

Francisca Ysabelle Manríquez Reyes Silveira

**TRADUÇÃO COMENTADA DA HQ *DANS MES YEUX*, DE
BASTIEN VIVÈS**

Dissertação submetida ao programa de
Pós-Graduação em Estudos da
Tradução da Universidade Federal de
Santa Catarina para a obtenção do Grau
de Mestre em Estudos da Tradução.
Orientador: Prof. Dr. Gilles Jean Abes

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silveira, Francisca Ysabelle Manríquez Reyes
TRADUÇÃO COMENTADA DA HQ DANS MES YEUX, DE
BASTIEN VIVÈS / Francisca Ysabelle Manríquez Reyes
Silveira ; orientador, Gilles Jean Abes, 2018.
137 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução,
Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Estudos da Tradução. 2. Estudos de Tradução. 3.
Histórias em Quadrinhos. 4. Tradução de Histórias em
Quadrinhos. I. Abes, Gilles Jean. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação
em Estudos da Tradução. III. Título.

Francisca Ysabelle Manríquez Reyes Silveira

**TRADUÇÃO COMENTADA DA HQ *DANS MES YEUX, DE
BASTIEN VIVÈS***

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de “Mestre em Estudos da Tradução” e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução.

Florianópolis, 23 de fevereiro de 2018.

Prof.^a Dirce Waltrick do Amarante, Dr.^a
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Gilles Jean Abes, Dr.
Orientador
Universidade Federal da Santa Catarina

Prof.^a Marie-Hélène Catherine Torres, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Andréa Cesco, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Mário César Coelho, Dr.
Universidade Federal da Santa Catarina

Ao Thiago, com amor infinito.

AGRADECIMENTOS

À CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pela bolsa concedida durante todo o período de mestrado, que me auxiliou enormemente na pesquisa, concepção e construção de minha dissertação.

Ao Prof. Dr. Gilles Jean Abes, pela colaboração, orientação, por sempre acreditar no meu trabalho e me encorajar a ser melhor, pelas conversas e pelo suporte a todo momento para que pudesse alcançar os meus objetivos.

À Prof.^a Dr.^a Marie-Hélène Catherine Torres, pelo apoio e por acreditar em mim desde a graduação.

À minha família, Manuel, Clemira e Ignacia, por serem minha razão de viver, meu maior apoio, e fundamentais no processo de mudança para o Brasil, por aguentar a saudade para me ajudar a ser melhor. Sem vocês nada seria.

À minha segunda família, Ismar, Iris e Thais, vocês me acolheram com amor de pais e irmã, agradeço sempre ter encontrado pessoas tão generosas e amorosas.

Aos meus amigos da Pós-graduação: Bernardo, Jaqueline, Diego, Sheila e Beatriz, pela amizade e carinho que encontrei em cada um de vocês, que foi essencial para me manter em pé na elaboração deste trabalho e na vida. Pelas conversas, as cervejas, as risadas, a troca de ideias fundamentais para acrescentar conhecimento e pelas opiniões certeiras. Especialmente, pela sinceridade.

Aos meus amigos da vida, Paula Watzko, Fernanda Rodriguez, Yasmim Fassbinder, Helena Zamparette, Matheus Henrique Camilo, Marco Viricimo, Rodrigo Rottava, Jonas May e Murilo Hiratomi, por segurar sempre a minha mão quando o mundo quis me derrubar, pelos abraços, leituras de tarô, os finais de semana, as risadas, por tudo o que vocês representam para mim, minha família no Brasil.

Aos meus gatos, Thomas e Agatha, por manterem meus pés quentinhos nas noites frias e deitar no meu colo de madrugada, por nunca deixarem eu me sentir sozinha.

E, finalmente, ao meu marido Thiago Silveira, que é a minha rocha, pelo companheirismo, parceria, pelo amor incondicional, por passar horas ao meu lado enquanto tudo parecia desmoronar, e pelos sorrisos, os mimos, por ser quem ele é.

Translators of comics should be seen as “semiotic investigators”, skilled readers of the medium who are aware that meanings in comics is created by relationships of complementary and dialogue between verbal and non verbal messages, and for whom the visual context constitutes an opportunity rather than a constraint.

(Federico Zanettin, 2014)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma análise semiótica, bem como a tradução comentada, da obra em quadrinhos franco-belga *Dans Mes Yeux*, do quadrinista francês Bastien Vivès, publicada pela editora Casterman em 2009. Destacando que os desafios de tradução ao se trabalhar com Histórias em Quadrinhos são particulares desta mídia, entende-se necessária uma análise aprofundada dos elementos presentes numa página de HQSs, não somente do ponto de vista estrutural, mas também do olhar tradutório, auxiliando na compreensão de como estes elementos podem influenciar as decisões de tradução. Defende-se a teoria de que, se estes elementos influenciam a tradução, podem e devem ser encarados como elementos traduzíveis, isto é, como o lugar onde o texto habita. Sendo assim, abre-se a possibilidade de inserir as Histórias em Quadrinhos no pensamento de Antoine Berman, tratando o ambiente semiótico de um quadrinho como *Letra*. Por se tratar de uma obra de grande sensibilidade gráfica e rica em elementos imagéticos que guiam a narrativa, *Dans Mes Yeux* torna-se um exemplo diferenciado para esta pesquisa.

Palavras-chave: Estudos da Tradução. Histórias em Quadrinhos. Tradução de Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT

The present work aims to present a semiotic analysis, as well as the commented translation, of Franco-Belgian comics *Dans Mes Yeux*, by French comic artist Bastien Vivès, published by the Casterman publishing house in 2009. Stressing that the challenges of translation while working comics are particular to this media, it is understood that an in-depth analysis of the elements present on a page of HQSs is necessary, not only from the structural point of view, but also from the translation perspective, helping in the understanding of how these elements can influence the decisions of Translation. The theory defended is that, if these elements influence translation, they can and should be regarded as translatable elements, that is, as the place where the text lives. Thus, the possibility of inserting the Comic Books in the thought of Antoine Berman, treating the semiotic environment of a comic like Letter is opened. Because it is a work of great graphic sensitivity and rich in imaginary elements that guide the narrative, *Dans Mes Yeux* becomes a different example for this research.

Keywords: Translation Studies. Comics. Comics Translation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - BERTRAND, Aloysius. <i>Gaspard de la nuit</i> . 1984. p. 4.....	14
Figura 2 - RABELAIS, François. <i>La vie inestimable du grand Gargantua, père de Pantagruel</i> . 1537.	22
Figura 3 - Tapiserie de Bayeux, século XI.	23
Figura 4 - <i>L'Histoire de Monsieur Jabot</i> , 1833, p. 27.	25
Figura 5 - <i>The Yellow Kid Loses Some of His Yellow</i> , cctober 31, 1897.	26
Figura 6 - <i>Pretty Guardian Sailor Moon</i> , 1992-1997.....	28
Figura 7 - THOMPSON, Craig. <i>Habibi</i> . 2012. p. 160.	36
Figura 8 - MCCLOUD, Scott. <i>Desenhando Quadrinhos</i> . 2008. p. 146.40	
Figura 9 - Elementos de uma HQS, 2017.....	43
Figura 10 - Capas traduzidas de <i>Dans Mes Yeux</i> . 2009.....	49
Figura 11 - <i>O Gosto do Cloro</i> , 2012.	50
Figura 12 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009.	51
Figura 13 - <i>Violent Cases.</i> ,2014, p.13.	55
Figura 14 - <i>Morte</i> (Edição Definitiva), 2014, p. 60.....	56
Figura 15 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 105.	57
Figura 16 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 84 e 85.....	62
Figura 17 - April Fool, 1989; Primeiro de Abril, 1990; Primeiro de Abril, 2013, Batman: Asilo Arkham.....	63
Figura 18 - <i>Demolidor – A Queda de Murdock</i> , 2010.....	65
Figura 19 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 29-30.	68
Figura 20 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 29.	69
Figura 21 - Tungstênio, 2014, p. 72.	75
Figura 22 - Tungstène, 2015, p. 72.....	75
Figura 23 - Creepshow, 1982/2017, capa.....	78
Figura 24 - <i>Creepshow</i> , 1982, p. 7.	79
Figura 25 - <i>Creepshow</i> , 2017, p. 7.	80
Figura 26 - SCLAVI, Tiziano. <i>Dylan Dog</i> . 2014. p. 4.	84
Figura 27 - SCLAVI, Tiziano. <i>Dylan Dog</i> . 2014. p. 5.	85
Figura 28 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 99 (original).	90
Figura 29 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 99 (traduzida).	90
Figura 30 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p.108 (original).	91
Figura 31 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 108 (traduzida).	91
Figura 32 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 11 (original).	94
Figura 33 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p.11 (traduzida).	95
Figura 34 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 29.	99
Figura 35 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 105 (original).	101
Figura 36 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009. p. 105 (traduzida).	102

Figura 37 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 37 e 38 (traduzidas).	104
Figura 38 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009. p. 38 (original).	105
Figura 39 - Obelix e o icônico “joinha”.	106
Figura 40 - <i>PunisherMAX</i> (v. 12), Frank Part 1, 2011.	107
Figura 41 - <i>PunisherMAX</i> (v. 12), Frank Part 1, 2011.	108
Figura 42 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 19 (original).	110
Figura 43 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 19 (traduzida).....	110
Figura 44 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 8 (original).	112
Figura 45 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 8 (traduzida).....	112
Figura 46 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 128 (original).	114
Figura 47 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 129 (original).	115
Figura 48 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p.130 (original).	116
Figura 49 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 128 (traduzida).....	117
Figura 50 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 129 (traduzida).....	118
Figura 51 - <i>Dans Mes Yeux</i> , 2009, p. 130 (traduzida).....	119

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CFH – Centro de Filosofia e Ciências Humanas

DMY – *Dans Mes Yeux*

EGR – Departamento de Expressão Gráfica

ET – Estudos da Tradução

HQS – História em Quadrinhos (singular)

HQs – Histórias em Quadrinhos (plural)

PGET – Pós-Graduação em Estudos da Tradução

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

USP – Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	21
1.1 CONTEXTUALIZANDO OS QUADRINHOS	21
1.2 ABORDAGENS TEÓRICAS: DEFINIÇÕES	31
1.2.1 <i>Quadrinhos e arte sequencial</i>	33
1.2.2 <i>Desvendando, desenhando e reinventando</i>	38
1.2.3 <i>O sistema dos quadrinhos</i>	41
1.3 <i>DANS MES YEUX, DE BASTIEN VIVÈS</i>	46
1.3.1 <i>Aspectos da construção semiótica e da narrativa</i>	47
1.3.2 <i>O relacionamento texto-imagem</i>	53
2 QUADRINHOS EM TRADUÇÃO	59
2.1 A <i>LETRA DE BERMAN</i> E OS QUADRINHOS	59
2.1.2 <i>O ambiente semiótico e as deformações</i>	63
2.1.3 <i>Ética positiva de Berman</i>	67
2.2 PERSPECTIVA NÃO-LINGUISTICA: RUÍDOS E INTERFERÊNCIA.....	70
2.3 <i>COMICS IN TRANSLATION</i>	71
2.4 <i>COMICS IN TRANSLATION: AN OVERVIEW</i>	81
3 A TRADUÇÃO, ANÁLISE E COMENTÁRIOS	89
3.1 NOS MEUS OLHOS	92
3.2 O RECORTE, AS CENAS E SEUS SIGNIFICADOS	98
CONSIDERAÇÕES FINAIS	121
REFERÊNCIAS	125
ANEXO A – Autorização de reprodução e tradução	127

*O presente trabalho conta com a tradução integral da HQ analisada porém foram inclusos apenas excertos comentados da mesma.

INTRODUÇÃO

Historietas, gibis, comics, *bandes dessinées*, *fumettis*, mangás, nona arte ou simplesmente quadrinhos. Independente de como são chamadas em qualquer lugar do mundo, as Histórias em Quadrinhos estão presentes em diversas culturas como um reflexo do momento histórico, da sociedade e do local onde foram produzidas. Assim, as Histórias em Quadrinhos – que serão também chamadas de HQS neste trabalho – representam um campo fértil a ser estudado e analisado pelas mais variadas formas de estudo. Segundo o teórico e quadrinista Will Eisner, os quadrinhos podem ser definidos como arte sequencial, imagens que, independente do seu estilo, qualidade ou assunto, se colocadas em sequência, formam uma narrativa. Esta definição é ampla e pode ser aplicada não somente às HQSs, assim como também são amplos os campos do saber que abrangem o estudo de Histórias em Quadrinhos. No momento, esse meio se encontra em um limbo disciplinar, podendo fazer parte tanto de estudos linguísticos e literários como de comunicação, semióticos e pedagógicos.

Ao longo da história, pode-se perceber que as HQSs se destacaram como um meio informativo e educacional, tanto nos folhetins europeus produzidos pelo pioneiro das Histórias em Quadrinhos, Rodolphe Töpffer (1799-1846), quanto na divulgação do estilo de vida americano no período entre guerras nos Estados Unidos. Em qualquer destas situações, é perceptível a importância que as HQSs possuem no meio social. Imiscuídas de características próprias que fazem parte do local onde foram produzidas, as narrativas gráficas podem ser reconhecidas como produções de material histórico.

Embora ainda hoje esteja presente no senso comum o argumento de que as Histórias em Quadrinhos são um gênero reservado ao público infantil, os quadrinhos retomaram seu status cultural e não se restringem somente a uma faixa etária. O aumento de leitores, juntamente com o aumento de outras mídias relacionadas a HQSs (jogos, filmes e produtos atrelados a estes), despertaram o interesse de estudos acadêmicos, transformando as Histórias em Quadrinhos em objeto de pesquisa, o que as faz ser vistas sob um novo olhar e uma nova perspectiva.

Ao afirmar que o que uma mídia tem de peculiar particulariza também os processos tradutórios que nela são executados, podemos afirmar igualmente que todos os elementos presentes numa HQS são relevantes no ato tradutório. A junção de “imagens” e “palavras” dentro de uma história em quadrinhos, estando elas num relacionamento íntimo de solidariedade, não permite ao tradutor realizar a tarefa que parece

óbvia num primeiro momento: separar o “texto” das “imagens”. O espaço do tradutor não se limita apenas à tradução de balões de fala, narrações ou diálogos. Pode parecer ingênuo, num primeiro momento, afirmar que esta é uma característica exclusiva das Histórias em Quadrinhos, tendo em vista que “palavras” e “imagens” coexistem também em livros ilustrados – como é o caso de *Gaspard de la Nuit*, de Aloysius Bertrand, no qual as imagens são essenciais para a compreensão do texto (fig.1) –, anúncios publicitários e quase todo tipo de mídia digital. Porém, o relacionamento entre as “palavras” (ou texto verbal, como serão chamadas neste trabalho) e as “imagens” (ou texto imagético) numa história em quadrinhos varia, não se limitando a complementar a mensagem transmitida pelo texto verbal ou vice-versa.

Figura 1 - BERTRAND, Aloysius. *Gaspard de la nuit*. 1984. p. 4.



 aime Dijon comme l'enfant sa nourrice dont il a sucé le lait, comme le poète la jouvencelle qui a initié son cœur. — **Enfance et poésie!** Que l'une est éphémère, et que l'autre est trompeuse! L'enfance est un papillon qui se hâte de brûler ses blanches ailes aux flammes de la jeunesse. et la poésie est semblable à l'amandier : ses fleurs sont parfumées et ses fruits sont amers.

J'étais un jour assis à l'écart dans le jardin de l'Arquebuse, — ainsi nommé de l'arme qui autrefois y signala si souvent l'adresse des chevaliers de Papeguay. Immobile sur un banc, on eût pu me comparer à la statue du bastion Bazire. Ce chef-d'œuvre du figuriste Sévallée et du peintre Guillot représentait un abbé assis et lisant. Rien ne manquait à son costume. De

Fonte: Gallica – Bibliothèque nationale de France.

Os estudos que envolvem a análise acadêmica de Histórias em Quadrinhos são amplos no que concerne à compreensão de sua

linguagem, estrutura e funcionamento, muitas vezes tendendo a desassociar o texto imagético do texto verbal, como apontado por Jean Baetens, ao afirmar, em 1989, que muitas vezes na pesquisa – quando se trata de quadrinhos e suas unidades verbais – a dimensão visual, isto é, a página em si e sua organização, sobrepõe-se, como se a presença da escrita fosse um mero defeito ou um obstáculo para seu desenvolvimento gráfico. O mesmo pode acontecer quando se trata dos estudos linguísticos em HQSs, que é o caso da tradução: as unidades verbais são supervalorizadas, deixando de lado a ferramenta narrativa que é o texto imagético.

Klaus Kaindl, em artigo intitulado *Comics in Translation*, coloca esta relação entre texto imagético e texto verbal como o aspecto central da discussão de tradução de HQSs, em que diversos componentes da mídia são negligenciados. A base principal, segundo o autor, é compreender o que é de fato “texto”, e perceber que este não se restringe ao elemento linguístico, mas abrange também o fator pictorial e o tipográfico, como a tipografia, o desenho, o texto, as onomatopeias, cartazes e qualquer outro elemento presente na página do quadrinho, contendo texto ou não.

Tendo como objetivo comprovar de forma prática a aplicação de uma tradução envolvendo todos os componentes das Histórias em Quadrinhos, que até o presente momento parecem ter sido negligenciadas, esta pesquisa apresenta uma tradução comentada integral e inédita em português, de minha autoria, de uma obra em quadrinhos franco-belga intitulada *Dans Mes Yeux*, do quadrinista Bastien Vivès. Utilizando a tradução realizada do quadrinho como base, as escolhas de tradução serão justificadas com suporte não apenas teórico (atrelado aos estudos da tradução), como também com um eixo semiótico, isto é, com a interpretação do contexto imagético que acompanha o texto, colocando o tradutor no papel de tradutor intersemiótico, além da passagem de uma língua para outra. Interessa à tradução de quadrinhos, até o momento, alcançar o mesmo número de linhas, mesmo número de palavras (inclusive mesmo número de letras) e a ocupação do espaço na página; o que sem dúvida é importante, mas representa apenas uma parcela do que deve ser levado em consideração no ato tradutório desta mídia.

Proponho também uma reflexão sobre a tradução de HQSs, tomando como princípio tradutório o conceito de *Letra* do filósofo da tradução Antoine Berman, sendo essencial como guia tanto em meu processo de análise de tradução quanto no processo tradutório. Assim, estruturo a análise de tradução de quadrinhos baseando-me no preceito de que o ambiente no qual o texto está inserido – as imagens e paratextos

presentes no texto – é também o ambiente onde esse texto encontra sentido, sonoridade e forma.

Ao trazer para o português uma tradução inédita de uma história em quadrinhos de um quadrinista renomado – apesar da sua pouca idade –, pretendo ressaltar a importância da inserção de novos quadrinistas franco-belgas no mercado de quadrinhos brasileiro. Tanto pela sua riqueza artística quanto pela sua sensibilidade gráfica, Bastien Vivès se destaca no mundo das HQSs, tendo recebido prêmios de grande importância no meio. A escolha de *Dans Mes Yeux* (doravante *DMY*) foi motivada justamente pela grande sensibilidade gráfica encontrada nesta obra, em que uma história comum se torna poesia graças a esta emoção latente. A narrativa em *DMY* se dá frequentemente pelas imagens, sendo um quadrinho exemplar para ilustrar como o espaço semiótico pode influenciar as decisões de tradução. A ausência de texto escrito em muitas das páginas nas quais as imagens guiam a narrativa são ricas em elementos representativos da linguagem dos quadrinhos, como o posicionamento dos quadros na página, suas bordas e recursos linguísticos utilizados, o que permite uma análise aprofundada de como funciona na prática a aplicação da teoria de *letra* de Antoine Berman, ao tratar o ambiente gráfico do quadrinho como um espaço pertinente de ser traduzido, e considerando todas as potencialidades e recursos que guiam as decisões do tradutor. Traduzida em cinco línguas – alemão, japonês, italiano, espanhol e inglês – até o momento, *Dans Mes Yeux* não foi traduzida para o português, possibilitando, assim, uma análise única das escolhas de tradução.

A partir de minha experiência ao traduzir de forma integral uma HQS, sentindo a necessidade de incluir no processo tradutório os elementos das Histórias em Quadrinhos, que até agora encontram-se negligenciados (KAINDL, 2010), optei por realizar um estudo de tradução que pudesse incluir tanto a tradução do texto verbal quanto a tradução dos elementos paratextuais encontrados ao longo das páginas de uma história em quadrinhos, trazendo uma reflexão sobre a prática de tradução de HQSs em geral. Para isto, utilizei como base diversos teóricos da linguagem das Histórias em Quadrinhos com o intuito de me aprofundar no estudo do objeto a ser traduzido: Will Eisner, renomado quadrinista e teórico dos quadrinhos – embora não considere a si mesmo como tal – identifica diversos elementos na construção das Histórias em Quadrinhos com funções específicas no que concerne à narrativa. Scott

McCloud, também quadrinista e precursor das *webcomics*¹, continua a discussão iniciada por Eisner em sua obra, abordando não somente os aspectos conceituais como também os aspectos teóricos e comerciais das Histórias em Quadrinhos. Thierry Groensteen, teórico belga, publicou sua tese de doutorado, dando continuidade ao seu trabalho, que aborda Histórias em Quadrinhos como ponto central, estudando sua estrutura, funcionamento e identificando ainda mais funções específicas deste gênero que até então não tinham sido abordadas. Groensteen criou uma nomenclatura para estas especificidades, tornando-se referência mundial nos estudos de Histórias em Quadrinhos, sendo essencial sua menção e análise neste trabalho. É importante realizar uma interação entre estes autores para entender a evolução da linguagem dos quadrinhos como um gênero cujas particularidades vão além do relacionamento texto-imagem, examinando cada uma delas a partir do contexto em que o texto escrito se insere e habita.

O primeiro capítulo deste trabalho, intitulado “As Histórias em Quadrinhos”, tem como objetivo contextualizar as Histórias em Quadrinhos no aspecto histórico-cultural. Para isso, são apresentados diversos exemplos de Histórias em Quadrinhos ao longo do tempo, embora não exista uma data oficial para o surgimento deste gênero². Também neste capítulo foi realizado um panorama dos mercados de quadrinhos predominantes na atualidade – mercados europeu, norte-americano e japonês – que hoje em dia são os mais representativos na produção de Histórias em Quadrinhos, mundialmente falando. As abordagens teóricas deste capítulo têm como finalidade o aprofundamento na linguagem do objeto escolhido para este trabalho, já que ao se aproximar desta linguagem, poderemos entender o funcionamento de cada elemento dentro de uma página de quadrinhos e suas funções narrativas, compreendendo como estes elementos influenciam no relacionamento texto-imagem e consequentemente nas decisões tradutórias. Com este fim, foram selecionados três autores que se destacam nos estudos de Histórias em Quadrinhos, já mencionados anteriormente, que serão tratados neste capítulo.

¹ *Webcomics*, ou quadrinhos online, são histórias em quadrinhos publicadas e veiculadas exclusivamente pela internet. Apesar de existirem quadrinhos consagrados que são publicados tanto de forma tradicional como de forma digital, as *webcomics* têm sua origem em blogs ou outras plataformas digitais, podendo ser posteriormente publicadas em mídia física.

² Diversos autores apresentam datas diferentes para o chamado “surgimento dos quadrinhos”

O segundo capítulo, “Quadrinhos em Tradução” abre a discussão da presença das Histórias em Quadrinhos dentro dos estudos da tradução, apresentando algumas teorias que têm HQSs como objeto. Ao falarmos de tradução de HQSs, alguns autores são essenciais para compreender as particularidades deste gênero e as dificuldades apresentadas no processo de tradução. Inicialmente, as Histórias em Quadrinhos eram apenas menções em trabalhos acadêmicos de tradução, para servir de exemplo de tradução semiótica ou multimodal, ou ainda, como um gênero desafiador pela presença de agentes que interferem negativamente no trabalho do tradutor. Contudo, as Histórias em Quadrinhos começaram a ganhar espaço entre os teóricos, tornando-se pouco a pouco as protagonistas de diversas pesquisas ao redor do mundo:

Apesar desse interesse, os comics têm sido tradicionalmente considerados nos círculos acadêmicos de letras hispânicas – e eu diria que ainda o são – como literatura marginal [...] Nos últimos anos, observa-se uma mudança progressiva de atitude, desde posicionamentos em que eram considerados um tipo de subliteratura prejudicial, até converter-se em literatura intelectual e ser objeto de estudos interessantes nas áreas de sociologia, estudos culturais, semiologia ou tradutologia. (GARCÉS, 2014. Tradução própria)³

Assim, percebemos que as Histórias em Quadrinhos vêm ganhando espaço também na área de tradução em diversos países. Os autores citados neste capítulo são os mais representativos quando se fala de *comics* em estudos acadêmicos. Embora Jakobson tenha citado os quadrinhos em seu livro *Linguagem e Comunicação*, a menção se refere apenas às particularidades do texto quando passado de uma mídia para outra, já Mayoral, Kelly e Gallardo trabalham mais a fundo a questão dos desafios de tradução impostos por mídias com mais de um tipo de linguagem envolvida. A percepção destas particularidades abriu caminho

³ Tradução própria a partir de “a pesar de este interés, los comics han sido tradicionalmente considerados en los círculos académicos de las letras hispanas – y yo diria que siguen siendolo -, como literatura marginal. [...] En los últimos años se observa un cambio progresivo de actitud desde posiciones en las que se les consideraba como una subliteratura perniciosa hasta convertirse en literatura intelectual y ser objeto de estudios interesantes en el terreno de la sociología, los estudios culturales, la semiología o la traductología”.

para teóricos como o alemão Klaus Kaindl e o italiano Federico Zanettin, sendo eles os mais respeitados teóricos de tradução de quadrinhos na atualidade, abordando pontos da prática tradutória que vão além da identificação de particularidades linguísticas e suas possíveis resoluções. Outro teórico importante cujo trabalho engloba a tradução de HQS é o espanhol José Yuste Frias, com a teoria de paratradução. Embora seu trabalho tenha começado pela análise e interpretação de símbolos e simbologia utilizados nos quadrinhos, suas pesquisas atuais focam muito mais nas questões de publicidade e propaganda. Por isso, são abordados apenas os artigos teóricos que aprofundam os estudos paratradutórios em Histórias em Quadrinhos quando necessário. Levando adiante a necessidade de inserir mais ainda os *comics* como objeto de estudos nesta área e a falta de estudos que contemplem as Histórias em Quadrinhos como um todo, isto é, sem tentar separar o ambiente semiótico da obra do texto verbal, este trabalho apresenta as reflexões de Antoine Berman, não apenas como plano de fundo mas também como fio condutor para perceber o espaço semiótico de uma obra em quadrinhos como um ambiente a ser, se não traduzido, interpretado como um guia que permite ao tradutor reconhecer o relacionamento palavra-imagem presente nos quadrinhos e conseguir uma tradução coerente com o clima idealizado pelo autor da obra. Para isso, realizou-se uma identificação de elementos gerais dos *comics* e de dificuldades apresentadas por esta mídia, as quais podem ser relacionadas com deformações presentes em textos em prosa previamente catalogadas por Berman, tais como as mudanças necessárias no texto traduzido por causa do tamanho dos balões de fala e recordatórios, configuração geral da página, localização dos quadros dentro da página, formatos de publicação, censura de palavras e/ou símbolos em algumas culturas, dentre outros.

A capitulação deste trabalho foi baseada na ideia de que a tradução propriamente dita é o objeto de pesquisa e não o resultado do levantamento teórico realizado. A análise realizada tendo como base a tradução completa está focada na influência dos elementos imagéticos que permeiam o processo tradutório, tais como as cores marcantes no quadrinho, os traços e a justificativa dos materiais artísticos utilizados para atingir uma atmosfera que deve estar presente não apenas nas imagens como também no tom e entrelinhas dos diálogos traduzidos.

