

ÉRICO GONÇALVES DE ASSIS

**APROXIMAÇÕES ENTRE LETREIRAMENTO E TRADUÇÃO  
LINGUÍSTICA NA TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina, na linha de pesquisa Teoria, Crítica e História da Tradução, como requisito parcial para a obtenção do grau de doutor em Estudos da Tradução.

Orientador: Prof. Ronaldo Lima

Florianópolis  
2018

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

Assis, Érico Gonçalves de  
Aproximações entre letreiramento e tradução  
linguística na tradução de histórias em quadrinhos /  
Érico Gonçalves de Assis ; orientador, Ronaldo Lima,  
2018.  
320 p.

Tese (doutorado) - 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. tradução. 3. histórias  
em quadrinhos. 4. letreiramento. 5. estudos dos  
quadrinhos. I. Lima, Ronaldo. II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação  
em Estudos da Tradução. III. Título.

Érico Gonçalves de Assis

**APROXIMAÇÕES ENTRE LETREIRAMENTO E TRADUÇÃO  
LINGUÍSTICA NA TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

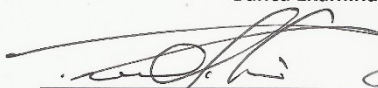
Esta Tese foi julgada adequada para obtenção do título de Doutor e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 2 de março de 2018

---

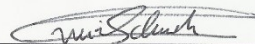
Prof. Dr. Dirce Waltrick do Amarante  
Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**



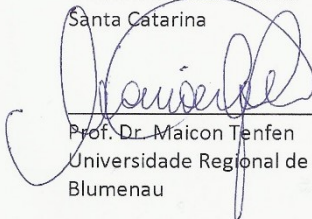
---

Prof. Dr. Ronaldo Lima  
(Orientador)  
Universidade Federal de  
Santa Catarina



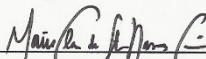
---

Prof. Dr. Greice Schneider  
Universidade Federal do  
Sergipe



---

Prof. Dr. Maicon Tenfen  
Universidade Regional de  
Blumenau



---

Prof. Dr. Maria Clara da Silva  
Ramos Carneiro  
Universidade Federal de  
Santa Maria



*Para a Marcela e para a Olivia.*



## AGRADECIMENTOS

À Pget e à Capes, pela bolsa que financiou estes quatro anos de estudo.

Aos professores e colegas de curso que estimularam esta pesquisa de várias maneiras. À Cynthia, à Elis, à Francisca. Em especial à colega Greice Bauer, o e-mail mais rápido de Florianópolis, sempre à disposição para me ajudar na burocracia.

Ao Pedro Franz, amigo e anfitrião.

Aos editores que me acolheram e ainda me acolhem como tradutor.

Aos quadrinistas e críticos de quadrinhos e jornalistas de quadrinhos e professores de quadrinhos e estudiosos de quadrinhos e tradutores de quadrinhos que definiram minha vida profissional.

Aos vários amigos e familiares que ouviram, que riram e que compartilharam das dores enquanto eu fazia este trabalho. Ao pessoal do Plurk, com quem eu podia reclamar e espernear e ser entendido.

A todos que me deram dicas valiosas, que fizeram perguntas interessantes, que copiaram livros difíceis de encontrar, que escreveram ou compartilharam ideias que ajudaram neste trabalho. São muitos e eu devia ter anotado cada um ao longo desses anos. Se você veio procurar seu nome nos agradecimentos, saiba pelo menos que você *devia* estar aqui e pode reclamar comigo em pessoa.

Ao Prof. Ronaldo Lima, sempre minucioso e decidido nas leituras dos meus trabalhos, mas aberto a discutir novas ideias e pontos de vista. E também pelo apoio prático e amigo, sem exceção, sempre que precisei.

Ao meu pai e minha mãe. Nunca vou entender como vocês dois conseguiram fazer doutorado com três filhos na volta. Queria que estivessem aqui.

À Marcela, por topar a maior burrada da vida e por colaborar em cada detalhe desse trabalho. E à Olivia, que dos dois aos seis anos teve que entender quando a tese era motivo para a gente não andar de bicicleta. As duas foram as grandes prejudicadas por essa ideia maluca de fazer doutorado. Vocês fazem tudo por mim e espero que isto seja por vocês.









## RESUMO

O letreiramento é uma etapa típica da produção de histórias em quadrinhos na qual são aplicados elementos linguísticos à página, tais como balões de fala, recordatórios, onomatopeias e afins. Exatamente por sua natureza linguística, estes são os primeiros itens sujeitos a alterações durante o processo de tradução – de modo que, na tradução de quadrinhos (se o quadrinho apresentar linguagem escrita, evidentemente), instaura-se sempre um novo letreiramento. No mercado editorial de tradução, há uma divisão de trabalho usual entre profissionais chamados de tradutores – responsáveis pela tradução linguística – e profissionais chamados de letreiristas – responsáveis pelo letreiramento de tradução. O presente ensaio discute aproximações entre atributos da tradução linguística e do letreiramento de tradução, propondo que, dadas as características específicas da referida mídia, o letreirista de tradução poderia ser igualmente considerado tradutor, ou *tradutor-letreirista*. Para fundamentar esta proposta, o trabalho serve-se: (i) de referentes dos Estudos de Quadrinhos, como as concepções de Groensteen (1999/2015, 2011), Kannenberg (2001a, 2001b, 2002), Peeters (1991/2003) e Fresnault-Deruelle (1976), entre outros, quanto às relações internas no design da página de quadrinho; (ii) de um levantamento histórico e técnico sobre a prática do letreiramento em diferentes mercados de quadrinhos, enveredando por discussões como *manuscrito vs. não-manuscrito, a letra como imagem e a grafiação*; (iii) de referências de teóricos da tradução que abordam a tradução de quadrinhos, tais como Kaindl (1999, 2004, 2010), Zanettin (1998, 2008a, 2008b, 2009), Rota (2008), e Yuste-Frías (2001, 2010, 2011, 2014, 2015); (iv) de estudiosos também dos Estudos da Tradução que tratam de tipografia e de poesias visuais, como Schopp (2002), Laranjeira (2003) e Faleiros (2008); (v) de uma categorização original de *tensões operacionais no letreiramento de tradução*, que constituiriam a base interpretativa para o trabalho do tradutor-letreirista. Além dos capítulos usuais, o trabalho também se serve de um preâmbulo e de três interlúdios com breves estudos de casos relativos ao letreiramento de tradução. Em fechamento, discutem-se as consequências em se tratar o letreirista de tradução como tradutor-letreirista.

**Palavras-chave:** tradução; histórias em quadrinhos; letreiramento; tradução de quadrinhos; Estudos dos Quadrinhos.



## ABSTRACT

*Lettering* is a common step in comic book making, in which linguistic elements such as speech balloons, captions, and onomatopoeia are inscribed to the comic book page. Precisely due to their linguistic nature, these are the prime items that are subject to change during the translation process – in a way that, in comics translation (if, evidently, the comic presents written language), there will always be new lettering. In publishing, different tasks of the translation tasks are usually divided between, among other professionals, the so-called *translators* – in charge of linguistic translation – and the so-called *letterers* – in charge of translation lettering. This essay advances similarities and dissimilarities between linguistic translation and translation lettering attributes and argues that, given the specific features of the comics medium, translation letterers should also be considered translators – or *translator-letterers*. To ground this argument, this essay is based on: (i) Comics Studies concepts, such as Groensteen’s (1999/2015, 2011), Kannenberg’s (2001a, 2001b, 2002), Peeters’ (1991/2003) and Fresnault-Deruelle’s (1976) notions on comic book page design and its inherent correlations; (ii) a historical and technical survey on lettering practices in different comic book market contexts, focusing on discussions such as *hand-lettered vs. non-hand-lettered, type as image* and *graphiation*; (iii) references from translation scholars who approach lettering in comics translation studies, such as Kaindl (1999, 2004, 2010), Zanettin (1998, 2008a, 2008b, 2009), Rota (2008), and Yuste-Frías (2010, 2011, 2014, 2015); (iv) referents from Translation Studies who broach typography and visual poetry, such as Schopp (2002), Laranjeira (2003), and Faleiros (2008); (v) and an original grouping of *working tensions in translation lettering*, which comprises the analytical basis for the translator-letterer’s craft. Besides the usual chapters, this essay is also served by a preamble and three interludes with brief case studies on translation lettering. In closure, there is a discussion on the corollary to thinking of translation letterers as translator-letterers.

**Keywords:** translation; comic books; lettering; comics translation; Comics Studies.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>A contract with god</i> (1978), página 16, de Will Eisner. ....	24
Figura 2 – De <i>Um contrato com Deus</i> . Tradução de Jotapê Martins e Hécio de Carvalho, letreiramento não creditado. ....	27
Figura 3 – Detalhe de <i>Scott Pilgrim vs. The World</i> vol. 2 (2005), página 82. Roteiro, desenho e letreiramento de Bryan Lee O'Malley. ....	31
Figura 4 – Detalhe de <i>Scott Pilgrim contra o Mundo</i> (2010), página 248. Tradução de Érico Assis, letreiramento de Lilian Mitsunaga. ....	32
Figura 5 – Exemplo de processo de produção da HQ <i>The Guild</i> n. 1. Roteiro de Felicia Day, desenhos de Jim Rugg, cores de Dan Jackson, letras de Nate Piekos (edição de Freddy Lins, Brendan Wright, Sierra Hahn e Scott Allie). ....	49
Figura 6 – Capa e página de créditos de <i>comic book</i> norte-americano contemporâneo: <i>Supergirl</i> n. 15 (2018). ....	51
Figura 7 – Capa e página de rosto de álbum francês contemporâneo: <i>Astérix et la Transitalique</i> (2017). ....	54
Figura 8 – Capa e página de rosto de <i>tankobon</i> japonês contemporâneo: <i>One Piece</i> vol. 86 (2017). ....	56
Figura 9 – <i>The Last Saturday</i> , chapter 42 (2015), de Chris Ware. ....	70
Figura 10 – A primeira tira de <i>Peanuts</i> (2/10/1950), de Charles Schulz, em duas formatações. ....	74
Figura 11 – Exemplo de tira “inquebrável” de <i>Calvin &amp; Hobbes</i> (12/7/1992), de Bill Watterson. ....	75
Figura 12 – <i>American Flagg</i> n. 1 (1983), página 17. Roteiro e desenhos de Howard Chaykin, cores de Leslie Zahler e Avalon Studios, letreiramento de Ken Bruzenak (edição de Mike Gold). ....	78
Figura 13 – <i>American Flagg</i> n. 2 (1983), página 11. Roteiro e desenhos de Howard Chaykin, cores de Leslie Zahler e Avalon Studios, letreiramento de Ken Bruzenak (edição de Mike Gold). ....	81
Figura 14 – <i>American Flagg</i> n. 2 (1983), página 13. Roteiro e desenhos de Howard Chaykin, cores de Leslie Zahler e Avalon Studios, letreiramento de Ken Bruzenak (edição de Mike Gold). ....	83
Figura 15 – <i>American Flagg</i> n. 2 (1983), página 27. Roteiro e desenhos de Howard Chaykin, cores de Leslie Zahler e Avalon Studios, letreiramento de Ken Bruzenak (edição de Mike Gold). ....	84

Figura 16 – <i>The Last Saturday</i> , chapter 4 (2015), de Chris Ware. ....	87
Figura 17 – <i>The Last Saturday</i> , chapter 9 (2015), de Chris Ware. ....	88
Figura 18 – <i>The Last Saturday</i> , chapter 11 (2015), de Chris Ware. ....	89
Figura 19 – <i>The Secret Knots</i> : “The Unseen” (2011), de Juan Santapau (1). .....	94
Figura 20 – <i>The Secret Knots</i> : “The Unseen” (2011), de Juan Santapau (2). .....	95
Figura 21 – <i>Os Nós Secretos</i> : “O Inaparente” (2013). Tradução de Érico Assis, letreiramento de Marcela Fehrenbach (1). ....	96
Figura 22 – <i>Os Nós Secretos</i> : “O Inaparente” (2013). Tradução de Érico Assis, letreiramento de Marcela Fehrenbach (2). ....	97
Figura 23 – <i>Trinity</i> n. 4 (2016), páginas 2 e 3. Roteiro de Francis Manapul, desenhos de Emanuela Lupacchino, arte-final de Ray McCarthy, cores de Hi-Fi, letreiramento de Steve Wands (edição de Paul Kaminski e Eddie Berganza).....	106
Figura 24 – Desenho ilustrativo do Ames Guide e seu recurso para traçar linhas e entrelinhas uniformes. ....	109
Figura 25 – Exemplos de balões de fala normal, duas variações de balões de fala com personagem gritando, balão de pensamento, o balão tracejado que simboliza fala em tom diminuído e o balão com <i>squink</i> . ....	110
Figura 26 – <i>Hacktivist</i> n. 3 (2014), página 13. Roteiro de Collin Kelly e Jackson Lanzing, desenhos de Marcus To, cores de Becka Kinzie e Ian Herring, letreiramento de Deron Bennett, design de Scott Newman (edição de Whitney Leopard e Dafna Pleban). ....	112
Figura 27 – <i>Nisekoi</i> vol. 2 (2011), s.p. Roteiro, desenhos e letreiramento de Naoshi Komi; tradução da mesma página por Camellia Nieh e Jeremy Kahn (2013). ....	114
Figura 28 – <i>Justice League of America</i> n. 1 (2006), página 13. Roteiro de Brad Meltzer, desenhos de Ed Benes, arte-final de Sandra Hope, cores de Alex Sinclair, letreiramento de Rob Leigh (edição de Jeanine Schaefer e Eddie Berganza).....	116
Figura 29 – <i>The Sandman Overture</i> n. 2 (2014), páginas 10 e 11. Roteiro de Neil Gaiman, desenhos e pinturas de J.H. Williams III, cores de Dave Stewart, letreiramento de Todd Klein (edição de Sara Miller e Shelly Bond). .....	120



Figura 30 – Detalhe de página de <i>Shin Takarajima</i> (1946), de Osamu Tezuka (1).	121
Figura 31 – Detalhe de página de <i>Shin Takarajima</i> (1946), de Osamu Tezuka (2).	122
Figura 32 – Duas tiras de <i>Pogo</i> (14/05/1952 e 15/05/1952), de Walt Kelly.	124
Figura 33 – Tira de <i>Barnaby</i> (26/9/1945), de Crockett Johnson.	127
Figura 34 – Ilustração de equipamentos do sistema de letreiramento Leroy.	129
Figura 35 – Detalhe de HQ da EC Comics com letreiramento feito no sistema Leroy. De “Judgment Day”, página 7, publicada em <i>Weird Fantasy</i> n. 18 (1953). Roteiro de Al Feldstein, desenho e arte-final de Joe Orlando, letreiramento de Jim Wroten.	130
Figura 36 – Outra página de HQ da EC Comics com letreiramento parcialmente realizado no sistema Leroy. De “The Flying Machine”, página 1, publicada em <i>Weird Science Fantasy</i> n. 23 (1954). Roteiro de Ray Bradbury e Albert B. Feldstein (adaptação), desenho de Bernard.	131
Figura 37 – “A Lettering Sampler” (1993), de Todd Klein.	134
Figura 38 – <i>Silver Surfer: Parable</i> (1988), página 8. Roteiro de Stan Lee, desenhos, arte-final e letras de Moebius, cores de Moebius e John Wellington.	139
Figura 39 – Reprodução de original de <i>Aventures Extraordinaires d’Adèle Blanc-Sec: Le Noyé à deux têtes</i> (1985), página 32, de Jacques Tardi.	141
Figura 40 – <i>The Dreamer</i> (1983), página 45, de Will Eisner.	142
Figura 41 – Exemplo de letreiramento à mão (via mesa digitalizadora) feito sobre letras digitadas previamente no computador.	147
Figura 42 – <i>Gemma Boverly</i> (2000), página 4, de Posy Simmonds.	157
Figura 43 – <i>Gemma Boverly</i> (2000), página 8, de Posy Simmonds.	158
Figura 44 – “Sweet Dreams, Baby” (1965), de Roy Lichtenstein.	162
Figura 45 – Da série <i>Sign Game</i> , de Justin Green.	173
Figura 46 – <i>The Sandman Overture</i> n. 1 (2013), s.p. Roteiro de Neil Gaiman, desenhos e pinturas de J.H. Williams III, cores de Dave Stewart, letreiramento de Todd Klein (edição de Gregory Lockard, Karen Berger e Shelly Bond).	177

Figura 47 – <i>Lápis Zen</i> : “BUDA: Menos é mais” (2012), de Gavin Aung Than. Tradução de Érico Assis e letreiramento de Rodolfo Muraguchi. ....	180
Figura 48 – Detalhe de <i>The Dark Knight Returns</i> n. 1 (1986), s.p. Roteiro e desenhos de Frank Miller, arte-final de Klaus Janson, cores de Lynn Varley, letreiramento de John Constanza. ....	184
Figura 49 – <i>The Spirit</i> : “The Last Trolley” (24/03/1946). Roteiro de Will Eisner, desenho de Bob Palmer, arte-final de Will Eisner e Bob Palmer, letreiramento de Martin deMuth. ....	185
Figura 50 – <i>The Spirit</i> : “Bring in Sand Saref” (15/1/1950). Roteiro e arte de Will Eisner, letreiramento de Abe Kanegson. ....	186
Figura 51 – <i>The Spirit</i> : “The Rubber Band” (23/06/1946). Roteiro e arte-final de Will Eisner, desenhos de John Spranger, letreiramento de Martin De Muth. ....	187
Figura 52 – <i>Building Stories</i> (2012), s.p., de Chris Ware. ....	189
Figura 53 – <i>Jimmy Corrigan: the smartest kid on earth</i> (2000), s.p., de Chris Ware. ....	195
Figura 54 – <i>Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo</i> (2000/2009), s.p. Tradução de Daniel Galera, letreiramento de Lilian Mitsunaga. ....	197
Figura 55 – Trecho de documento de tradução de HQ. ....	203
Figura 56 – Prévia de página da HQ <i>Infinity</i> n. 4 (2013), sem aplicação de balões e signos linguísticos. Roteiro de Jonathan Hickman, desenhos de Jerome Opeña e Dustin Weaver, cores de Justin Ponsor (edição de Jake Thomas, Tom Brevoort e Lauren Sankovitch). ....	206
Figura 57 – Versão final de página da HQ <i>Infinity</i> n. 4 (2013), com aplicação posterior de balões e signos linguísticos. Roteiro de Jonathan Hickman, desenhos de Jerome Opeña e Dustin Weaver, cores de Justin Ponsor, letreiramento de Chris Eliopoulos (edição de Jake Thomas, Tom Brevoort e Lauren Sankovitch). ....	207
Figura 58 – <i>Kid Eternity</i> n. 1 (1991), página 4. Roteiro de Grant Morrison, pintura de Duncan Fegredo, letreiramento de Gaspar Saladino. ....	210
Figura 59 – <i>Kid Eternidade: Edição de Luxo</i> (1991/2017), página 10. Tradução de Érico Assis e Fabiano Denardin, letreiramento de Daniel de Rosa. ....	211
Figura 60 – Trecho de documento de tradução de <i>Kid Eternidade</i> referente à página da Figura 56. ....	212

Figura 61 – <i>Black Orchid</i> (1989), página 59. Roteiro de Neil Gaiman, pinturas de Dave McKean e letreiramento de Todd Klein.....	213
Figura 62 – <i>Orquídea Negra</i> (1991/2013), página 61. Tradução de Érico Assis e Fabiano Denardin, letreiramento de Daniel de Rosa. ....	214
Figura 63 – Trecho de documento de tradução de <i>Orquídea Negra</i> referente à página da Figura 61.....	215
Figura 64 – Páginas de catálogo da editora Drawn & Quarterly para venda de direitos de republicação a editoras estrangeiras. ....	216
Figura 65 – Páginas de três edições distintas de <i>Lucille</i> , de Ludovic Debeurme: respectivamente francesa, canadense e brasileira.....	219
Figura 66 – <i>Jimmy Corrigan: the smartest kid on earth</i> (2000), de Chris Ware.....	221
Figura 67 – <i>Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo</i> (2000/2009). Tradução de Daniel Galera, letreiramento de Lilian Mitsunaga.....	222
Figura 68 – <i>Asterios Polyp</i> (2009), de David Mazzucchelli. ....	223
Figura 69 – <i>Asterios Polyp</i> (2009). Tradução de Daniel Pellizzari, letreiramento de Lilian Mitsunaga.....	224
Figura 70 – Exemplos levantados por Huang e Archer (2014) em traduções do mangá <i>Naruto</i> .....	234
Figura 71 – <i>Hellblazer</i> n. 40 (1991), página 3. Roteiro de Jamie Delano, desenhos e cores de Dave McKean, letreiramento de Gaspar Saladino (edição de Karen Berger e Tom Peyer). ....	239
Figura 72 – <i>John Constantine, Hellblazer: Origins</i> n. 7 (2014), s.p. Tradução de Guilherme da Silva Braga, letreiramento de Daniel de Rosa (edição de Fabiano Denardin e Daniel Lopes). ....	240
Figura 73 – Respectivamente, página da HQ base <i>A Contract with God and other tenement stories</i> (1978), de Will Eisner, e duas edições distintas da tradução dela para o italiano, <i>Contratto con Dio e altre storie</i> . ....	242
Figura 74 – Exemplos de internacionalização: páginas de HQs Disney preparadas em inglês para tradução em mercados diversos. ....	245
Figura 75 – Exemplos de letreiramento, da esquerda para a direita, em duas edições de <i>Asilo Arkham</i> (2013 e 1990) e na obra de base, <i>Arkham Asylum</i> (1989).....	253

Figura 76 – Exemplo do letreiramento de Gaspar Saladino como modo de identificar personagens em <i>Arkham Asylum</i> (1990). Roteiro de Grant Morrison, arte de Dave McKean e letreiramento de Gaspar Saladino (1).	257
Figura 77 – Exemplo do letreiramento de Gaspar Saladino como modo de identificar personagens em <i>Arkham Asylum</i> (1990). Roteiro de Grant Morrison, arte de Dave McKean e letreiramento de Gaspar Saladino (2).	258
Figura 78 – <i>Gotham Academy: Endgame</i> n. 1 (2015), página 5. Roteiro, arte e cores de Clio Chiang, letreiramento de Steve Wands (edição de Matt Humphreys e Mark Doyle).	270
Figura 79 – <i>Academia Gotham: Calamidade</i> (2016), página 9. Tradução de Paulo H. Cecconi e Bernardo Santana, letreiramento de Daniel de Rosa e Flavio Soares.	271
Figura 80 – <i>Flash</i> n. 9, p. 2-3 (2012). Roteiro de Francis Manapul e Brian Buccellato, desenhos e arte-final de Francis Manapul, cores de Brian Buccellato, letreiramento de Wes Abbott (edição de Darren Shan e Brian Cunningham).	273
Figura 81 – <i>Flash</i> n. 9, p. 2-3 (2013). Tradução de Levi Trindade e Bernardo Santana, letreiramento de Denise Araújo.	274
Figura 82 – <i>Bouletcorp</i> : “Rencontres...”, (11/07/2011), de Boulet.	275
Figura 83 – <i>Bouletcorp</i> : “Encontros...” (08/11/2013). Tradução de Pedro Bouça, letreiramento de Rodolfo Muraguchi.	276
Figura 84 – <i>Superior Spider-Man</i> n. 31 (2014), página 4. Roteiro de Dan Slott e Christos Gage, desenhos de Giuseppe Camuncoli, arte-final de John Dell & Terry Pallot, cores de Antonio Fabela, letreiramento de Chris Eliopoulos (edição de Ellie Pyle e Nick Lowe).	277
Figura 85 – <i>Homem-Aranha Superior</i> n. 19 (2015), página 4. Tradução de Mario Luiz C. Barroso, letreiramento de Marcos Valério da Silva.	278
Figura 86 – <i>Beasts of Burden: Animal Rites</i> (2010), página 15. Roteiro de Evan Dorkin, desenhos de Jill Thompson, letreiramento de Jason Arthur e Jill Thompson (edição de Scott Allie e Sierra Hahn).	280
Figura 87 – <i>Beasts of Burden: Rituais Animais</i> , página 15. Tradução de Marília Toledo, letreiramento de Arion Wu.	281
Figura 88 – <i>Halbibi</i> (2011), página 252, de Craig Thompson.	283
Figura 89 – <i>Habibi</i> (2011/2012), página 252. Tradução de Érico Assis, letreiramento de Lilian Mitsunaga.	284

## SUMÁRIO

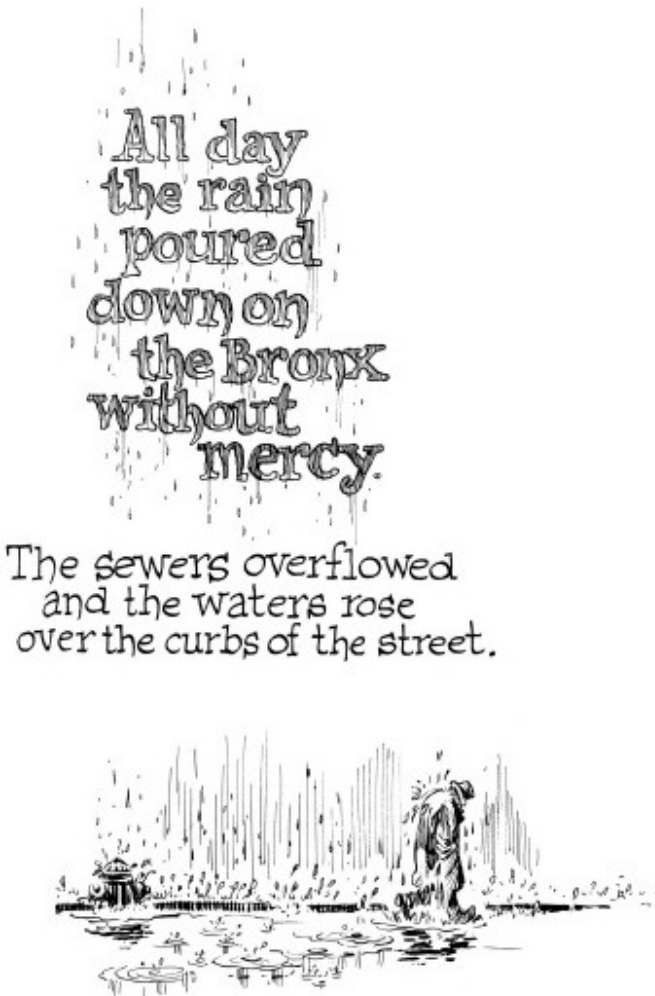
<b>PREÂMBULO</b> .....	<b>24</b>
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>30</b>
1.1 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO .....	33
1.2 OPERACIONALIZAÇÃO DE TERMOS .....	36
<b>1.2.1 Nota sobre gênero</b> .....	<b>38</b>
<b>2 O SISTEMA DOS QUADRINHOS</b> .....	<b>40</b>
2.1 BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ..	40
2.2 PRODUÇÃO E PUBLICAÇÃO NOS TRÊS PRINCIPAIS MERCADOS.....	47
<b>2.2.1 Estados Unidos</b> .....	<b>48</b>
<b>2.2.2 França-Bélgica</b> .....	<b>52</b>
<b>2.2.3 Japão</b> .....	<b>55</b>
<b>2.2.4 Tiras, <i>graphic novels</i> e outros modelos</b> .....	<b>57</b>
2.3 AS DEFINIÇÕES DE QUADRINHOS .....	57
<b>2.3.1 O nome da mídia</b> .....	<b>57</b>
<b>2.3.2 As definições</b> .....	<b>60</b>
<b>2.3.3 Quadrinhos como meio ou mídia</b> .....	<b>63</b>
2.4 O SISTEMA DOS QUADRINHOS.....	67
<b>2.4.1 Códigos e operações</b> .....	<b>68</b>
2.5 O DESIGN DA PÁGINA.....	73
<b>2.5.1 O linear e o tabular</b> .....	<b>85</b>
<b>INTERLÚDIO 1 – O INAPARENTE</b> .....	<b>94</b>
<b>3 O LETREIRAMENTO NOS QUADRINHOS</b> .....	<b>102</b>
3.1 ASPECTOS TÉCNICOS.....	104
<b>3.1.1 Ferramentas de trabalho</b> .....	<b>108</b>
<b>3.1.2 Convenções</b> .....	<b>110</b>
3.2 AS QUALIDADES DO LETREIRAMENTO .....	118
3.3 A LETRA MANUSCRITA E A LETRA NÃO-MANUSCRITA.. .....	126
3.4 A LETRA COMO IMAGEM.....	148
<b>3.4.1 Lexias</b> .....	<b>156</b>
3.5 A LETRA COMO GRAFIAÇÃO .....	164
3.6 A LETRA COMO SOM.....	169
3.7 A LETRA COMO INVISÍVEL.....	178
3.8 A LETRA COMO TEMPO.....	181
3.9 A LETRA PICTÓRICA .....	184

3.10	AS TENSÕES INTRÍNSECAS AO LETREIRAMENTO .....	190
	<b>INTERLÚDIO 2 – O MENINO MAIS ESPERTO DO MUNDO ...</b>	<b>194</b>
<b>4</b>	<b>A TRADUÇÃO NO SISTEMA DOS QUADRINHOS .....</b>	<b>200</b>
4.1	ASPECTOS TÉCNICOS .....	200
4.1.1	Brevíssimo histórico .....	200
4.1.2	Rotinas.....	202
4.2	O LETREIRAMENTO NA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS ...	204
4.2.1	A cooperação tradutor linguístico – letreirista de tradução	209
4.2.2	Exigências de mercado.....	215
4.3	ABORDAGENS TEÓRICAS DA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS .....	225
4.3.1	Breve histórico do tema nos Estudos da Tradução .....	225
4.3.2	Os procedimentos de tradução de Klaus Kaindl .....	229
4.3.3	As particularidades dos mangás .....	232
4.3.4	Valerio Rota e a influência dos leitores sobre as traduções	236
4.3.5	Federico Zanettin: adaptações visuais e tradução de quadrinhos como localização.....	241
4.3.6	José Yuste-Frías e os quadrinhos na paratradução .....	246
	<b>INTERLÚDIO 3 – PRIMEIRO DE ABRIL.....</b>	<b>252</b>
<b>5</b>	<b>A TIPOGRAFIA E O LAYOUT NOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO.....</b>	<b>260</b>
5.1	A TIPOGRAFIA E O LAYOUT COMO PROBLEMAS DE TRADUÇÃO.....	260
5.2	A TRADUÇÃO DA POESIA VISUAL .....	262
<b>6</b>	<b>TENSÕES OPERACIONAIS NO LETREIRAMENTO DE TRADUÇÃO.....</b>	<b>268</b>
6.1	MORFOLOGIA .....	269
6.2	ESPAÇOTOPIA.....	272
6.3	INDICAÇÃO DE AUTORIA .....	275
6.4	CARACTERIZAÇÃO .....	279
6.5	A LETRA PICTÓRICA .....	282
6.6	EXPECTATIVAS DE CONTRATANTE OU PÚBLICO-ALVO .....	285
<b>7</b>	<b>O LETREIRISTA DE TRADUÇÃO É UM TRADUTOR? 288</b>	
7.1	O TRADUTOR-LETREIRISTA.....	292
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>298</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>304</b>



## PREÂMBULO

Figura 1 – *A contract with god* (1978), página 16, de Will Eisner.