Também no terceiro capítulo, são apresentados os comentários de tradução de páginas selecionadas do quadrinho *Dans Mes Yeux*. As páginas e cenas trabalhadas mais a fundo foram selecionadas de acordo com a necessidade de demonstrar de forma prática a influência do ambiente semiótico numa história em quadrinhos dentro do processo

tradutório. A linguagem utilizada na obra de origem, em conjunto com a análise do seu ambiente semiótico, traçou o caminho a ser seguido na tradução. Tendo em vista que existem muitos sub-gêneros de quadrinhos e, mesmo pertencendo ao mesmo gênero e sua tradução apresentando problemas gerais distintos desta mídia, cada subgênero traz também problemas específicos e exige um estudo particular – já que os problemas de linguagem estão atrelados ao tipo de quadrinho com que se trabalha – o subgênero de *Dans Mes Yeux* também foi levado em consideração ao realizar a tradução e análise das cenas, justificando assim as escolhas de tradução tomadas pela autora.

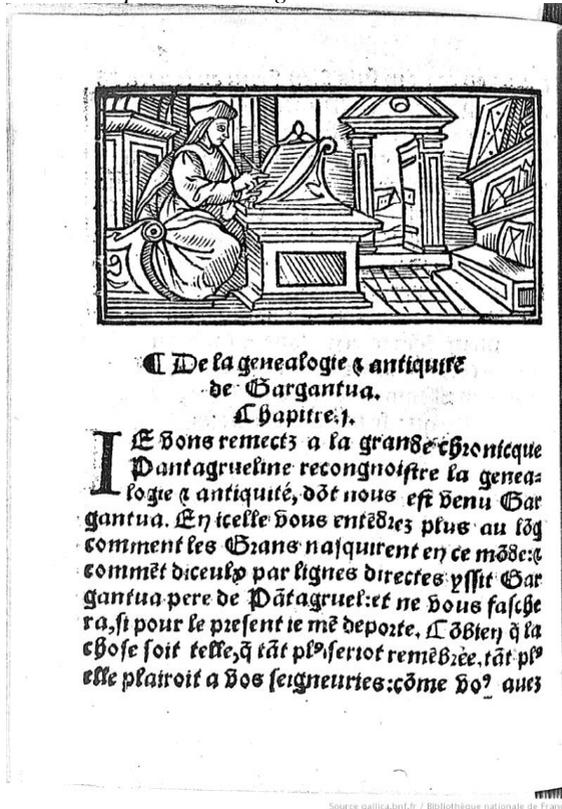
1 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Aqui contextualizarei as Histórias em Quadrinhos no seu aspecto histórico sociocultural, adentrando tanto na história do surgimento das Histórias em Quadrinhos quanto no seu impacto social. Para isso, são apresentados diversos exemplos de Histórias em Quadrinhos ao longo do tempo. Também é realizado um panorama dos mercados de quadrinhos predominantes na atualidade – mercados europeu, americano e japonês. As abordagens teóricas colocadas neste capítulo têm como finalidade o aprofundamento na linguagem do objeto escolhido para este trabalho, já que ao se aproximar desta linguagem, poderemos compreender o funcionamento de cada elemento dentro de uma página de quadrinhos e suas funções narrativas, compreendendo como estes elementos influenciam no relacionamento texto-imagem e, conseqüentemente, nas decisões tradutórias.

1.1 CONTEXTUALIZANDO OS QUADRINHOS

Desde os primórdios, a humanidade encontrou nas imagens uma forma de comunicação, como os desenhos nas cavernas e os hieróglifos que vieram a ser compreendidos no século XIX, aproximadamente em 1822. Mas, ao longo do tempo, as imagens – que eram representações de sons, como nosso alfabeto – deram lugar a representações que não são mais vistas como imagens, mas como letras, o que abriu espaço para o surgimento de novas formas de contar histórias e registrar acontecimentos. Poemas épicos, epopeias (ambos de tradição oral), romances de cavalaria, romances e contos tornaram-se populares até a imagem fazer parte sobretudo dos livros ilustrados para crianças ou não (fig. 2).

Figura 2 - RABELAIS, François. *La vie inestimable du grand Gargantua, père de Pantagruel*. 1537.



Fonte: Gallica – Bibliothèque nationale de France.

Para começar a compreender o surgimento das Histórias em Quadrinhos, é necessário compreender o conceito, isto é, o que são as Histórias em Quadrinhos. Como citado anteriormente, Eisner utiliza o termo “Arte sequencial” para defini-las, não levando em consideração nenhum outro aspecto além da sua estrutura: no momento em que as imagens alcançam um nível de relacionamento sequencial, podem ser consideradas um quadrinho. Contudo, esta definição abrange muito mais do que apenas HQs e pode ser aplicada a diferentes mídias. Se levamos em consideração apenas o conceito eisneriano, podemos também dizer que desenhos animados e até filmes são representantes da arte sequencial. E o são. A diferença básica entre estes dois exemplos é que a animação é

sequencial em *tempo*, mas não espacialmente *justaposta*, como nos quadrinhos (MCCLLOUD,1995).

Situar as HQS na história para definir uma data de surgimento é uma tarefa que ainda não teve sucesso, no entanto, seguindo a definição supracitada, podemos encontrar alguns exemplos de obras que, se não são quadrinhos em sua totalidade, abriram as portas da criatividade para esta linguagem. Podemos mencionar desde a pintura egípcia, a pintura grega, a coluna de Trajano e a Tapeçaria de Bayeux (fig. 3) como fortes representantes, já que todos eles, em suas mais diversas origens e direções de leitura, têm como objetivo contar uma história através das imagens colocadas em sequência. E é por meio destas obras que chegamos a conhecer as histórias de povos mais antigos, cujos sistemas de escrita eram ainda iniciais e também para que o povo, que não sabia ler, pudesse compreender as histórias contadas. Estes povos encontraram na arte sequencial uma forma de garantir que sua história não fosse esquecida, mantendo-a viva, assim como sua organização social, econômica e cultural.

Figura 3 - Tapiserie de Bayeux, século XI.



Fonte: Reprodução.

A invenção da prensa de Gutemberg, no século XV, é tão importante para a história das HQSs como a invenção da escrita para o ser humano. Foi a partir desse método que a circulação dos livros ganhou força, favorecendo também a popularização das histórias contadas com

imagens. Embora no começo a prensa não fosse muito conhecida na Europa, as Histórias em Quadrinhos já eram divulgadas por outros meios de produção, como a xilogravura⁴ e litogravura⁵ que, sem dúvida, eram limitadas não somente no alcance, mas também na quantidade de cópias impressas por causa da complexidade do processo. Foi por meio da técnica da xilogravura que William Hogart garantiu a reprodução da sua sequência de obras *Progresso de uma Prostituta*, obras que deveriam ser expostas numa sequência determinada que garantiria sua total compreensão.

Como ponto em comum de todos os exemplos citados acima, é possível começar a perceber a importância do relacionamento texto-imagem dentro das Histórias em Quadrinhos como gênero. O texto e a imagem, em conjunto, conseguem expressar o pensamento que o idealizador de uma obra pretende passar ao público, porém, o entendimento deste pensamento está aberto à interpretação do leitor.

Apesar de todos os exemplos que podem ser citados e analisados, o suíço Rodolphe Töpffer, escritor e artista gráfico, com seu livro *L'Histoire de Mr. Jabot*, (fig.4) é considerado um dos precursores das Histórias em Quadrinhos, já que suas histórias satíricas foram as primeiras a apresentar a combinação interdependente de imagens e palavras na Europa, característica única das HQSs. Muito influenciados pelo teatro, seus personagens são representados no plano como se estivessem na frente de uma plateia (GROENSTEEN, 1990, p.10-21). Töpffer acreditava ter criado um novo meio que seria amplamente utilizado no futuro, prova disto é seu prefácio em *L'Histoire de Mr. Jabot*, no qual escreve:

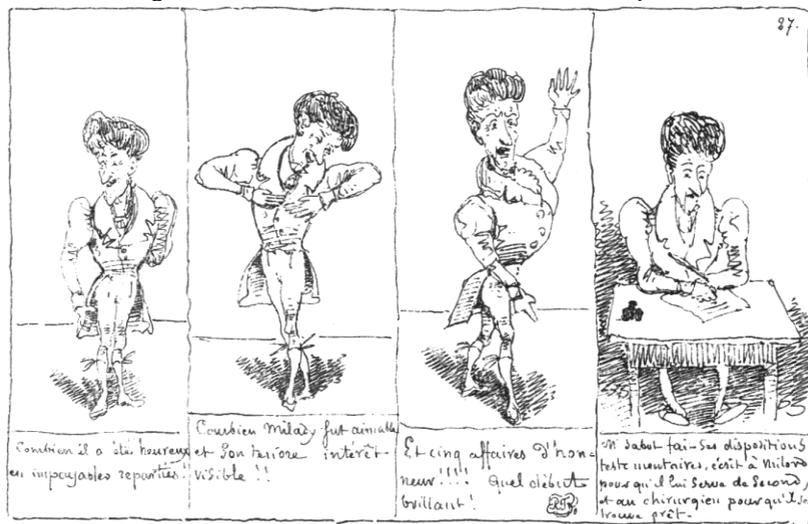
Este pequeno livro é de natureza mista. É composto de desenhos autografados em linhas. Cada um desses desenhos está acompanhado por uma ou duas linhas de texto. Os desenhos sem o texto, teriam apenas um significado obscuro. O texto sem

⁴ Técnica de gravura em madeira de origem chinesa na qual um desenho é entalhado deixando em alto relevo a parte que pretende fazer a reprodução. A parte em relevo é pintada, para logo prensar a placa de madeira no papel, exercendo pressão e revelando o desenho no papel. É importante salientar que o desenho aparece na direção contrária ao que foi talhado.

⁵ Litogravura ou litografia é uma técnica de origem alemã, criada por Alois Senefelder por volta de 1796. Esta técnica consiste na criação de imagens sob uma placa de metal ou pedra calcária com um lápis gorduroso e tem como princípio a repulsão entre água e óleo.

os desenhos, não significaria nada. O conjunto forma um tipo de romance dos mais originais que não parece mais um romance do que qualquer outra coisa. (TÖPFFER, 1837)⁶

Figura 4 - *L'Histoire de Monsieur Jabot*, 1833, p. 27.



Fonte: Pressibus, associação d'étude sur la bande dessinée.

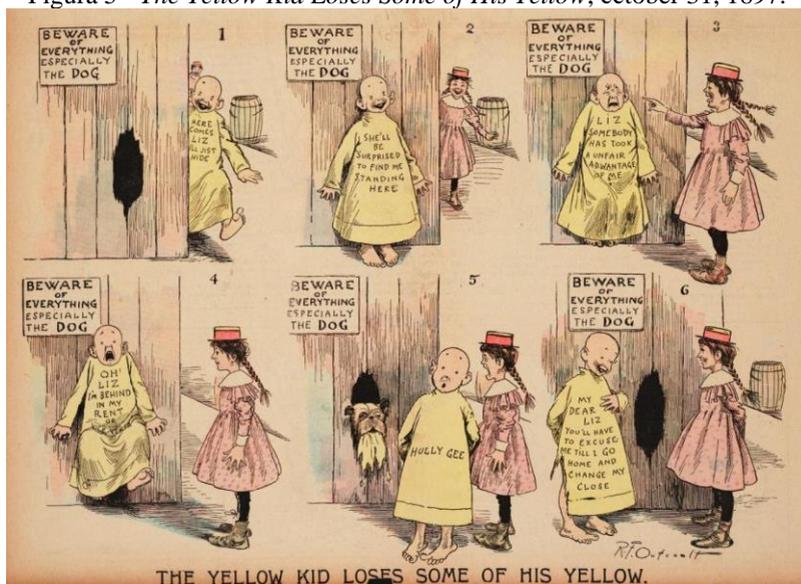
A partir deste ponto, para entender melhor a evolução das Histórias em Quadrinhos, é necessário fazer uma distinção dos três mercados existentes responsáveis pela produção atual de HQS. Embora o polo japonês tenha ganhado força apenas nos anos 1990 como exportador de suas produções, atualmente, a tradução de mangá (nomenclatura dos quadrinhos japoneses) representa entre um terço e a metade dos quadrinhos traduzidos e publicados na Europa (ZANETTIN, 2014).

Embora grande parte dos historiadores concorde com a dificuldade de definir uma data de surgimento das HQSs, do seu ponto de vista, Zanettin afirma que, numa perspectiva sócio-histórica, há uma data e

⁶ “Ce petit livre est d’une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés au trait. Chacun des dessins est accompagné d’une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans le texte, n’auraient qu’une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d’autant plus original qu’il ne ressemble pas mieux à un roman qu’à autre chose.”

tempo precisos para o nascimento dos quadrinhos: o fim do século XIX, nos Estados Unidos (ZANETTIN, 2008), estando relacionado à emergência da mídia em massa ou, como mencionado anteriormente, à popularização de textos impressos após a invenção da imprensa. É graças à produção em massa e ao forte crescimento de textos impressos que os quadrinhos ganharam popularidade e maior alcance. Especificamente, os quadrinhos, como os conhecemos hoje em dia, começaram suas aparições nos *Sunday Funnies*, em formato de tirinhas⁷. O nascimento dos quadrinhos geralmente é associado à primeira aparição de *Yellow Kid* (fig.5), no Brasil, conhecido como O menino amarelinho, criado por Richard F. Oucalt, cujas páginas fizeram sua primeira aparição nos jornais de Nova Iorque em 1894. Não se trata apenas do primeiro quadrinho impresso em cores, como também o primeiro a conter falas dentro de balões, dando início aos balões de fala como os conhecemos atualmente.

Figura 5 - *The Yellow Kid Loses Some of His Yellow*, october 31, 1897.



⁷ Os *Sunday Funnies* eram publicados nas edições dos jornais de domingo em formato de tirinhas, da mesma forma que encontramos tirinhas nos jornais atualmente, porém, diferentemente das tirinhas de hoje, os *Sunday Funnies* tinham apenas a função de ser engraçados, sem apresentar conteúdo de cunho social, satírico ou crítico.

Fonte: Billy Ireland Cartoon Library & Museum - The Ohio State University Libraries.

A história dos quadrinhos no mundo tem evoluído a partir de diversas culturas, mas muitas vezes trazendo consigo a marca da tradução (ZANETTIN, 2008). As HQS norte-americanas viajaram pelo mundo e se misturaram a outras traduções de “histórias desenhadas”, como as de Rodolphe Töpffer mencionadas anteriormente ou as do alemão Wilhem Busch, *Max und Moritz*, que inspiraram diretamente o *comic* norte-americano *Katzenjammer Kids*, no Brasil, conhecido como “Os Filhos do Capitão”. Já no continente europeu a grande maioria, se não todos os países, já possuíam uma cultura de arte visual impressa e histórias desenhadas começaram a aparecer com frequência nas revistas infantis no início do século XX. Nos Estados Unidos, após a publicação de *Yellow Kid* a aparição de balões de fala tornou-se algo recorrente, porém, somente fizeram sua estreia fora do continente norte-americano na metade do século XX, e podem ser considerados uma adição norte-americana à cultura mundial das Histórias em Quadrinhos e de narrativa visual. No Japão, os balões de fala foram usados pela primeira vez em 1923, em *Adventures of Schôchan*, de Oda Shosei e Kabashima Katsuichi; na França, em 1925, no quadrinho *Zig et Puce* de Alain Saint-Ogan e, na Itália, em 1932, na tradução dos comics de *Mickey Mouse* de Walt Disney e em *Flash Gordon* de Alex Raymond. A “época dourada” dos quadrinhos norte-americanos, que se destacou pelo forte interesse do público e da mídia pelos quadrinhos de super-heróis e todos seus produtos paralelos, chegou ao fim na década de 1950, quando o público perdeu o interesse pelas histórias de super-heróis, que os acompanharam ao longo dos anos da guerra, para focar mais em quadrinhos com outras temáticas e pontos de vista, como aventuras exóticas, quadrinhos de crime e terror ou romance.

Enquanto isso, o mercado japonês começou a crescer exponencialmente após o período da Segunda Guerra Mundial, transformando-se na maior indústria de quadrinhos do mundo. Atualmente, a indústria de quadrinhos japoneses é cinquenta vezes maior do que a indústria norte-americana (a segunda no ranking), e abrange cerca de 40% das publicações mundiais.

Enquanto a influência dos quadrinhos americanos traduzidos foi amplamente sentida num primeiro momento, os comics japoneses, ou mangás, desenvolveram-se com uma variedade própria, que

é composta por um vasto leque de gêneros especializados e de leitores. (Zanettin, 2008, p. 4)⁸

Os mangás podem ser categorizados dentro de cinco grandes grupos: *Shonen* (garotos), *Shojo* (meninas), *Redisu* ou *Redikomi* (senhoras), *Seijin* (erótico adulto) e *Seinen* (jovens garotos), subdivididos em inúmeros subgêneros, abrangendo praticamente todas as temáticas. Quadrinhos japoneses têm sido traduzidos em países asiáticos desde os anos 1960, mas se mantiveram desconhecidos para o mundo ocidental até o fim dos anos 1980. A partir de 1990 invadiram totalmente o mercado ocidental, representando 50% de todos os quadrinhos traduzidos no ocidente.

Figura 6 - *Pretty Guardian Sailor Moon*, 1992-1997.



⁸ “While the influence of translated American comics was clearly felt in the earliest period, Japanese comics, or manga, have developed into their own variety, wich comprises a vast range of diverse genres targeted at specialized readerships.”

Fonte: Reprodução.

É possível perceber que a tradução teve um papel importantíssimo na disseminação das diferentes culturas e gêneros de Histórias em Quadrinhos pelo mundo, e continua sendo o catalisador destes mercados como os conhecemos hoje. No entanto, o trabalho do tradutor de quadrinhos ao longo da história dos *comics* não ficou mais fácil, muito pelo contrário. Graças ao crescimento de mercado e ao fácil acesso às versões originais por parte dos leitores (disponibilizadas digitalmente) as críticas à tradução de quadrinhos aumentaram, sendo em sua maioria críticas negativas. No entanto, o trabalho dos tradutores de quadrinhos ainda não é reconhecido como uma prática exclusiva. É importante perceber que, à medida que o mercado de quadrinhos cresce e amadurece – já que seu advento mundial ainda está em andamento – também se faz necessário um aprimoramento no treinamento de tradutores para poder acompanhar as exigências do mercado.

As publicações de quadrinhos europeus não sobreviviam apenas de traduções de quadrinhos norte-americanos, mas também de histórias de autores nacionais que, em parte, davam continuação às temáticas introduzidas pelos quadrinhos traduzidos, trazendo novos gêneros muito bem aceitos pelo público.

Na França, Bélgica e Itália, que foram talvez os países europeus que atingiram os mais altos índices de leitores, assim como reconhecimento cultural, as Histórias em Quadrinhos traziam histórias cujo conteúdo e inserção de temas não estavam restritos às histórias para crianças e adolescentes. Na Itália nos anos 1960, por exemplo, livros de bolso cujos conteúdos eram histórias de crimes, terror e pornografia explícita, tornaram-se publicações populares, juntando-se aos quadrinhos clássicos de aventura, especialmente do gênero *western*, em novos patamares. Quadrinhos originais, especialmente franceses, também eram traduzidos para outras línguas europeias, competindo com os quadrinhos americanos. (ZANETTIN, 2008, p. 3)⁹

⁹ “In France, Belgium and Italy, which were perhaps the European countries where comic books reached the wildest readership as well as cultural recognition, comic books and magazines contained Stories whose content and treatment of themes were not confined to child or adolescent imagery. In Italy, in the 1960’s, for

Nas décadas de 1960 e 1970 os quadrinhos voltados para a educação de adultos se estabeleceram como literatura popular, e este novo tipo de quadrinhos, principalmente de autores franco-belgas, italianos e argentinos, eram publicados em séries de revistas e livros colecionáveis. Estas publicações se caracterizavam por ter uma marca mais autoral e original, ao invés dos padrões impostos pelos quadrinhos norte-americanos, e também por ser histórias completas em vez de séries regulares.

Atualmente, as Histórias em Quadrinhos abrangem uma vasta quantidade de temáticas, podendo ser utilizados como meio de ensino dentro de sala de aula, como recriação ou como uma forma de disseminar conhecimentos específicos. Embora nos anos 1980 o movimento de revitalização de HQs norte-americanos e seus super-heróis tenha ganhado força com um ritmo acelerado de lançamentos (VERGUERO, 2017), o mercado europeu não ficou atrás do *boom*. Os lançamentos dos ingleses Neil Gaiman (*Sandman*, 1989 -1996) e Alan Moore (*Watchmen*, 1986) buscavam não somente um lugar dentro o universo dos super-heróis mas também o equilíbrio entre a excelência artística e o sucesso entre o grande público, com as chamadas *graphic novels*.

Dirigidas ao público adulto, essas obras brincam com elementos fantasiosos e revisitam os diversos tipos dos quadrinhos, como o de super-heróis (*Top Ten*, *Supremo*), fantasia (*Prometea*), drama (*A small killing*, *Lost Girls*), humor (*D.R and Quinch*), aventura (*A Liga Extraordinária*) e ficção científica (*V de Vingança*, *A balada de Halo Jones*, *Skizz*). (VERGUERO, 2017, p. 37)

A exploração das *graphic novels* no mercado *mainstream*¹⁰ trouxe consigo o interesse do público para tipos de quadrinhos de caráter artístico mais elevado e de grande profundidade psicológica.

instance, pocketbooks whose contents were crime, horror and explicit pornography became popular publications, joining classical adventure comic books, especially of the Western genre on new-stands. Original comics, especially those in French, were also translated into other European languages, rivalling American ones.”

¹⁰ “Corrente principal” ou “fluxo principal”, é um conceito que denota uma tendência dominante, pensamento ou gosto corrente da população.

É neste contexto, de busca e afirmação artística, que Bastien Vivès deu seus primeiros passos como artista dos quadrinhos. Embora com estilos diversos em cada um dos seus trabalhos, Vivès transporta o leitor por caminhos de contemplação em situações ora banais (retratadas sob um olhar poético), ora fantásticas, com uma narrativa guiada principalmente por imagens.

1.2 ABORDAGENS TEÓRICAS: DEFINIÇÕES

Os estudos acadêmicos em HQSs começaram a surgir nos anos 1940, porém apenas no final dos anos 1960 e início dos anos 1970 aconteceu o amadurecimento desta área. No âmbito internacional dos primeiros estudos, podemos mencionar o quadrinista e teórico americano Will Eisner, que trata principalmente da linguagem dos quadrinhos, criando o termo *Arte Sequencial* (1989) para tentar definir esse gênero. Nesta área, podemos mencionar também o teórico americano Scott McCloud, que além de tratar da linguagem dos quadrinhos em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, adentra nos estudos de produção e desenho de HQSs numa sequência de obras, *Desenhando os Quadrinhos* e *Reinventando os Quadrinhos*. Em estudos mais específicos, como os estudos sistemáticos de HQSs, temos a presença do teórico belga Thierry Groensteen, que baseia seu trabalho no estudo do sistema semiótico dos quadrinhos, lidando principalmente com sua constituição física na página produzida/publicada.

No Brasil, as pesquisas em Histórias em Quadrinhos têm apresentado um grande aumento nos últimos vinte anos. Dentre os teóricos mais atuais temos a presença de Roberto Elisio dos Santos e Waldomiro Vergueiro, que publicam em conjunto artigos acadêmicos e livros sobre análise de HQSs; Antonio Luiz Cagnin, que trabalha não somente com análise e linguagem das HQSs, mas também adentra nos estudos semióticos de HQSs. Evidenciamos, também, o aumento de pesquisas e trabalhos acadêmicos produzidos na Universidade Federal de Santa Catarina nos últimos anos nos mais diferentes núcleos e graus, desde trabalhos de conclusão de curso até dissertações de mestrado e teses em andamento, como a do tradutor e jornalista de HQSs Érico Gonçalves de Assis no programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PGET), a monografia apresentada por Iohanna Campos Roeder em 2014 no curso de Ciências Sociais, no Centro de Filosofia e Ciências Humanas (CFH) intitulada *Discursos do Homem de Aço – Um Estudo Sociológico*

do Superman; a dissertação de mestrado defendida por Brenda Rocio Barrientos Ruesta na PGET, também em 2014, intitulada *Os quadrinhos da Maitena no ensino de espanhol língua estrangeira: à luz da tradução funcionalista* que nos introduz às pesquisas realizadas sobre a utilização de Histórias em Quadrinhos em sala de aula, tanto no ensino de literatura como no ensino de língua estrangeira; e a dissertação de mestrado defendida por Sigfrid Fromming na PGET, intitulada *A aplicação da teoria de Peeter Trop à Tradução da obra de literatura infantil Max und Moritz de Whilhem Busch, do Alemão ao português do Brasil*.

A quantidade de eventos e grupos de estudos também têm apresentado um grande aumento no Brasil. Dentre alguns grupos podemos salientar o Observatório de Histórias em Quadrinhos da Universidade de São Paulo, organizadores das seis Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos e das duas Jornadas Temáticas em Histórias em Quadrinhos. Na Universidade Federal de Santa Catarina, é importante mencionarmos a existência do Núcleo de Imagem Sequencial (NIS) que, dentre vários projetos que estudam Histórias em Quadrinhos, inclui a *Gibiteca*, acervo de livros teóricos, técnicos e Histórias em Quadrinhos, idealizado pelo professor e estudioso de HQSs, prof. Dr. Mario César Coelho, do Departamento de Expressão Gráfica (EGR – UFSC), que proporciona um espaço de pesquisa e leitura de HQSs, e o grupo de pesquisa em Histórias em Quadrinhos, também projeto independente e em processo de formação, idealizado pelo mesmo professor.

Embora atualmente as pesquisas focadas em Histórias em Quadrinhos sejam extensas, neste trabalho serão abordadas as pesquisas que se referem de forma aprofundada ao funcionamento, sistema e gramática dos quadrinhos, tendo em vista a necessidade de compreender melhor este objeto de estudos, e como o mesmo pode ser inserido nos estudos da tradução. Vale salientar que serão utilizados, para este fim, os três primeiros teóricos mencionados no primeiro parágrafo desta seção.

As tentativas de definir o que são, na sua essência, as Histórias em Quadrinhos, surgiram quase em conjunto com os primeiros estudos sobre seu funcionamento e linguagem. Não é raro achar diversas definições, muitas delas conflitantes, que em vez de definir, contam a história do surgimento dos quadrinhos na tentativa de inseri-los num contexto histórico, por falta de um aprofundamento teórico que possa defini-los. Se colocarmos as palavras *comic definition* em qualquer sistema de busca, encontraremos aproximadamente 26.900.000 milhões de resultados que

envolvem estas duas palavras¹¹. Muitos resultados são de dicionários e não contemplam inteiramente o que pode ser definido como história em quadrinhos. Segundo Groensteen, estas definições são insatisfatórias, já que:

Longe de comprovar a pobreza de expressão há muito tempo assumida e a infantilidade intrínseca, os quadrinhos adentram num grupo de mecanismos coordenados que participam na representação e na linguagem, e que estes mecanismos determinam nos seus movimentos numerosos e diferentes parâmetros, onde a interação dinâmica toma formas extremamente variadas de um quadrinho para outro. (GROENSTEEN, 2012, p.124)¹²

Eisner assumiu esta empreitada numa série de ensaios reunidos¹³, que formam um dos livros mais conhecidos dentro dos estudos acadêmicos em HQSs. *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989) é a primeira tentativa formal não somente de definir o gênero, como também estudá-lo de uma forma que não colocasse em evidência o conceito formado socialmente que afirmava que as Histórias em Quadrinhos, além de serem um subgênero da literatura, eram também voltadas exclusivamente para o público infanto-juvenil. Na próxima seção, abordo algumas das definições apresentadas por Eisner, para melhor compreender sua definição de Histórias em Quadrinhos, como diversos elementos presentes nas páginas de uma obra pertencente a este gênero.

1.2.1 Quadrinhos e arte sequencial

¹¹ Resultados obtidos em pesquisa realizada na plataforma de busca Google, visto pela última vez no dia 18/02/2017.

¹² “Far from verifying the long assumed poverty of expression and intrinsic infantilism, comics rest on a group of coordinating mechanisms that participate in the representation and the language, and that these mechanisms govern in their movements numerous and disparate parameters, of which the dynamic interaction takes on extremely varied forms from one comic to another.”

¹³ Ensaios publicados na revista *The Spirit* baseados na experiência pessoal de Eisner ao dar aula sobre quadrinhos na School of Visual Arts (SVA) em Manhattan, Nova Iorque.