Fonte: Eisner (1978, p. 8).

A Figura 1 provém de uma das histórias em quadrinhos mais famosas do norte-americano Will Eisner (1917-2005), chamada “Um contrato com Deus”. É o primeiro dos quatro contos do álbum *A contract with God and other tenement stories* – ou, em edições brasileiras, *Um*



*contrato com Deus e outras histórias de cortiço* –, lançado em 1978. O álbum notabilizou-se por ser um dos primeiros quadrinhos a adotar a qualificação de *graphic novel*, termo que passou a ser utilizado para histórias em quadrinhos de maior profundidade dramática, geralmente encadernadas em formato de livro e vendidas em livrarias

A leitura linear desta página de *Um Contrato com Deus* pode se dar na diagonal que vai da esquerda superior à direita inferior. No alto, observam-se traços verticais e alguns pontos que, ao primeiro olhar, pode-se identificar como chuva. A segunda linha da primeira frase ancora a primeira impressão: “All day the *rain* poured down on the Bronx without mercy” (grifo meu). Ao redor desta frase vê-se mais destas linhas e pontos, que buscam representar o movimento descendente da chuva. No interior das próprias letras, linhas verticais contribuem para reforçar a impressão de queda. A distribuição desordenada dos pingos de chuva reflete-se na distribuição desordenada das linhas da frase. Pode-se dizer que as linhas da frase começam cada uma de um ponto diferente, tal como pingos de chuva caem aleatoriamente, cada um vindo de posição distinta.

A segunda frase assume outra configuração: as linhas que compõem o traçado das letras são mais finas e elas não estão circunscritas por elementos que representam a chuva. Em “The sewers overflowed and the waters rose over the curbs of the street”, observa-se que o aspecto tipográfico se mantém similar, mas agora com letras finas, sem o preenchimento que configurava a primeira frase. Os “w” de “without” (primeira frase) e “waters” (segunda frase) apresentam serifas similares; os “h” e os “n” de ambas as frases possuem o pé prolongado que ultrapassa a média da linha-base das demais letras. Os “e” se mostram inconstantes em ambas as frases: tanto em “the”, “poured”, “the” e “mercy” na primeira frase quanto nas treze ocorrências, todas dissimilares, na segunda frase. Há outras pequenas imperfeições da letra desenhada à mão: letras um pouco mais altas que as outras em relação à linha-base, o  *Kerning* variável (na primeira frase, há ocasiões em que as letras se tocam), a variação na angulação, nas circunferências, na espessura de cada “o”, de cada “s”, de cada “l”.

Ao pé da página, linhas verticais e pontos similares aos que estavam ao redor da primeira frase compõem a integração de elementos que induzem à ideia de chuva caindo sobre o que se pode entender ser uma rua (uma linha horizontal e um hachurado mais denso de linhas verticais) e uma calçada. Rua e calçada parecem ter traços ocultados, denotando que o espaço em branco seria a sobreposição da água (a mesma que “rose over the curbs of the street”). A sensação de respingos emerge

do desenho de gotas que parecem subir diagonalmente, assim como poças (círculos concêntricos) mais abaixo. Há uma forma à esquerda que parece um hidrante – que contribui para compor a “cena de rua” – e outra que parece um homem de chapéu e capote, pé ante pé, à direita. O pé ante pé denota que ele estaria caminhando, da esquerda para a direita. A chuva também cai e respinga sobre sua capa. Caso se trace a diagonal da esquerda superior à direita inferior da página, o homem de capote pode perfeitamente tornar-se o ponto para o qual convergem os interesses finais desta cena, repleta de elementos que buscam dinamicidade.

Cabe destacar semelhanças morfológicas entre o traçado do desenho que compõe a imagem do homem de capote e o traçado do desenho das letras nas duas frases. Tal como as letras da primeira frase, há um contorno mais grosso que delimita uma forma com linhas internas pouco mais finas. Os traços do homem e das letras tendem para curvas nas extremidades. Tal como a orelha do “r” (a curva no alto da letra, à direita – ver o de “rain”, na primeira frase) o homem tem uma cabeça que se projeta para a frente, pendente, e pés que, tal como as serifas, abrem-se para a direita e para a esquerda. A corcunda do homem também poderia ser relacionada ao ombro do “r” (o traço no alto da letra, que aponta para a esquerda).

Nenhuma das frases escritas alude diretamente a “um homem caminha pela rua na chuva”. Isto não está denotado, mas sim conotado, sem o recurso a componentes lexicais, no terço inferior da página. As frases escritas (“All day the rain poured down on the Bronx without mercy. The sewers overflowed and the waters rose over the curbs of the street.”) complementam narrativamente a cena desenhada no terço inferior e aportam informações extras que não se reproduzem no pictórico (estamos no bairro nova-iorquino do Bronx; choveu o dia inteiro; os esgotos transbordaram). Há *outro* complemento narrativo quando o letreiramento segue a opção, na primeira frase, de mostrar letras tão “molhadas” pela chuva quanto a rua e a personagem do terço inferior.

A análise do traçado evidencia que a mão que traçou a personagem provavelmente seja a mão que grafou as letras. Ou que é esta a impressão que se quer causar.

A página de Eisner apresenta um jogo elaborado em termos de letreiramento, que não é comum a todas nem à maioria das histórias em quadrinhos. Ela explora, porém, um potencial do letreiramento que diz respeito a todas as histórias em quadrinhos: nelas, as sequências de letras que formam unidades lexicais compõem simultaneamente código linguístico e imagem não linguística. Hiperonimicamente, tanto os traços

que compõem o pictórico, representando um homem caminhando pela rua na chuva, quanto os traços que compõem as letras são, afinal, traços. A morfologia dos traços pictóricos e a morfologia dos traços das letras possuem coincidências, ressonâncias, encontros, revestidos por expressão gráfica da mesma natureza. Tudo é desenho.

Figura 2 – De *Um contrato com Deus*. Tradução de Jotapê Martins e Hécio de Carvalho, letreiramento não creditado.

O dia  
inteiro  
a chuva  
caiu sem  
piedade  
sobre o  
Bronx.

Os esgotos transbordavam,  
e as águas subiam  
sobre o meio-fio das ruas.



Fonte: Eisner (1978/1985, p. 16).

Na tradução publicada dessa página (Figura 2), o letreiramento – como é costumeiro no caso de traduções – *não é* realizado pela mão do quadrinista. Preserva-se o terço inferior da página (a chuva caindo sobre calçada, hidrante e homem de capote) aparentemente sem modificações, mas tudo mais é modificado. A tradução realizada, à primeira vista, seria de caráter interlinguístico: as frases da HQ foram reformuladas para o português brasileiro.

A partir do olhar detalhado dos elementos de letreiramento no texto de partida, como visto acima, percebe-se que a reformulação da página não se deu, todavia, apenas no plano da tradução linguística, mas também no plano morfológico. Permanecem: (1) as linhas verticais dentro das letras da primeira frase e em volta da mesma; (2) também na primeira frase, a distribuição desordenada das linhas; (3) a segunda frase com letras mais finas, mas seguindo o aspecto tipográfico similar; (4) variações no traçado das letras; (5) o  *Kerning* variável; (6) a inconsistência em relação à linha-base. Os pés prolongados e curvos de “h” e “n” também figuram na morfologia da tradução. Aliás, percebe-se uma decisão do letreirista em aplicar estes mesmos pés aos “m”, possivelmente como estratégia de compensação devido ao menor número de “h” e “n” em relação à página-fonte.

Operacionalmente, a tradução desta página é realizada em etapas: o usual é que um profissional – que é creditado como tradutor – execute a tradução linguística e outro profissional – que é creditado como letreirista – execute o letreiramento. Idealmente, a primeira pessoa buscaria soluções que colaborassem com o trabalho da segunda: tentando corresponder ao efeito estético composicional, o tradutor linguístico busca frases com extensão que ocupem espaço similar ao espaço que as frases ocupam na página-fonte. No caso específico da composição desta página, entende-se que seria interessante à tradução linguística, por exemplo, as frases apresentarem o mesmo número de linhas: sete na primeira, três na segunda. Este objetivo foi alcançado. Apesar de as frases não terem o mesmo número de palavras nem de caracteres, a ocupação de espaço físico da página é similar.

Uma vez letreirada, tem-se novamente uma composição estética com determinadas formas que contribuem para instaurar uma narrativa, conforme as características dos quadrinhos. Logo, esta reformulação não emergiu apenas a partir da tradução linguística, mas também do letreiramento.

É inegável afirmar que o letreiramento faz parte do processo de tradução de uma história em quadrinhos. Pelo aspecto operacional, o

letreiramento é uma etapa obrigatória no processo editorial de tradução dos quadrinhos. Pelo aspecto estético, uma HQ traduzida sem o devido letreiramento está incompleta. Mas haveria como dizer que o letreiramento nos quadrinhos, por si só, é tradução?

## 1 INTRODUÇÃO

As ideias de senso comum sobre tradução tendem a encarar a prática como o mecanismo do Google Tradutor: a partir de uma palavra ou sequência de palavras no idioma X produz-se uma palavra ou sequência de palavras com significado correspondente no idioma Y. É possível que a primeira experiência de uma pessoa na tradução de um texto já derrube este senso comum. À primeira reflexão diante da dificuldade em encontrar uma expressão equivalente entre idioma de partida e idioma de chegada, o tradutor leigo já passa a fazer parte de um debate de dois mil e tantos anos sobre o que vem a ser um idioma, qual sua relação com a cultura, como as palavras conformam-se a registros; e pode perder-se na discussão sobre o significado da palavra *significado* e quanto significado o tradutor precisa abarcar quando traduz.

A tradução de histórias em quadrinhos é vítima de ideias similares do senso comum. Pensando-os a grosso modo, os quadrinhos se compõem de junções entre palavras e imagens (tratando aqui, evidentemente, dos quadrinhos que fazem uso de “palavras” e não são apenas constituídos por “imagens”). Alguém traduz as “palavras” e as “imagens” são deixadas como estão. As “palavras” estariam atreladas do idioma; as “imagens”, não. Só é possível traduzir do inglês, do francês, do japonês etc. Não se traduziria “imagens”.

A prática histórica da tradução de quadrinhos mostrou, todavia, que as imagens nem sempre são deixadas como estão. Personagens que jogavam futebol com bola ovalada quando falavam inglês passaram a jogar com bola redonda quando falaram em outro idioma. Personagens femininas de biquíni na publicação ocidental ganharam burkas em países muçulmanos. Monstros que deviam causar medo ganharam expressões dóceis devido a restrições editoriais ou legais. Quadrinhos foram recortados, rearranjados, redesenhados, reformataados, censurados no trânsito de uma cultura a outra, e a estes casos se deu o nome de *tradução*. Estas ocorrências já colocariam em xeque a ideia de que as imagens não são traduzidas. São, contudo, exemplos dispersos que atualmente ainda constituem *exceções* na prática da tradução de quadrinhos. E não são o tema deste trabalho.

O tema deste trabalho, todavia, está ligado à ideia de que as imagens podem ser e são traduzidas. E que, em certa instância, em *todas* as histórias em quadrinhos *traduz-se imagem*. Mas não as que tradicionalmente consideramos “imagens” ou “desenhos”.

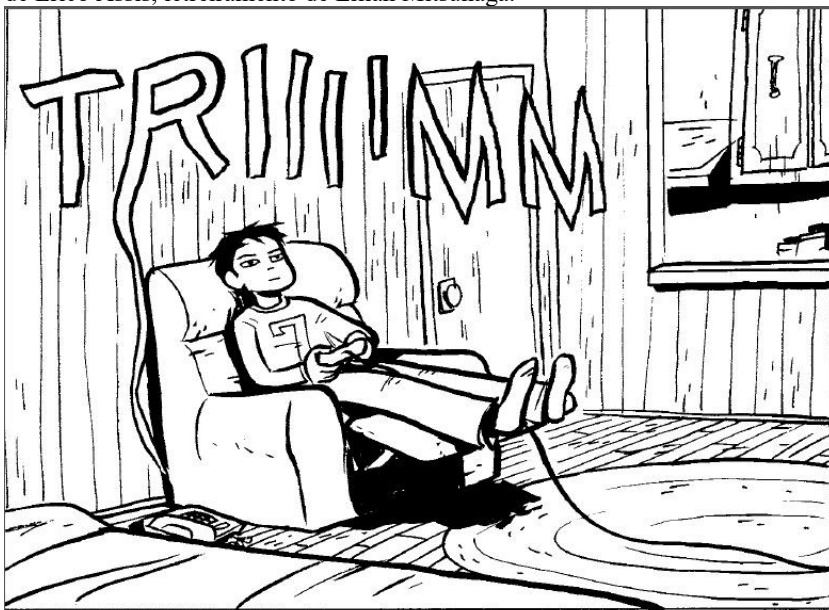
Afirmo que em todos os quadrinhos traduz-se imagens a partir do raciocínio de que, nesta mídia, a *configuração visual da linguagem escrita* tem aspecto comunicativo, com funções tanto estéticas quanto narrativas, e que pode desempenhar articulações diversas com o conteúdo pictórico da página. Ao se aplicar um novo conteúdo linguístico – o resultado da tradução linguística – à página de quadrinho, tem-se outras letras e, portanto, novas configurações visuais. Por conseguinte, o aspecto comunicativo, as funções estéticas e narrativas e as articulações diversas com o conteúdo pictórico da página são modificadas na tradução.

Figura 3 – Detalhe de *Scott Pilgrim vs. The World* vol. 2 (2005), página 82. Roteiro, desenho e letreiramento de Bryan Lee O'Malley.



Fonte: O'Malley (2005, p. 82).

Figura 4 – Detalhe de *Scott Pilgrim contra o Mundo* (2010), página 248. Tradução de Érico Assis, letreiramento de Lilian Mitsunaga.



Fonte: O'Malley (2005/2010, p. 248).

Nos quadrinhos, a aplicação do conteúdo linguístico à página é chamada de *letreiramento*. É na etapa de letreiramento que a página recebe os balões e seu conteúdo, os recordatórios e seu conteúdo, as onomatopeias, as inscrições no cenário e outros elementos que envolvam letras. Todos estes são elementos gráficos, que participam da composição estética da página e que possuem configuração visual própria. Esta configuração visual – conforme sua morfologia, sua distribuição espacial e sua articulação com outros elementos gráficos – pode ter finalidades narrativas. Todos os aspectos combinam-se, evidentemente, a outro, que é o de que estes elementos gráficos do letreiramento exprimem conteúdos linguísticos: linguagem escrita, com sua própria estética (linguística) e narrativa (linguística).

O processo de tradução de uma história em quadrinhos envolve, entre outras, as etapas de *tradução linguística* e de *letreiramento de tradução*. A tradução linguística constitui a tradução que se poderia chamar de “clássica”, isto é, entre idiomas, com fins de construção de um texto-alvo que corresponda à interpretação que o tradutor faz de um texto-fonte. Diferente da tradução de prosa, contudo, trata-se de uma tradução



*subordinada*, dado que o conteúdo linguístico estabelece articulações específicas com o conteúdo pictórico passível de exprimir significações de natureza narrativa. Na etapa do letreiramento de tradução, trabalhando-se sobre a página-fonte, o conteúdo linguístico dos balões e dos recordatórios é substituído (às vezes com alterações também no formato destes balões e recordatórios) pelo conteúdo linguístico traduzido, as onomatopeias e inscrições no cenário são redesenhadas conforme sua tradução linguística, assim como se opera modificações em outros elementos da página que envolvam letras e que exijam tradução.