Will Eisner, renomado quadrinista norte-americano, com mais de setenta anos de carreira, dedicou-se não somente ao trabalho com Histórias em Quadrinhos, atuando também como cartunista, desenhista, roteirista, arte-finalista, editor, publicitário e empresário. Dentro de sua versatilidade, Eisner dedicou alguns anos de sua vida a dar aulas sobre quadrinhos na *School of Visual Arts* (SVA) em Manhattan, Nova Iorque, e foi dessa experiência e dos ensaios reunidos e publicados na revista *The Spirit*, que Eisner publicou *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Após detectar a dificuldade e complexidade do processo criativo e de leitura de Histórias em Quadrinhos, Eisner percebeu a necessidade de produção de material sobre este assunto, embora não tivesse a pretensão, em toda sua teorização, de produzir de fato uma construção teórica para um leitor acadêmico. No entanto, é baseado em suas reflexões que o caminho para o entendimento da chamada gramática dos quadrinhos torna-se mais claro.

Eisner começa por explicar – ou tentar desmistificar – o processo que envolve a leitura de uma história em quadrinhos. Pode-se entender o processo interpretativo da sobreposição de palavra e imagem descrita por ele como um processo de tradução inerente que acontece logo na cabeça do leitor, já que, antes do texto verbal, é o texto imagético presente nas HQSs que guia o entendimento das mesmas. Mas para podermos dar continuidade a este pensamento, nos é chamada a atenção para entender o que é “imagem” numa história em quadrinhos. Eisner abre a discussão afirmando que o texto escrito é lido muitas vezes como imagem, evocando uma emoção específica, modificando assim a percepção da própria imagem.

Se seguirmos a lógica eisneriana de que o texto pode ser lido como imagem graças à tipografia utilizada em certos momentos, é possível também realizar o caminho inverso: entender a imagem como texto, já que não são todos os casos nos quais o texto aparece com alguma marca tipográfica que define uma característica específica nos personagens, como é possível observar na fig.7, em que apesar da tipografia continuar a mesma, é o traço que forma o balão de fala que define o teor do que está sendo dito e a sensação que deve provocar no leitor. Neste caso, nos deparamos com uma voz amedrontadora e maldosa, as sombras presentes no corpo da moça, perante o toque do outro personagem, denotam a força utilizada para tal, com o intuito de machucar. A mesma coisa acontece nos primeiros quadros, em que a mão do homem é comparada à mão da mulher; ela parece muito maior, demonstrando superioridade, os traços são mais angulosos, demonstrando força, em contraste com as mãos delicadas, de ângulos arredondados, da garota. No quadro final da fig.7 o

ângulo de foco, de frente, com ele inclinado sobre ela, serve para o leitor receber o pontapé final: ela é totalmente subjugada pela figura masculina coberta de preto, enquanto se encontra seminua, frágil e dominada. São estas características que guiam o sentimento do leitor, ao ler esta página; os acontecimentos poderiam ser acompanhados da mesma forma, mesmo que não houvessem balões de fala, o sentimento seria o mesmo, causando o mesmo impacto. Eisner argumenta que um gesto, ou até a posição final de um movimento, é a chave para o seu significado, e deve expressar claramente o sentido pretendido, o que Craig Thompson consegue em *Habibi*, com precisão.

Figura 7 - THOMPSON, Craig. *Habibi*. 2012. p. 160.



Fonte: Acervo pessoal.

A presença de imagens num quadrinho é uma das coisas que o define como tal, a sobreposição de palavras e imagens é a mais básica das definições e, por isto, as palavras devem harmonizar com o sentimento que o quadrinista imiscuiu à imagem, o que determina o clima emocional que permeia a obra. Retomando o exemplo anterior, na fig.7, podemos perceber que, embora não haja uma marca tipográfica na cena, a escolha das palavras utilizadas para acompanhar as imagens é acertada, as palavras amedrontam, o uso do diminutivo em “garotinha” deixa claro

que o homem considera a garota como alguém inferior a ele, alguém que ele consegue dominar com facilidade.

Eisner estabelece que a interação entre o desenho de uma personagem e seu balão de fala é um recurso que afeta os níveis de fala e modulações do quadrinho, isto é, a natureza e emoção da fala, a personalidade ou estilo do artista e do personagem e seu estilo de falar. Embora essas modulações estejam, num primeiro momento, atribuídas ao letreiramento¹⁴, são importantes no âmbito tradutório, já que esses traços definem não somente a tipografia que será utilizada para representar certas características de personagens, mas também as palavras que serão utilizadas na roteirização. Esta escolha de palavras, baseada nas características imagéticas do personagem, influencia diretamente o processo tradutório, já que as modulações de fala exigem um alto nível de coerência entre o texto escrito e as características imagéticas. Assim, Eisner continua:

Nas Histórias em Quadrinhos a postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens, modifica e define o significado que se pretende dar às palavras. Por meio da sua relevância para a experiência do leitor, podem invocar uma nuance e dar inflexão audível à voz do falante. (EISNER, 1989, p.103)

Já que nos quadrinhos trabalhamos com imagens que representam movimento, mas ao mesmo tempo se encontram congeladas na página, a precisão dos gestos é de grande importância para gerar o significado pretendido. O detalhamento dos movimentos quadro a quadro define a velocidade dos mesmos: se queremos representar um movimento rápido, este deve ser detalhado, mostrando cada fase e cada mudança – o que Eisner chama de Ação Intermediária – até chegar ao movimento final, como aconteceria no caso de um soco rápido. Já no caso de um movimento lento, é possível apenas mostrar os estágios inicial e final, esperando que o leitor possa completar o movimento em sua imaginação.

Outros elementos mencionados são as expressões faciais, e como estas interagem com o posicionamento e gestos corporais para atingir

¹⁴ Processo de planejamento de inserção de texto escrito nas histórias em quadrinhos. Visa a harmonia desta inserção na ilustração e na harmonização na transmissão de sons (onomatopeias) de forma mais precisa.

certos objetivos. Todos estes elementos são absorvidos na hora da leitura de uma obra em quadrinhos, mesmo que o leitor não perceba o que está de fato acontecendo, e foque a leitura no texto. Leitores mais apurados de quadrinhos – aqueles que têm mais experiência na leitura – levam o olhar atentamente por cada quadro, prestando atenção aos detalhes para garantir a total interpretação de uma página.

Ao abordar a temática da subordinação entre texto verbal e texto imagético, Eisner adentra na noção da inseparabilidade entre ambos, e define a importância do seu relacionamento, o que mais adiante é retomado por Klaus Kaindl e Federico Zanettin, ao descrever as especificidades de tradução de quadrinhos. Will Eisner, como pioneiro na teorização da linguagem dos quadrinhos, serve como base para todos os estudiosos e pesquisadores desta forma de arte, posto que, além de estudar quadrinhos, foi também um artista e quadrinista, unindo suas reflexões como teórico à experiência de vida como artista.

1.2.2 Desvendando, desenhando e reinventando

Scott McCloud, teórico e quadrinista norte-americano que defende os quadrinhos como uma forma literária e de arte autônoma, obteve destaque em sua carreira como quadrinista pela primeira vez entre 1984 e 1990, com a série de ficção científica *Zot!*, publicada pela editora Eclipse Comics. No entanto, sua popularidade se deve principalmente ao seu trabalho como teórico das Histórias em Quadrinhos, após a publicação de *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), no Brasil publicado como *Desvendando os Quadrinhos*, cuja continuação veio a ser publicada a partir dos anos 2000. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology are Revolutionizing an art form*, em português, *Reinventando os quadrinhos* (2000), e *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*, em português intitulado *Desenhando Quadrinhos* (2006), são as obras que completam a trilogia de trabalho teórico de McCloud, apresentado por inteiro no formato de história em quadrinhos. Neles, é abordado todo o processo de criação de HQSs, analisando não somente os aspectos conceituais, como também os aspectos teóricos e comerciais. McCloud também se destaca como o precursor das *webcomics*, dando início a uma nova forma de publicação e disseminação de Histórias em Quadrinhos, de mais fácil acesso e compartilhamento, ampliando as fronteiras deste mercado.

Em *Desvendando...*, McCloud abre a discussão tentando definir o que são de fato as Histórias em Quadrinhos, tomando como base o termo

Arte Sequencial de Eisner, e desenvolvendo a partir dele sua própria definição, até defini-los como imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador (McCloud, 1995 [1993]), porém, ressalta que tentar definir as Histórias em Quadrinhos é um processo contínuo, desvendando novas possibilidades e reinventando este gênero sempre que possível.

Em *Desvendando...*, McCloud realiza a separação entre palavras e imagens, tratando-as em posições distintas que funcionam em diferentes formatos de combinação.

Palavras e figuras combinadas talvez não sejam minha definição de quadrinhos, mas a combinação tem tido grande influência em seu desenvolvimento. Muitas experiências humanas podem ser retratadas em quadrinhos através de palavras e figuras. Como resultado – e apesar de seus outros usos em potencial – os quadrinhos ficaram muito associados à arte da narrativa. (McCloud, 1995 [1993])

McCloud categoriza no total sete combinações para tentar esgotar as possibilidades de uso dos signos linguísticos nas Histórias em Quadrinhos. Listarei aqui, de forma breve, quais são estas categorias.

- Específicas de palavras (*word specific*): quando as figuras ilustram, mas não acrescentam quase nada a um texto, assumindo um segundo plano;
- Específicas de imagem (*Picture specific*): ao contrário da situação anterior, em que as palavras assumem o segundo plano, servindo como trilha sonora a uma sequência visualmente falada;
- Duo-específicas (*duo-specific*): quando palavras e imagens transmitem a mesma mensagem;
- Aditivas (*additive*): quando as palavras amplificam ou elaboram uma imagem, ou vice-versa. Porém, em *Desenhando...*, McCloud renomeia esta categoria para Interseccionais (*intersecting*), já que palavras e imagens trabalham em uníssono para produzir significado;
- Paralelas (*parallel combination*): quando as palavras e imagens seguem rumos distintos;
- Montagens (*montage*): quando as palavras fazem parte da figura, isto é, a inserção das palavras no ambiente pictórico;

- Interdependentes (*interdependent*): quando palavras e imagens dependem mutuamente umas das outras para transmitir uma mensagem.

McCloud fornece informações sobre algumas características das combinações citadas acima, por exemplo, quando nos deparamos com relações interdependentes, aditivas ou de montagem ao longo da leitura de um quadrinho, estas exigem do leitor um alto nível de envolvimento com o texto, mais do que outros tipos de combinações, consideradas mais simples. Já as combinações Específicas de Imagem e Específicas de Palavras proporcionam ao leitor um relaxamento temporário.

Em *Desenhando...*, McCloud formula outra maneira de abordar o relacionamento palavra-imagem e, em vez de separá-los, entende a página de uma história em quadrinhos como uma composição gráfica completa, como um recurso de expressão gráfica no qual palavras e imagens teriam o mesmo nível de importância, sendo impossível separá-las. As palavras, sendo a representação gráfica dos signos linguísticos, podem ser enxergadas como imagens, conferindo “som” aos quadrinhos e permitindo ao leitor “ouvir com os olhos” por meio da utilização de efeitos gráficos como negrito, caixa alta, itálico, gradações no corpo da letra, entre outros recursos.

Figura 8 - MCCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. 2008. p. 146.



Fonte: Acervo pessoal.

Assim, McCloud brinca com as possibilidades de criar efeitos sonoros com a representação gráfica e destaca quatro variáveis: o volume

que é indicado pela espessura e tamanho da fonte, além dos pontos de exclamação, o timbre que indica a quantidade de som ou sua aspereza, a associação de estilos e formas de fonte que designam ou imitam a fonte do som (onomatopeias) e a integração gráfica, isto é, as linhas que mesclam as palavras com as imagens.

A proposta de McCloud em *Desenhando...* não é apenas teorizar sobre Histórias em Quadrinhos, mas também criar uma espécie de manual de desenho de quadrinhos que contemple também os aspectos narrativos do mesmo; para isso, retoma os assuntos tratados anteriormente por Eisner, como a importância dos gestos, tanto faciais como corporais, e os tipos de relacionamentos entre palavra e imagem, ampliando suas considerações e qualificando-as.

Neste trabalho, optou-se por analisar apenas as propostas teóricas de McCloud presentes nos livros *Desvendando...* e *Desenhando...*, já que *Reinventando...* foca em tecnologias de época restritas que hoje em dia são consideradas datadas, como conexões de internet, com velocidades que atualmente são consideradas baixíssimas, ou plataformas que caíram em desuso.

1.2.3 O sistema dos quadrinhos

Thierry Groensteen, pesquisador belga, é um dos teóricos mais representativos, no que concerne ao estudo das Histórias em Quadrinhos como sistema. Com mais de 200 publicações, entre ensaios, artigos, livros e obras coletivas, Groensteen é um autor consagrado não somente pela sua pesquisa, como também por seu papel como historiador desta mídia. Groensteen inaugura uma nova crítica de quadrinhos nos modelos de Roland Barthes, Umberto Eco e Maurice Blanchot, renovando a teoria de estudos em Histórias em Quadrinhos, e contribui com o reconhecimento destes como arte, tanto aos olhos do grande público como aos olhos da academia.

Fruto da sua tese de doutorado, *O Sistema dos Quadrinhos* é uma das principais publicações de Groensteen, na qual ele propõe uma nova análise dos fundamentos da linguagem das Histórias em Quadrinhos. Nesta obra, a solidariedade icônica está presente como princípio fundador das HQSs, sendo este o elemento que estabelece a possibilidade narrativa dos quadrinhos.

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*. (GROENSTEEN, 2015, p.28)

Ou seja: não é possível definir ou conceituar os quadrinhos sem verificar esta solidariedade icônica, já que é uma condição necessária para falar sobre esta mídia, na qual as imagens são diversas e correlacionadas de alguma forma. Estas imagens solidárias não podem, nem devem, ser analisadas de forma isolada. Uma página de quadrinhos oferece uma primeira visão global, sintética da obra como um todo e precisa ser examinada, percorrida, decifrada analiticamente (GROENSTEEN, 2015, p.30). Em suma, todas as Histórias em Quadrinhos podem ser definidas como uma coleção de ícones apartados e solidários.

Para poder aprofundar-se ainda mais na análise dos fundamentos da linguagem dos quadrinhos, Groensteen ressalta que não é possível se limitar somente à definição de solidariedade icônica, já que as HQS movimentam códigos e esses códigos, empregados simultaneamente, estabeleceriam a expressão particular desta mídia. É a forma através da qual estes códigos se relacionam uns com os outros que cria o fluxo narrativo da obra, e estes movimentos (ou relacionamentos) podem ser definidos partindo de duas bases propostas por Groensteen: Espaço-topia e Artrologia.

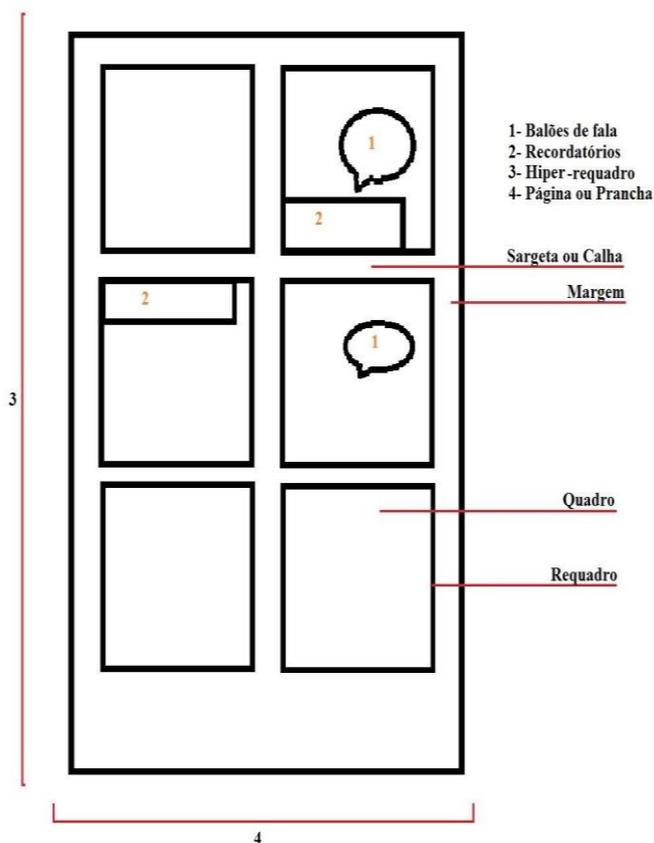
A Espaço-topia é a característica da ocupação do espaço dos elementos de uma HQS, isto é, a localização das páginas, dos balões de fala e de outros elementos. Engloba seu posicionamento, formato e área física, sendo estes os parâmetros espaço-tópicos indicadores de narrativa. Já a Artrologia representa as articulações entre os elementos dispostos, seu relacionamento. Estes relacionamentos, dependentes da espaço-topia, podem ainda ser divididos em dois graus:

- Artrologia restrita (relações elementares): criação de conexões entre imagens contíguas, regidas pela operação de decupagem, subordinadas aos fins narrativos. É neste nível que a escrita tem prioridade como operador complementar da narrativa;

- Artrologia Geral (relações translineares ou distanciadas): criação de conexões entre as imagens num nível mais elaborado de integração do fluxo narrativo, distantes pela obra.

De modo geral, o teórico belga distingue os elementos presentes numa HQS e seus diversos relacionamentos como ponto de partida para a análise do funcionamento dos mesmos em cada obra. A representação gráfica de cada elemento pode ser colocada da seguinte forma:

Figura 9 - Elementos de uma HQS, 2017.



Fonte: Produção própria.

Segundo Groensteen, não há motivo para abordar o estudo das Histórias em Quadrinhos a partir de uma unidade menor do que o quadro. Entende-se por **quadro** uma porção de espaço isolada por vazios – independente do seu conteúdo e da complexidade que este possa manifestar – e é delimitado por um **requadro**, que assegura sua integridade. Porém o quadro pode ser reenquadrado, como por exemplo para ser utilizado em estampas de camisetas e outros produtos. Assim, concluímos que é o **requadro** quem manda na imagem (GROENSTEEN, p.36). O requadro pode exercer, dentro do quadrinho, seis funções identificáveis:

- Função de fechamento: rodear o quadro e conferir-lhe uma forma determinada, da qual não remove nada, apenas circunscreve, delimitando a área que é oferecida ao registro do desenho e, se necessário, dos enunciados verbais;
- Função de separação: desempenha o papel análogo aos signos de pontuação da língua, recortando a unidade do quadro e facilitando a compreensão do texto;
- Função de ritmo: na qual o texto dos quadrinhos obedece ao ritmo imposto pelo requadro. É a função que delimita quanto tempo o leitor demora o olhar dentro de cada quadro circunscrito, porém, faz-se necessário ressaltar que o ritmo do requadro independe do seu tamanho ou forma;
- Função de estrutura: informa e estrutura a composição do desenho que se desenvolve dentro de si, influenciando decisões de composição de imagem e sua percepção;
- Função de expressão: trata-se da modalidade de linha de contorno do requadro, seu desenho, que a princípio tem como utilidade chamar a atenção para uma ruptura no nível de enunciação da imagem. Pode também referir-se a outras instruções expressivas do quadro, como flashbacks, ironia, ou o início de uma sequência onírica;
- Função de indicador de leitura: o requadro sempre indicará, por mais óbvio que isto possa parecer, a presença de um elemento a ser lido, um conteúdo a ser decifrado. Funciona como um convite para o leitor parar e examinar.

As coordenadas do quadro dentro da página definem sua posição e determinam seu lugar no protocolo de leitura; é a partir do posicionamento de todos estes elementos que o leitor poderá deduzir o caminho a seguir para passar de um quadro para outro, a ordem do

programa narrativo. A divisão de tempo, isto é, a velocidade de leitura dos quadros é ditada, além do requadro, pela sarjeta entre eles.

O **hiper-requadro** está para a **prancha** assim como o requadro está para o quadro. A prancha pode ser definida como o conjunto de quadros “cheios” agrupados numa página, e o hiper-requadro é a página que o circunscreve. Porém, Groensteen introduz também o conceito de multirrequadro, que engloba, além da página, as tiras, a página dupla e o livro como um todo, sendo estes multirrequadros alinhados, sistemas de proliferação de quadros cada vez mais inclusivos.

Diferente do hiper-requadro, o multirrequadro não possui fronteiras estáveis, suas fronteiras são aquelas da obra como um todo, sendo esta uma tirinha isolada ou uma história de 200 páginas. O multirrequadro corresponde à soma dos requadros que compõem uma história em quadrinhos finalizada; é, portanto, também a soma dos hiper-requadros. (GROENSTEEN, (2015, p.42)

A **margem** é o fundo sobre o qual o multirrequadro destaca-se como um arquipélago, a unidade de apoio externo ao hiper-requadro. Porém, está longe de ser indiferente no plano estético, já que é a margem quem abriga informações complementares na prancha, como número de páginas e notas explicativas. Seu espaço é definido pela largura ajustável dos extremos da página. Groensteen define a **sarjeta ou calha** como interquadro branco, porém, levando em conta que a esmagadora maioria de teóricos que estudam a linguagem dos quadrinhos (como Eisner e McClodud) se atêm aos termos citados, optei por manter estas definições. A **sarjeta ou calha** é o espaço em branco que se encontra entre os quadros, o que os separa, reforçando a moldura entre cada quadro, atuando como requadro suplementar em relação ao contorno externo do hiper-requadro.

O **balão de fala** – ou simplesmente balão – faz parte do espaço constitutivo de uma história em quadrinhos. De modo geral, o balão é um espaço fechado que encerra o texto e, como seu próprio nome sugere, o balão tende à forma elíptica. Engloba texto narrativo. Porém, esta definição não se delimita apenas ao balão como também está presente no requadro. É popularmente conhecido como o espaço que traz dentro de si as falas das personagens, pensamentos ou ideias e, assim como o requadro, oferece diferentes funções tanto dentro do quadro quanto dentro do hiper-requadro. O balão pode apresentar uma diversa variedade de

contornos para representar diversos tipos de expressão, sentimento e até a voz da personagem que enuncia o texto (dotando assim o enunciador da mensagem de uma voz própria e de uma personalidade própria). No entanto, é possível também a ausência de contorno. Tendo em vista que o balão de fala pressupõe um som, este deve demonstrar, mesmo na ausência de outros elementos dentro do quadro, sua proveniência, diferentemente do **recordatório** que, embora contenha elementos gráficos e palavras portadoras de informação, de forma geral não apresenta diálogos nem representa sons, mas traz consigo informações complementares de narrativa. Pode ser representado dentro de um quadro de forma isolada, com bordas definidas, comumente retangulares.

Groensteen e McCloud têm visões diferentes sobre como tratar o signo linguístico dentro de uma história em quadrinhos. Enquanto McCloud trata o texto verbal e o texto imagético como iguais, ou seja, no mesmo nível de importância dentro da análise estrutural de uma obra, Groensteen defende uma divisão entre palavras e imagens, colocando a palavra como uma função de apoio à narrativa imagética. Embora neste trabalho defenda a visão de que o texto escrito e o texto imagético têm na tradução pesos equivalentes no que se refere à importância interpretativa, considero a análise de Groensteen de suma importância no que se refere à identificação dos relacionamentos entre os elementos estruturais presentes numa HQSs, para a melhor compreensão do seu funcionamento como sistema narrativo, já que, embora Groensteen não considere dessa forma, este relacionamento e as movimentações de códigos não-verbais representam também aspectos linguísticos narrativos que podem ser colocados na linguagem verbal utilizada num quadrinho, como, por exemplo, as funções de requadro anteriormente mencionadas, que podem ditar o tipo de linguagem a ser utilizada dentro dos balões de fala. O mesmo acontece com o tipo de traço utilizado para delimitar o próprio balão (como podemos ver na figura 7 na página 32 deste trabalho); já que esta delimitação pode variar, varia também a linguagem utilizada por cada personagem – como bem apontado por Eisner – e os traços de personalidade dos mesmos, que acarretarão diferentes escolhas do tradutor. Assim, considero o diálogo entre estes autores essencial para o processo não apenas criativo de uma história em quadrinhos como também para a tradução.

1.3 *DANS MES YEUX*, DE BASTIEN VIVÈS

Como base para refletir sobre a tradução de quadrinhos e os estudos existentes, além de inserir teorias de tradução dentro do estudo desta prática, será utilizada como referência uma história em quadrinhos franco-belga, publicada em 2009 pela editora francesa Casteman, no seu selo KSTR, chamada *Dans Mes Yeux*, do quadrinista francês Bastien Vivès.

Ganhador de prêmios importantes dentro do universo dos quadrinhos franco-belgas, como o *Prix Révélation du Festival d'Angoulême* por *Le Goût du Chlore / O Gosto do Cloro* (Leya, 2012) em 2009, e o *Grand Prix de la Critique de l'Association des Critiques et Journalistes de Bande Dessinée* (ACBD) em 2012, Vivès se destaca pela sua produção ativa em diversos mercados de quadrinhos, com estilo versátil e grande quantidade de publicações por ano. Dentre suas publicações mais aclamadas podemos mencionar o álbum *Elle(s)* (2007), *Le Goût du Chlore* (2008), *Dans Mes Yeux* (2009), *Polina* (2011) e *Olympia* (2015). Atualmente, Vivès está envolvido no projeto *Last Man*, em parceria com outros dois quadrinistas – Michaël Sanlaville e Balack –, no qual Vivès se afasta das narrativas poéticas e intimistas que marcam sua carreira, adentrando num universo de aventura medieval que ganhou grande destaque na sua produção.

1.3.1 Aspectos da construção semiótica e da narrativa

A construção gráfica e narrativa de um quadrinho corresponde à sua ambientação, à combinação de signos que é interpretada e traduzida intrinsecamente pelo leitor, o que permite a absorção de mensagens que muitas vezes compreendemos, mas nos passam desapercibidas. A semiótica é o campo de pesquisa dos signos que estuda todos os fenômenos culturais como parte de sistemas de significação; em outras palavras, procura compreender como o ser humano interpreta os signos que o rodeiam, sejam estes provenientes de linguagem verbal ou não-verbal. Estudar como um indivíduo atribui significado a tudo o que está ao seu redor significa que é possível analisar semioticamente os elementos do nosso entorno. O entendimento das mensagens, isto é, os signos que interpretamos ao ler uma história em quadrinhos, nos permite compreender tudo aquilo que a literatura em prosa deixa a cargo de nossa imaginação, como a descrição dos ambientes, a personalidade das personagens, a motivação por trás das ações e a ambientação psicológica que permeia a narrativa.

Nesta seção, adentro nas particularidades narrativas e semióticas presentes em *DMY* que guiam o olhar durante o processo de leitura e de tradução, apresentando exemplos que demonstram a importância da percepção destas peculiaridades aos olhos interpretativos do tradutor.

As particularidades de *DMY* podem ser vistas já nas traduções do título. *DMY* é o retrato de uma história simples e, definida pelo quadrinista¹⁵ como o relato de um acontecimento banal: o encontro de um rapaz e uma jovem de 20 anos. Este encontro entre dois personagens é ilustrado de forma particular e poética, visto que a narrativa é construída apenas sob um ponto de vista. Nesta obra, o leitor se depara com dois personagens conhecidos, uma jovem e um rapaz, porém somente um deles é revelado pelo desenho: a jovem. Não sabemos seu nome, mas tudo se passa como se apenas o rapaz pudesse enxergá-la, ao menos daquela forma apaixonada. A maneira como este encontro banal nos é apresentado nos torna íntimos da situação. É por meio das imagens, e não dos diálogos, que o leitor se vê inserido num mundo de sentimentos que afloram juntamente com as cores predominantes do quadrinho. O vermelho, que representa em várias culturas o amor e a paixão, guia nossos sentimentos ao longo da leitura. É algo que vai além da página e se torna muito mais do que um desenho ou uma cor, ultrapassando os limites da simplicidade, tornando suas páginas uma experiência sensorial. O que era apenas uma pessoa, um perfil, torna-se o centro de um universo, e é observado de forma delicada e particular. Já o outro personagem, o rapaz, é uma incógnita para nós; tudo é visto através dos seus olhos. Seu nome, sua aparência e suas palavras não têm importância na narrativa e, por isso, não são revelados no quadrinho. Toda a história é construída como um diálogo unilateral, somente a voz da jovem é ouvida pelo leitor, e os sentimentos do rapaz são demonstrados pelo que ele observa, pelo foco dos seus olhos, sendo uma presença ausente, apenas um comunicador.