O **objetivo** deste trabalho é discutir aproximações entre as etapas da *tradução linguística* e do *letreiramento de tradução* no processo de tradução de quadrinhos. Estas aproximações partem tanto do que se verifica operacionalmente nas duas práticas quando do pensamento teórico sobre os quadrinhos e a tradução de quadrinhos, e do pensamento teórico sobre o letreiramento e o letreiramento de tradução. É possível estabelecer alguns paralelos e convergências entre as duas etapas, assim como pontos em que as etapas divergem. A partir destas aproximações, discuto neste texto a possibilidade de repensar a denominação do letreiramento de tradução – e dos profissionais que o executam, os *letreiristas* – diante do papel que esta etapa e estes profissionais assumem na tradução de quadrinhos. As perguntas que movimentam este trabalho seriam: *O letreiramento de tradução de quadrinhos é tradução?* E: *O letreirista das traduções de quadrinhos é um tradutor?*

## 1.1 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

Esta pesquisa assume o molde de ensaio científico. Disponho de um objeto de pesquisa, o *letreiramento de tradução nas histórias em quadrinhos*, mas meu estudo não parte de um *corpus* específico. Ao adotar a formatação de ensaio, pressuponho como método explorar em profundidade meu objeto tal como se apresenta em diversas configurações ou, no caso, como prática comercial e artística que acontece no mercado editorial. A partir desta exploração, pretendo extrair considerações argumentadas a respeito deste fenômeno e prática, articulando-as. Dado o objetivo de construção de uma tese de doutorado, pretendo que esta exploração e estas considerações sejam inéditas.

O presente capítulo 1, além de expor as considerações iniciais do texto e anunciar o caminho a ser trilhado, faz uma importante preleção quanto à precisão da terminologia escolhida para a redação do trabalho. A função maior é propor um percurso convergente – arbitrário e particular

a este projeto – para buscar contornar a pluralidade terminológica exacerbada em torno dos temas situados nas interfaces entre imagem e linguagem. A preleção encontra-se logo à frente, no subcapítulo 1.2.

O capítulo 2 apresenta uma introdução às histórias em quadrinhos e ao pensamento teórico sobre histórias em quadrinhos. Há dois subcapítulos de contextualização: um sobre o histórico da mídia e outro sobre os processos de produção e publicação que se sedimentaram nos três mercados mundiais de destaque dos quadrinhos. Os três subcapítulos subsequentes discutem a definição (espinhosa) de histórias em quadrinhos, a concepção do autor Thierry Groensteen (1999/2015, 2011) quanto ao sistema dos quadrinhos e considerações de outros autores quanto ao design da página de quadrinhos. Cada um destes subcapítulos corresponde à destilação de conteúdos passíveis de compor livros inteiros – e que são, de fato, destrinchados em diferentes trabalhos já publicados, alguns deles citados na bibliografia desta tese. A intenção aqui, no entanto, não é o aprofundamento máximo sobre o que constitui as histórias em quadrinhos, mas sim a busca de elementos que fundamentem a discussão sobre o letreiramento na tradução de quadrinhos.

O letreiramento é especificamente o tema do capítulo 3 – embora nele não se aborde, ainda, o letreiramento de tradução. Naquele capítulo, pretende-se, sim, o aprofundamento sobre a etapa de produção de história em quadrinhos em seus aspectos técnicos e teóricos. Os aspectos técnicos são abordados nos dois primeiros subcapítulos, que discorrem sobre como se pratica o letreiramento, suas ferramentas de trabalho, convenções e qualidades almejadas. O subcapítulo 3.3 registra os pontos-chave de uma das maiores discussões em torno do letreiramento: o manuscrito *versus* o não-manuscrito, ou a letra desenhada à mão *versus* a letra desenhada por meios mecânicos, digitais ou híbridos. A seguir, os subcapítulos 3.4 a 3.9 analisam percepções de autores diversos sobre o letreiramento, agrupadas por tema: a letra como *imagem*, a letra como *grafiação*, a letra como *som*, a letra como *invisível*, a letra como *tempo* e a *letra pictórica*. O subcapítulo final, 3.10, busca organizar a discussão integral do capítulo na rubrica “as tensões do letreiramento”.

O capítulo 4 aborda a tradução de quadrinhos, mais uma vez partindo de aspectos técnicos para desembocar em abordagens teóricas. O primeiro subcapítulo faz um brevíssimo histórico das traduções de quadrinhos e aborda suas rotinas. O letreiramento de tradução, também em aspectos técnicos, é tema do subcapítulo 4.2. A seguir discorre-se sobre o pensamento teórico de autores como Klaus Kaindl (1999, 2004, 2010), Valerio Rota (2008), Federico Zanettin (1998, 2008a, 2008b,

2009) e José Yuste-Frías (2001, 2010, 2011, 2014, 2015) sobre a tradução de quadrinhos, com foco apontado para as considerações destes sobre o letreiramento de tradução.

O capítulo 5 realiza um breve excuro da discussão majoritária sobre as histórias em quadrinhos para discutir abordagens de tipografia e layout nos estudos da tradução. Schopp (2002) trata destes aspectos como problemas de tradução que deveriam ser interpretados e resolvidos pelo tradutor. Dois autores que tratam da tradução de poesias visuais, Mário Laranjeira (2003) e Álvaro Faleiros (2008) debatem a configuração visual de determinados poemas e como a tradução lida com esta questão. Mobilizo as considerações que os três autores propõem nos Estudos da Tradução voltados para outras mídias a fim de estabelecer comparativos com a tradução de histórias em quadrinhos, considerando que há equivalências produtivas nesta comparação.

O capítulo 6 corresponde a uma sistematização das tensões que incidem sobre o letreiramento de tradução. Este e o capítulo seguinte pretendem-se como principal contribuição original do presente projeto. As tensões operacionais no letreiramento de tradução seriam: a *indicação de autoria*, a *morfologia*, a *espaçotopia*, a *caracterização*, a *letra pictórica*, e as *expectativas de contratante ou público-alvo*.

A argumentação original encerra-se no capítulo 7 com o título de caráter inquiridor “O letreirista é um tradutor?”. A pergunta move a discussão do capítulo, baseada em todas as considerações dos capítulos precedentes. Como este não é um livro de mistério, adianto que minha resposta ao questionamento é: sim, o letreirista é um tradutor. No referido capítulo, buscarei responder *como* ele é um tradutor.

Tendo optado pelo modelo de ensaio, me permiti acréscimos estruturais que podem ser incomuns às teses acadêmicas. Há um preâmbulo e mais três interlúdios nos espaços entre alguns capítulos. O propósito deste preâmbulo e destes interlúdios é apresentar alguns casos específicos que tensionam o letreiramento de tradução. Eles poderiam encaixar-se como subcapítulos ou dentro da discussão de certos subcapítulos do trabalho. Porém, preferi destacá-los para fins que são, primordialmente, de estética e de clareza. Nestes pequenos ensaios dentro do grande ensaio, penso em propor uma discussão de caso do início ao fim, sem que pareça enxertada no meio de uma discussão maior. Nesse sentido, também me permiti, em certa medida, fugir do rigor da escrita acadêmica. Espero que isto agrade ao leitor que percorrerá estas duzentas e tantas páginas de rigor diferente, talvez tedioso. (Desculpe.)

## 1.2 OPERACIONALIZAÇÃO DE TERMOS

Grande parte das considerações deste trabalho se desenvolve em torno das oposições e aproximações entre *linguagem escrita* e *imagem*. A separação dessas duas categorias já é motivo de discussão, pois pode-se aventar que toda imagem está sujeita a protocolos de leitura das linguagens. Restringindo-me, da parte dos sentidos, à apreensão através da visão, pode-se *apreender visualmente* imagens e *ler* a linguagem escrita tanto quanto se pode *ler* imagens e *apreender visualmente* a linguagem escrita. Considero que isto é inegável. Mas considerar todas as interpenetrações entre imagens e linguagem e escrita – e termos derivados – durante o processo de redação seria entrave à produção textual e a leitura. É por isso que tomei as seguintes decisões quanto à terminologia adotada deste ponto em diante:

- Ao usar ***imagem***, estou referindo-me a qualquer ponto ou traço fixado sobre qualquer tipo de suporte. De fato, tudo que pode ser apreendido visualmente.
- Ao usar ***linguístico***, estou referindo-me ao sistema codificado, arbitrário, simbólico, aprendido, socialmente compartilhado, que parte de letras e desemboca em palavras escritas, constituído por signos linguísticos dotados de significante e significado, e que remetem a referentes presentes nas realidades. Posso me referir a estas manifestações da linguagem, enquanto manifestações da linguagem, também como ***linguagem escrita, signo linguístico*** ou ***conteúdo linguístico***. Quando me refiro à palavra *saudade* como linguagem, signo linguístico ou conteúdo linguístico, estou tratando-a como uma construção codificada, arbitrária, simbólica, aprendida, socialmente compartilhada e que remete a uma ideia de um tipo específico de emoção humana. E *não* estou considerando sua morfologia, seu posicionamento e sua articulação destacada neste parágrafo pelo fato de estar grafada em tipografia diferente das demais palavras.
- Ao usar ***pictórico***, estou referindo-me a uma subcategoria das imagens: qualquer ponto ou traço sobre qualquer suporte *que não remeta ao linguístico*. Posso referir-me a estas manifestações do pictórico, enquanto manifestações do pictórico, também como ***imagem pictórica, signo pictórico*** ou ***conteúdo pictórico***. Quando me refiro à palavra *saudade* em seus aspectos pictóricos, como

signo pictórico ou conteúdo pictórico, estou tratando-a como um elemento gráfico com determinada configuração visual, que tem morfologia própria, posicionamento específico na composição e articulação com outros elementos gráficos na composição. *Não* a estou considerando como construção codificada, arbitrária, simbólica, aprendida, socialmente compartilhada, que remete a uma ideia de emoção humana.

- Ao empregar os termos *palavra* ou *letra*, estou referindo-me a um elemento gráfico que é entendido simultaneamente como *linguagem* e como *pictórico*. Este entendimento é fundamental para a compreensão do conteúdo deste trabalho, dado que, no letreiramento de quadrinhos, as palavras e as letras são signos linguísticos e signos pictóricos ao mesmo tempo. À ótica deste trabalho, trata-se de conteúdo linguístico revestido de pictórico.
- Cabe também fazer uma consideração quanto ao termo *texto*. Entendo texto, neste trabalho, como um conjunto articulado de elementos que se apresenta à leitura em determinado formato ou suporte. Os componentes em articulação podem ser o pictórico e o linguístico, como ocorre nos quadrinhos. O *texto* da história em quadrinhos, portanto, resulta do conjunto de articulações estabelecidas entre o pictórico e o linguístico. O *texto* das HQs não é apenas seu conteúdo linguístico. A página de quadrinhos ou a extensão completa de uma história em quadrinhos podem ser pensados como textos – e são, neste trabalho – a serem apreendidos pelo leitor e traduzidos pelo tradutor.

Autores citados neste trabalho podem usar terminologia diversa da que convencionei aqui. O que trato como *linguístico* pode ser abordado como *verbal* ou *texto* ou *textual* nas citações de outros. O que trato como *pictórico* pode ser abordado por estes autores como *icônico* ou *desenhos* ou *desenhado* ou *imagem*. Oponho-me a estes termos porque (1) a articulação total da página, com seus elementos linguísticos e pictóricos, *verbaliza* algo, de forma que não há separação estanque entre o que seria verbal e não-verbal; (2) o pictórico pode assumir tanto funções de ícone quanto de índice e símbolo, de maneira que chamá-lo de icônico seria limitar suas características; (3) tanto o linguístico quanto o pictórico são desenhados, de forma que não se pode chamar um de desenho e o outro, não; (4) já fiz considerações acima quanto aos termos *imagem* e *texto*, que aqui são entendidos em concepção ampla. Busco apontar a terminologia discrepante em cada ocorrência.

### 1.2.1 Nota sobre gênero

Utilizo com frequência os termos “tradutor” e “tradutores” e refiro-me a letreiristas como “o letreirista” ou “os letreiristas”. Da mesma maneira, utilizo com frequência a expressão “o profissional” para me referir a tradutores e letreiristas de maneira genérica. Ao utilizar o masculino para a referência genérica a estas funções, não estou excluindo ou desconsiderando a existência das tradutoras e das letreiristas, que evidentemente integram este universo e estão envolvidas em grande número nos processos de tradução de quadrinhos e de outras mídias. Ao usar o masculino generalizante, estou apenas aproveitando um recurso da língua portuguesa e evitando a cacofonia perturbadora de ter que utilizar o/a tradutor/tradutora, os/as tradutores/tradutoras, o/a letreirista, os/as letreiristas toda vez que recorrer a estas palavras no trabalho.

Utilizo “tradutora”, “a tradutora”, “a letreirista” e “a profissional”, porém, quando estou me referindo a pessoas em específico, que se identificam do gênero feminino.



## 2 O SISTEMA DOS QUADRINHOS

O professor belga Thierry Groensteen utiliza a palavra *sistema* para falar de histórias em quadrinhos. É o título de seu livro mais conhecido: *O sistema dos quadrinhos* (GROENSTEEN, 1999/2015). O termo ressalta as inter-relações, interdependências e interações que são geradas entre os elementos de uma HQ: traços, requadros, balões, recordatórios, onomatopeias, linguagem escrita, layout, cores e outros combinam-se para a mente do leitor instaurar a narrativa. Segundo Groensteen, o cerne da história em quadrinhos está em como estes elementos se articulam ao longo de uma obra – em como a obra instaura este sistema.

A ideia do sistema da história em quadrinhos é uma das bases para o argumento deste trabalho a respeito da tradução de quadrinhos e da posição do letreiramento nestas traduções. Mais à frente neste capítulo, discuto as ideias de Groensteen sobre o referido sistema e de outros autores sobre as especificidades das HQs. Antes, a fim de contextualização, apresento aspectos técnicos relativos à produção de quadrinhos, que partem da formação histórica desta mídia.

### 2.1 BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

É difícil precisar onde começa e o que faz parte da história dos quadrinhos sem uma definição do que seriam quadrinhos. Porém, a definição, como será visto a seguir, é tênue. Há autores que entendem qualquer sequência de imagens pictóricas que tenham inter-relação como narrativa em quadrinhos. Há os que percebem narrativa em imagens singulares, sem a necessidade de sequência. Há também os que defendem que é necessária a interação entre pictórico e linguístico para que o objeto seja considerado uma HQ.

Pinturas rupestres como as da caverna de Lascaux, as mais antigas datadas de 17.000 a.C., às vezes são tratadas como histórias em quadrinhos (EISNER, 1985/1989, p. 101). Os desenhos de animais pintados com tinta soprada sobre pedra, segundo interpretações, seriam relatos de caçadas ou previsões ritualísticas de caçadas que estariam por vir. Vê-se sequência entre alguns desenhos – no sentido de que há intenção de que uma imagem pictórica retrate algo que acontece antes do que é retratado em outra imagem contígua.

É possível que alguns frisos da Mesopotâmia (aprox. séc. 18 a.C.) e da Grécia Antiga (séc. 4-3 a.C.) trabalhassem imagens pictóricas em sequência com intenção de propor narrativas. A pintura egípcia também



recorreu a seqüências de imagens para compor narrativas, conforme McCloud (1993/1995, p. 12-13), pelo menos desde 1300 a.C. A Coluna de Trajano, do ano 113, conta a história de uma campanha militar do imperador romano em seqüência de imagens pictóricas. A Tapeçaria de Bayeux, produzida na década de 1070, retrata em um rolo de 70 metros de comprimento por 50 centímetros de altura várias cenas da conquista normanda da Inglaterra, em seqüência. Vitrais da Catedral de Chartres, dos séculos 12 e 13, têm imagens em seqüência das quais se depreendem histórias. As *Biblia pauperum* (ou “Bíblias dos pobres”), uma tradição que começa no século 9, retratavam histórias bíblicas em imagens, sendo algumas em seqüência. É nas *Pauperum* que se vê pequenos pergaminhos saindo da boca das personagens para representar sua fala – o que a pintura medieval, por volta do século 14, vai chamar de filactério, o precursor do balão de fala. Xilogravuras do mesmo período, também de motivação religiosa, decupavam o suporte em quadros para contar uma história seqüencial. Códices da cultura mixteca, produzidos entre os séculos 12 e 16, também organizavam seqüências de imagens pictóricas para compor um relato.

É a introdução do tipo móvel no Ocidente, em 1450, que refreia em parte a utilização de imagens para fins narrativos e instaura a potência da palavra escrita e impressa.

Exemplos de narrativas com seqüências de imagens pictóricas voltam a ser comuns no século 18. O inglês William Hogarth produziu seqüências de pinturas que contavam histórias, como *A Harlot's Progress* (1731) e *A Rake's Progress* (1732-33), e subsequentemente adaptou-as para gravuras impressas que vendia tal como livros. Os “*Progresses*” inspiraram vários artistas daquele século e do seguinte, na Inglaterra e no restante da Europa, a fazer cópias piratas e outras histórias no mesmo estilo (CAMPOS, 2015, p. 57). O artista japonês Hokusai (1760-1849) desenvolveu uma técnica de desenhos rápidos, muitas vezes com fins cômicos e com seqüências que formavam histórias, e lhes deu o nome 漫画, ou “mangá”, até hoje o termo utilizado para histórias em quadrinhos no Japão.

O suíço Rodolphe Töpffer é tido por muitos como “inventor” (GROENSTEEN, 2014) das histórias em quadrinhos a partir de *Histoire de M. Vieux Bois*, história satírica com caricaturas que produziu em 1827 e lançou dez anos depois em livro, e de *Monsieur Jabot*, primeira publicação efetiva do autor segundo seu novo método (TÖPFFER, 1833/2017). Töpffer não só produziu as histórias, mas também escreveu sobre o que fazia – ou, pode-se dizer, teorizou sua prática. O autor dizia

que o conteúdo linguístico das histórias — que ficava embaixo dos desenhos, como legendas — não funcionava sem o pictórico, e que o pictórico não funcionava sem o linguístico. Além disso, Töpffer dizia que suas *histoires en estampes* (histórias em gravuras) justificavam um traço mais estilizado, mais simples, independente do apuro técnico que o artista pudesse demonstrar em ilustração, pintura, gravura (tal como propunha o japonês Hokusai). O desenho mais solto e caricaturesco ajudava o leitor a entender a narrativa. Contar a história com as imagens pictóricas era mais importante que atingir um traço requintado. Os quadrinhos de Töpffer difundiram-se pela Europa Ocidental e chegaram pelo menos até os Estados Unidos. Para alguns historiadores, como Groensteen (1999/2015, p. 9) as HQs começam com Töpffer e todos que o antecedem seriam *precursores* dos quadrinhos.

Ao longo do século 19 encontram-se vários expoentes dos primeiros quadrinhos similares a Töpffer. Geralmente tratado como literatura infantil, o *Max und Moritz* de Wilhelm Busch usa, em 1865, elementos do que Töpffer chamaria de *histoires en estampes*. Ally Sloper, tido como primeiro personagem recorrente dos quadrinhos, estreou em 1867 na revista inglesa *Judy* e entre 1884 e 1916 (mais de três décadas) foi estrela da revista semanal *Ally Sloper's Half-Holiday*. No Brasil, Sébastian Auguste Sisson publicou uma história ilustrada, possivelmente a primeira HQ do país, em 1855 (CAMPOS, 2015, p. 172-173). Angelo Agostini, comumente elencado como primeiro quadrinista do Brasil, desenhava e publicava histórias similares às de Töpffer pelo menos desde 1866<sup>1</sup>. Muitos destes expoentes do século 19 foram motivados pelo avanço de outro formato, o *cartum*, que se difundiu nos jornais e revistas ao longo daquele século elaborando críticas políticas ou de costumes.

Um dos pontos de virada nesta história se dá com o sucesso comercial de *Hogan's Alley*, atração criada por Richard F. Outcault para o jornal *New York World*, dos EUA, a partir de 1895, cujo destaque é o personagem Yellow Kid. Fora o fato de atrair leitores ao jornal e gerar uma onda de *merchandising* – de ilustrar carteiras de cigarro e latas de bolacha até virar brinquedo –, o personagem notabilizou-se por duas características técnicas. A primeira era a qualidade (para a época) da

---

<sup>1</sup> Pesquisas sobre a produção de Agostini vez por outra encontram exemplos mais antigos de seus quadrinhos. É difundido, porém, que “As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte”, publicada na revista *Vida Fluminense* em 1869, seria sua primeira HQ – e a primeira HQ do Brasil. Em 1984, instituiu-se o dia 30 de janeiro como Dia do Quadrinho Nacional tomando como referência a data da publicação de “Aventuras de Nhô Quim”.

impressão a cores: poucos jornais conseguiam imprimir um bom tom de amarelo, de maneira que o “garoto amarelo” propagandeava a gráfica do jornal. A segunda característica técnica, mas também narrativa, foi a de que Yellow Kid popularizou o balão de fala, a fumacinha que saía da boca dos personagens para eles travarem diálogos (tal como os filactérios das *Biblia pauperum*). Até então, os quadrinhos reproduziam o texto, inclusive as falas, em legendas, geralmente abaixo do pictórico. Para alguns historiadores, como Kunzle (1973), Blackbeard e Williams (1977) e o comitê do Centre Belge de la Bande Dessinée (apud MILLER, 2007, loc. 106-113), as histórias em quadrinhos começam com o balão em Yellow Kid, e tudo que o antecede seriam “proto-quadrinhos”.

A popularidade do garoto amarelo levou vários jornais dos EUA a copiar o formato: histórias contadas em sequências de imagens nas quais personagens recorrentes falavam por meio de balões, geralmente em situações cômicas. Os termos *comics* e *funnies* começaram a se difundir a partir deste conteúdo. As histórias podiam ocupar uma página inteira ou fração da página do jornal. O formato reduzido da tira – uma linha de quadros – começou a difundir-se nas primeiras décadas do século 20. Formatos padronizados colaboraram para a criação dos *syndicates*: agências que distribuía as tiras para publicação simultânea em vários jornais do país. O modelo comercial foi seguido por jornais de outros países e os *syndicates* nos EUA também passaram a distribuir conteúdo para o mercado estrangeiro.

No início do século 20, países como França e Brasil publicavam quadrinhos sobretudo nas revistas ilustradas para o público infantil – *La Semaine de Suzette* e *O Tico-Tico*, respectivamente, são exemplos, ambas lançadas em 1905. Nos EUA, as primeiras experiências com revistas são do início da década de 1930. *Famous Funnies*, considerado o primeiro *comic book* (revista em quadrinhos), reunia 36 páginas apenas com quadrinhos que já haviam saído nos jornais, inicialmente foi distribuído de brinde da Procter and Gamble e depois vendido a 10 *cents*. O formato gráfico da revista, de poucas páginas em papel jornal e preço baixo, popularizou-se, passou a incluir material inédito (e não mais reprodução dos jornais) e mantém-se até hoje no país.

O interesse comercial na criação de personagens que sustentassem várias histórias levou à geração de aventureiros como Tintin (1929, pelo belga Hergé) e de super-heróis como Superman (1938, pelos norte-americanos Jerry Siegel e Joe Shuster), sendo que ambos viraram referência de conteúdo para seus respectivos mercados nacionais. A demanda por quadrinhos em revistas e jornais levou à formação de

estúdios de desenho, nos quais um autor servia-se de assistentes ou formava-se uma linha de produção em que as etapas de criação da HQ (e sua autoria) eram divididas entre vários profissionais (sobre estes modelos de produção, ver o subcapítulo 2.2.1).

A percepção pública quanto aos quadrinhos na primeira metade do século 20 associava-os à “baixa cultura”. Por apoiarem-se nas imagens, por reproduzirem nos balões as formas linguísticas típicas da fala, por privilegiar conteúdo de caráter que muitos consideravam moralmente reprovável (histórias de crimes e terror, insinuações sexuais, pornografia ocasional, fantasias como as dos super-heróis e da ficção científica) e principalmente pela enorme difusão entre leitores crianças e jovens, os quadrinhos eram considerados leitura para iletrados, deturpadores da juventude e instigadores de atos criminosos a partir da imitação. O ápice destes maus olhos frente aos quadrinhos se deu em torno da década de 1950. No caso da França, a *Loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse* restringiu a representação de conteúdo imoral ou de conduta criminosas em publicações destinadas a leitores infanto-juvenis<sup>2</sup>. No caso dos EUA, audiências no Senado sobre o vínculo entre quadrinhos e delinquência juvenil levaram editores a criar, em 1954, um órgão de autorregulamentação, o *Comics Code Authority*, que censurava internamente o conteúdo de suas revistas em termos similares ao da lei francesa e estampava um selo de “aprovado” na capa das revistas salutaras, que virou indicativo para pais e jornalheiros<sup>3</sup>. A Inglaterra promulgou o *Children and Young Persons (Harmful Publications) Act 1955*, que também proibiu impressão, publicação, venda ou aluguel de

---

<sup>2</sup> Miller (2007, loc. 205-209) afirma que a motivação da lei foi protecionista: o Partido Comunista queria defender o mercado de quadrinhos para autores nacionais frente à invasão de quadrinhos norte-americanos na França após a Segunda Guerra. Como a Igreja Católica tinha objeções morais aos *comics*, comunistas e católicos uniram-se para promover a lei de censura – embora os comunistas tenham acabado votando contra a mesma, dado que as medidas protecionistas foram cortadas da redação final.

<sup>3</sup> O principal motivador do repúdio aos quadrinhos neste período é o psiquiatra Fredric Wertham, que empreendeu uma campanha de artigos em revistas e jornais, palestras, depoimentos no Senado e a publicação do livro *Seduction of the Innocent* (a sedução do inocente), sempre dedicados a mostrar a conexão entre quadrinhos e delinquência juvenil. Há também interpretações que apontam motivação comercial: o conluio de editores que propôs o código de autorregulamentação queria derrubar a EC Comics, editora que seria mais afetada pela autocensura, dado que fazia sucesso com títulos de crime e terror (CAMPOS, 2006, p. 10).

quadrinhos que apresentassem atos criminoso, violentos ou “incidentes de natureza repulsiva ou horrenda”. O Brasil teve um Código de Ética similar ao norte-americano, com criação e gestão das próprias editoras e que colocava selo na capa das revistas, a partir de 1961; em 1965, o governo militar promulgou a Lei das Publicações Perniciosas aos Jovens, com o mesmo fim.

O Japão, apesar de ter seu precursor em Hokusai e outros antecedentes no cartum no século 19, viu um desenvolvimento lento dos quadrinhos na primeira metade do século 20. O impulso à indústria local veio após a Segunda Guerra Mundial e é identificado com os primeiros trabalhos do autor Osamu Tezuka (1928-1989). A partir dos anos 1950 surgem as revistas semanais de quadrinhos, antologias que publicam várias HQs aos capítulos, com grande sucesso comercial. Ainda nesta década inicial, autores defendem que o quadrinho deixe de mirar apenas o público infantil ou juvenil e produza histórias para adultos – o termo 劇画, ou “gekigá” (“imagens dramáticas”), sintetiza esta nova proposta. O mercado de quadrinho tem ligação direta com o de animação (também instigado por Tezuka) e segmenta-se em categorias: *kodomo* (para crianças), *shounen* (infanto-juvenil masculino), *shoujo* (infanto-juvenil feminino), *yaoi* (histórias românticas homo-afetivas masculinas), *yuri* (histórias românticas homo-afetivas femininas), *seinen* (temas adultos, mais voltado para homens) e *josei* (temas adultos, mais voltado para mulheres) são alguns destes segmentos<sup>4</sup>. Dadas as diferentes percepções sobre erotismo, violência e terror na sociedade japonesa, e dado que o país não passou por um processo de repúdio a determinados quadrinhos como se viu no ocidente, o Japão também se notabiliza – pelo menos perante o público ocidental – por quadrinhos que exploram, por exemplo, perversões sexuais (o segmento *hentai*), o erótico-grotesco, o terror e a violência.

O repúdio dos anos 1950 impulsiona, de certa forma, o quadrinho adulto no ocidente a partir dos anos 1960. O chamado quadrinho *underground* acompanha os movimentos contraculturais dos EUA, com histórias que envolvem drogas, sexo, crítica política e abertura para gêneros como a autobiografia. Estas revistas não estão sujeitas à vigilância do *Comics Code*. A influência desta vertente começa a afetar o mercado comercial, onde o gênero dos super-heróis é líder, a partir dos anos 1980: apesar de não abandonar a fantasia dos superpoderes, o gênero começa a englobar temas adultos. Os *undergrounds*, por outro lado,

---

<sup>4</sup> Conforme “Os Estilos de Mangás”, em <http://mangasjbc.com.br/os-estilos-de-mangas/> (acesso em 20/11/2017).

também influenciam a entrada dos quadrinhos nas livrarias: começa a popularizar-se o termo *graphic novel* para referência a histórias em quadrinhos publicadas não em quadrinhos, mas em formato gráfico de livro, e com temas de maior profundidade dramática.

O mercado franco-belga também se abre para a contracultura dos anos 1960 e também tem seu movimento *underground*. No contexto europeu, porém, é mais comum encontrar nesta época a reapropriação de gêneros como ficção científica e fantasia para o público adulto. O mercado expande-se na segunda metade do século 20 e, tal como o japonês, também procura segmentar-se para atingir públicos de várias idades. Mais que as revistas em banca, é popular o formato do álbum – similar ao dos livros infantis – vendido em livrarias. O crescimento dos franco-belgas influencia a formação de mercados de pequeno e médio porte nos países próximos, como Itália, Espanha e Alemanha, assim como, à distância, o da Argentina.

Os anos 1990 são marcados pela polinização crescente entre os mercados: quadrinhos japoneses começam a chegar fortemente aos mercados norte-americano e franco-belga, os segmentos adultos consolidam-se em cada um dos mercados e, no caso norte-americano, os quadrinhos inclusive começam a se distanciar do público infantil e juvenil. No início do século 21, um dos grandes avanços está na popularização de filmes de super-heróis baseados nos quadrinhos dos EUA, principalmente das editoras líderes Marvel Comics e DC Comics. Os filmes atraem público não só para estes personagens na mídia de origem, mas também para quadrinhos em geral. Graças ao alcance do cinema hollywoodiano, este fenômeno se reproduz em vários países.

Corre em paralelo a esta história a consideração dos quadrinhos como *arte*. As primeiras exposições de quadrinhos em museus acontecem nos EUA e na França nos anos 1940. A chamada “Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos” acontece em São Paulo em 1951. Em 1964, o quadrinista Morris e o historiador Pierre Vankeer lançam uma série de artigos sobre a história dos quadrinhos sob a rubrica “a nona arte”<sup>5</sup>, expressão que passa a ser utilizada com as HQs. Em 1967, a *Société Civile d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées* lança a maior exposição sobre o tema até então, que começa em Paris e faz turnê por capitais europeias (mais São Paulo). Os primeiros livros resultantes de pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos saem na França no

---

<sup>5</sup> As outras oito seriam, em ordem: arquitetura, escultura, “artes visuais” (pintura e desenho), artes cenográficas (teatro, mímica, circo), dança, música, cinema e as artes midiáticas (rádio, televisão e fotografia).

final da década de 1960; nos EUA consolidam-se nos anos 1980 e 1990 com as obras de Eisner (1985/1989) e McCloud (1993/1995). Em 1991, nos EUA, a graphic novel *Maus* é contemplada com um Prêmio Pulitzer, troféu dado a obras de literatura e de jornalismo. Leilões de arte original de quadrinhos progressivamente quebram recordes a partir dos anos 2000<sup>6</sup>.