A história é contada em quadros pares, isto é, fileiras de dois quadros por vez que, como explicado pelo autor em entrevista, representam o olhar através do qual o personagem observa e dialoga com a jovem. É esta visão que o título de *DMY* procura introduzir ao leitor.

¹⁵ Informações obtidas por meio de entrevista concedida pelo autor via e-mail à autora deste trabalho. No anexo, inclui-se a autorização concedida pelo quadrinista para a utilização de *DMY* como objeto de pesquisa.

Figura 10 - Capas traduzidas de *Dans Mes Yeux*. 2009.



Fonte: Reprodução.

Assim, na tradução do título do quadrinho (Fig.10), nos deparamos com o primeiro problema de interpretação semiótica: a falta de análise da obra como um todo, o que levou a uma incoerência na tradução realizada para o inglês, visto que *dans* poderia ser traduzido por *in*, palavra que ilustraria de forma mais coerente a noção de que a história se passa dentro e através dos olhos do rapaz. Já em espanhol, alemão e italiano, a escolha de tradução parece ter sido acertada, embora em italiano a configuração gráfica da capa tenha sido modificada, podendo comprometer a compreensão dos elementos principais da mesma. Este é um dos primeiros indícios da importância de um olhar atento e teórico, por parte do tradutor, ao trabalhar com Histórias em Quadrinhos, que pode auxiliar no processo de passagem de uma língua para outra.

Já no que concerne à colocação dos quadros na página, estes estão dispostos em pares, sem bordas definidas e levemente arredondados. Seu posicionamento representa o olhar do narrador, tendo como objetivo, segundo o quadrinista, aproximar a história do leitor, fazendo com que ele se identifique com o ponto de vista proposto. As sarjetas são espaçadas, mas não o suficiente, como para representar um corte na continuidade da leitura, atuando como um elemento de ênfase para a direção do olhar do leitor que também é atraído apenas para a protagonista, única personagem que aparece com traços definidos em nanquim, contrastando com o fundo que não parece ter importância aos olhos do narrador. Como exemplo desta particularidade, podemos realizar uma breve comparação entre *DMY* e outro trabalho do autor, *O Gosto do Cloro* (Fig.11), que traz ao leitor o mesmo foco narrativo: um rapaz que conhece uma jovem e se apaixona. Esta é a única similaridade que pode ser encontrada entre os dois trabalhos. O posicionamento dos quadros em *O Gosto do Cloro* tem como objetivo uma narrativa em terceira pessoa com caráter cinematográfico, na qual o quadro realiza uma função de fechamento, perdendo parcialmente a elasticidade e flexibilidade

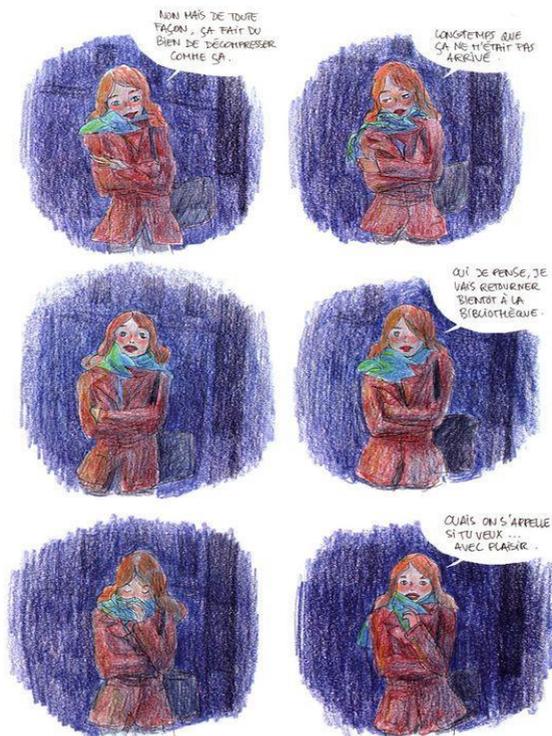
característica da forma que os quadros nas Histórias em Quadrinhos fornecem (GROENSTEEN, 2015).

Figura 11 - *O Gosto do Cloro*, 2012.



Fonte: Reprodução.

Figura 12 - *Dans Mes Yeux*, 2009.



Fonte: Reprodução.

Os balões de fala em *DMY* também representam um desafio para o âmbito tradutório. Tratando-se de uma obra desenhada à mão, os balões de fala foram posicionados exatamente onde o autor pretendia, para não interferir na narrativa visual, a ausência de bordas definidas faz com que estes se misturem ao espaço entre-quadros – ou sarjeta – ampliando assim o campo de leitura, porém, isto não significa que no processo de passagem de uma língua para outra este espaço deva ser ignorado. Muito pelo contrário. A quantidade de palavras por balão de fala preenche o espaço de uma forma em que se torna identificável o volume da voz do personagem falante e sua intensidade. Aumentar ou diminuir a quantidade de palavras por balão acarretaria em mudanças do tom da fala, podendo parecer que o personagem está falando muito baixo, muito alto, lentamente ou muito rápido. O espaço em branco dentro do balão é

também é um elemento pertinente, já que representa o silêncio que há entre as palavras, a pausa. Isto pode ser acentuado com o uso de reticências nas frases ou entre palavras, as quais Vivès aproveita neste quadrinho com maestria para representar uma fala cadenciada e sedutora, embora ainda utilize uma linguagem coloquial e inocente.

Dentre os aspectos semióticos de *DMY*, um dos que mais se destaca são as cores. Pelos estudos cromáticos pode-se considerar a cor como um elemento essencial. O ser humano não existe sem cores; mesmo o preto e o branco representam mensagens que são decodificadas em nosso cérebro, trazendo consigo diversas sensações. As cores são capazes de despertar no ser humano, inclusive, sensações físicas como calor ou frio, noção de profundidade ou distância. Assim, as cores adquirem significados específicos que dependem da bagagem cultural de cada indivíduo ou região.

As cores predominantes neste quadrinho podem ser listadas da seguinte forma: Vermelho, laranja, amarelo e azul. As três primeiras fazem parte do grupo de cores quentes, que se originam no amarelo e remetem à luz e calor, à sensação de temperaturas altas que emitem ondas que aumentam a pressão arterial, podendo provocar a sensação física de calor. Já o azul é uma cor fria, sendo esta a originária para outras cores que se relacionam à escuridão, ausência de luz e frio. As ondas emitidas por esta cor tendem a abaixar a pressão arterial, o que leva à sensação física de baixas temperaturas. O amarelo e o azul são cores que se neutralizam; no caso de *DMY* podemos associar a presença de apenas uma cor fria como uma forma de destacar ainda mais a sensação de calor que as outras trazem, dando ênfase e, ao mesmo tempo, um respiro aos olhos do leitor, nas imagens. Nossa personagem principal pode ser considerada uma personagem de cores predominantemente quentes, já que além dos cabelos ruivos (laranja) e a maquiagem (geralmente batom vermelho), as roupas com as quais é ilustrada sempre trazem um desses tons. Para adicionar um pouco de contraste, o quadrinista optou por um elemento azul na vestimenta (cachecol) e um elemento físico (os olhos) em tons de azul. Mesmo nas cenas cujos cenários pedem o uso de outras cores – como verde nos casos de cenas com natureza e ao ar livre –, os elementos vermelhos têm predominância.

A cor vermelha é a que possui maior saturação, devido ao seu comprimento de onda, transformando-a na cor mais facilmente percebida pelo olho humano. Por isto, os sinais de perigo, pausa ou alarme são relacionados a esta cor. O vermelho também se relaciona ao princípio da vida e das paixões humanas, em nossa cultura (cor do sangue, da pulsação da vida). Já simbolicamente, o vermelho é a cor da paixão, do amor, da

ação, da felicidade, da regeneração da vida e da guerra, evocando força, amor, energia e decisão. Para algumas culturas pode também significar juventude, riqueza, saúde e prosperidade. Levando em consideração estes significados, nossa personagem principal pode ser delineada de uma forma mais aprofundada como uma pessoa enérgica e cheia de vida, alguém apaixonante e envolvente, alguém que carrega consigo uma grande vontade de viver. Porém, à medida que a narrativa se desenvolve, podemos perceber uma mudança nas cores utilizadas nas vestimentas da personagem, que muda drasticamente para roupas azuis, em cenários que pouco a pouco perdem suas características quentes até se transformar apenas em uma mancha azul, podendo simbolizar o momento de ruptura em que o romance se quebra, se esfria.

Um dos únicos contornos identificável em tinta preta, ao longo do quadrinho, é o contorno da protagonista, sendo mais um indício do foco dos olhos do narrador; ela é a única que apresenta linhas definidas que a delinham e fazem com que se destaque dos outros elementos, assim, quando outros personagens interagem com ela, seus contornos tronam-se evidentes. Por causa disso, suas expressões são claras e evidentes aos olhos do leitor; sua linguagem corporal pode ser facilmente acompanhada, já que seus movimentos se destacam aos nossos olhos.

Análises mais aprofundadas, bem como o quanto estas influenciam nas decisões tradutórias, são abordadas no capítulo 3, de recorte e comentário de tradução.

1.3.2 O relacionamento texto-imagem

Partindo do ponto de vista dos Estudos da Tradução, a tradução de quadrinhos está incluída dentro do que podemos chamar de “tradução subordinada” (MAYORAL; KELLY; GALLARDO, 1988), isto é, uma tradução na qual o texto se encontra acompanhado e, em algum grau, submetido a códigos não verbais que podem restringir ou ultrapassar o campo de atuação do tradutor. A presença destes elementos não-verbais acarreta a aparição de diversas dificuldades – neste trabalho, porém, não serão encaradas como tal, e sim como particularidades – que requerem do tradutor um trabalho que vai além do atuar com o código escrito. Na tradução de romances, livros ilustrados ou contos infantis, temos consciência da existência destas particularidades, porém, ao estudarmos Histórias em Quadrinhos, as fronteiras deste gênero se confundem, já que livros ilustrados e infantis também trazem junto com o texto imagens que o “acompanham”, mas o relacionamento entre estas imagens e o texto se

resume apenas a complementar o que já está sendo descrito, transformando as imagens num recurso dispensável para a narrativa. No entanto, como mencionado anteriormente, nas Histórias em Quadrinhos estes dois elementos são inseparáveis, ampliando assim o leque dos tipos de relacionamentos entre estes.

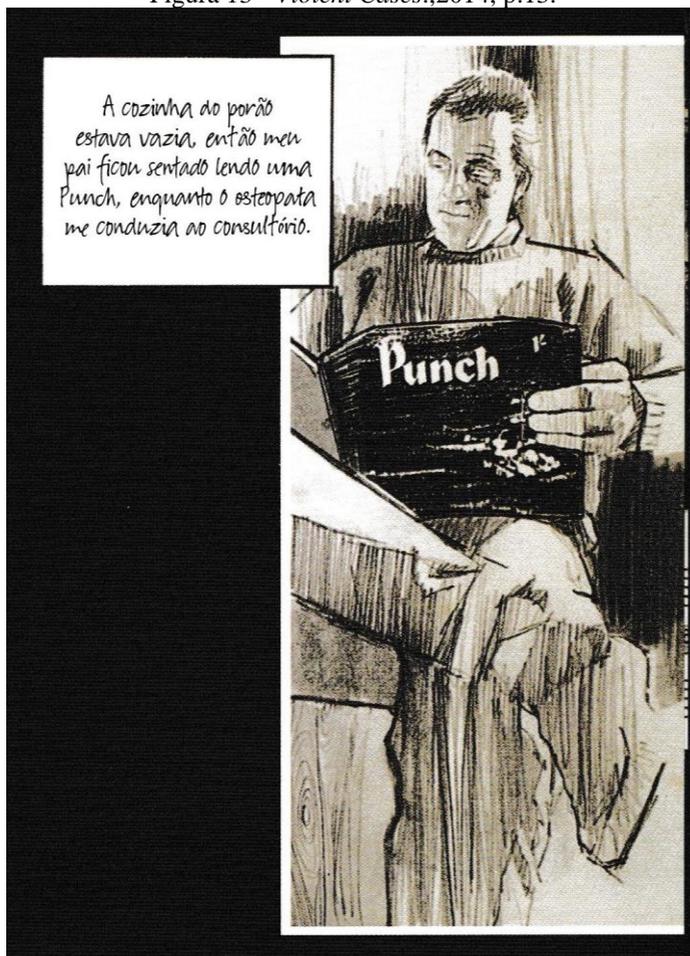
Em termos gerais, a tradução subordinada apresenta dois tipos de restrições específicas, fundamentalmente de caráter quantitativo e qualitativo (GARCÉS, 2000, p.3). Por um lado, o espaço presente na tradução subordinada é restrito ao espaço máximo da obra, que é ditado pela configuração gráfica da página – no caso do quadrinho – o que dificulta a inserção de notas ou explicações na página, e a margem de desvio da tradução (GARCÉS, 2000, p.3), para o caso de o leitor estar acompanhando o texto em sua língua de origem ou na presença de uma imagem que descreva uma situação concreta diminuindo as possibilidades de realizar traduções que incluam algum tipo de adaptação cultural. Esta última traz consigo algumas possibilidades para o tradutor: a inserção de uma nota de tradução para explicar o projeto tradutório dessa página em particular, o que implicaria na modificação da página como um todo; a modificação da “problemática” – em alguns casos o tradutor consegue, por meio da editora, tais mudanças junto ao desenhista – adaptando-a à cultura de chegada; ou ainda a busca de uma solução que possa se encaixar tanto com a situação descrita na imagem quanto com a cultura alvo. Em qualquer destes casos a interpretação do relacionamento texto/imagem exige uma leitura e um olhar diferentes por parte do tradutor, por se tratar de níveis inseparáveis, cujos significados são interdependentes.

Além da especificidade cultural das imagens, anteriormente mencionadas, e da composição gráfica da página, outro aspecto particular que deve ser considerado ao trabalhar com uma história em quadrinhos é o relacionamento texto/imagem. Este ponto tem um papel essencial dentro do trabalho do tradutor, que deve ser capaz de reconhecer inicialmente qual tipo de relacionamento está sendo trabalhado na obra. Segundo Kaindl (2010), podemos identificar três tipos de relacionamentos gerais entre texto e imagem:

- Relacionamento afirmativo (*affirmative*): quando a imagem e o texto se acompanham, reafirmando a mensagem um do outro; porém, a mensagem pode ser compreendida mesmo que um dos dois seja suprimido;
- Relacionamento complementar (*supplement*): quando texto e imagem se complementam, sendo mutuamente necessários para a total compreensão da mensagem;

- Relacionamento contraditório (*contradict*): quando imagem e texto se contradizem para causar algum efeito específico da narrativa, como mentira, sarcasmo, ironia ou humor.

Figura 13 - *Violent Cases*.,2014, p.13.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 14 - *Morte* (Edição Definitiva), 2014, p. 60.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 15 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 105.



105

Fonte: Acervo pessoal.

Na figura 12, temos o exemplo de um relacionamento afirmativo entre texto/imagem, já que, neste caso, a imagem do homem sentado lendo é apenas a ilustração do que está sendo descrito no recordatório; na sua ausência, a mensagem verbal continuaria a ser compreendida com facilidade. Na figura 13, o relacionamento identificado é o complementar.

Trata-se de uma história que tem como personagem principal a Morte – cuja representação humana é quem vemos na cena, e o quadrinho explica quem ela é –, na qual compreendemos o significado e a profundidade das suas palavras por ela estar representada nos quadros. Caso ela não estivesse e nos deparássemos apenas com o texto presente nos balões de fala, a mensagem “A gente ainda se vê...” presente no último quadro, pareceria banal e seu significado não seria totalmente compreendido. Na figura 14, temos o exemplo de um relacionamento de contradição, já que, apesar de a personagem estar claramente abatida e chorando, em sua fala insiste em dizer que nada acontece. O leitor tem uma percepção clara da carga emocional passada pela imagem; mesmo assim, o texto escrito tenta minimizar a ideia de que há um problema, tentando mascarar a situação.

Estas particularidades representam os desafios mais gerais encontrados quando falamos em traduzir Histórias em Quadrinhos, embora algumas delas não sejam exclusivas desta mídia, sendo apenas os desafios iniciais enfrentados pelo tradutor. Aspectos mais específicos, como o tamanho do balão de fala, o espaço gráfico da página, onomatopeias e recordatórios, serão abordados no segundo capítulo.

2 QUADRINHOS EM TRADUÇÃO

Este capítulo abre a discussão das teorias que inserem as histórias em quadrinhos dentro dos estudos da tradução. Diversos autores que serão abordados trazem os quadrinhos ao centro da questão, utilizando-os como objeto de pesquisas mais aprofundadas sobre suas particularidades, e como estas influenciam no processo tradutório, listando diversas dificuldades e, em alguns casos, algumas soluções. Embora grande parte dos teóricos concorde sobre a impossibilidade de separar os dois elementos que constituem uma história em quadrinhos, texto e imagem, há um vazio no que concerne a tratar a imagem como um ambiente a ser traduzido e interpretado.

Levando adiante a necessidade de inserir mais ainda os *comics* como objeto de estudos nesta área, e a falta de estudos que contemplem as histórias em quadrinhos como um todo, isto é, sem tentar separar o ambiente semiótico da obra do texto verbal, este trabalho apresenta as reflexões de Antoine Berman, não apenas como plano de fundo, mas também como fio condutor para perceber o espaço semiótico de uma obra em quadrinhos como um ambiente a ser, se não traduzido, interpretado como um guia que permite ao tradutor reconhecer o relacionamento palavra-imagem presente nos quadrinhos, e conseguir uma tradução coerente com o clima idealizado pelo autor da obra.

2.1 A LETRA DE BERMAN E OS QUADRINHOS

Antoine Berman, filósofo e crítico da tradução, é um dos teóricos mais importantes nos Estudos da Tradução. Quando pensamos em tradução, o fazemos não apenas como uma prática profissional, mas também como uma reflexão sobre a *letra*, com a qual é possível definir critérios éticos e de análise para o desenvolvimento do trabalho do tradutor como acadêmico. Tendo isso em vista, faz-se necessária a inclusão deste pensamento dentro dos estudos de tradução de quadrinhos, no momento muito atuais e em desenvolvimento. Como base teórica, será trabalhado o conceito de *letra*, que se encontra no livro *A Tradução e a Letra ou o Albergue do Longínquo*, e como esta reflexão de tradução – ou filosofia – pode ser aplicada no contexto das histórias em quadrinhos.

É importante começar pela definição de *letra* apresentada por Berman, já que pode parecer, inicialmente, uma definição um tanto controversa e complexa, podendo ser confundida, como ele mesmo

afirma, com tradução palavra por palavra. As notas dos editores franceses de *A Tradução e a Letra ou o Albergue do Longínquo* já esclarecem de forma superficial esta definição ao comentar sobre o título, afirmando que este já esclarece a obra como um todo, partindo do axioma de que a tradução é a tradução-da-letra enquanto letra, do texto enquanto *letra* (BERMAN, 2013), sendo a *letra* quem insiste e inspira o tradutor. Os editores continuam, afirmando que a *letra* não é a palavra, mas o lugar habitado onde a palavra perde sua definição e onde ressoa o “ser-em-línguas”. (BERMAN, 2013).

Já Berman, dentro de seu texto, define *letra* como todas as dimensões que o sistema de deformação, mencionado por ele no segundo capítulo do livro, atinge. Assim, Berman define *letra* como o habitat natural das palavras, onde elas perdem seu significado como elementos independentes, ganhando elementos como sonoridade, ritmo e forma. No entanto, estas dimensões referem-se a todos os elementos que envolvem o ambiente no qual a palavra está inserida. Elementos estes que, no contexto das histórias em quadrinhos, são diferentes dos que identificamos num texto em prosa, e devem ser traduzidos e pensados como ato tradutório-da-letra.

Sendo a *letra* o lugar onde o texto se torna *texto*, é necessário entender o que chamamos de texto dentro de uma história em quadrinhos e, também, ao afirmar que a *letra* é tudo o que está relacionado à palavra, podemos presumir que estas implicações se estendem além da sonoridade, ritmo e forma que a palavra adquire dentro do lugar onde habita. Na configuração das histórias em quadrinhos, entende-se por texto tudo aquilo que está inscrito na página, isto é, elementos estruturais como o quadro, o quadro, a sarjeta, os balões de fala e recordatórios (GROENSTEEN, 2015), ou seja, a composição estrutural da página; elementos pictográficos como o desenho em si, as cores e os traços; e elementos tipográficos, como a fonte utilizada para escrever o texto, fontes de onomatopeias, e como estas estão inseridas dentro da imagem. Eisner define o ato de leitura de histórias em quadrinhos como um ato interpretativo e tradutório inerente do leitor, afirmando que todos os elementos mencionados acima são lidos para o melhor entendimento de uma HQS. Ao afirmar esse ato de leitura, Eisner assume que todos estes elementos são texto, colocando-os assim no mesmo nível que o texto escrito, sujeitos a diferentes interpretações e formas de leitura. A minha proposta teórica é a de empregar o conceito de letra de Berman aos elementos que envolvem o ambiente onde está inserido o texto escrito dos quadrinhos, isto é, elementos estruturais, pictográficos e tipográficos, além de elementos estilísticos, de ritmo, registro, sintaxe, etc.

Podemos exemplificar o status de *letra* destes elementos de diversas formas; na figura 15, apresentamos duas páginas da obra *Dans Mes Yeux* que ilustram os aspectos estruturais e pictográficos descritos anteriormente. A ausência de texto escrito numa HQ pode levar ao pensamento de que o texto não tem profundidade o suficiente, que se trata de uma obra rasa e de fácil compreensão, porém, ao analisarmos o texto imagético que permeia e guia a leitura, é possível identificar diversos elementos importantes que guiam o olhar do leitor e fazem parte do ambiente semiótico, confirmando a posição das imagens como elemento de leitura. Na figura da esquerda pode-se perceber que os quadros estão dispostos em pares, sem bordas definidas e levemente arredondados, este posicionamento dos quadros representa o olhar do narrador, tendo como objetivo, segundo o quadrinista, aproximar a história do leitor, fazendo com que ele se identifique com o ponto de vista proposto nesta história. As sarjetas são espaçadas, mas não o suficiente, como para representar um corte na continuidade da leitura, atuando como um elemento de ênfase para a direção do olhar do leitor que também é atraído apenas para a protagonista, única personagem que aparece com traços definidos em nanquim, contrastando com o fundo, que não parece ter importância aos olhos do narrador.

Se observamos a segunda imagem da figura 15, pode-se perceber o aumento de quadros por página. Este aumento não é constante ao longo do quadrinho: por se tratar de uma cena que representa movimento, a quantidade de quadros guia a velocidade de leitura desta página, uma dança animada e divertida; mesmo assim, os quadros mantêm a característica descrita anteriormente, sem definição externa que possa comprometer o fechamento da cena, deixando-a em aberto para os movimentos – e o olhar – seguintes.

Aqui a imagem dita o ambiente psicológico da cena, na qual, se houvesse presença de texto escrito, este poderia ser inserido num tom de falas rápidas devido ao volume da música, com uma linguagem familiar, que representa a faixa etária representada e o clima constante de paquera e paixão que permeia a história principal.

Figura 16 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 84 e 85.



Fonte: Acervo pessoal.

Estes aspectos verbais nem sempre são claramente identificados se levado em consideração apenas o conteúdo dos balões. O tom, a forma do texto escrito e seu relacionamento com o texto imagético ficam mais aparentes se realizada uma análise, mesmo que superficial, do conteúdo das imagens, suas cores, o traço e os elementos estruturais nela contidos, diferentemente de um texto em prosa, em que marcas textuais definidas, por exemplo marcas culturais, são representadas por palavras; numa HQ, estas marcas são também trazidas ao tradutor pelo texto imagético.

Na figura 16, vemos o exemplo de como os elementos tipográficos podem também assumir o papel de *letra*. O quadrinho *Primeiro de Abril*, publicado pela editora Panini em 2013, é um exemplo clássico quando falamos em interpretação de tipografia. Neste caso específico, a tipografia representa não somente o clima psicológico da obra, como também é uma representação imagética da psicologia do personagem principal, o Coringa, que é conhecido por seu ar irreverente, psicótico e sanguinário. Ao modificar de forma abrupta esta tipografia, esses traços de

personalidade tão peculiares do personagem se perdem, sua fala distinta fica apagada, sem a sonoridade que deveria “falar” na cabeça do leitor.

Figura 17 - April Fool, 1989; Primeiro de Abril, 1990; Primeiro de Abril, 2013, Batman: Asilo Arkham.



Fonte: Reprodução.

Outro ponto importante, ao falarmos de tipografia, é o peso cultural que ela pode carregar. Se consideramos uma cultura hipotética na qual o vermelho não signifique sangue, mas algo diferente, o sentido e traço assassino do Coringa também se perderiam, sendo necessária a mudança desse aspecto no momento de traduzir o quadrinho para aquela cultura.

Estes exemplos, embora breves, ilustram de forma clara que os elementos de uma história em quadrinhos, independente da temática e configuração de página, são constituintes relevantes no processo tradutório e que, atualmente, estão sendo negligenciados. Afirmar que estes elementos se encaixam na configuração do que Berman propõe como *letra* é apenas mais um passo na introdução teórica das histórias em quadrinhos nos Estudos da Tradução, sempre levando em consideração seu valor semiótico, estrutural e textual.

2.1.2 O ambiente semiótico e as deformações

Se voltamos um pouco para a definição original de *letra*, que é tudo aquilo que o sistema de deformações atinge, nasce a necessidade de identificar como estas deformações, *a priori* apenas aplicáveis ao texto escrito, se aplicam também ao ambiente semiótico que definimos como *letra* nas histórias em quadrinhos. Para isso, será utilizado um quadrinho do super-herói Demolidor (figura 17) que, quando traduzido para o

português, foi amplamente criticado pelos leitores devido a mudanças drásticas da história, assim como mudanças nas ilustrações e no formato.

Vale lembrar que todas as deformações e mudanças aplicadas nas histórias em quadrinhos são arbitrárias. Elas dependem não somente das escolhas do tradutor e de suas propostas, como também da aceitação destas propostas pelos editores, que se baseiam apenas em decisões de mercado cabíveis para o momento da publicação. Certas mudanças podem ser criticadas se pensadas unicamente no aspecto tradutório e estrutural do quadrinho; no entanto, não levar em consideração a data de publicação, o estado do mercado de quadrinhos na época e, principalmente, a linha editorial, seria também um erro, já que toda publicação de mídia, seja escrita, ilustrada, cinematográfica ou musical, está sujeita à recepção da crítica e do público. Fatores culturais como censura também definem o tipo de conteúdo que será publicado, sendo assim, o quadrinho do Demolidor que exemplificará esta seção é um bom exemplo para este ponto. A análise será dividida em dois momentos: primeiro, serão identificadas as deformações que atingem a parte textual da página, o tamanho dos balões e recordatórios e, logo, as deformações que atingem o espaço semiótico.

Na figura 17, é possível começar a identificação dos problemas de tradução pela alteração dos diálogos de uma das personagens, cuja representação como uma pessoa decadente e drogada é essencial para a compreensão da história do Demolidor. Ao ser traduzidos para o português, os aspectos desta personagem se perdem, já que ela é retratada apenas como uma figura depressiva e potencialmente suicida. Esta escolha foi justificada pelo tradutor como uma escolha pessoal de censura, argumentando que suicídio, no Brasil, seria mais aceitável para publicação do que o consumo de drogas ilícitas, temática que permeia todas as histórias em quadrinhos que envolvem o Demolidor. Baseando-se nessa escolha, o tamanho dos balões de fala e dos recordatórios diminuiu consideravelmente na tradução, suprimindo muitas falas, o que representa, segundo Berman, um desperdício lexical, também chamado de Empobrecimento Quantitativo.