Nas duas primeiras décadas do século 21, até o momento, o grande diferencial está na difusão dos softwares gráficos como meio de produção acessível e na internet como meio de divulgação e difusão dos quadrinhos. As manipulações de imagens em sequência que circulam pela web em alta rotatividade, tratadas como “memes”, em muitos casos podem ser classificadas como quadrinhos. Em todos os mercados, a publicação antes restrita ao crivo de editoras é cada vez mais aberta a autores independentes que comercializam suas criações em quadrinhos – sejam impressas ou digitais – primariamente através da internet.

## 2.2 PRODUÇÃO E PUBLICAÇÃO NOS TRÊS PRINCIPAIS MERCADOS

O foco em Estados Unidos, França-Bélgica e Japão no subcapítulo anterior é intencional. São as três regiões ou países que consolidaram indústrias de quadrinhos ao longo do século 20 e que continuam sendo referência de produção de HQ tanto para outras regiões e países quanto entre si. Muito do que se publica de quadrinhos no restante do mundo parte dos três. Espanha, Itália, Inglaterra, Argentina, Coreia do Sul, Canadá, Filipinas e Brasil tiveram ou têm indústrias de médio porte de produção – e inclusive exportação – de quadrinhos, mas não na envergadura que se atingiu nos três grandes mercados. Estados Unidos e França-Bélgica, sobretudo, também atraem profissionais de outros países a publicar por editoras de lá, realidade que é crescente a partir do trabalho via internet dos anos 2000 em diante. Quadrinistas brasileiros, mexicanos, argentinos, alemães, italianos, espanhóis, coreanos, filipinos e de outras nacionalidades figuram frequentemente nos créditos de quadrinhos de

---

<sup>6</sup> Um desenho de Hergé para folhas de guarda de um dos álbuns de *Tintim* foi vendido em leilão por € 2,65 milhões em 2014 (LE MONDE, 2014). O original de uma página de outro álbum do personagem foi leiloado por € 1,55 milhões em 2016 (LE MONDE, 2016). Nos EUA, o recorde registrado até o momento em leilões é o original de uma capa de *Fritz the Cat* por Robert Crumb, vendida por US\$ 717 mil em 2017 (SALKOWITZ, 2017).

editoras dos EUA e da França-Bélgica. No Japão, contudo, o mercado tende a centrar-se em autores de nacionalidade japonesa.

Cabe explicar como estes três grandes mercados formaram métodos de produção e de publicação. Entender estes métodos colabora para o entendimento do que se defende neste trabalho a respeito das histórias em quadrinhos.

### 2.2.1 Estados Unidos

O grosso do mercado norte-americano, o chamado *mainstream*, segue o modelo da linha de produção. Criado nos estúdios de quadrinhos a partir dos anos 1930 sobretudo para atender às revistas (JONES, 2005; SCHUMACHER, 2010/2013; HOWE, 2012/2013), a linha de produção quebra a criação da HQ em etapas: roteiro, desenho a lápis, arte-finalização a nanquim, letras e cor. Cada etapa pode ser entregue a um profissional, que pode especializar-se na sua função – roteirista ou escritor (*writer*, em inglês), desenhista (*penciller*), arte-finalista (*inker*), letreirista (*letterer*) e colorista (*colorist*)<sup>7</sup>. Quem coordena a linha de produção é um editor, acompanhando o processo etapa por etapa. Seguindo esta esteira, a produção é mais rápida do que se a criação de uma HQ ficasse a cargo de um profissional só e pode-se atender, por exemplo, à demanda mensal de 20 a 40 páginas para uma publicação.

---

<sup>7</sup> Pode haver também o capista (*cover artist*), que não é necessariamente o mesmo profissional que desenha as páginas internas da HQ. A capa também pode ser produzida por uma outra equipe de desenhista, arte-finalista, colorista e letreirista.





Os cargos considerados mais nobres no mercado são os de roteirista e desenhista. Seriam ocupações mais “criativas”, pois supostamente os dois conceberiam – muitas vezes em conjunto<sup>9</sup> – toda a narrativa pictórica em sequência, cabendo às ocupações “técnicas” apenas seguir as orientações dos dois primeiros. É comum que editoras, leitores e críticos atribuam a criação de uma HQ norte-americana ao par roteirista-desenhista, mesmo que as outras funções sejam creditadas na publicação.

Há controvérsias, porém, em definir as outras funções como técnicas ou não-criativas. O arte-finalista, por exemplo, passa nanquim sobre os traços a lápis do desenhista – uma exigência técnica, dado que os processos de impressão antigos não reproduziam o traço a lápis –, mas com isto também varia espessura de linha e acrescenta expressividade ao desenho conforme as necessidades da cena. O colorista tem participação forte na narrativa ao estabelecer clima e ambientação a cada cena, além de orientar a identificação de personagens. O letreirista, embora não conceba o conteúdo linguístico que vai escrever sobre a página, fica responsável por posicionar os balões de forma que sua ordem de leitura fique clara, e também pode colaborar em aspectos expressivos (como se verá em pormenores no capítulo 3).

Está envolvida aí também uma questão empresarial e jurídica. No *mainstream* do quadrinho norte-americano, os direitos patrimoniais e intelectuais sobre as criações e não ficam com os profissionais, mas sim são cedidos às editoras que contratam o serviço destes profissionais. No início do mercado, nem era comum creditar os envolvidos na criação nas próprias revistas. Quando as editoras começaram a divulgar créditos de autores nas páginas internas, nas capas e/ou a distribuir royalties<sup>10</sup>, os

---

<sup>9</sup> Há dois moldes básicos de colaboração entre roteirista e desenhista. No chamado *full script*, o roteiro inclui todas as descrições de imagens e ocorrências textuais, às vezes com decupagem de quadros (página 1: quadro 1: personagem acorda; quadro 2: personagem levanta-se da cama; quadro 3: personagem escova os dentes; página 2: quadro 1: personagem veste-se...). No chamado *método Marvel*, desenvolvido pelo editor e escritor Stan Lee com seus desenhistas, o processo começa com o roteirista escrevendo uma breve descrição do início ao fim da história; o desenhista então concebe a narrativa pictórica dentro do número de páginas que se atribui à história; as páginas voltam ao roteirista para este pensar diálogos e outras ocorrências de linguagem. Grosso modo, no *full script* o roteirista tem mais ingerência sobre *como* contar a história, enquanto que no *método Marvel* a organização do fluxo narrativo fica mais a cargo do desenhista. Há também métodos intermediários.

<sup>10</sup> Participação nos lucros de produtos que tenham determinados resultados de venda estabelecidos em contrato.

primeiros contemplados foram os roteiristas e desenhistas. Progressivamente incluiu-se os arte-finalistas e, em anos recentes, os coloristas. Os letristas, por enquanto, não costumam ter crédito em capa nem receber royalties.

Figura 6 – Capa e página de créditos de *comic book* norte-americano contemporâneo: *Supergirl* n. 15 (2018).



Notas: Na esquerda inferior da capa, vê-se os créditos dos autores envolvidos na edição: “[Steve] ORLANDO” e “[Jody] HOUSER” são roteiristas, “[Robson] ROCHA” é o desenhista, “[Daniel] HENRIQUES” é o arte-finalista, “[Michael] ATIYEH” é o colorista. Na página de créditos, interna, ainda são identificados o letrista (Steve Wands), autores da capa (Rocha, Henriques e Atiyeh), o autor de uma capa alternativa (Stanley “Artgerm” Lau), a editora (Jessica Chen), o *group editor* (Eddie Berganza) e criadores da personagem titular.

Fonte: <http://readcomiconline.to/Comic/Supergirl-2016/Issue-15?id=124792> (acesso em 20/11/2017).

O formato *comic book*, também chamado de “panfleto”, é o tradicional dos EUA. É uma publicação mensal de 30 a 40 páginas, sendo  $\frac{3}{4}$  destas efetivamente de história e o restante de publicidade ou conteúdo editorial. Tem 20 x 26 cm, é grampeada, com lombada canoa.

É a forma de publicação tradicional do mercado de super-heróis pelo menos desde os anos 1950. Cada edição traz uma história ou o capítulo de um arco de histórias maior, que vai estender-se por duas, seis ou mais edições da revista. Normalmente, nos EUA, são vendidas somente em comic shops<sup>11</sup>. Depois de sair nas revistas em capítulos mensais, estas histórias são republicadas completas em coletâneas com lombada quadrada, de 100 a 200 páginas, vendidas também em livrarias. Há também, ocasionalmente, versões de luxo destas histórias, publicados em capa dura, papel especial, dimensões avantajadas ou outros requintes gráficos. Praticamente todas as publicações atuais do quadrinho norte-americano são vendidas também em formato digital.

### 2.2.2 França-Bélgica

O modelo norte-americano da esteira de produção não foi significativo no mercado franco-belga, onde houve uma tendência a privilegiar o quadrinista solo. Na primeira metade do século 20, no auge das revistas-antologia de HQ, havia colaborações entre autores que trabalhavam em um mesmo estúdio – a redação da revista –, mas o material era assinado por um só autor. Mesmo quando estes autores começaram a formar seus próprios estúdios e contratar assistentes, manteve-se a tradição de a obra ser assinada por um autor, o originador da HQ.

As colaborações roteirista-desenhista também são frequentes. Embora exista uma preferência do mercado por desenhistas que também façam cores e letras, estas funções vez por outra são delegadas a outros profissionais. Nestes casos, os créditos seguem o modelo norte-americano: roteirista e desenhista têm prioridade e aparecem na capa, enquanto as funções ditas “técnicas” são creditadas somente nas páginas internas e não têm o status de “autor”. Assistentes, que podem atuar em qualquer etapa, normalmente não recebem crédito.

---

<sup>11</sup> Mudanças no mercado de banca e de quadrinhos dos EUA nos anos 1970 e 1980 levaram à criação do *direct market*, um modelo de negócios no qual as revistas em quadrinhos progressivamente desapareceram das bancas, farmácias, supermercados e outros pontos de venda populares. Passaram então a ser vendidas apenas em lojas exclusivamente de quadrinhos e produtos relacionados, as *comic shops*. Enquanto na banca o modelo era da consignação do produto e devolução do encalhe, a *comic shop* compra o produto para revender e fica com o encalhe – a loja tem, assim, um repositório com números anteriores das revistas para atender colecionadores.

Embora a estratificação do colorista (creditado) comece a ser mais comum neste mercado, a de letreirista ainda é incomum. O relatório anual da Association des Critiques et Journalistes de Bande Dessinée, que divulga números do mercado franco-belga informa que, em 2016, eram 1419 os autores de quadrinhos francófonos, aos quais se somavam 178 que se identificavam apenas como coloristas (e não, na classificação da ACBD, autores). Não há menção a letreiristas (ACBD, 2016, p. 29)<sup>12</sup>.

Do ponto de vista dos direitos, a diferença em relação ao mercado norte-americano é considerável. Mesmo que publiquem através de editoras de grande porte, os autores – seja um roteirista-desenhista ou a dupla roteirista e desenhista – retêm a propriedade intelectual das obras, em regime idêntico ao que se pratica no mercado de prosa na maioria dos países.

O formato gráfico tradicional do mercado franco-belga é o chamado “48CC” (MENU apud CARNEIRO, 2015, p. 32), que corresponde a *48 pages cartonnées et en couleurs* (48 páginas encadernadas e a cores). As dimensões geralmente são grandes, entre 21 x 28 e 28 x 42 centímetros, com capa dura e papel interno denso, lembrando os livros ilustrados para crianças. Na primeira metade do século 20, volumes como estes reuniam histórias que houvessem sido publicadas previamente em revistas e jornais. A partir dos anos 1950, o formato virou praticamente padrão no mercado e nele também já saíam histórias inéditas. O número de páginas destes álbuns pode subir para 64 ou 96 páginas. São vendidos sobretudo em livrarias.

---

<sup>12</sup> Isto possivelmente seja reflexo de uma peculiaridade do quadrinho franco-belga: há preferência entre leitores e editores pelo letreiramento realizado à mão, pelo desenhista.

Figura 7 – Capa e página de rosto de álbum francês contemporâneo: *Astérix et la Transitalique* (2017).



Notas: No terço superior da capa, vê-se os créditos dos criadores da série *Astérix* (“R. Goscinny” e “A. Uderzo”), que não se envolvem diretamente na produção, e, abaixo do título do álbum, os créditos de “*Texte*” a “Jean-Yves FERRI” e de “*Dessin*” a “Didier CONRAD”. Na página de créditos, há o crédito de “*Mise en couleur*” a Thierry Mébarki. Não há crédito a letreirista.

Fonte: <https://www.amazon.fr/Ast%C3%A9rix-Transitalique-n%C2%B037-Ren%C3%A9-Goscinny/dp/2864973278> (acesso em 20/11/2017).

Devido a fatores como o privilégio ao autor singular e, antigamente, a publicação prévia das histórias aos capítulos, as séries do mercado franco-belga costumam ser lançadas em álbuns tradicionalmente anuais. Às vezes, porém, os intervalos de publicação são mais largos para se acomodarem a um ritmo de produção mais vagaroso. No período de quinze anos entre 2000 e 2015, por exemplo, séries como *Cédric* e *Lanfeust* publicaram 14 volumes, *Le Chat* e *Largo Winch* publicaram respectivamente 11 e 10, enquanto séries como *Titeuf* e *Astérix* tiveram respectivamente 7 e 4 volumes (ACBD, 2015, p. 21-22). Embora se trate os dois mercados pelo termo “indústria”, o ritmo de produção do quadrinista franco-belga tende a ser mais lento que o do norte-americano.

### 2.2.3 Japão

O mercado japonês de história em quadrinhos é organizado em torno das revistas-antologia semanais. São volumes baratos, impressos em papel de baixa qualidade e geralmente com apenas uma cor<sup>13</sup>, com 400 páginas ou mais. A cada edição, estas revistas trazem capítulos de séries variadas, sendo cada capítulo de aproximadamente 20 páginas.

Os editores destas revistas têm papel central na produção. São eles que selecionam novos talentos e orientam-nos na criação das séries: discutem aspectos de roteiro e desenho, adequam o mangá ao público que pretendem atingir e negociam alterações conforme a receptividade do quadrinho na revista. Uma vez publicadas na revista, cada série passa pelo crivo dos leitores a partir de um processo de avaliação que envolve enquetes encartadas na edição. O resultado das enquetes determina a continuidade da série na revista. Caso se mantenha bem avaliada – ou receba ajustes para se manter bem avaliada, conforme a popularidade de cada capítulo –, a série começa a ser publicada também em formato encadernado. A encadernação mais conhecida é a 単行本, ou *tankobon*, na média com 13 x 18 cm, 200 páginas, papel de gramatura melhor que a das revistas, e impressão majoritariamente em preto e branco com algumas páginas a cores.

O quadrinista japonês tradicionalmente tem uma produção maior, em volume de páginas, que o norte-americano e o franco-belga. Atuando solo ou em parcerias roteirista-desenhista, o autor ou os autores de uma série contam com pelo menos dois assistentes. As equipes de assistentes podem chegar a vinte pessoas, sendo cada uma responsável por um aspecto gráfico: desenho de cenário, desenho de cenas fotorrealistas, aplicação de texturas, tons de cinza, cores etc. (GRAVETT, 2004/2006, p. 20-21). Os assistentes não são creditados.

---

<sup>13</sup> Uma mesma revista pode ter cadernos de páginas impressos somente com tinta preta, outros somente com vermelho, outros somente com azul. Também é comum a revista ter algumas (poucas) páginas impressas no processo de quadricromia.

Figura 8 – Capa e página de rosto de *tankobon* japonês contemporâneo: *One Piece* vol. 86 (2017).



Nota: Nas duas imagens o nome do autor 尾田 栄一郎 (Eiichiro Oda) aparece na faixa inferior (no caso da página de rosto, seu nome também é grafado em furigana, notação que explica a pronúncia dos kanjis). Nenhum dos outros envolvidos na produção do mangá é creditado no volume.

Fonte: <https://www.amazon.co.jp/gp/product/4088811984> (acesso em 20/11/2017).

É importante mencionar um aspecto diferencial quanto ao processo de roteiro: tradicionalmente, os roteiros do quadrinho japonês não são escritos, mas sim desenhados. O roteirista – principalmente no caso de duplas, de cooperação roteirista-deseñista – desenha a página com uma proposta de quadriculação, esboços das cenas, posicionamento dos personagens, balões, recordatórios e outros elementos. Ou seja, o roteirista não apenas *descreve*, mas *explicita visualmente* como pensa a narrativa na página. É este roteiro desenhado que passa pela aprovação do



editor, antes de chegar ao desenhista. O desenhista, porém, pode fazer alterações na configuração proposta pelo roteirista.<sup>14</sup>

O autor ou os autores do mangá, chamados de mangakás, são proprietários de sua criação. A derivação de séries de sucesso nos quadrinhos para outras mídias é algo esperado como parte do modelo de negócios: séries animadas para TV, animações originais para cinema, videogame e filmes *live-action* (com atores) são frequentes após o mangá atingir certo patamar de sucesso. Como detentor(es) dos direitos, o mangaká ou mangakás envolvem-se nestas adaptações conforme sua disposição.

## 2.2.4 Tiras, *graphic novels* e outros modelos

Nos três mercados principais e em outros contextos, os modelos de trabalho descritos acima são predominantes no dito *mainstream* – a parcela mais comercial e/ou mais tradicional do mercado. Contudo, o molde básico histórico de produção de quadrinhos é o do autor solo, que faz todas as etapas de uma HQ sozinho. Este molde foi criado para as tiras na virada do século 19 para o 20. Conforme o sucesso da tira, o quadrinista podia empregar assistentes para assumir etapas do trabalho.

Nos EUA, as tiras, *webcomics* e *graphic novels* são comumente produzidas, em todas as etapas, por um só quadrinista. Eles às vezes podem se servir de assistentes. As tiras de jornal possuem formatos padronizados; já as *webcomics* e *graphic novels*, não. Os quadrinhos em formato livro podem ter entre 48 e até 800 páginas, em dimensões gráficas que variam tanto quanto no mercado de literatura. Os mercados franco-belga e japonês também têm seus segmentos alternativos, com autores que publicam em todo tipo de formato.

Não há, portanto, regra exata de como produzir quadrinhos, mas sim tendências fortes nos mercados de maior porte.

## 2.3 AS DEFINIÇÕES DE QUADRINHOS

### 2.3.1 O nome da mídia

O termo “histórias em quadrinhos” é particular ao português brasileiro. Ao querer especificar uma determinada mídia, quem concebeu

---

<sup>14</sup> Este tipo de roteiro também é adotado no Brasil na produção dos quadrinhos da Turma da Mônica, da Maurício de Sousa Produções.

o termo optou por uma descrição: estamos tratando de narrativas que costumam aparecer decupadas em pequenos quadros. O uso do termo “quadro” é uma descrição geométrica, mas também fazer referência à pintura e, assim, às imagens pictóricas. Se seguir uma ordem de leitura destas imagens pictóricas nos quadros, o leitor compõe uma história.

Outros idiomas optam por termos não necessariamente descritivos ao tratar do mesmo objeto. Em Portugal, em raras ocasiões, a mídia já foi chamada de “histórias aos quadradinhos”, sendo a preferência atual pelo termo “banda desenhada” – a exemplo do francês *bande dessinée*. A banda ou *bande*, no caso, se refere à tira – o encadeamento de quadros para formar pequenas histórias, típico dos quadrinhos publicados em jornal, e ressalta a presença de desenhos. Nos países anglófonos, convencionou-se o uso do termo *comic* (ou *comics*, *comic book*, *comic magazine*, *comic paper*) em referência às raízes da mídia no gênero humorístico (“cômico”). *Comic* acabou por marcar outros idiomas: *còmic* em catalão, *komik* em indonésio, *komikks* em lituano, *комикс* em mongol, *comic* em alemão etc. Os italianos chamam de *fumetti*, ou “fumacinhas”, em referência aos balões de fala flutuantes. Os países hispanoparlantes têm preferência por *historieta*, ou “historinhas” (na Espanha, contudo, atualmente tem-se preferência por *còmics*). A Noruega usa *tegneserie* (desenhos em série); a Holanda, *stripverhaal* (narrativa em tira); a Finlândia, *sarjakuva* (imagens em série). No Japão, convencionou-se o 漫画, ou mangá (a tradução seria “imagens extravagantes”, “imagens irresponsáveis”, “rascunhos excêntricos”) ainda no século 19. Além destes, no Brasil adotou-se a metonímia “gibi” devido à popularidade da revista *Gibi* (1939-1977), assim como a Espanha adotou o termo “tebeo” em referência à revista *TBO* (1917-1998).

A força dos três principais mercados de quadrinhos – EUA, França-Bélgica e Japão – faz alguns leitores diferenciarem os produtos que partem deles: *comics*, *bandes dessinées* e *mangás* seriam mídias diferentes, provenientes de históricos diferentes e formas de produção diferentes, e não poderiam ser agrupados em um único termo como “quadrinhos”. A loja de quadrinhos francesa Album, por exemplo, tem “BD”, “COMICS” E “MANGA” como seções separadas de seu website<sup>15</sup> (e já teve lojas físicas à parte para cada segmento, em Paris). De outro ponto de vista, difundido principalmente entre teóricos de quadrinhos, as coincidências entre os segmentos seriam grandes o suficiente para

---

<sup>15</sup> <http://album.fr/> (acesso em 20/11/2017).

considerar que *comics*, *bande dessinée* e *mangá* referem-se à mesma mídia e um termo caberia como tradução do outro.

Todos os termos propostos têm a ver com tradições que se fixaram em cada cultura. Outra tradição que se fixou em quase todas estas culturas é a vinculação entre a mídia e os público infantil e infanto-juvenil. Os quadrinhos, segundo esta tradição, seriam leitura inferior à literatura – ou a qualquer produção em prosa – por recorrerem à imagem pictórica e não à linguagem escrita, tida como superior, e por se aterem a gêneros menos sofisticados, como o humor e a aventura. Embora muitos exemplos corroborem com a pré-concepção de leitura inferior, todos os países que produzem quadrinhos já produziram obras que fogem ao humor e à aventura, que não se destinam a crianças e jovens e que, na classificação de prêmios literários, equiparam-se à literatura em prosa. Também vêm contra esta tradição novas ideias a respeito da importância da leitura para crianças e jovens (que não poderia ser considerada inferior à leitura para adultos), quanto à reconsideração do humor e da aventura como gêneros menos sofisticados e, sobretudo, ideias de oposição à iconoclastia – o rebaixamento da imagem em relação à língua escrita que é marcante no pensamento ocidental desde Platão (ver, por exemplo, SOUSANIS, 2015). Em resumo, os quadrinhos paulatinamente deixam de ser vistos como mídia voltada para crianças e jovens e como leitura inferior, para assumir pé de igualdade com mídias como literatura, cinema, música e outras que se destinam a diferentes públicos e cujos produtos passam por apreços estéticos variados.

No escopo de desvincular os quadrinhos de preconceitos arraigados, há diversas propostas de renomear a mídia com um termo que fuja destas convenções culturais. Duncan e Smith (2009, p. 18) listam doze destes termos, em inglês: *comix*, *commix*, *drawn books*, *drawn stories*, *dual-writing*, *encapsulated narrative*, *graphic literature*, *pictorial literature*, *picto-fiction*, *picture stories*, *rendered writing* e *sequential art*. Sousanis (2015, p. 60) lista ainda outros, como *picture writing*, *image-text* e *graphem*. No Brasil, há propostas como “narrativas gráficas” (SANTOS; SANTOS NETO, 2010), talvez a partir da tradução do título do livro de Will Eisner (1996/2005) *Graphic Storytelling*. A maioria destes termos foi proposta em textos acadêmicos da área de Estudos dos Quadrinhos e, até o momento, não se sedimentaram fora de pequenos grupos.

### 2.3.2 As definições

Há autores que propõem explicações rápidas e popularescas para a mídia, tais como a de Harvey Pekar: “São palavras e imagens. Com palavras e imagens você faz o que quiser”<sup>16</sup>. Outros propõem definições que se aproximam da poesia, como a de Alain Rey (1978, p. 200): “um embate criador entre figuração e narratividade”<sup>17</sup>. Outros autores determinam condições técnicas:

1. Deve apresentar-se como uma sequência de imagens separadas; 2. Deve haver preponderância de imagem sobre texto, 3. A mídia em que a HQ aparece e para a qual é produzida deve ser reproduzível, ou seja, em forma impressa, em mídia de massa; 4. A sequência deve contar uma história ao mesmo tempo moral e tópica<sup>18</sup> (KUNZLE, 1973, p. 2)

McCloud (1993/1995, p. 9), em outro exemplo, tenta chegar a uma delimitação técnica dos quadrinhos, que estabelece condições tal como Kunzle: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Ann Miller (2007, loc. 1555-1556) propõe: “Como arte visual narrativa, as histórias em quadrinhos produzem sentido a partir de imagens que existem em relação sequencial, e que coexistem entre si espacialmente, com ou sem texto”<sup>19</sup>.

---

<sup>16</sup> Todas as traduções neste trabalho, quando não especificadas, são de minha autoria. Tradução de: “*It’s words and pictures. You can do anything you want with words and pictures.*” Pekar (1939-2010) repetiu a frase como bordão ao longo da carreira. Conforme Duncan e Smith (2009, p. 16), uma das primeiras menções foi quando o autor participou do *talk show* de David Letterman, em 1986.

<sup>17</sup> Tradução de: “*une lutte créatrice entre figuration et narrativité*”.

<sup>18</sup> Tradução de: “1). *There must be a sequence of separate images*; 2). *There must be a preponderance of images over text*; 3). *The medium in which the strip appears and for which it is originally intended must be reproductive, that is, in printed form, a mass medium*; 4). *The sequence must tell a story which is both moral and topical*”.

<sup>19</sup> Tradução de: “*As a visual narrative art, bande dessinée produces meaning out of images which are in a sequential relationship, and which co-exist with each other spatially, with or without text.*”

Thierry Groensteen diz que a definição de quadrinhos é “inencontrável”, embora aprecie (GROENSTEEN, 2011, p. 7) a de Miller citada no parágrafo acima. O autor expõe que o princípio fundador dos quadrinhos seria a *solidariedade icônica* – imagens pictóricas apartadas que assumem significado por aparecerem em conjunto (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 27-28) – e reforça, sobretudo, que os quadrinhos não dependem do linguístico, dados os diversos exemplos de HQs compostas apenas por imagens pictóricas. Suas afirmações parecem ir diretamente contra as “palavras e imagens” de Pekar.

Considerar que os quadrinhos são *essencialmente* lugar de um confronto entre o verbal e o icônico é, creio eu, uma contraverdade teórica que conduz a um impasse. Será necessário ser mais específico? Se eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque, não é pelo fato de que, salvo raras exceções, ela ocupa nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela. (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 17, grifo do autor)

As definições de McCloud e Miller igualmente concordam que “imagens” são indispensáveis e as “palavras” (ou “texto”, como diz Miller), não. Já definições como a de Kunzle falham em dar conta dos vários exemplos que se tem do objeto: a preponderância de “imagem sobre texto”, apesar de usual, não é constante; histórias “morais e tópicas” também não são uma constante. Além disso, a exigência da “forma impressa, em mídia de massa” não reconhece o avançar histórico e o uso de outros suportes.

Há, contudo, autores que retornam à necessidade de “palavras” ou “texto”, como Barbara Postema (2013, p. xiv): “Quadrinhos existem em várias formas e gêneros, e geralmente compartilham as características de conter sequências de imagens, emolduradas ou não, combinadas de alguma forma a texto”<sup>20</sup>. Da mesma maneira, Robert C. Harvey (2001, p. 76) afirma: “histórias em quadrinhos consistem em narrativas ou exposições pictóricas nas quais palavras (geralmente letradas na área

---

<sup>20</sup> Tradução de: “*Comics exist in many forms and genres, generally sharing the characteristics of containing sequences of pictures, framed or not, combined with text in some way.*”

da imagem dentro de balões) normalmente contribuem para o sentido das imagens e vice-versa”<sup>21</sup>. Mas Harvey, tal como Groensteen e sua inencontrabilidade, diz que o esforço de definição dos quadrinhos pode ser infrutífero – “Afinal, os quadrinhos às vezes têm quatro patas, às vezes têm duas, às vezes voam e às vezes não – e, recorrendo a uma metáfora tão confusa quanto a própria mídia, definir quadrinhos envolve desatar um enigma preso por um nó górdio envolto em mistério”<sup>22</sup> (HARVEY, idem).

Na acepção que seguirei neste trabalho, quadrinhos são histórias – narrativas, contos, relatos; antigamente “estórias”<sup>23</sup> – que se apresentam ao leitor em suporte que tende ao plano bidimensional – geralmente papel impresso ou tela digital – decupadas em instâncias discretas, os ditos quadros – que não são necessariamente quadrados, não são necessariamente contornados e não necessariamente são pequenos para serem chamados de “inhos” – e entre estes quadros há algum tipo de articulação. Estes quatro elementos – narrativa, bidimensionalidade, decupagem em quadros, articulação – costumam dar conta de identificar o que é uma história em quadrinhos.

Os quadros decupados costumam delimitar desenhos que figuram simultaneamente ao campo de visão no suporte bidimensional. Também pode-se utilizar nos quadros outros recursos de produção pictórica que não o desenho, como pintura, fotografias, *gifs* animados<sup>24</sup> e outros. O

<sup>21</sup> Tradução de: “*comics consist of pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa.*”

<sup>22</sup> Tradução de: “*Comics, after all, are sometimes four-legged and sometimes two-legged and sometimes fly and sometimes don't-and, to employ a metaphor as mixed as the medium itself is, defining comics entails cutting a Gordian-knotted enigma wrapped in a mystery.*”

<sup>23</sup> O quadrinista Art Spiegelman busca nas raízes etimológicas da palavra *história* a conexão entre os quadrinhos e a arquitetura: “Meu dicionário define HISTÓRIA EM QUADRINHOS como ‘uma série narrativa de cartuns’... Uma NARRATIVA é uma ‘história’. Quase todas as definições de HISTÓRIA não me interessam... Exceto a que diz ‘Divisão horizontal de um edifício... [Do latim medieval HISTORIA: fileira de janelas com imagens]’ (SPIEGELMAN, 1977/2009, s.p.).”

<sup>24</sup> O GIF (*Graphics Interchange Format*) é um tipo de arquivo digital que possibilita reprodução de animações. É utilizado em alguns quadrinhos lidos em suporte digital. Há alguns exemplos de webcomics que utilizam o recurso, que corresponde a cenas com animações curtas, muitas vezes recursivas. Por exemplo: no espaço de um só quadro, a personagem arregala os olhos; o sol desce

sentido destas histórias pode ser apreendido da leitura/visualização sequencial ou conjunta destas imagens internas aos quadros, internas à página ou a um conjunto de páginas.