Também é possível identificar um problema no que concerne às onomatopeias. A tradução de onomatopeias é um tema problemático quando se fala em tradução de quadrinhos, já que, muitas vezes, estão inseridas na imagem de uma forma que não permite sua modificação. No entanto, quando elas são representadas por uma tipografia comum das histórias em quadrinhos e estão inseridas de forma que não dificulte sua modificação, são traduzidas.

de cor ao longo dos quadros acaba quebrando a temporalidade e continuidade da narrativa, dando a impressão de que algumas cenas, que no original se passam no mesmo lugar, na versão para o português acontecem em lugares diferentes. Também, na tradução, com a mudança de cor, o bandido que deixa cair a arma fica com a pele mais escura, ficando meio mestiço. Isso pode parecer bastante preconceituoso e gerar um grave problema de recepção. O tamanho da página em si também pode justificar não somente a mudança de cor, mas também a mudança significativa de tamanho dos recordatórios anteriormente mencionados, pois, na época, o mercado brasileiro publicava as histórias em quadrinhos de super-heróis num formato menor do que o sugerido pelas editoras americanas, o que acarretou um sério problema de espaço no que se refere a recordatórios e balões de fala, já que, se mantidos, os mesmos cobririam parte importante das imagens ilustradas dentro de cada quadro.

A mudança de elementos significantes que representam a continuidade narrativa e a psicologia das personagens definem também a obra como um todo. Alguns destes elementos podem vir a sofrer alterações pelos mais diversos motivos e, no caso desta obra, a censura foi o catalizador para que se mudasse a imagem. No segundo quadro da figura 3, do lado esquerdo, a personagem segura em suas mãos uma seringa, indicador imagético da psicologia da personagem ilustrada; no entanto, do lado direito da imagem, podemos ver que esta característica foi suprimida, deformando a imagem e colocando no seu lugar uma navalha. No âmbito tradutório, esta mudança não representa um ato de domesticação de imagem, já que o motivo pelo qual ocorreu a mudança não foi o de adaptar a cultura americana à cultura brasileira, mas sim, suprimir uma prática considerada condenável tanto aos olhos do tradutor – que sugeriu a mudança – quanto aos olhos dos editores – que aceitaram as justificativas apresentadas pelo tradutor.

Todos estes exemplos expressam escolhas realizadas pelo tradutor da obra que condizem com seu projeto tradutório original; são escolhas que, apesar de passar pelas mãos de terceiros, refletem a necessidade de um estudo teórico no que concerne à importância da leitura do texto imagético.

2.1.3 Ética positiva de Berman

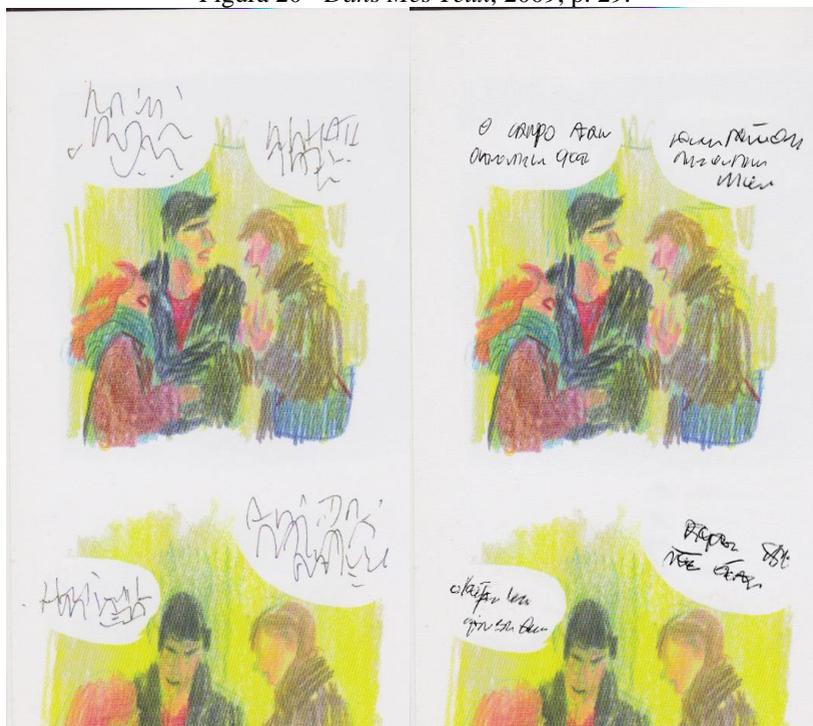
Domesticação de imagem, deformações no ambiente semiótico e textual de uma história em quadrinhos, apesar de arbitrárias, representam diversas formas de se tentar dominar o estrangeiro dentro de uma história em quadrinhos. No entanto, Berman defende a ética da tradução da *letra* como uma forma de acolher o outro em vez de rejeitá-lo.

Ora, assim como o estrangeiro é um ser carnal, tangível na multiplicidade dos seus signos concretos de estrangeiridade, também a obra é uma realidade carnal, tangível, viva no nível da língua. E até sua corporeidade (por exemplo, sua iconicidade) que a torna viva e capaz de sobreviver durante séculos. (BERMAN, 2013, p.98)

O Outro, como ser tangível, deve não somente ser respeitado, lido e interpretado, mas também acolhido na sua estranheza e violência. Ao modificar o ambiente semiótico de uma história em quadrinhos, ao tentar modificar sua *letra*, o Outro torna-se vulnerável a interpretações que podem não condizer com a proposta original da obra. Berman defende a necessidade de abrir o estrangeiro ao seu espaço de língua, isto é, deixá-lo manifestar-se, reflexão aplicada aqui a cada quadro de uma HQS.

Esta abertura ao estrangeiro pode ser ferida de diversas formas. A domesticação de certas marcas culturais nas HQs é um exemplo interessante a ser utilizado, já que grande parte da ambientação da obra pode ser encontrada nelas. É o caso de *Dans Mes Yeux*, em que o autor teve o cuidado de demonstrar não somente em imagens a pouca importância das personagens que rodeiam a jovem que é o foco da história. Num determinado momento, nos deparamos com o diálogo ilustrado na figura 18, no qual pouco a pouco as palavras vão se tornando rabiscos impossíveis de serem lidos. Como inicialmente são falas, que pouco a pouco tornam-se rabiscos, é possível identificar neles características da língua francesa, como repetição de letras que são frequentemente repetidas no francês, acentos e inclusive algumas palavras como *non* e risadas. São marcas culturais que delimitam o espaço geográfico onde a história toma lugar, marcas que, ao ser suprimidas ou modificadas, podem facilmente inserir esta obra em qualquer outro espaço geográfico.

Figura 20 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 29.



Fonte: Acervo pessoal.

As motivações para a manutenção dos rabiscos da figura 19 no resultado final da tradução são aprofundados no capítulo 3, juntamente com outros comentários de tradução.

Domesticar uma obra, uma fala, ou mesmo a imagem, traz consigo a não aceitação do Outro dentro da obra, a tentativa de dominar uma cultura sem inseri-la na cultura de chegada, mas apagá-la.

Traduzir HQs, como qualquer outro tipo de tradução, é não restringir-se a traduzir apenas o espaço da palavra, neste caso, restringir-se aos balões de fala ou recordatórios, mas também abranger o espaço do texto, onde ele habita e se desenvolve. Por isso não é estranho afirmar que, num plano geral, o espaço semiótico do quadrinho também dita o ritmo, a sonoridade, a forma do texto no quadrinho e, sendo *letra*, deve ser traduzido e pensado como ato tradutório-da-letra. Introduzir na língua para a qual se traduz a estranheza do original, acolher o Outro, abrir o espaço para a violência da língua estrangeira representa também uma

forma de se pensar a *letra* como espaço cultural, o que, nos quadrinhos, se transforma num passo essencial para a tradução, não somente do texto escrito, mas do exercício interpretativo que cabe ao tradutor quando se trabalha com uma mídia com particularidades tão específicas como são as histórias em quadrinhos.

2.2 PERSPECTIVA NÃO-LINGUISTICA: RUÍDOS E INTERFERÊNCIA

Atualmente, a tradução de Histórias em Quadrinhos tem como foco e base estudos estruturais que guiam, de forma parcial, o ato de tradução desta mídia. Porém, para poder aprofundar ainda mais este campo de estudos, percebe-se a necessidade de inserir os quadrinhos nas teorias de Estudos da Tradução, que possam abranger não somente as características estruturais – características da construção da página como um todo – da linguagem dos quadrinhos, como também sua visualização como um ambiente semiótico em potencial para a tradução. Já que as histórias em quadrinhos são consideradas como um espaço fértil dentro de diversos campos do saber, é possível estudar o processo tradutório dessa mídia com uma visão mais teórica dentro dos Estudos da Tradução, sem desconsiderar, no entanto, a importância dos estudos estruturais, visto que são estes que guiam o olhar do tradutor ao longo do ato tradutório.

Em 1960, Roman Jakobson faz menção pela primeira vez às Histórias em quadrinhos (ou HQs) em seu livro *Linguagem e Comunicação*, ao se referir ao termo de tradução intersemiótica. Nesta menção, Jakobson aponta que a ideia de obras clássicas em prosa como a Odisseia e a Ilíada em quadrinhos seria irrisória e que elas perderiam, neste tipo de adaptação de mídia, aspectos verbais valiosos (JAKOBSON, 2007), porém, ganhariam outros, restritos apenas a este gênero textual. Contudo, Jakobson não coloca os quadrinhos em foco, apenas os define como um tipo de linguagem multimodal e não-verbal, isto é, como uma mídia que apresenta diversos tipos de linguagem para passar sua mensagem, sendo ao menos uma destas linguagens não-verbal.

As referências encontradas dentro dos E.T. que abordam Histórias em Quadrinhos como objeto de pesquisa são limitadas. Em grande parte dos casos, é possível encontrar referências aos quadrinhos apenas como menções ou exemplos para explicar alguns tipos de tradução que envolvem signos não linguísticos no processo. É o caso de Mayoral, Kelly e Gallardo, no artigo intitulado “Concept of constrained Translation: Non Linguistic Perspective of Translation” (1988), no qual os quadrinhos são

entendidos, desta vez, como fazendo parte de um grupo de mídias problemáticas por causa dos aspectos não-verbais que restringem as possibilidades tradutórias.

Para introduzir o conceito de *constrained translation*, M., K. e G. utilizam diversos tipos de textos, que trazem consigo outras mídias de comunicação, como mídias visuais, auditivas e imagéticas. Quando se fala de mídias que combinam texto escrito e imagem, os quadrinhos são bastante explorados como recurso, já que este gênero não permite a separação dos elementos que o compõem, tanto para sua definição como para o processo de tradução do mesmo. Esta interferência de sistemas não-verbais é apresentada por M., K. e G. como *noise*, ou ruído, uma dificuldade que restringe o espaço de atuação do tradutor, causando interferência no processo de tradução de quadrinhos, apontando que a tradução dos signos linguísticos está subordinada à sincronia do conteúdo e sincronia do espaço, ou seja, o signo não linguístico impõe suas próprias vontades e leis sobre o texto.

O conceito de tradução restrita no trabalho de M., K. e G. é apresentado pelo ponto de vista da teoria da comunicação, na qual foi estudado o processo de comunicação e a tarefa com a qual o tradutor é desafiado – ou deve cumprir – quando o texto é influenciado pela ocorrência de sistemas de comunicação ou elementos como imagens, músicas etc., e descrevem estes processos de comunicação na tradução de diferentes tipos de texto, incluindo uma comparação realizada entre sinais que fazem parte da mensagem fonte da linguagem e a língua alvo da tradução.

M., K. e G. colocam o tradutor como *decodificador* da língua fonte, assim como codificador da língua alvo. Também apontam para um novo foco para certos tipos específicos de tradução. Mesmo que os quadrinhos não sejam o foco teórico do trabalho dos autores, eles se encaixam no tipo de tradução que merece atenção especial. Também é introduzida a ideia de diferentes graus de iconicidade das imagens, que serve como base para futuras teorias em Histórias em Quadrinhos nos Estados Unidos, como uma variação dos estudos que abordavam as HQs em outros âmbitos linguísticos que não a tradução.

2.3 COMICS IN TRANSLATION

Em 1999, o teórico alemão Klaus Kaindl publica no primeiro volume do livro *Handbook of Translation Studies*, um artigo intitulado “Comics in Translation”, no qual as HQs são introduzidas pela primeira vez dentro do campo de Estudos da Tradução como foco principal, colocando-os num limbo dentro dos campos de estudos, como Estudos Linguísticos, Literários, Estudos da Comunicação, Semióticos e Pedagógicos, devido à versatilidade e, acima de tudo, a presença de diversos elementos, tanto verbais quanto imagéticos, que possibilitam essa inserção. Kaindl (2010) aponta que estes elementos presentes numa história em quadrinhos são relevantes no ato tradutório, porém, têm sido negligenciados no momento da tradução em si, levando a problemas de coerência na tradução, e assinala a importância de reconhecer cada um desses elementos e seu relacionamento entre si antes de começar a se traduzir uma HQ. A compreensão do que é de fato texto dentro de uma história em quadrinhos também é um ponto importante colocado por Kaindl, baseado nos estudos estruturais realizados por Will Eisner em 1989.

As distinções realizadas por Kaindl são bastante abrangentes e não trazem, *a priori*, soluções para as diversas dificuldades que um quadrinho apresenta no processo tradutório. No entanto, servem como um encaminhamento para estudos mais aprofundados destes casos. Embora cada um destes aspectos possa ser aprofundado sob diversos pontos de vista, dependendo da área de conhecimento evocada, realizarei uma abordagem da perspectiva tradutória, procurando uma análise mais específica.

Para a tradução, os aspectos linguísticos particularmente importantes segundo Kaindl são cinco: títulos, balões de fala, quadros de narração (neste trabalho prefiro a nomenclatura “recordatório” de Groensteen), inserções e onomatopeias, os quais tratarei separadamente a seguir.

Quando se fala sobre tradução de títulos de Histórias em Quadrinhos, é essencial a compreensão de que a decisão pela tradução de um título ou sua manutenção, até meados do século XX, dependia quase que exclusivamente das tendências de marketing no momento em que o quadrinho entrava no mercado. Os critérios editoriais baseavam-se no aumento ou manutenção de vendas de uma obra ou série, sendo em sua grande maioria adaptados ou traduzidos, dependendo da cultura ou público alvo. Já que não havia um consenso em como os títulos de quadrinhos deveriam ser trabalhados, ocorreu em muitos casos uma forte discrepância, principalmente no que concerne a nomes de personagens que se encontravam dentro dos títulos. O mesmo pode ser observado em

obras que trazem como referência eventos marcantes das histórias, o que causou problemas de coerência e linearidade de identificação dos personagens ao longo do tempo, como é o caso do Super-Homem/*Superman*; Homem Aranha/*Spiderman* e Homem de Ferro/*Ironman*. Estes problemas são comumente identificados em quadrinhos seriais¹⁶ mais antigos, isto é, quadrinhos que precedem a era da popularização de filmes baseados em Histórias em Quadrinhos. Porém, à medida que o acesso à informação tornou-se mais fácil, o interesse do público em conhecer as histórias antes do seu lançamento (por meio de digitalização e disponibilidade na internet) acarretou uma necessidade maior de coerência nas traduções de títulos de quadrinhos.

Hoje em dia, as tendências variam, em alguns casos o tradutor ganha liberdade de se manifestar nas escolhas de tradução de títulos, podendo propor uma opção na língua de chegada ou optando pela manutenção do título na sua língua de origem. Essa tendência abrange também os quadrinhos do mercado europeu, cujos títulos são traduzidos, dependendo da língua de origem (títulos em francês, alemão e italiano são frequentemente traduzidos, já títulos em inglês podem ser mantidos com mais facilidade).¹⁷

O balão de fala é o segundo aspecto a ser considerado na tradução de Histórias em Quadrinhos. A princípio, é levado em conta como o lugar de trabalho que concerne ao tradutor e, como apontado por Groensteen (2015), o espaço constitutivo que encerra o texto. O balão de fala guia e restringe o trabalho do tradutor; ditando a quantidade de palavras que comporta dentro de si, delimita o espaço de fala dos personagens. Uma das principais funções deste elemento é guiar a direção de fala (e de leitura) de uma HQ, o que se torna uma dificuldade quando tratamos da tradução de quadrinhos japoneses ou árabes. Além da restrição de espaço, o tradutor se depara, ao trabalhar com o balão de fala, com o que é considerado um dos maiores desafios na tradução desta mídia: a representação da língua falada. Kaindl (2010) faz apenas uma menção a

¹⁶ Histórias em Quadrinhos que são publicadas pouco a pouco, em múltiplas edições e cujos personagens aparecem não somente nos seus arcos principais como fazem participações em arcos de outros personagens. Esse tipo de quadrinho não é traduzido exclusivamente por um tradutor com um projeto de tradução definido, mas sim, por diversos profissionais que podem seguir diversas linhas, traduzindo ou não o nome dos personagens.

¹⁷ A discussão sobre a tradução do título de DMY foi abordada neste trabalho na seção “1.3.1. Aspectos da construção semiótica e da narrativa”.

esse aspecto, no entanto, a representação da língua falada dentro de uma mídia escrita merece um pouco mais de atenção. A busca pelo equilíbrio entre a língua escrita (isto é, o respeito pelas normas da língua culta alvo) e a língua falada (ou seja, como o que está escrito dentro de um balão de fala deve *soar* na cabeça do leitor) é um dilema que assombra grande parte dos tradutores. Ao mesmo tempo que estamos tratando com obras que passam por aprovação editorial, essas obras precisam também da aprovação de um público cada vez mais exigente com suas traduções. O uso de coloquialismos, quando necessário, é incentivado (nos casos em que, na língua de origem, estes aparecem), mas, por regra geral, regionalismos e outros aspectos linguísticos que restrinjam a compreensão do texto – como piadas locais e referência a figuras públicas conhecidas em apenas uma parcela do lugar onde a obra será publicada – devem ser evitados. Estas “regras” para a utilização da língua falada podem variar, dependendo da editora para a qual o tradutor trabalha, porém, continua sendo necessário um conhecimento da evolução da língua alvo.

Em alguns casos, os quadrinhos apresentam marcas da língua falada que não encontram correspondente na língua alvo, graças à presença de modismos, regionalismos, gírias e palavrões no quadrinho em sua língua de origem, como é o caso do quadrinho brasileiro *Tungstênio*, de Marcello Quintanilha, publicado em 2014 pela editora Veneta (fig. 20). *Tungstênio* é um quadrinho que chama a atenção não somente pela sua genialidade enquanto crítica social, mas também pelas marcas linguísticas extremamente regionais. A história do quadrinho se passa em Salvador, na Bahia, e sua linguagem tem sotaque baiano. Diferentemente dos quadrinhos traduzidos, quadrinistas têm mais liberdade quando se trata de inserir esses elementos em suas HQs, e Quintanilha faz esse trabalho com perfeição. Na figura 20, apresento um exemplo de *Tungstênio* e, na figura 21, o resultado da tradução desta obra realizada para o francês, por Christine Zonzon e Marie Zeni. Neste caso, os palavrões foram mantidos, já que a presença é constante e são parte essencial da construção dos personagens.

Figura 21 - Tungstênio, 2014, p. 72.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 22 - Tungstênio, 2015, p. 72.



Fonte: Reprodução.

Neste caso, é possível considerar os palavrões não somente como marca cultural, mas também como marca da personalidade dos personagens envolvidos na história, um delegado frustrado com a vida e seu informante, um traficante da região. Ilustrar dois personagens tão característicos sem incluir na tradução marcas específicas da fala denota a perda de elementos psicológicos que podem interferir na percepção do leitor. O mesmo acontece com as palavras e expressões específicas do lugar e da língua falada; sem elas, perdem-se características que localizam a história em seu espaço geográfico.

Outro ponto mencionado por Kaindl, ainda dentro do que concerne ao balão de fala, é a tipografia utilizada no processo de tradução de um quadrinho. A tipografia dá à fala escrita o ritmo, o volume, a prosódia e a entonação. Junto com o significado fonético, morfológico, lexical e sintático, é criado o comportamento dos personagens num nível social, emocional e psicológico (KAINDL, 2010, p.38). A característica predominante em quadrinhos franco-belgas é o letreiramento manual, isto é, o próprio quadrinista escreve nos balões cada fala dos personagens, acentuando a característica intimista destas HQs. Em DMY é possível observar que o quadrinho inteiro foi letreirado à mão, embora não seja uma característica frequente do autor, já que em outras obras é utilizada uma tipografia digital. No entanto, em DMY o letreiramento manual combina com o desenho orgânico do quadrinho e com os materiais utilizados, trazendo ao leitor a sensação de que está lendo um relato muito mais sensível e íntimo se comparado a uma HQ colorida e letreirada digitalmente. Por isso, ao realizar a tradução de DMY, optei pela utilização de uma fonte digital criada com base na escrita de Vivès, na qual o texto em francês foi digitalizado, cada letra isolada e vetorizada de forma a que o texto traduzido tivesse as mesmas características que o texto do quadrinho de origem. Mesmo se tratando de uma fonte digital, ao ter como base a escrita do autor para sua criação, o resultado alcançado se aproxima do intimismo criado no ambiente psicológico da obra e dos personagens. Assim, a única diferença que pode ser percebida é a coloração do texto, que na fonte digitalizada é de coloração mais escura que o original. Todas as figuras de DMY apresentando texto traduzido já estão com a aplicação da fonte desenvolvida.

Kaindl (2010) problematiza também os quadros de narração (como mencionado anteriormente, prefiro a nomenclatura dada por Groensteen para estes elementos, *recordatórios*), porém, não faz colocações dos problemas reais deste elemento numa HQ, apenas realizando uma descrição da sua função na narrativa: função de contextualização do

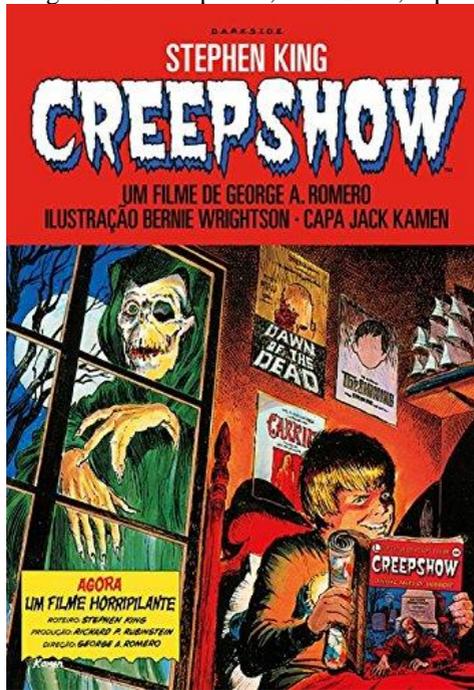
tempo e lugar do quadrinho – o que ele chama de macronível – e função de facilitador de compreensão de situações específicas – micronível –, argumentando ainda que, dependendo da língua, podem ou não ser necessários. É possível, de forma geral, entender que os problemas colocados para os balões de fala por Kaindl se estendem também aos recordatórios, já que estes também delimitam o espaço e lugar do texto escrito na página, e também são afetados pelas necessidades da tipografia.

O quarto aspecto linguístico mencionado por Kaindl são as inscrições. Trata-se como inscrição todo texto presente numa HQ que não está dentro de um balão de fala ou recordatório, e que está inserido no espaço gráfico do quadrinho – com exceção das onomatopeias – como placas, grafitis, pichações, cartazes, manchetes de jornal, etc. A inscrição tem uma função descritiva em situações concretas, podendo se referir a aspectos temporais, locais ou atmosféricos, ou até para esclarecer *plots*¹⁸ inteiros (KAINDL, 2010, p.38). Sua tradução depende da forma com que essa inscrição interage com o desenho: quanto mais parte dele, mais difícil será sua modificação, e maior a probabilidade da manutenção desta na língua de origem. Quando se trata de manchetes de jornal ou uma página – por exemplo, uma carta – na grande maioria dos casos são traduzidos, pela sua fácil modificação, e por dar continuidade à narrativa.

Comentarei rapidamente as inscrições encontradas na capa do quadrinho *Creepshow*, de Stephen King, lançado em 2017 no Brasil, pela editora Darkside. Originalmente lançado nos Estados Unidos em 1982, *Creepshow* é uma coletânea de pequenas histórias de terror roteirizadas por Stephen King e ilustradas por Bernie Wrightson, em cuja capa, idealizada por Jack Kamen (fig. 22), é possível observar a presença de três cartazes que fazem referência a dois romances de King – *O Iluminado*, de 1977, e *Carrie, A Estranha*, de 1974 – e um filme de George A. Romero – *O Despertar dos Mortos*, de 1980 – que, embora tenham tradução para o português, na capa brasileira (fig. 22) foram mantidos no original, já que seu nível de interação com o ambiente gráfico torna difícil sua modificação.

¹⁸ Palavra inglesa para definir o “enredo” de uma história, seja em quadrinhos, filme, série ou romance.

Figura 23 - Creepshow, 1982/2017, capa.



Fonte: Reprodução.

A arte da capa de *Creepshow* foi mantida em sua totalidade, desde o título, que, embora com uma fonte diferenciada, poderia facilmente ter sido modificado, até as inserções, limitando a tradução aos créditos de autoria e ao recordatório em amarelo no canto esquerdo inferior. A manutenção do título pode ser justificada por se tratar de uma obra clássica do autor, conhecida mundialmente por esse título e por existirem diversas referências à mesma com o título em inglês. Como o recordatório está escrito com fonte digital, sua tradução e diagramação também são de fácil modificação. A capa de *Creepshow* é um exemplo rico de elementos gráficos que podem ou não ser modificados, o que pode acontecer também dentro das páginas de uma História em Quadrinhos, como podemos observar nas figuras 23 e 24, nas quais, no bolo que está sendo decorado, lê-se “*happy father’s day*”.

O último elemento citado por Kaindl são as onomatopeias. Em sua definição, as onomatopeias têm função acústica, que pode ser dividida em dois métodos de representação: descrição de sons dentro do balão de fala

como “suspiro” (em inglês “*sigh*”) ou “solução” (em inglês “*sob*”), ou descrever sons da forma que eles soam (KAINDL, 2010), como “boom”, “roar” etc. Para ilustrar as onomatopeias, utilizarei novamente a HQ *Creepshow*, e a primeira história desse quadrinho, intitulada “Dia dos Pais” (figuras 23 e 24).

Figura 24 - *Creepshow*, 1982, p. 7.



Fonte: Reprodução.

Figura 25 - Creepshow, 2017, p. 7.



Fonte: Acervo pessoal.

A tradução das onomatopeias depende, em grande parte, da formação fonética da língua alvo, isto é, como o “som soa” para os falantes dessa língua. Em inglês, o som da campainha pode ser representado por “diiiiing”, já em português, o som se assemelha mais ao

de um telefone tocando, podendo ser representado como “riiiiiing”. No caso de *Creepshow*, o “Clack”, em inglês, representa o som de uma bengala batendo numa cadeira de rodas. Por causa da inserção das onomatopeias no texto, não foi possível realizar a modificação na imagem, acarretando na manutenção de um som que não é representativo para esse tipo de batida em português.

Kaindl conclui abordando o relacionamento texto-imagem, afirmando que identificar esse relacionamento é essencial para conceber as bases do processo tradutório de uma HQ (KAINDL, 2010). Sua relação com a narrativa pode ser de reforço, complemento ou contradição, dependendo da mensagem que é passada (como é possível observar no capítulo 1, este relacionamento texto-imagem pode ser dividido em formas mais específicas, segundo McCloud (1995)). Mudar esta relação pode ter grandes consequências para o fluxo narrativo, e é importante analisar não somente o texto verbal (aspecto linguístico) como também os elementos pictóricos na tradução (KAINDL, 2010).

Porém, Kaindl aponta que, em alguns casos, quando a relação texto-imagem é de apoio, ou seja, o texto pode ser entendido com ou sem a imagem, essa relação é de menor importância na tradução. Ao considerar alguns relacionamentos texto-imagem como “menos importantes”, Kaindl limita a interpretação e tradução do ambiente semiótico apenas pelo seu relacionamento com o texto escrito, no entanto, ao deixar de considerar as imagens que coexistem com o texto escrito numa página de quadrinhos, seriam deixados de lado também possíveis aspectos psicológicos e emocionais, tanto dos personagens quanto da narrativa.

2.4 COMICS IN TRANSLATION: AN OVERVIEW

Estudos mais atuais demonstram a evolução do aprofundamento em relação às Histórias em Quadrinhos como objeto de estudos dentro dos Estudos da Tradução, como é o caso de Federico Zanettin, que em 2008 publicou o livro *Comics in Translation: an Overview*, no qual realiza um apanhado de artigos acadêmicos tratando dos quadrinhos dentro dos E.T. Embora muitos deles possam parecer repetitivos, alguns pontos importantes são destacados. Zanettin problematiza a subordinação apresentada por Mayoral, Kelly e Gallardo (1998), ressaltando que o foco dos estudos encontrava-se apenas na tradução dos signos verbais. Também coloca os quadrinhos como textos não somente verbais, mas

visuais, apontando para a diversidade e divergência dos significados de símbolos não-verbais presentes nas Histórias em Quadrinhos, já que estes signos são tão vinculados a aspectos culturais quanto os signos verbais e, conseqüentemente, devem não somente ser interpretados, como traduzidos.

Federico Zanettin, PhD em Estudos da Tradução pela Universidade de Bologna, Itália, tem dedicado grande parte de sua pesquisa acadêmica à tradução de Histórias em Quadrinhos, trabalhando principalmente o ponto chave desta prática: o relacionamento texto-imagem, e como este tenciona as decisões de tradução quando trabalhamos com um tipo de texto que Zanettin (1998) qualifica como texto multimodal.

Os quadrinhos são textos multimodais nos quais dois códigos de expressão diferentes, palavra e imagem, convergem para formar uma linguagem única. Porém, o tradutor pode manipular exclusivamente o código verbal, adaptando as estratégias de tradução adotadas para as restrições impostas pelo código visual. (ZANETTIN, 1998. p.1, tradução minha)¹⁹

As implicações tradutórias resultantes deste relacionamento texto-imagem são extensas, e podem ser classificadas de diversas formas, porém, independente de sua classificação, a identificação deste relacionamento é essencial na busca de uma tradução satisfatória ao se trabalhar com um quadrinho. Zanettin (1998) coloca que a interação do texto verbal com os elementos visuais interfere diretamente na tradução de expressões idiomáticas e jogos de palavras, firmando assim seu relacionamento – acima de tudo – interdependente.

Ao afirmar que o tradutor pode manipular apenas o texto verbal presente nas Histórias em Quadrinhos, Zanettin, num primeiro momento, parece restringir a área de atuação do tradutor unicamente ao signo verbal, estando este restrito às exigências do texto imagético. No entanto, é possível entender como manipulação apenas a modificação do texto verbal, sua passagem de uma língua para outra, o que não exclui a tradução das imagens por meio da interpretação, mesmo que estas não

¹⁹ “I fumetti sono testi multimediali in cui due codici espressivi diversi, parole e immagini, convergono a formare un linguaggio unitario. Il traduttore può però manipolare esclusivamente il codice verbale, adeguando le strategie traduttive adottate ai vincoli posti dal codice visivo.”

sejam modificadas no processo para acompanhar o texto verbal nesta passagem. Zanettin aborda a questão de modificação da imagem na tradução de uma HQ como uma escolha arbitrária, já que, em alguns casos, é impossível redesenhar a imagem para que esta possa se adaptar à solução encontrada pelo tradutor num caso específico, quando o conteúdo da mesma é, por exemplo, censurado ou proibido no país de publicação.

Embora ao longo da tradução de *DMY* não tenha sido necessária nenhuma mudança de formato nem de imagem por motivos tradutórios – ou nenhum outro – este tipo de modificação ainda está muito presente na tradução de quadrinhos como prática, principalmente se pensarmos na tradução de humor. Por isso, é importante não apenas uma menção neste trabalho, como também uma análise das motivações por trás dessas mudanças.

As adaptações visuais que podem acontecer ao longo do processo de tradução de quadrinhos dependem intrinsecamente do relacionamento entre estas e o texto verbal, porém, há diversos outros motivos que podem justificar as mudanças realizadas. Um deles é a mudança de formato de publicação, ou seja, a mudança de tamanho do quadrinho. A publicação depende da tecnologia utilizada para a impressão das páginas na cultura alvo, e às vezes não é possível manter o tamanho das páginas e nem mesmo a qualidade da coloração. As republicações de HQs antigas envolvem mais mudanças nos novos formatos, que não se restringem somente a mudanças de configuração da revista (formato americano v/s “formatinho” brasileiro, por exemplo), mas também influenciam na sua configuração interna, com balões de fala deslocados, mudanças na tipografia – devido ao novo tamanho do balão: um balão de fala menor implica menos texto dentro dele, e conseqüentemente uma tipografia que ajude na legibilidade – e mudanças nas cores – dependendo da tecnologia disponível para impressão. Qualquer mudança no tamanho da página, por menor que esta possa ser, representa automaticamente mudanças na tradução, não somente pela percepção visual das imagens, mas também pelo tamanho do espaço no qual o texto se posiciona mudar (geralmente diminui), sendo necessária uma mudança na quantidade de material textual a ser traduzido.

Zanettin (2014) aborda rapidamente a questão das mudanças de coloração nas publicações de HQs traduzidas, salientando que há dois motivos para isso: a republicação de quadrinhos antigos, cuja coloração de fundo é mais saturada, diferentemente, por exemplo, dos quadrinhos franceses, nos quais as cores são, num contexto geral, mais suaves; e a ocorrência de publicações em que o quadrinho originalmente colorido é publicado em preto e branco na cultura alvo, ou vice-versa, como é o caso

de alguns mangás, originalmente em preto e branco, que são publicados coloridos no ocidente por questões culturais.

As mudanças realizadas no aspecto visual de uma História em Quadrinhos, em alguns casos, podem acarretar dificuldades para a continuação da narrativa ou a identificação de personagens, como podemos ver na figura 25, utilizada como exemplo por Zanettin (2014), do quadrinho *Dylan Dog*, na qual o personagem Groucho (em italiano)/Felix (em inglês) é redesenhado sem seu característico bigode:

Figura 26 - SCLAVI, Tiziano. *Dylan Dog*. 2014. p. 4.



Figure 5: *Dylan Dog*, by Tiziano Sclavi
© Sergio Bonelli Editore



Figure 6: *Dylan Dog*, US edition, Dark Horse
© Sergio Bonelli Editore

Fonte: ZANETTIN, Federico. *Visual adaptation in Translated comics* (2014).

Porém, na cena seguinte apresentada por Zanettin (2014), que podemos ver na figura 26, na sequência italiana, graças à presença do bigode, fica clara a diferença entre qual personagem está falando. Já na versão americana, a aproximação das bocas sem bigode dificulta a identificação dos personagens.

Figura 27 - SCLAVI, Tiziano. Dylan Dog. 2014. p. 5.

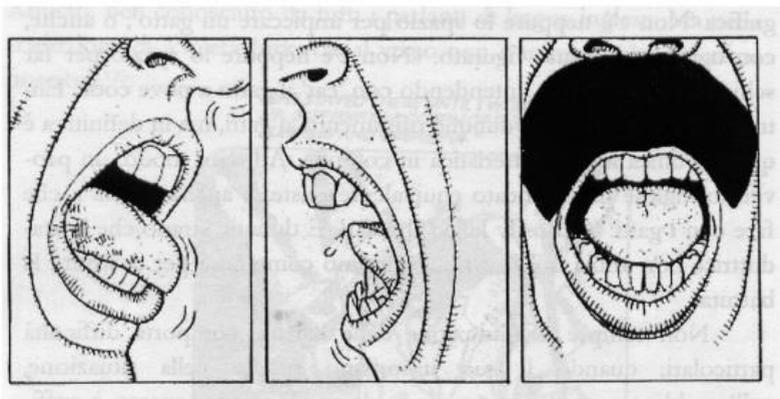


Figure 7: Dylan Dog, by Tiziano Sclavi
© Sergio Bonelli Editore

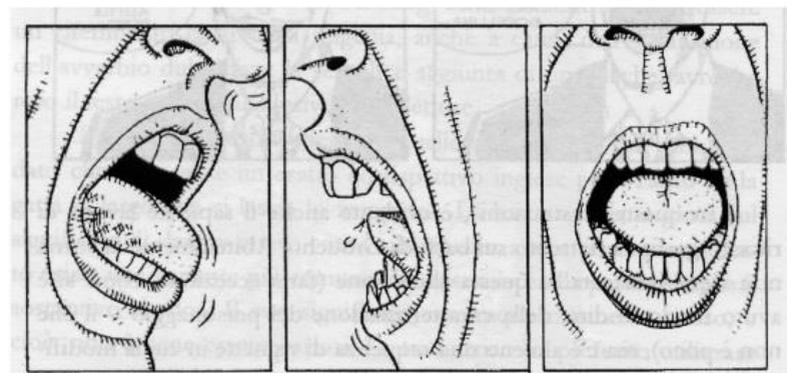


Figure 8: Dylan Dog, US edition, Dark Horse
© Sergio Bonelli Editore

Fonte: ZANETTIN, Federico. *Visual adaptation in Translated comics* (2014).

Diversas mudanças – que podem ser consideradas deformações, segundo Berman – podem ser necessárias quando, na publicação de um quadrinho, muda-se o tipo de formato no qual a obra será impressa. Nos Estados Unidos, por exemplo, as publicações seguem o “formato americano”, de 17x26cm, e no Brasil, desde 1952 até o fim dos anos 1990 (o formato americano, no Brasil, ficou por muito tempo restrito apenas a minisséries e *graphic novels*), as Histórias em Quadrinhos, principalmente infanto-juvenis e de super-heróis, eram publicadas em “formatinho”, uma revista de 13x21cm (similar ao tamanho A5). Esta mudança trouxe consigo “erros” de publicação, viabilidade, quantidade de histórias, desaparecimento de personagens, entre outras discrepâncias que, apesar de tudo, eram adequadas à realidade brasileira em termos de custo. No entanto, a mudança de formato para “formatinho” foi amplamente criticada, pois, ao diminuir o tamanho das páginas, muitos balões de fala foram suprimidos, quadros considerados dispensáveis para a narrativa eram apagados e, por causa da baixa qualidade do papel (similar ao papel de jornal), as cores também se viam afetadas. Foi apenas no início dos anos 2000 que as editoras brasileiras – principalmente as editoras Abril e Panini – percebendo as críticas ao “formatinho”, decidiram lançar edições especiais para colecionadores, mantendo o formato americano e aumentando a qualidade do papel e da impressão, levando ao esquecimento o uso do “formatinho”. Graças a esta mudança, tornou-se necessária a retradução de diversas obras, ampliando o leque de possibilidades tradutórias, a reinserção de personagens, quadros e pequenas histórias que anteriormente foram apagadas das publicações.

As mudanças no tamanho das publicações – com as devidas mudanças internas – não são exclusivas do Brasil. Na Itália, os chamados *Bonelli* ou *Bonellide*, criados pela *Sergio Bonelli Editore*, seguem o padrão de 16x21cm. Já na França, temos os chamados *petit format* e, no Reino Unido, as *fanzines*, que seguem as mesmas medidas (13x21cm) do “formatinho” brasileiro.

No caso dos mangás, a maior mudança de formato é o espelhamento da página para mudar a direção de leitura – originalmente da direita para a esquerda – da esquerda para a direita. Isto provoca uma mudança notória nos personagens, tornando-os canhotos, e na composição inteira da página (ZANETTIN, 2014). Em alguns casos, a mudança na direção de leitura pode ser efetuada espelhando somente alguns painéis em vez da página inteira (ZANETTIN, 2014). Embora o mangá seja um gênero altamente explorável para abordar mudanças de formato, neste trabalho não abordarei tais especificidades, utilizando este gênero apenas como exemplo.

Algumas mudanças na configuração da imagem dependem exclusivamente do tradutor, como a inserção de notas explicativas referentes à tradução, ou recordatórios referenciando alguma história que ainda não tenha sido traduzida. Estas mudanças podem ser sugeridas, porém a aprovação desta inserção está sujeita ao critério editorial, já que acarreta mudanças significativas dentro da configuração da página e, por consequência, no fluxo narrativo e velocidade de leitura. Por isso, é necessário que o tradutor tenha um conhecimento prévio da obra a ser trabalhada, e de leitura de quadrinhos como um todo, pois as mudanças e inserções sugeridas devem ser viáveis para publicação para poderem ser levadas adiante.

Todas as estratégias de adaptação visual apresentadas por Zanettin (2014) atingem de alguma forma o processo tradutório de uma História em Quadrinhos, mesmo quando se trata de modificar páginas que não apresentem texto escrito, já que todos os elementos presentes na configuração visual de uma HQ são representativos dentro do fluxo narrativo e da construção de personagens, o que influencia em como estes personagens “falam” ao longo de uma história. Outro ponto que pode definir que tipo de adaptação visual será utilizada é o gênero do quadrinho. Como mencionado anteriormente, quadrinhos de origem oriental requerem estratégias diferentes para sua tradução, se comparados aos quadrinhos americanos. Quadrinhos de humor, que apresentem jogos de palavras ou referências específicas de uma região, precisarão de outro tipo de modificação.

Embora a tradução de quadrinhos humorísticos seja um exemplo rico para a exemplificação de modificações necessárias no processo de tradução, pela presença marcada de trocadilhos visuais e referências a situações específicas, neste trabalho não abordei o tema com profundidade, já que se trata de um gênero específico, e o objetivo desta seção é apresentar, de modo geral, teorias de tradução que utilizam Histórias em Quadrinhos como ponto central, especificando suas particularidades tradutórias como gênero único, não como sub-gênero. Embora M., K. e G. (1988) coloquem os elementos presentes numa página de HQs como interferências que podem dificultar o trabalho do tradutor, é possível perceber que estes elementos guiam o trabalho do tradutor; se de alguma forma limitam ou restringem suas escolhas, ao mesmo tempo demonstram a importância de saber trabalhar além do texto verbal e interpretar a composição gráfica como ambiente a ser traduzido.

Publicações recentes apontam para uma nova direção no que concerne aos elementos negligenciados na tradução de Histórias em Quadrinhos: o surgimento do termo *paratradução* (YUSTE FRIAS,

2010), oriundo de pesquisas dos aspectos semióticos e estruturais das HQs, abriu novas portas de interpretação dos signos não verbais, como apontado por Zanettin em 2008, nas quais se destaca a necessidade de estudos aprofundados sobre o significado de símbolos não-verbais nas diferentes culturas, para atingir uma tradução harmoniosa nas histórias em quadrinhos. Yuste Frias problematiza as especificidades do processo tradutório de HQs de forma similar a Kaindl e Zanettin, porém, ao colocar o processo de interpretação de imagens de uma História em Quadrinhos como *paratradução*, pode-se assumir que as imagens são elementos paratextuais dentro da obra. Levando em conta que neste trabalho chamo a atenção para o status das imagens como solidárias (GROENSTEEN, 2015) perante o texto, discordo desta visão. No entanto, é importante ressaltar que as HQs estão sempre, de alguma forma, permeando os exemplos utilizados dentro dos E.T., pela sua riqueza icônica e pelas particularidades com que cada obra nos presenteia em particular.

3 A TRADUÇÃO, ANÁLISE E COMENTÁRIOS

Ao observar a necessidade de uma análise da tradução como um todo, e as motivações gerais que levaram às decisões que compõem o resultado final desse projeto tradutório, divido este capítulo em duas seções. A primeira seção, intitulada “Nos Meus Olhos”, trata dos comentários gerais que guiaram as escolhas de tradução do quadrinho por inteiro. O título desta seção não se dá por acaso: além de ser o título escolhido para a minha tradução, representa também o olhar interpretativo no que se refere às características que permeiam minhas escolhas de tradução. A segunda seção refere-se ao recorte realizado das cenas a ser comentadas com maior profundidade graças à sua riqueza icônica, e cenas que requereram uma maior reflexão de minha parte ao realizar escolhas que inicialmente pareceram instintivas, mas estão intrinsecamente ligadas às informações visuais que o quadrinho trouxe consigo na primeira leitura.

Embora analítico, este capítulo é o relato de minhas impressões sobre o processo tradutório que motivou a realização deste trabalho. A tradução se deu integralmente em dois grandes momentos: a primeira tradução, na qual foi utilizado dicionário da língua francesa formal e os conhecimentos da língua adquiridos durante a graduação em Letras Francês na Universidade Federal de Santa Catarina. Diversas pesquisas foram necessárias para completar o processo de tradução, devido à presença de nomes científicos de animais e seus nomes correspondentes no português brasileiro, como também nomes de pratos culinários específicos que, embora existam no Brasil, apresentam variedades de preparação exclusivas na França, como é o caso das figuras 27, 28, 29 e 30.

Figura 28 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 99 (original).



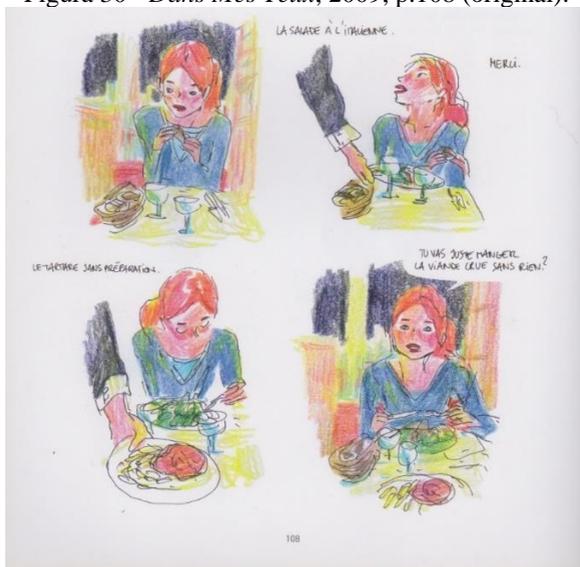
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 29 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 99 (traduzida).



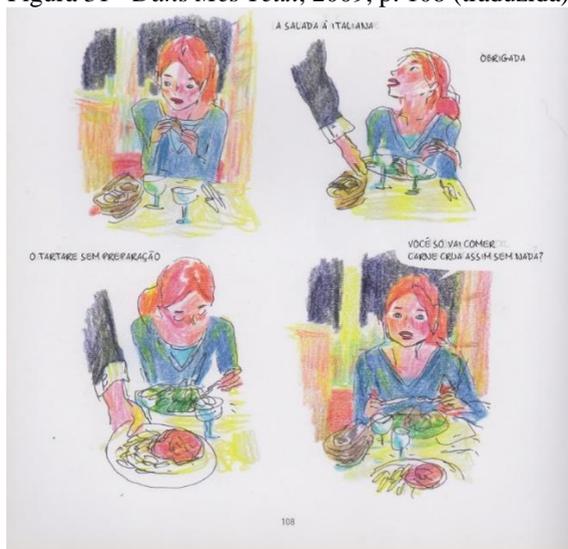
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 30 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p.108 (original).



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 31 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 108 (traduzida).



Fonte: Acervo pessoal.

O segundo momento da tradução consistiu na avaliação das decisões tomadas anteriormente, em que foi levado em consideração apenas o aspecto verbal do quadrinho. Ao realizar uma análise do ambiente imagético e da psicologia dos personagens construída ao longo da narrativa, realizei diversas mudanças. Logo, ao estudar com mais profundidade as especificidades da chamada “Linguagem dos Quadrinhos”, adquiri melhor conhecimento do funcionamento dos elementos que estão presentes numa página de HQ, e como estes interferem no processo de leitura e nas informações que são entregues ao leitor quando não há intuito de traduzir. Muitas destas características, que a princípio passaram despercebidas, permaneceram no meu inconsciente tradutório, me guiando por caminhos específicos após compreender que cada uma delas têm como motivação guiar a leitura e construir a história muito além do que pode ser encontrado nos balões de fala. É por causa destes “detalhes de personalidade” que, como leitores, acabamos criando carinho por algumas personagens, raiva e desgosto por outras, e as que são menos desenvolvidas passam despercebidas, porque a narrativa com imagens nos mostra um lado delas que seria impossível perceber somente com o texto escrito – no caso da literatura em prosa, as descrições de pensamentos e motivações para certas atitudes são entregues ao leitor para assim causar o mesmo efeito.

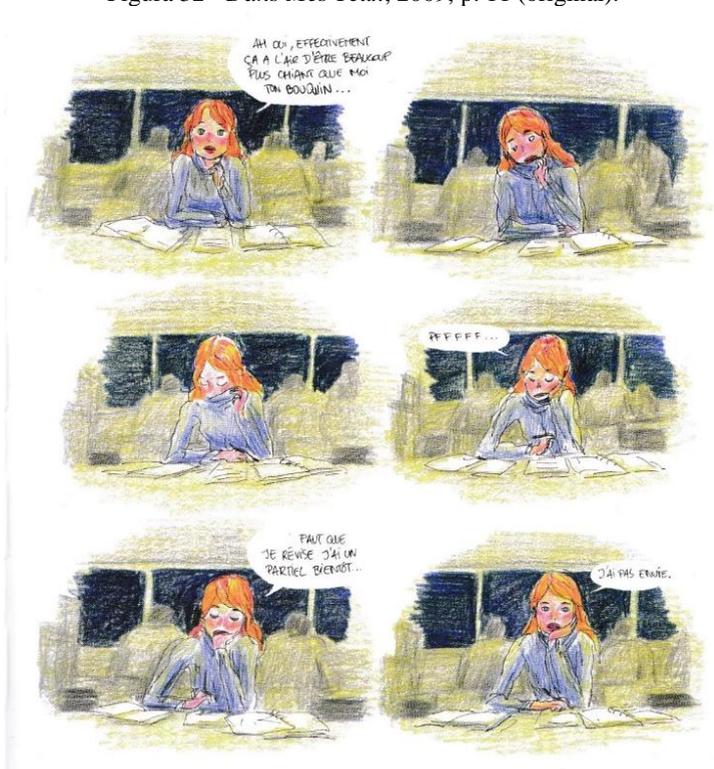
3.1 NOS MEUS OLHOS

Como mencionado anteriormente, tratarei aqui dos aspectos gerais que permearam o processo tradutório. Trato-os como aspectos gerais pois são situações que estiveram presentes ao longo da tradução completa, e não somente em casos específicos de algumas cenas. Considero-os importantes pois eles não estão restritos ao gênero ou subgênero do quadrinho, e podem ser aplicados na tradução de diversos tipos de quadrinhos, com pequenas modificações.

O primeiro ponto que se apresentou como constante ao longo da tradução é a coloquialidade da linguagem, utilizada por Vivès ao longo de todo o quadrinho. Esta coloquialidade pode ser justificada pela necessidade de representação da língua falada quando se trata de criar diálogos ou recriar a voz dos personagens. Algumas estratégias podem ser observadas num contexto geral, já que, até agora, solucionam satisfatoriamente esta questão, como, por exemplo, o uso de gírias e coloquialidades, supressão de elementos gramaticais que também não são

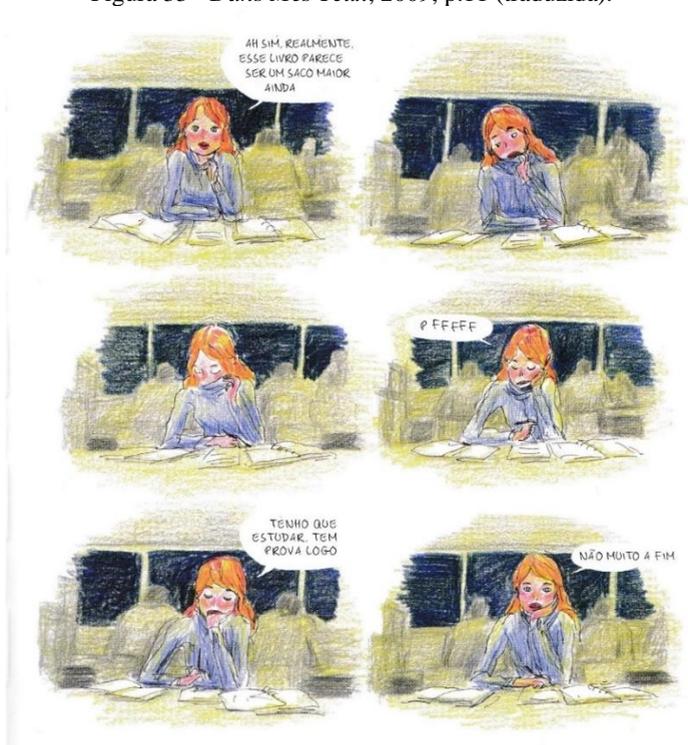
utilizados na fala comumente, “erros de escrita” para denotar a junção de duas palavras que, ao serem pronunciadas, parecem uma só. No caso de *DMY*, o uso de gírias é frequente, e podemos vê-lo logo na primeira página, (figura 30) na qual, em vez de “livre”, o autor utiliza “*bouquin*” para fazer referência ao livro que a personagem está lendo. Em português não há nenhuma gíria que se aplique especificamente a “livro”, por isso, na tradução (figura 32), decidi manter “livro”. A opção de traduzir “*bouquin*” por “negócio” foi descartada, já que, além da representação da língua falada, há uma forte necessidade de manter, na medida do possível, palavras com o mesmo tamanho dentro de um balão de fala, para não interferir com o espaço gráfico do quadrinho. Embora possam ser realizadas mudanças no tamanho do balão, desafiei-me a manter de forma quase inalterada o espaço gráfico, por este ser representativo dentro da análise da obra. Para manter na frase as gírias, optei por traduzir “*chiant*” por “saco”, embora pudesse ser traduzido por “chato”; porém, se fosse essa a decisão final, a característica da linguagem coloquial se perderia logo nas primeiras páginas, que são as que nos passam as primeiras impressões de uma HQ e seus personagens.

Outra justificativa para a utilização da linguagem coloquial em *DMY* é a idade aproximada dos personagens. Trata-se de dois jovens universitários, que lidam diariamente com colegas da sua idade e frequentam festas. Assim como os jovens brasileiros, os franceses também possuem uma linguagem própria que é usada principalmente para falar com seus pares. Tendo isso em vista, tentei aproximar na tradução essa linguagem jovem e descontraída, mantendo a falta de vírgulas em francês e as gírias e maneirismos quase que em sua totalidade.

Figura 32 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 11 (original).

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 33 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p.11 (traduzida).



Fonte: Acervo pessoal.

Para auxiliar no processo de revisão, utilizei um dicionário especializado em gírias francesas atuais (dicionário *À Donf! – gírias francês-português*, publicado pela editora Martins Fontes em 2011) e, baseando-me nos significados encontrados, procurei colocar na tradução as gírias e palavões que, a meu ver, representam a fala coloquial dos universitários no Brasil, sem apagar, no entanto, marcas do francês na oralidade em geral.

A disposição dos quadros é outro fator que chamou minha atenção, mas este caso se fez evidente após a tradução do título do quadrinho, “Nos meus olhos”. Tudo o que vemos na HQ é retratado através dos olhos do personagem que não conhecemos, os quadros têm no geral formatos arredondados e, na grande maioria das páginas, se encontram em pares. Num primeiro momento, pareceu-me apenas uma estratégia utilizada para que o leitor mantivesse sua atenção em cada quadro, juntamente com a presença de uma sarjeta mais larga, que diminui a velocidade de leitura,

prendendo o olhar. Porém, os quadros representam também os olhos do personagem desconhecido, como se tivéssemos acesso ao que acontece através de sua pupila, o foco do seu olhar. Isto também pode ser percebido pelos traços mais delineados que acompanham certos elementos nos quadros, na grande maioria das vezes, é apenas a jovem que é contornada, indicando que ela é o foco ao qual o olhar do personagem se prende. Já em algumas páginas (sequência de dança ilustrada na figura 15 do capítulo anterior) temos a presença de três quadros por página, para demonstrar uma cena que apresenta movimento e acelera o fluxo narrativo; os quadros mostram movimentos rápidos e subsequentes, a sarjeta é menor, fazendo com que o leitor mantenha o olhar por menos tempo em cada quadro. As sarjetas, neste caso, funcionam como as vírgulas de um texto em prosa, nos mostrando as pausas que devem ser feitas entre os quadros.

As cores do quadrinho foram parte importante dentro do processo tradutório. Começando pela capa e adentrando no quadrinho, pude perceber que a cor predominante é o vermelho. Como mencionei anteriormente, o vermelho representa, na cultura brasileira, assim como em muitas outras, a paixão, o amor e o romance. Acredito que seja importante mencionar novamente este ponto pois, ao longo da tradução, me pareceu importante não somente retratar a personalidade da jovem como indivíduo, mas também o que ela representa para o personagem desconhecido. Já que se trata de um quadrinho visto pelos olhos dele, surgiu a seguinte interrogação: o que ela representa para ele? E esta pergunta pode ser respondida pelas cores. Ela é a personificação da paixão e do romance. Tudo nela é convidativo para que o leitor por ela se apaixone, tanto quanto o personagem principal. Os cabelos, a maquiagem, as bochechas coradas e as roupas, tudo apresenta coloração vermelha. Mesmo quando ela troca de roupa (figura 15 no segundo capítulo) para ir a uma festa, a clássica blusa listrada, tão representativa da moda francesa, adquire listras vermelhas. E estas listras não são vermelhas ao acaso. As listras nas camisas francesas, chamadas de “camisa bretã”, são predominantemente de cor azul marinho ou pretas; isto se deve ao seu passado histórico como uniforme dos integrantes da marinha francesa de baixa patente militar (uniforme adotado como homenagem às batalhas vencidas por Napoleão durante a guerra, o uniforme consistia numa camisa de algodão com 21 listras azul marinho), e foram popularizadas por Coco Chanel em 1917, quando, inspirada nestes uniformes, criou a primeira coleção feminina “naval”, cuja peça principal se tornaria uma marca da moda francesa. As listras vermelhas nas camisas bretãs não são tão comuns quanto as azul marinho, por isto as vermelhas da roupa da

jovem chamaram minha atenção de forma particular, me fazendo vê-la com outros olhos e me levando a escolhas que condissessem com esta personalidade tão apaixonante.

Mas resta ainda uma pergunta: se o tradutor de uma obra em quadrinhos não tivesse acesso às imagens, o resultado da tradução seria o mesmo? Provavelmente não. Muitas cenas são mais representativas de forma visual do que textual, é a imagem que leva o leitor e o tradutor a entenderem a essência dos personagens, sua psicologia, seus comportamentos. E esta personalidade é o que guia a forma como os personagens se expressam, sua voz, sua fala e suas marcas de linguagem. Neste caso, trata-se de jovens apaixonados; em outros quadrinhos poderíamos lidar com pessoas de diferentes classes sociais, etnias, com diferentes ideias e de distintos grupos e minorias. Cada uma destas particularidades é refletida na fala, tanto na língua original como na tradução. Se o tradutor não tivesse acesso a este viés psicológico, muitas características essenciais dos personagens poderiam se perder no processo tradutório. A forma como os personagens são desenhados, suas roupas, gestos, modos e cores predominantes, falam com o leitor muito mais do que balões de fala e recordatórios, guiam a forma de ser de cada um, fazendo com que nos identifiquemos com eles a cada página.

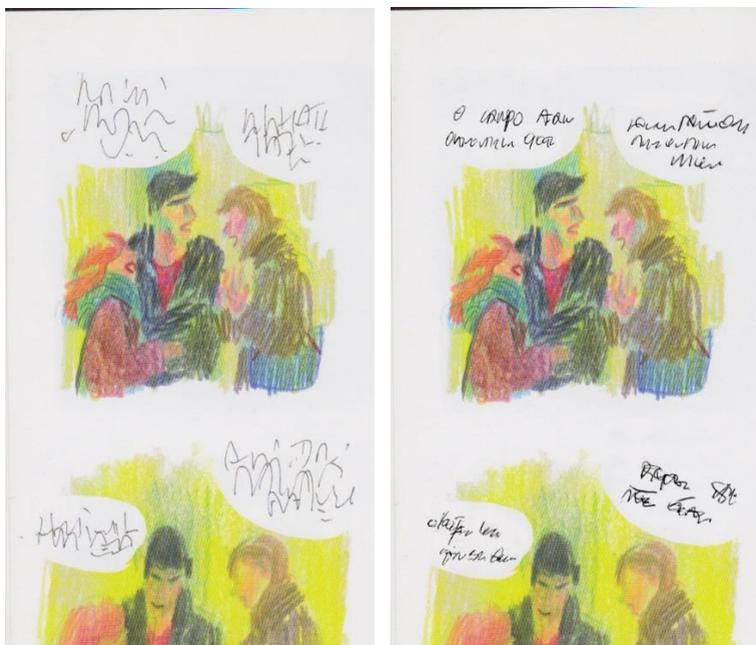
3.2 O RECORTE, AS CENAS E SEUS SIGNIFICADOS

Apresentarei, nesta seção, os comentários de tradução de páginas selecionadas do quadrinho *Dans Mes Yeux*. As páginas e cenas trabalhadas mais a fundo foram selecionadas de acordo com a necessidade de demonstrar, de forma prática, a influência do ambiente semiótico numa história em quadrinhos dentro do processo tradutório. A linguagem utilizada na obra de origem, em conjunto com a análise do seu ambiente semiótico, traçaram o caminho a ser seguido na tradução. Tendo em vista que existem muitos subgêneros de quadrinhos e, mesmo pertencendo ao mesmo gênero e sua tradução apresentando problemas gerais distintos desta mídia, cada subgênero apresenta também problemas específicos, e exige um estudo particular. O subgênero de *Dans Mes Yeux* também foi levado em consideração ao realizar a tradução e análise das cenas, justificando assim as escolhas de tradução.

No capítulo dois, abri a discussão da manutenção de marcas visuais presentes dentro do espaço do texto em *DMY*, os rabiscos na figura 33 à esquerda. Darei continuidade aqui às motivações para a decisão de manter estas páginas da mesma forma que o original. Como mencionado, estes rabiscos têm diversas funções dentro do fluxo narrativo e interpretativo de *DMY*, além de indicar ao leitor que o diálogo que eles representam não tem conteúdo relevante para o personagem, pelas suas características, também situam o espaço geográfico no qual se passa o quadrinho. Na língua original, não é difícil perceber o local da história. Mas como manter esta marca de lugar na tradução? São poucos os elementos nesta obra que indicam onde ela se passa, não há referências arquitetônicas que referenciem a cidade de Paris especificamente, porém, é o primeiro lugar que lembramos quando pensamos em qualquer coisa ambientada na França. Uma das únicas marcas que remete ao país são estes rabiscos, nos quais encontramos marcas de língua características do francês. No primeiro momento da tradução, optei por traduzi-los, abrisse-os, porém, ao perceber que a mudança destes rabiscos poderia ampliar o espaço geográfico onde a obra se insere, estaria também apagando a atmosfera que o local onde a obra se passa transmite à obra (figura 33). Paris é considerada, ao menos no ocidente, a cidade do amor e do romance. Incontáveis casais fazem desta cidade seu destino de lua-de-mel, um objetivo a ser cumprido como casal em uma viagem romântica, o cenário ideal para um pedido de casamento. Muitos filmes se utilizam desta atmosfera para trazer uma ambientação propícia para o amor, e *DMY* não foge à regra neste quesito. Embora ao longo da leitura nos demos conta de que existe um contraponto a este ambiente romântico,

inicialmente o leitor espera uma história de amor inspiradora, quando percebe qual é o cenário da narrativa. A manutenção do espaço geográfico em DMY torna-se, assim, essencial para a continuidade de uma História em Quadrinhos que pretende inspirar romance a cada página e em cada traço.

Figura 34 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 29.



Fonte: Acervo pessoal.

No aspecto estritamente visual, a manutenção dos rabiscos não representa uma discrepância no conjunto gráfico do resto do quadrinho, já que foi criada uma fonte específica para o letreiramento, baseada na escrita manual do quadrinho na língua de origem, assim, as páginas que não têm mudanças no resultado final não destoam do resto, se integrando totalmente à obra.

A identificação do relacionamento texto-imagem ao longo da obra, e não somente no contexto geral, também mostrou-se essencial em algumas páginas, já que, embora em grande parte do quadrinho o relacionamento seja de Complemento, isto é, as imagens e o texto seguem pela mesma direção, em algumas páginas encontramos relacionamentos

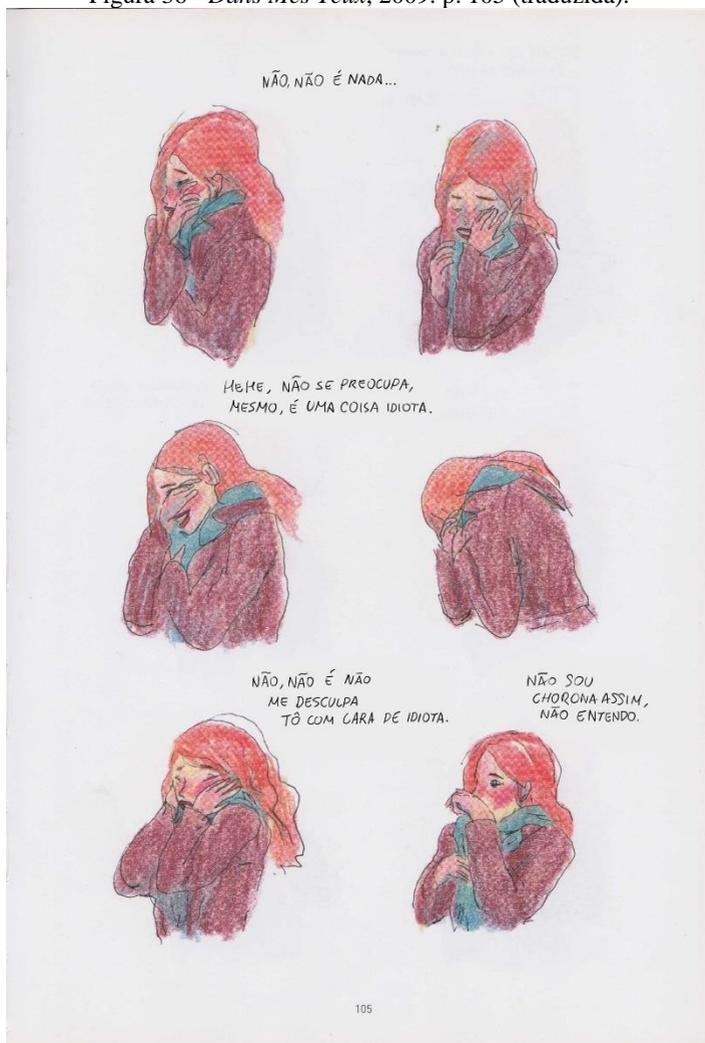
de contradição – ou Paralelo, como definido por McCloud (1995) –, e em outras, nas quais a imagem nos fala muito mais do que o próprio texto revela, o que McCloud define como relacionamento Específico de Imagem, ou seja, quando as palavras assumem um segundo plano, servindo como trilha sonora para uma composição em sequência visualmente falada.

Na figura 34, por exemplo, nos deparamos com uma cena na qual a personagem está chorando, aparentemente sem motivo; se, ao traduzir, o tradutor se ativesse apenas ao texto escrito, não seria possível perceber a importância da ênfase que a personagem dá ao fato de seu choro “não significar nada”. Em português brasileiro, temos a opção de traduzir “*non c’est rien*” como “não, está tudo bem” ou ainda “não, tá tudo bem”, porém, a característica da página, isto é, a real importância do choro da jovem, seria minimizada. Por causa disso, optei por manter o “*rien*”, traduzindo esse balão como “não, não é nada...” adicionando uma vírgula necessária entre os “não” e adicionando reticências, para reforçar o fato de que o choro é um elemento divisor de águas na história (o que é facilmente percebido na obra em francês).

Já no terceiro balão, em que lemos “*héhé, nan, mais t’inquiète, je t’assure, c’est idiot.*”, podemos observar que há muitas supressões gramaticais para demonstrar oralidade; no entanto, em português, não é possível suprimir, neste caso, elementos para poder representar a linguagem falada. Assim, optei por adicionar um “mesmo” no meio da frase, chegando ao seguinte resultado: “hehe, não se preocupa, mesmo, é uma coisa idiota.”. A mesma situação se aplica ao último balão da página, em que se lê “*d’habitude je pleure pas facilement, je comprends pas.*”, no qual optei por uma tradução mais livre, já que “não costumo chorar facilmente” não é uma frase comum na fala. Minha decisão foi “não sou chorona assim, não entendo”, que, embora não tenha o mesmo número de palavras, se encaixa sem problemas no espaço do balão, sem necessidade de modificar a sua estrutura. O resultado completo da página pode ser visto na figura 35.

Figura 35 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 105 (original).

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 36 - *Dans Mes Yeux*, 2009. p. 105 (traduzida).

Fonte: Acervo pessoal.

A configuração da página na sua totalidade não foi afetada pela quantidade de palavras dentro dos balões de fala que, apesar de não terem contornos visíveis, podem ser relacionados sem problemas aos quadros correspondentes. Se um deles tivesse uma quantidade exagerada de palavras, poderia invadir o espaço do quadro seguinte, confundindo o leitor e o fluxo de leitura.

Eisner (2000) aponta para a importância da interpretação dos gestos faciais dos personagens em uma História em Quadrinhos, argumentando que estes devem ser levados em conta desde o momento da concepção da obra pelo quadrinista até sua finalização, considerando como estes interagem com o posicionamento dos quadros e da página para atingir um objetivo específico. No entanto, se na tradução nos limitássemos a interpretar apenas os gestos faciais, estaríamos negligenciando um amplo leque de escolhas que poderiam ser definidas pelos movimentos corporais dos personagens, pelas cores e por seus traços, indicando características psicológicas que apenas o rosto ou o texto no balão de fala podem não mostrar. Nos quadrinhos, trabalhamos com imagens que representam movimento: embora congeladas na página, a cabeça do leitor as interpreta como movimentos com diferentes velocidades – velocidades estas que podem ser definidas pelo detalhamento do movimento quadro a quadro. No caso específico das páginas ilustradas na figura 37, as expressões faciais da protagonista não expressam totalmente suas intenções, e é necessário realizar uma leitura corporal, “como se” em nossa cabeça o movimento estivesse de fato acontecendo. É uma tarefa sutil, mas importante, no processo de tradução. Se observamos atentamente o movimento dos braços da jovem na sequência completa, poderemos perceber que ela leva sistematicamente os braços ou as mãos na direção do rosto, do colo do peito, do pescoço ou de qualquer outro elemento que se encontre nesta região (como o cabelo, a blusa ou um cachecol). Este gesto é conhecido como uma forma de “paquera” ou sedução, cuja intenção é atrair o olhar do interlocutor para as regiões mais atraentes do corpo de uma mulher: a boca, o pescoço e o colo do peito. É uma forma de manter a atenção, neste caso, também do leitor, fazendo com que nos apaixonemos pela jovem da mesma forma que o personagem que interage com ela e, ao mesmo tempo, nos demos conta de suas intenções, que transcendem o que é revelado nos balões de fala, numa conversa banal.

Figura 37 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 37 e 38 (traduzidas).

Fonte: Acervo pessoal.

Tendo esta percepção, ao realizar a tradução deste trecho optei por utilizar uma linguagem que conseguisse acompanhar a atmosfera, adicionando reticências no quarto balão da página 37 (figura 36 à esquerda) e no segundo balão da página 38 (figura 36 à direita), criando um ar enigmático e charmoso na fala da jovem, no qual ela expressa sua opinião sobre o jeito de falar do seu parceiro, de forma tímida. Na figura 37, é possível observar como o balão “eu gosto.” é originalmente. “*j’aime bien.*”; se levarmos em consideração a coloquialidade da qual falei até agora, “eu curto” poderia ser uma saída possível, porém a atmosfera dessas páginas é um pouco diferente, ela está revelando para ele coisas que dizem mais sobre ela do que ele já conhece, e também mostra seu real interesse numa aproximação amorosa. Prefiro, por este motivo, traduzir por “eu gosto.”, que demonstra o gostar de forma definitiva, e não como algo banal. A sutileza da adição de reticências combina com a sutileza de movimentos da jovem, reforçando assim o relacionamento entre o que está escrito e o que está sendo apontado para o leitor.

Figura 38 - *Dans Mes Yeux*, 2009. p. 38 (original).

Fonte: Acervo pessoal.

José Yuste Frias aborda a interpretação de gestos corporais, em seu artigo “Traduire l'image dans les albums d'Astérix. À la recherche du pouce perdu en Hispanie” (2011), sob um ponto de vista diferente. Para Frias, a utilização e interpretação de alguns movimentos corporais traz consigo uma carga cultural que define o que estes movimentos significam

dentro de uma História em Quadrinhos. O que não deixa de ser verdade. Embora Frias, ao longo do seu trabalho, trate a imagem nas HQs como elemento *paratextual*, isto é, como um elemento paralelo que pode acompanhar o texto escrito, ao mesmo tempo argumenta a necessidade da compreensão e interpretação de certos símbolos que podem influenciar as decisões de tradução. O exemplo mais icônico desta questão é o apresentado por Frias, no artigo mencionado anteriormente, que podemos ver na figura 38:

Figura 39 - Obelix e o icônico “joinha”.



Fonte: FRIAS, José Yuste. *Traduire l'image dans les albums d'Astérix. À la recherche du pouce perdu en Hispanie*. 2011. p. 255-271.

O autor aponta para a discrepância de significados deste símbolo, no Brasil conhecido como “joinha”, que indica que “está tudo bem” ou, ainda, “tá de boa”. Porém, de acordo com Frias (2011), para a cultura francesa, este símbolo carrega um significado diferente, que denota desistência, algo como “para mim chega”. Embora trate de casos específicos, nos quais os gestos trazem uma carga cultural discrepante, Yuste Frias reconhece que a interpretação da fisionomia dos personagens pode acarretar mudanças na tradução. Porém, a incidência de símbolos que tragam consigo cargas culturais específicas é muito raro. Os exemplos mais comuns desse tipo de situação se dão em casos de

símbolos gráficos que são proibidos em alguns países, limitando a publicação de certas HQs ou, ainda, exigindo mudanças drásticas no aspecto gráfico, o que também pode acarretar mudanças de comportamento e personalidade dos personagens.

Zanettin (2014) apresenta um exemplo claro desta questão com o quadrinho *PunisherMAX*, na figura 39:

Figura 40 - *PunisherMAX* (v. 12), Frank Part 1, 2011.

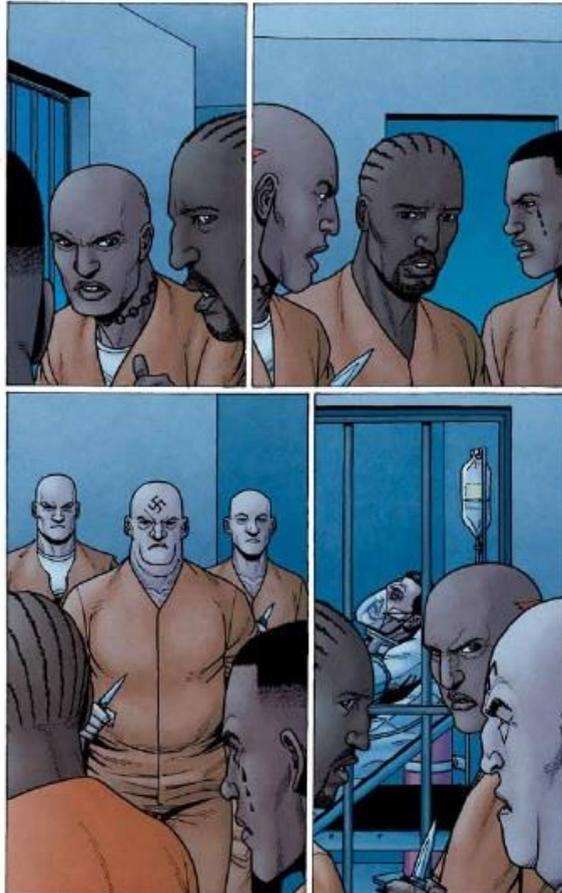


Figure 30: *PunisherMAX*, the Image
© Marvel Comics

Fonte: ZANETTIN, Federico. Visual adaptation in Translated comics. 2014. p. 28.

Embora com este exemplo Zanettin se refira ao processo de colocação dos balões de fala numa História em Quadrinhos, é possível observar que na versão americana, francesa e Italiana de *PunisherMAX*, um dos personagens carrega uma suástica tatuada na testa. Quando o mesmo quadrinho foi traduzido para o alemão, os editores realizaram uma pequena modificação no desenho, como podemos ver na figura 40:

Figura 41 - *PunisherMAX* (v. 12), Frank Part 1, 2011.



Figure 36: *PunisherMAX*, German edition
 © Marvel Comics

Fonte: ZANETTIN, Federico. Visual adaptation in Translated comics. 2014. p. 32.

A suástica foi modificada, já que, na Alemanha, sua reprodução em qualquer meio é proibida, porém, com isso, os traços nazistas do personagem foram automaticamente apagados, tanto pelo aspecto visual quanto pelos que podemos relacionar à sua personalidade. Comportamentos, expressões e até motivações para suas ações deverão ser adaptados, de forma que o nazismo não seja relacionado a ele. Pequenas mudanças e grandes interpretações, tanto gestuais quanto corporais, ou até traços característicos dos personagens, têm o poder de modificar de forma significativa a tradução da obra em questão (de forma direta ou indireta). Embora seja impossível fugir de casos como *PunisherMAX*, na grande maioria dessas situações, é possível contornar a situação com uma interpretação mais detalhada do aspecto semiótico de uma História em Quadrinhos.

Ao traduzir *DMY*, não foi necessário lidar com nenhuma destas situações; no entanto, ao realizar a tradução pela primeira vez, me questionei sobre o curso que a tradução teria tomado se as imagens do quadrinho tivessem exigido alguma interpretação cultural específica, e como algum tradutor conseguiria traçar um projeto de tradução sem o conhecimento das imagens, por exemplo. Na figura 41, um único quadro se encontra na página, mostrando a tela de um celular com uma mensagem de texto. Inicialmente, a tradução poderia ser realizada sem nenhum problema além de encontrar alguma gíria em português brasileiro para “*bosses*”; porém, na segunda etapa de tradução, surgiu a seguinte questão: os jovens franceses, assim como os brasileiros, têm seu próprio jeito de enviar mensagens instantâneas, seja na internet ou pelo celular. Se procuro manter a atmosfera francesa ao longo do quadrinho para que o leitor possa se identificar e, ao mesmo tempo, estranhar de alguma forma o estrangeiro, abraçando-o, também procuro manter um certo equilíbrio para com a coloquialidade que a linguagem do quadrinho pede ao longo de suas páginas. Pensei em diversas possibilidades para esta tradução, a primeira não leva em conta o fato de ser uma mensagem de texto: “Oi! Vou na biblioteca de noite, umas 20h, se tiver a fim de estudar...”, esta tradução, além de ter três palavras a menos do que a página original, dá a impressão de ter sido escrita com uma certa formalidade, as vírgulas deixam o texto sem a espontaneidade que uma mensagem de texto enviada por uma jovem de 20 anos deveria ter. A primeira modificação que decidi realizar foi trocar “oi!” por um cumprimento ainda mais informal, “oie!”, que é uma forma amigável e descontraída que muitos jovens utilizam, principalmente ao se comunicar por meios eletrônicos, e raramente ao vivo. Logo, repensei as vírgulas, de forma a que o resultado ficasse mais natural, e decidi por manter a

configuração do texto original com uma vírgula. Mantive “*Bosser*” como “estudar”, já que a gíria que poderia caber, “trampar”, tem uma conotação de trabalho assalariado, e não somente de estudo. O resultado final desta página apresenta uma leve mudança de configuração, pois mesmo depois de revisada, continua com três palavras a menos que o texto em francês. Embora as palavras sejam mais longas em português, a possibilidade de dividi-las ao meio não foi considerada, já que um celular não faz esse tipo de organização. Assim, mesmo que a mensagem em português seja levemente menor, o espaço gráfico da página não fica comprometido, pois não estamos tratando com um balão de fala, cujo vazio, em certos momentos, pode falar tanto quanto as palavras, mas com a tela de um telefone celular, cujo tamanho, independente do que esteja escrito, não muda.

Figura 42 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 19 (original).



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 43 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 19 (traduzida).



Fonte: Acervo pessoal.

O quadrinho não dá indício algum de que uma mensagem de texto foi enviada nessas páginas, não há nenhum recordatório, nenhum sinal narrativo que indique que o texto escrito nessa página seja o conteúdo de uma comunicação eletrônica. Sem a imagem, nunca saberíamos por qual meio o convite foi feito, não saberíamos que eles trocaram números de telefone, que há um interesse romântico entre eles e, como tradutores, não saberíamos que tipo de linguagem deveria ser utilizada neste tipo de situação, a não ser que tivéssemos acesso ao conteúdo integral do quadrinho.

Há um ponto crucial que pairou sobre todo o processo tradutório, durante os dois momentos em que ocorreu o uso do “tu” no português brasileiro. É um ponto problemático, já que, quando se pensa em tradução para futura publicação, a preferência geral é a utilização do “você” em todas as situações em que a tradução o permita. No entanto, a linguagem utilizada pelas pessoas na rua, no dia a dia, a linguagem falada, é dona de uma estrutura diferente, que depende de cada região, faixa etária, classe social, grupo ou minoria, cada um possui particularidades de linguagem que os caracterizam de certa maneira. Ao observar o português comumente falado nas redes de televisão, nos jornais e até nas novelas, percebi que o “você” traz consigo uma noção de certa formalidade. Embora não possa ser comparado ao uso do “vous” e “tu” em francês, “tu” e “você” têm pesos levemente diferentes quando tratamos de mídias públicas. Assim como mencionei no segundo capítulo, o uso de regionalismos, até pouco tempo atrás, era uma proibição velada quando se trata de tradução de quadrinhos, no entanto, produções nacionais (das quais destaco o trabalho de Mario Quintanilha; é possível visualizar um exemplo na figura 20) estão começando a fugir do eixo linguístico São Paulo-Rio de Janeiro para adentrar na pluralidade de linguagens faladas que o Brasil apresenta hoje em dia.

Motivada por estas questões, decidi retratar em *DMY* um pouco dessa linguagem de rua, a linguagem que está na boca dos universitários de faixa etária muito similar à dos personagens de *DMY*. Os “erros” de concordância, as gírias, maneirismos e o uso do “tu” em muitas situações (intercalado com “você” quando necessário) têm como objetivo fazer com que as falas “soem” mais naturais na cabeça do leitor, como se a “voz” dos personagens pudesse ser ouvida sem o tom mecânico que ouvimos, por exemplo, nas novelas. Nas figuras 43 e 44, no segundo balão do quadrinho em francês, lemos “*je sais pas tu me regardes...*”, novamente o “*ne*” foi suprimido, assim como uma possível vírgula entre “*pas*” e “*tu me regardes*”.

Figura 44 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 8 (original).



Fonte: Acervo pessoal.

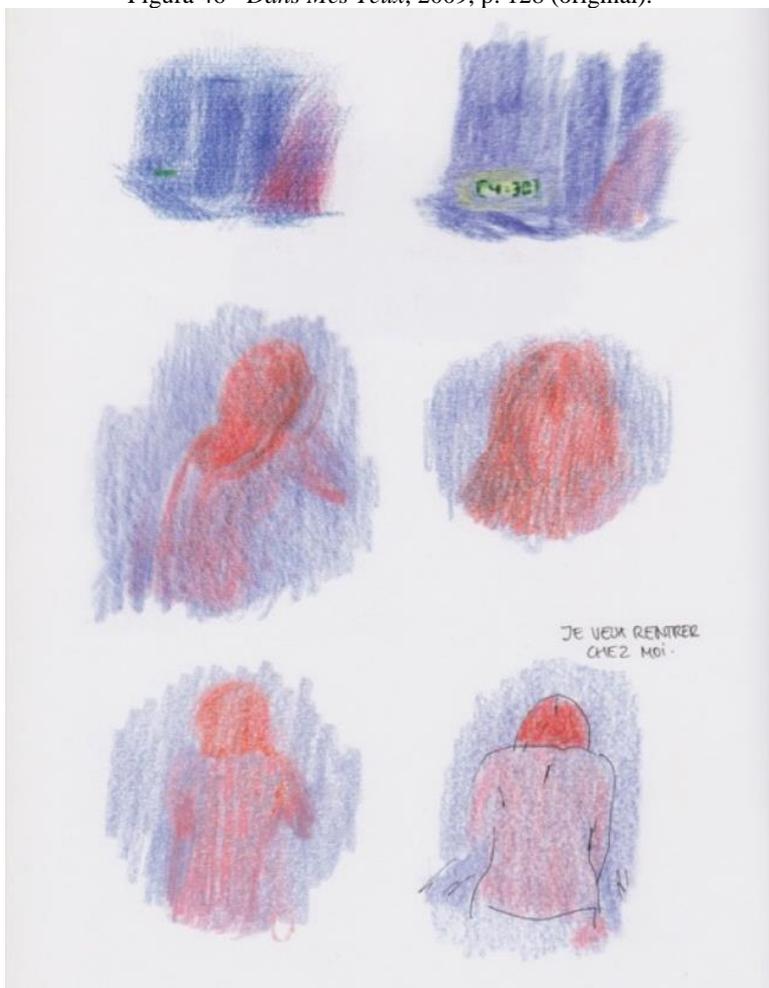
Figura 45 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 8 (traduzida).



Fonte: Acervo pessoal.

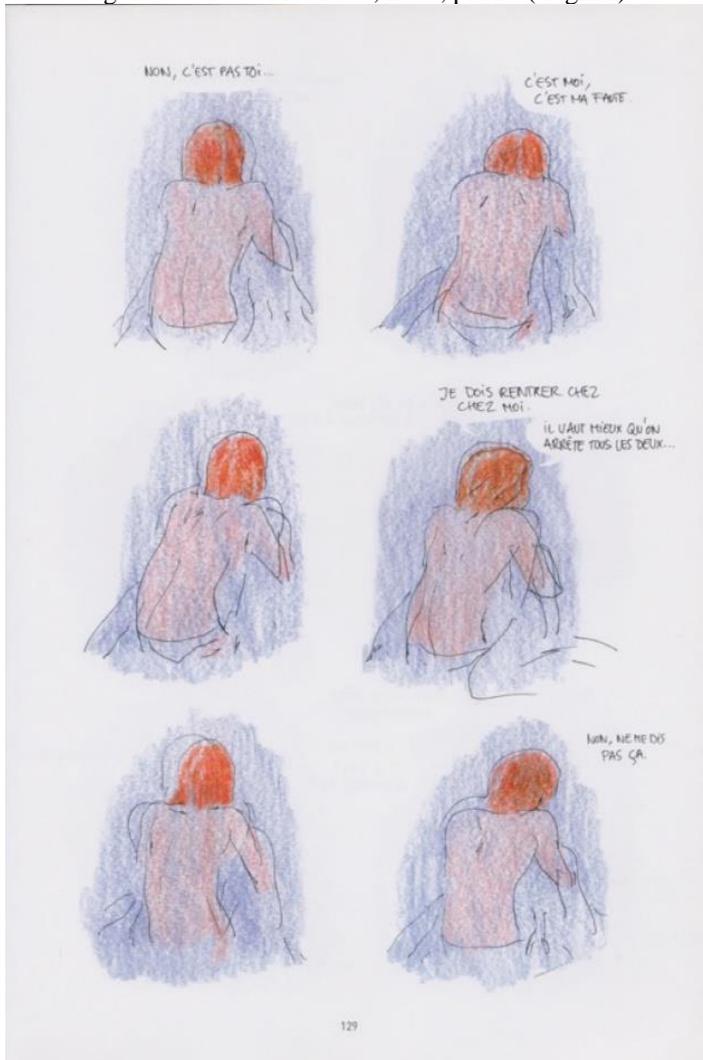
O resultado final da tradução dessa página (figura 44), “não sei, tu tava me olhando...”, marca o pontapé inicial para o desenrolar da história narrada nesta obra, é esta página, os dois balões de fala que darão ao leitor as primeiras impressões sobre as personagens, sua idade, seu jeito. Assim como os primeiros balões e páginas são essenciais para a formação de uma ideia de quem são as personagens de uma HQ, as últimas páginas dão aos leitores a sensação de encerramento e emoção. É o fim de uma história que emociona e cativa ao longo de suas páginas. O final de *DMY* não foge à regra, e traz consigo um desfecho que não é o que esperamos de uma História em Quadrinhos que até aqui nos envolveu com romance.

Nas figuras 45, 46 e 47, estão as últimas páginas de *DMY* que, visualmente, são destoantes do resto do quadrinho, principalmente quando nos referimos às cores. Além de ser um ambiente escuro, a personagem se encontra de costas, não vemos seu rosto. Seu corpo está curvado, como se agora houvesse um peso em seus ombros. Sua fisionomia demonstra uma mudança total do clima de romance que os tons de vermelho apresentavam anteriormente; agora, ela parece distante e fria. Esta mudança de ambiente psicológico me levou quase que de forma automática a mudar também a forma como a jovem se expressa nestas páginas. Já em francês podemos perceber que suas falas ficam mais formais, mais duras e determinadas quando ela expressa sua vontade de sair de onde está. Pelo relógio no segundo quadro da figura 45 sabemos que é madrugada, o que pode perfeitamente justificar o contorno azul que rodeia a personagem principal, enquanto ela manifesta sua vontade de “ir para casa”. O uso do verbo “*vouloir*” em francês (“querer” em português) deixa claro que ir para casa ainda é algo que é desejado, mas não exclusivamente *necessário* para ela no momento. Já no terceiro balão da figura 46, essa vontade se torna um “*devoir*” um dever, algo que imprescindivelmente será realizado.

Figura 46 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 128 (original).

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 47 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 129 (original).

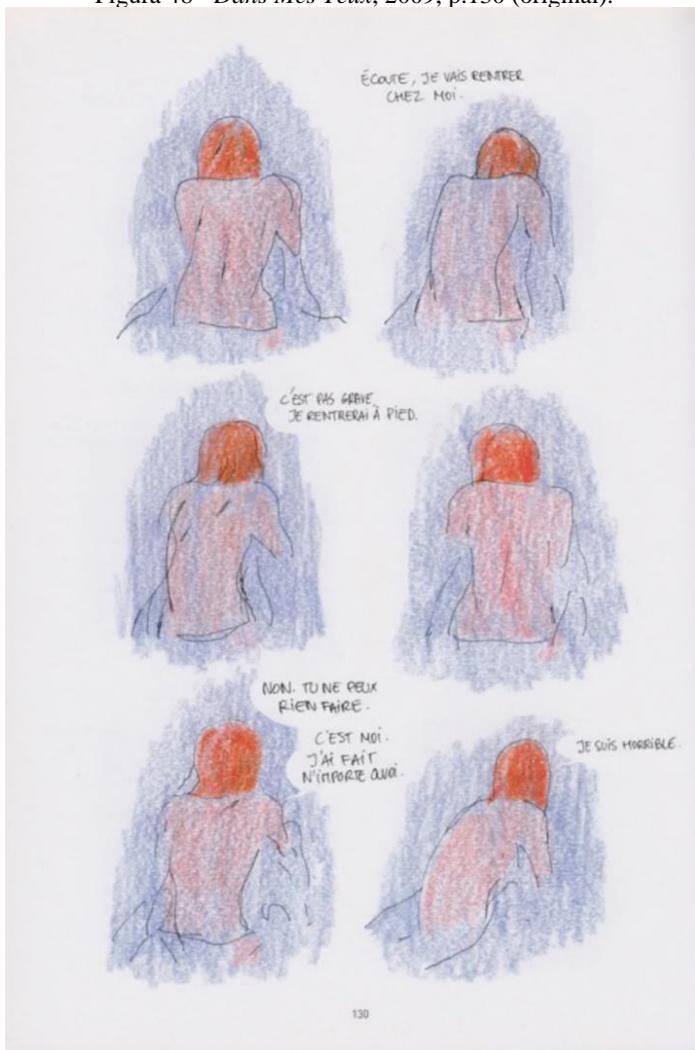


Fonte: Acervo pessoal.

Já na figura 47, a determinação da jovem para “voltar para casa” é uma decisão tomada que não pode ser discutida. “*Je vais rentrer chez moi.*” é uma sentença que não pode ser contestada, o uso de pontos finais recorrentes em todos os balões de fala reforça o momento decisivo no qual os personagens se encontram, representa o ponto de quebra final do

curto relacionamento até agora narrado. Sem sucesso, ele parece querer convencê-la a ficar, mas ela está decidida, “*Non. Tu ne peux rien faire.*”, dois pontos na frase, nenhuma supressão gramatical, nenhuma marca de linguagem falada, apenas a afirmação de que nada pode ser feito para reverter a situação ou convencê-la a ficar.

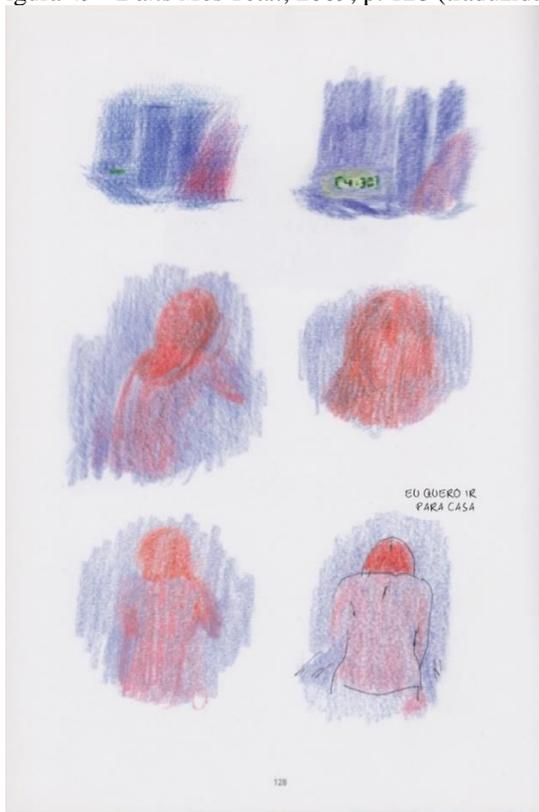
Figura 48 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p.130 (original).



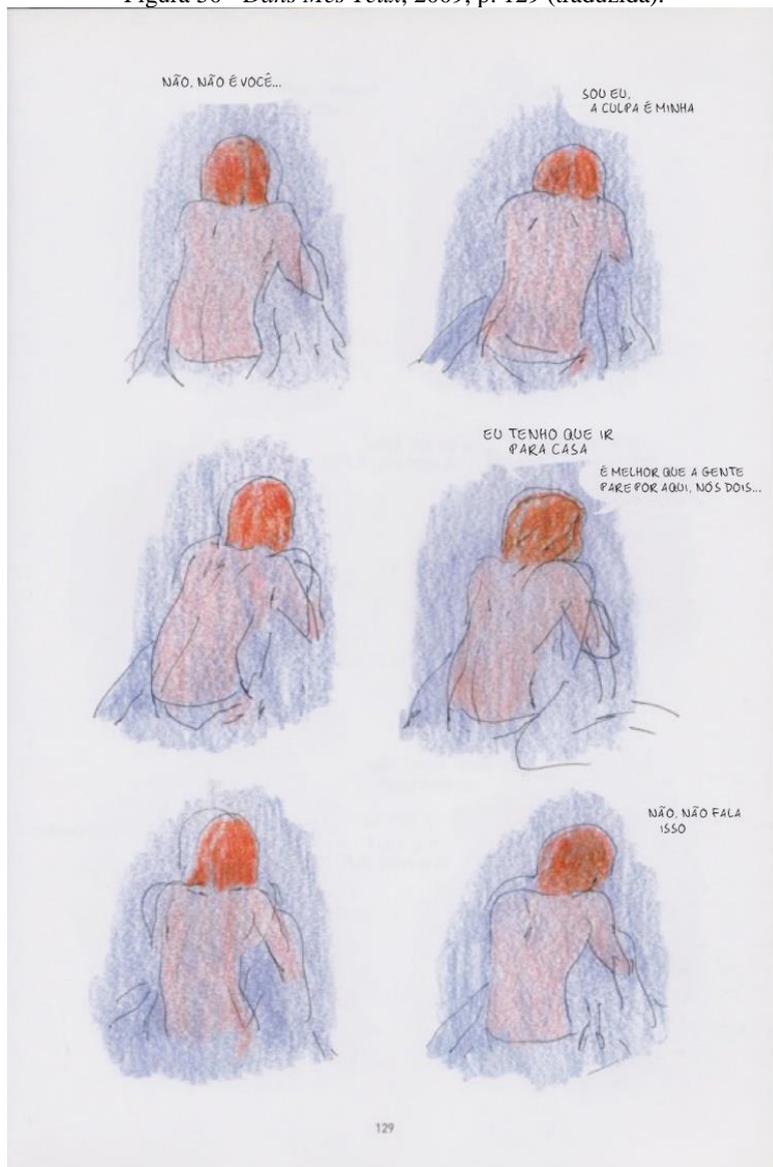
Fonte: Acervo pessoal.

Nas figuras 48, 49 e 50, apresento o resultado da tradução destas páginas finais. Apesar do aspecto emocional ter pesado bastante no processo de tradução destas páginas, comentarei aqui o caso da figura 49, em cujo terceiro balão, em francês, lemos “*je dois rentrer chez moi*”. Embora em português exista o verbo “dever”, este não é utilizado nesse tipo de contexto sem que exista alguma coisa que esteja obrigando o indivíduo a realizar tal ação. Embora seja um diálogo tenso e decidido, ainda assim permanece o fato de ser uma conversa pessoal e emocional. Por isso, em vez de traduzir “eu devo ir para casa”, optei por “eu tenho que ir para casa.”, que demonstra o mesmo nível de “obrigação”, mas é sonoramente menos agressivo do que “devo”, e indica que a decisão de ir embora foi apenas dela, sem ser influenciada por terceiros.

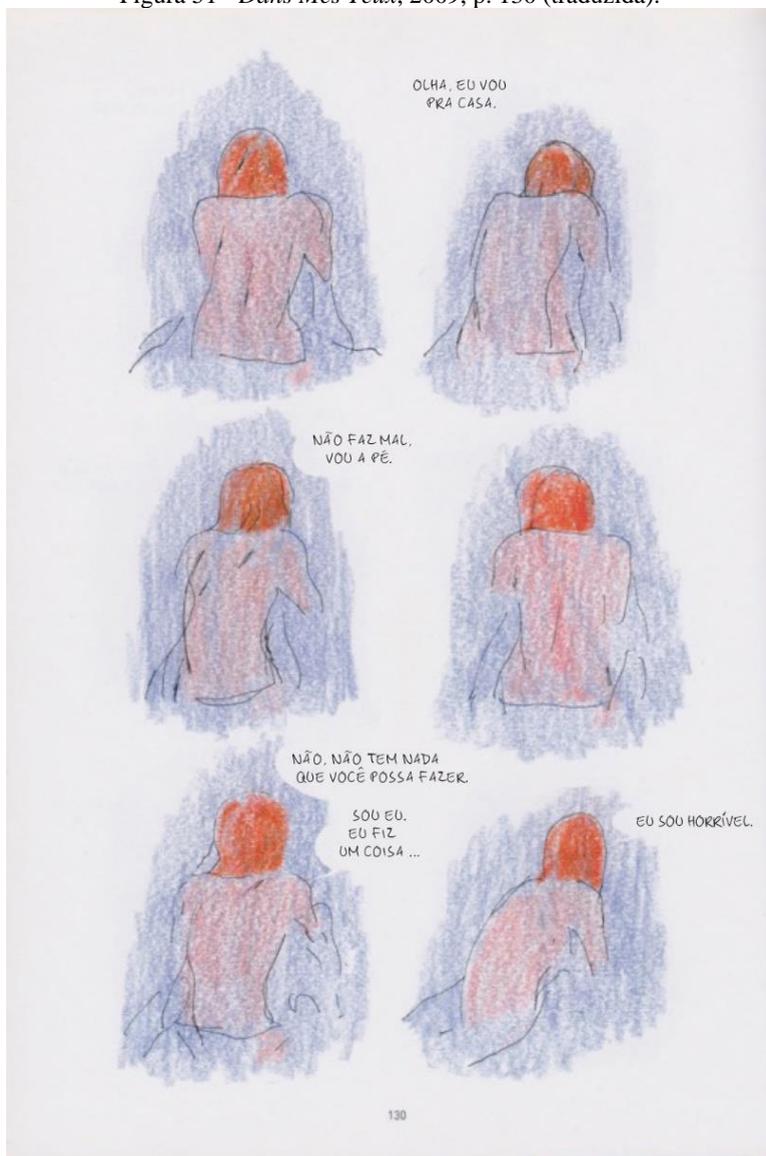
Figura 49 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 128 (traduzida).



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 50 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 129 (traduzida).

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 51 - *Dans Mes Yeux*, 2009, p. 130 (traduzida).

Fonte: Acervo pessoal.

Os comentários realizados neste capítulo, assim como os comentários gerais de tradução, pretendem demonstrar, de uma forma

prática, como a interpretação da imagem e de todo o ambiente semiótico presente numa História em Quadrinhos podem influenciar as decisões do tradutor, sejam estas grandes ou pequenas, acréscimos sutis ou mudanças drásticas. Tudo o que acompanha o texto escrito dentro da página (e fora dela), pode e deve ser lido como igual ao texto escrito, o ambiente semiótico é tão portador de mensagens e informações quanto o texto escrito e, em certos casos, pode ser o único que traga elementos essenciais para continuar a narrativa da forma pretendida pelo artista. Como tradutora, é impossível desapegar-me totalmente do aspecto “leitora de quadrinhos”, e vice-versa. E acredito, ainda mais após a realização deste trabalho, que não deveria existir uma separação entre estas duas facetas. O tradutor de quadrinhos, além de ter conhecimento das línguas com as quais trabalha, deve também ser um leitor de quadrinhos, entender sua “linguagem”, a forma como um quadrinho se expressa e as informações que pode trazer nas sarjetas, nos traços, nas cores, e até nos vazios. As reflexões realizadas ao longo do processo tradutório de *DMY* auxiliaram a reforçar esta percepção do ato “traduzir um quadrinho”. Não é apenas olhar balões de fala, contar as palavras e letras, saber traduzir gírias ou nomes de comidas específicas, é saber olhar além desses balões e recordatórios, entender seus movimentos, conhecer pouco a pouco suas personagens, encarar cada página como um ambiente completo que provém de uma cultura e sofre a transformação de ser passado para outra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizar este trabalho, coloquei diversos objetivos que foram atingidos de forma satisfatória nos campos do saber abordados ao longo da pesquisa. Contribuir com os estudos ligados às Histórias em Quadrinhos como objeto central não é somente uma tentativa de colocar esta mídia como objeto principal mas, também, abrir a discussão da pluralidade que este gênero traz consigo à medida que nos aprofundamos na sua forma única de contar histórias, narrar fatos reais e criar conexões com o leitor. As Histórias em Quadrinhos se encontram atualmente no foco central das discussões da cultura popular com o amplo leque de filmes baseados em HQS, atingindo mais pessoas ao longo dos anos e adentrando em discussões sociais e culturais de grande importância. Assim, acredito que este trabalho soma conhecimentos no que se refere a como estas HQS, vindas dos mais diversos lugares, são traduzidas no Brasil, e os processos tradutórios que envolvem esta prática. A formação de tradutores habilitados para interpretar a “linguagem dos quadrinhos” se faz necessária assim que percebemos a complexidade de se trabalhar com uma mídia que combina duas linguagens comunicadoras: o texto escrito e a imagem. Saber entrelaçar o conhecimento tradutório com os elementos que compõem uma página de quadrinhos, podendo ser estes parte da estrutura da página, como balões e sarjetas ou as imagens dentro dos requadros, requer do tradutor um olhar atento e analítico, apresentando um desafio além do linguístico que coloca em jogo a bagagem cultural do próprio tradutor.

Ao contextualizar as Histórias em Quadrinhos como gênero, decidi incluir neste trabalho uma pequena perspectiva histórica sobre o surgimento dos quadrinhos, os tipos de mercado e a evolução que a mídia apresentou nos últimos anos. Embora seja uma contextualização abrangente, a história das HQS conta com diversos pontos importantes que foram deixados de fora neste trabalho por questões de relevância para o assunto aqui tratado, a tradução. Questões como a época de ouro dos quadrinhos e a censura das HQS na América Latina requerem um tratamento detalhado e aprofundado, os quais pretendo tratar dentro da perspectiva tradutória em trabalhos futuros.

Para evidenciar a importância do relacionamento texto imagem dentro do processo tradutório, optei por utilizar como base uma tradução inédita e autoral, realizada levando em consideração os elementos visuais presentes numa História em Quadrinhos. Estes elementos colocam o tradutor na posição de tradutor intersemiótico, indo além dos aspectos linguísticos. Utilizando a base teórica apresentada no primeiro capítulo,

identifiquei diversos elementos característicos desta mídia, suas funções e como estes se relacionam entre si formando uma narrativa única e particular a cada página, acrescentando informações e percepções importantes no processo tradutório, adicionando climas psicológicos específicos a cada momento da leitura e tradução. A escolha dos autores tratados neste capítulo também se mostrou acertada. Embora existam diversos teóricos que trabalhem atualmente com a linguagem dos quadrinhos, considero importante a análise de pesquisas precursoras neste meio, como foram as de Eisner e McCloud. A inserção de Groensteen traz um novo olhar sobre a estrutura de uma página de HQS, podendo dialogar de forma atual com os autores citados, trazendo um novo olhar e renovando conceitos tanto no aspecto estrutural como no ato de percepção estética de uma obra.

Ao pesquisar os Estudos da Tradução que mencionam e tratam as Histórias em Quadrinhos como objeto, me deparei com um espaço aberto a novas pesquisas, já que os autores que tratam do tema, como é o caso de Kaindl e Zanettin, se limitam a enumerar as dificuldades de tradução e trazer soluções para casos específicos nos quais a tradução de quadrinhos se vê influenciada pelo ambiente imagético. Porém, meu objetivo é ampliar o leque de conhecimento no que concerne às particularidades tradutórias numa História em Quadrinhos, argumentando que o ambiente que acompanha o texto escrito exerce funções relevantes para a tradução, independente do quadrinho que está sendo traduzido. Assim, todos os elementos presentes podem ser tratados como objetos a ser traduzidos e interpretados de forma equivalente, podendo ser considerados dentro da definição de *letra* de Antoine Berman. Esta percepção abre novos caminhos dentro dos Estudos da Tradução, demonstrando a importância das imagens no que se refere a questões de narrativa nas HQS, deixando para trás a percepção das mesmas como interferências problemáticas que dificultam o trabalho de tradução. Na verdade, são as imagens que guiam a narrativa e dão o fio condutor no processo tradutório, possibilitando escolhas de tradução mais amplas que possam acompanhar o clima psicológico e a velocidade narrativa idealizados pelos autores de quadrinhos.

Relatar a experiência de tradução de uma História em Quadrinhos de alta sensibilidade icônica como *DMY* foi um processo desafiador, já que ao mesmo tempo que me coloco como tradutora, pude perceber meu lugar como pesquisadora intersemiótica de uma mídia cujos elementos são muitas vezes subestimados, a não ser que apresentem jogos de palavra-imagem ou inserção do texto dentro do espaço gráfico. As decisões tradutórias comentadas podem parecer pequenas num primeiro

momento, mas quando trato de uma mídia cheia de detalhes sutis que trazem sensações, impressões e percepções que vão além do linguístico, pude perceber que a adição de um ponto final, de reticências ou até de mais espaço dentro de um balão de fala muda a narrativa e a velocidade de leitura de um quadrinho tanto quanto o tamanho da sarjeta ou o posicionamento dos quadros dentro de uma página. Assim, neste trabalho me posiciono não somente como tradutora, mas como pesquisadora, propondo uma reflexão sobre o trabalho de tradução de Histórias em Quadrinhos e seu ambiente gráfico dentro dos Estudos da Tradução, que pretendo continuar desenvolvendo em pesquisas futuras, com o intuito de desenvolver uma forma mais abrangente de se traduzir quadrinhos, contribuindo com uma área rica em possibilidades interpretativas como é a tradução.

REFERÊNCIAS

- BERMAN, Antoine. **A Tradução e a Letra ou o Albergue do Longínquo**. Tradução de Marie-Hélène C. Torres, Mauri Furlan e Andreia Guerini. 2 ed. Tubarão; Florianópolis: Copiart; PGET/UFSC, 2013.
- CELOTTI, Nadine. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In: ZANETTIN, Federico (Org.). **Comics in translation**. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. p. 33-50.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luiz Carlos Borges. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GARCÉS, Carmen Valero. La traducción del comic: retos, estrategias y resultados. In: **TRANS: Revista de Traductología**, n. 4, p. 75-88, 2000. Disponível em: <<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=192615>>>. Acesso em: 07 jun. 2017.
- GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Tradução de Érico Assis e Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. 1 ed. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.
- _____. The Impossible Definition. In: HERR, Jeet; WORCESTER, Kent. **A Comics Studies Reader**. Translated by Bart Beaty. Jackson. Mississippi: University Press of Mississippi, 2012. p. 124-131.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. 24 ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2007.
- KAINDL, Klaus. Comics in Translation. In: GAMBIER, Yves; DOORSLAER, Luc Van. **Handbook of Translation Studies**. v. 1. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2010. p. 36-40.
- MAYORAL, Roberto; KELLY, Dorothy; GALLARDO, Natividad. Concept of Constrained Translation. Non-linguistic perspectives of translation. In: **Meta: jornal des traducteurs/Meta: Translator's Journal**, v. 33, n. 3, p. 356-367, 1988. Disponível em: <<http://www.erudit.org/>>

revue/meta/1988/v33/n3/003608ar.html?vue=resume >. Acesso em: 15 abr. 2016.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora, 1995.

_____. **Desenhando Quadrinhos**. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora, 2008.

ODAERT, Oliver. La Hantise de l'écriture dans la Bande Dessinée Contemporaine. In: **Les Cahiers du Grit**, n. 3. Louvain, Louvain-La-Neuve, p. 37-48, 2015.

TÖPFFER, Rodolphe. **L'Histoire de Mr. Jabot**. Genebra: Caillet, 1833.

VERGUERO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Criativo, 2017.

VIVÈS, Bastien. **Dans Mes Yeux**. Tournai, Casterman, KSTR, 2009.

YUSTE FRÍAS, José. Traduire l'image dans les albums d'Astérix. À la recherche du pouce perdu en Hispanie. In: RICHET, B (Ed.). **Le tour du monde d'Astérix. Actes du colloque tenu à la Sorbonne les 30 et 31 octobre 2009**. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2011, pp. 255-271. Disponível em: < http://joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Tour-du-Monde-Asterix/JoseYusteFrias2011_Traduire_Image_Asterix.pdf >. Acesso em: 18 jul. 2016.

ZANETTIN, Federico. Comics in translation: an overview. In: **Comics in translation**. Manchester, St. Jerome Publishing, 2008, p. 1-32.

_____. Fumetti e traduzione multimodale: Tra codice verbale e codice visivo. In: **inTRAlinea**, v. 1, 1998, p. 1-10. Disponível em: < http://www.intralea.org/archive/article/Fumetti_e_traduzione_multimediale >. Acesso em: 06 out. 2017.

_____. Visual adaptation in translated comics. In: **inTRAlinea**, v. 6, p. 1-34, 2014. Disponível em: < <http://www.intralea.org/archive/article/2079> >. Acesso em: 26 jul. 2016.

ANEXO A – Autorização de reprodução e tradução

Autorização concedida pelo autor de *Dans mes Yeux* para a realização da tradução e publicação de cenas traduzidas selecionadas neste trabalho.

24/01/2018

Gmail - Permission (urgente)



Francisca Ysabelle <fran.ysabella@gmail.com>

Permission (urgente)

bastien vives <quellebellesoiree@hotmail.com>
 Para: Francisca Ysabelle <fran.ysabella@gmail.com>

30 de dezembro de 2017 08:22

Hi francesca

No problem, you've got my authorization for that

" je soussigné Bastien VIVES donne la permission à Francisca YSABELLE de reproduire et de traduire des parties de mon oeuvre dans le cadre de son master.

Bastien vives "

Good luck with that

Bastien

Télécharger [Outlook pour Android](#)

De : Francisca Ysabelle
 Envoyé : vendredi 29 décembre à 14:05
 Objet : Permission (urgente)
 À : bastien vives

[Texte des messages antérieurs occulté]