É importante mencionar que os autores citados recorrem a termos que, para os fins deste trabalho – conforme se vê no subcapítulo 1.2 –, são de uso inadequado. “Palavras” (Pekar e Harvey), “texto” (Kunzle, Miller e Postema), “verbal” (Groensteen) correspondem ao que, no presente trabalho, é chamado de linguístico, linguagem escrita, signo linguístico ou conteúdo linguístico. “Imagens” (Pekar, Kunzle, Miller, Groensteen, Postema, Harvey) e “icônico” (Groensteen), nos sentidos utilizados por estes autores, referem-se ao que aqui trato por pictórico, imagem pictórica, conteúdo pictórico ou signo pictórico. De outro ponto de vista, contudo, os autores que reforçam a dispensabilidade das “palavras” ou “texto” colaboram para um ponto de defesa deste projeto: quando letreirados na página de quadrinhos, as palavras são também imagens e estão sujeitos também a protocolos de leitura de imagens. A discussão aprofundada das diferenças entre imagem e linguagem encontra-se no subcapítulo 3.4.

### 2.3.3 Quadrinhos como meio ou mídia

Quadrinhos são rotulados com apostos diversos conforme o autor. Podem ser uma “linguagem própria” (McCLOUD, 1993/1995, p. 17) ou “linguagem autônoma” (RAMOS, 2009, p. 17), uma “arte” (GRAVETT, 2014) ou “forma artística” (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 1; McCLOUD, 1993, p. 6), um “hipergênero” (RAMOS, 2009a), um *medium*, meio ou mídia (HEER; WORCESTER, 2009, p. XII; DUNCAN; SMITH, 2009, p. 1; McCLOUD, 1993/1995, p. 6; MILLER, 2007, p. 9; GRAVETT, 2014, p. 9; MIODRAG, 2013, p. 3; HATFIELD, 2005, loc. 34) ou várias coisas: “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma

---

no horizonte; o vento sacode cabelos. Há essencialistas que consideram este uso de animação, mesmo que restrito, como algo que deturpa a ideia de quadrinhos – e que dizem, portanto, que as produções que utilizam este recurso não seriam quadrinhos. Mas como há vários elementos nestas produções que remetem a quadrinhos, não-xiitas aceitam vê-las como HQs. Além disso, os gifs animados ainda carregam certo estatismo na sua repetição – ou talvez tenham sua própria tensão entre o estático (não conseguem sair do seu caráter repetitivo, e estão ali para representar uma repetição) e o movimento. Isto é, todavia, assunto para outra tese. Ver, como exemplo de quadrinho que utiliza *gifs* animados, <http://thunderpaw.co/comic/> (acesso em 20/11/2017).

forma artística e literária” (EISNER, 1985/1989, p. 6). Não há concordância quanto ao rótulo nem quanto à definição destes rótulos.

Um dos rótulos que provoca reações plurais, quando aplicado aos quadrinhos, é o de “linguagem” – ou a ideia de que os quadrinhos teriam uma linguagem própria. Ao descrever sua coletânea de artigos, justamente chamada *The language of comics*, Varnum e Gibbons (2001, p. xviii), por exemplo, dizem que os textos que escolheram sugerem “as vantagens de ver os quadrinhos, por um lado, como linguagem plena e, por outro, como combinação entre palavras e imagens”<sup>25</sup>.

Em texto clássico dos Estudos dos Quadrinhos, Barbieri (1991/2017) afirma que os quadrinhos são uma linguagem que cita outras linguagens. Partindo da concepção de que linguagens são tanto “ambientes” quanto “instrumentos” (BARBIERI, 1991/2017, p. 17), o autor estabelece relações – de inclusão, geração, convergência e adequação – que a linguagem dos quadrinhos estabelece com as linguagens da ilustração, da caricatura, da pintura, da fotografia, da composição gráfica, da música e poesia, da narrativa, do teatro, do cinema de animação e do cinema.

A ideia de falar das linguagens que atravessam a linguagem dos quadrinhos está conectada com a tentativa de entender como evolui uma linguagem por meio da introdução de novas formas eficazes por parte de quem faz uso ativo dela. O bom autor de quadrinhos não inventa formas expressivas novas com o fim de modificar a linguagem. Na realidade, busca expressar da maneira mais eficaz possível o próprio discurso, formado tanto no interior da linguagem dos quadrinhos como no de outras linguagens. Buscando essa melhor expressão, se verá obrigado, às vezes, a inventar nos quadrinhos novas formas para os quadrinhos; e o leitor, compreendendo a exigência expressiva, fará todo o possível para aceitá-las. A busca linguística de um autor tem sentido (e futuro) se está conectada com uma busca expressiva. (BARBIERI, 1991/2017, p. 254)

---

<sup>25</sup> Tradução de: “*the advantages of of looking at comics as an integral language on the one hand, and as a partnership of words and pictures on the other.*”



Miodrag (2013) é uma das autoras que diverge dos que pensam os quadrinhos como linguagem ou que sugerem que os quadrinhos teriam características de linguagem própria. Ela cita (2013, p. 253) onze trabalhos em inglês que utilizam a expressão “a linguagem dos quadrinhos” (entre eles dois livros chamados *The language of comics*<sup>26</sup>, como o de Varnum e Gibbons), que expressam que “quadrinhos são uma linguagem” ou, tal como Scott McCloud (2000/2006, p. 1, grifo do autor), que “quadrinhos são um *idioma*”.

Da perspectiva teórica de Miodrag, imagens possuem um estatuto diferente da linguagem, de forma que não se pode falar em uma linguagem dos quadrinhos. As equiparações entre quadrinhos e linguagem, segundo a autora, fizeram parte da retórica de valorização da mídia, ou mesmo de sua individuação, nos discursos acadêmicos a partir do final do século 20. Dizer que os quadrinhos têm autonomia e potenciais próprios, afinal, abriria os olhos do campo acadêmico para a mídia como objeto de estudo – e, de fato, abriu. Contudo, ao invés de dizer que os quadrinhos possuem ou constituem uma linguagem, para a pesquisadora os demais estudiosos da área deveriam focar-se em aspectos realmente próprios das HQs. “O que distingue de fato os quadrinhos de outras narrativas é a *simultaneidade* de segmentos narrativos sobre a página bidimensional, característica que é incidental na prosa e que não ocorre nos planos de progressão temporal do cinema”<sup>27</sup> (MIODRAG, 2013, p. 12, grifo da autora).

Neil Cohn é outro autor enfático em dizer que quadrinhos não constituem uma linguagem. “Quadrinhos são escritos em linguagens visuais do mesmo modo que livros e revistas são escritos em inglês. Em termos potenciais, quadrinhos podem ser escritos simultaneamente tanto na linguagem visual (das imagens) quanto na linguagem escrita (do texto)”<sup>28</sup> (COHN, 2014, loc. 322-325). E faz uma proposta que separa a linguagem visual do modo de exposição particular da linguagem visual: “Enquanto ‘linguagem visual’ é a habilidade biológica e cognitiva que os

---

<sup>26</sup> Há pelo menos dois livros brasileiros com o título *A linguagem dos quadrinhos*: os de Moacyr Cirne (1971) e de Alberto Ricardo Pessoa (2014). Além destes, há *Linguagem HQ: Conceitos básicos*, de Nobu Chinen (2011).

<sup>27</sup> Tradução de: “*what truly distinguishes comics from other narratives is the simultaneity of narrative segments on the two-dimensional page, which is incidental in prose and does not occur with film’s temporally progressing shots.*”

<sup>28</sup> Tradução de: “*comics are written in visual languages in the same way that novels or magazines are written in English. Potentially, comics can be written in both a visual language (of images) and a written language (of text).*”

humanos têm de transmitir conceitos na modalidade visual-gráfica, ‘quadrinhos’ são um contexto sociocultural no qual esta linguagem visual aparece (geralmente com a escrita)”<sup>29</sup> (COHN, 2014, loc. 326-328).

A expressão que Cohn utiliza, “contexto sociocultural”, remete a uma acepção ampla do termo “meio de comunicação” ou “mídia”. Se em acepções restritas estes termos referem-se a suportes (papel, tela, película etc.), definições como a de Lisa Gitelman (apud Jenkins) também ressaltam o entorno formado em torno do uso típico deste suporte e inclusive superam o suporte original.

Para uma definição de meios de comunicação, recorramos à historiadora Lisa Gitelman, que oferece um modelo de mídia que trabalha em dois níveis: no primeiro, um meio é uma tecnologia que permite a comunicação; no segundo, um meio é um conjunto de “protocolos” associados ou práticas sociais e culturais que cresceram em torno dessa tecnologia. Sistemas de distribuição são apenas e simplesmente tecnologias; meios de comunicação são também sistemas culturais. Tecnologias de distribuição vêm e vão o tempo todo, mas os meios de comunicação persistem como camadas dentro de um estrato de entretenimento e informação cada vez mais complicado. (JENKINS, 2006/2009, p. 41)

Pode-se considerar que as histórias em quadrinhos constituem um meio de expressão (baseado em sequências de imagens) que se gerou em torno de tecnologias de distribuição (papel e tinta) e construiu em torno de si um sistema cultural que diz respeito aos seus formatos, o progresso histórico em cada país no qual se desenvolveu, sua discussão e crítica. Conformando-se ao rótulo mais frequente entre os autores, o de meio ou mídia, este trabalho faz sempre referência aos quadrinhos com estes termos, dando preferência por *mídia*. Por mais que a retórica de Barbieri (1991/2017) quanto aos quadrinhos serem linguagem (atravessada por outras linguagens) seja convincente, autores mais contemporâneos como Miodrag (2013) e Cohn (2014) entendem que os quadrinhos *não são* uma

---

<sup>29</sup> Tradução de: “While “visual language” is the biological and cognitive capacity that humans have for conveying concepts in the visual-graphic modality, “comics” are a sociocultural context in which this visual language appears (often with writing).”

linguagem, e sim servem-se de linguagens – como a linguagem visual e os idiomas escritos – para compor sua expressão. Desta forma, este trabalho evita a menção a uma “linguagem dos quadrinhos”.

Ainda neste sentido, cabe tratar a relação entre quadrinhos e *literatura*. Ramos (2009, p. 17) comenta que se propuseram tentativas de aproximação entre os meios de forma a buscar legitimidade para os quadrinhos, vistos como expressão inferior. Quadrinhos, porém, são uma mídia com expressão distinta da literatura – pensando a literatura como mídia que se utiliza sobretudo da linguagem escrita – e não deveriam encaixar-se como literatura, tampouco como gênero literário ou subcategoria literária.

Da mesma maneira, por mais que existam pontos coincidentes, considera-se despropositadas as equiparações entre quadrinhos e *ilustração* e entre quadrinhos e *storyboards*. Ilustração é um termo utilizado para imagens tabulares nas quais não se pretende o sentido narrativo *ou* para designar paratextos imagéticos que acompanham um texto predominantemente linguístico. A história em quadrinhos é uma mídia narrativa, na qual o pictórico não é paratextual, mas sim elemento textual. “A imagem dos quadrinhos *conta*, a imagem da ilustração *comenta*”, como resume Barbieri (1991/2017, p. 27, grifo do autor). Da mesma maneira, a equiparação a *storyboards* sugeriria que os quadrinhos seriam representação *low-tech* de desenhos animados, quando na verdade são formatos com propósitos distintos: o storyboard é um documento técnico que orienta a produção de uma animação ou filme (estes sim os objetos narrativos), enquanto a história em quadrinhos é narrativa em si só, sem ser produção intermediária para chegar-se a outro objeto.

## 2.4 O SISTEMA DOS QUADRINHOS

A noção dos quadrinhos como sistema parte da ideia de Thierry Groensteen (1999/2015) de que as HQs mobilizam diversos códigos, nem todos específicos à mídia, e que é o emprego simultâneo destes códigos que estabelece seu modo de expressão particular. Entre estes códigos estariam os signos linguísticos, os princípios de expressão comuns às artes visuais, o requadro ou moldura, a sequencialidade, os balões<sup>30</sup> e os

---

<sup>30</sup> Embora comumente tratados como particulares aos quadrinhos, os balões têm como referências prévias ao menos os filactérios da pintura medieval, como já mencionado acima. Além disso, Groensteen ressalta que os balões são

específicos, tais como a *espaçotopia* e a *artrologia* (que serão discutidos abaixo).

Groensteen define como princípio fundador dos quadrinhos a *solidariedade icônica*: “Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência *in praesentia*” (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 27-28). Embora não seja um código particular à mídia<sup>31</sup>, a solidariedade icônica é o elemento que estabelece a possibilidade de narrativa nos quadrinhos. É a partir dela que se originam os códigos específicos.

#### 2.4.1 Códigos e operações

A *espaçotopia* relaciona-se às características de ocupação e localização espacial de cada elemento da HQ – as páginas, os quadros, os balões, o linguístico, as onomatopeias, outras formas desenhadas etc. Posicionamento, formato e área física destes elementos são parâmetros da *espaçotopia* que funcionam como indicadores narrativos, que estabelecem ordem de leitura e sugerem interpretações. A contiguidade de quadros, por exemplo, sugere que um seja sequência do outro (estando definido previamente se a leitura será da esquerda para a direita, conforme a tradição ocidental, ou da direita para a esquerda, como nos mangás japoneses, ou outra). A proximidade de um balão a uma personagem, em outro exemplo, sugere que esta fala seria daquela personagem e não de outra. A distribuição específica destes elementos pela página, e das páginas pelo livro/álbum/revista/hipertexto, possui um *sentido* que vai além do equilíbrio estético, puramente pictórico (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 31-32, 39-40).

A *artrologia* refere-se às articulações entre os elementos que foram dispostos na página e ao longo de uma HQ. A *artrologia* constrói sentido quando, por exemplo, vê-se a repetição de uma personagem (em traço,

---

utilizados em outras formas de expressão, tais como a fotonovela, que o autor chama de “meio primo” (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 14).

<sup>31</sup> “Desde as estelas, dos afrescos e dos livros dos mortos do antigo Egito até as predelas da pintura medieval, da Tapeçaria de Bayeux até aos polípticos de todas as épocas, passando pelos códices pré-colombianos, as vias-crúcis, os *E-Makimono* (pergaminhos pintados) japoneses, os *storyboards* de filmes e as fotonovelas modernas, é grande o número de realizações artísticas que parece pedir asilo nesta casa da mãe joana” (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 28).

forma, cores) de um quadro para outro, estabelecendo-se aí que esta é a mesma personagem e que sua aparição subsequente a insere em uma continuidade narrativa. O código divide-se em duas modalidades: a *artrologia restrita*, que é a criação de conexões entre imagens contíguas, e a *artrologia geral*, que é a criação de conexões entre imagens “translineares ou distantes”, dispersas pela obra. “Histórias em quadrinhos não são somente arte fragmentária, de dispersão e distribuição”, ou seja, da espaçotopia, “são também a arte da conjunção, da repetição, da concatenação”, ou seja, da artrologia (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 32).

A partir destes dois códigos, Groensteen fala das operações que os efetuam na HQ, que seriam:

- a *decupagem*: a quebra da narrativa em unidades;
- a *quadriculação*: o repartir de cada página em quadros;
- o *layout*: a articulação entre os quadros de uma página ou dupla de páginas;
- e o *entrelaçamento*: criar as ligações imagéticas e outras a partir da repetição de elementos, para estabelecer a artrologia.

Cabe explorar estes códigos e operações que Groensteen levanta a partir de um exemplo:

Figura 9 – *The Last Saturday*, chapter 42 (2015), de Chris Ware.



Fonte: Ware (2015, online).

A Figura 9 corresponde a duas páginas de uma HQ. É um capítulo, publicado originalmente de maneira autônoma, da HQ digital *The Last Saturday*, de Chris Ware. A história que se pretende contar é a da personagem principal, Putnam (um garoto de cabelos grisalhos), primeiramente acompanhando sua mãe ao consultório de um psicólogo e depois a uma lanchonete onde eles encontram os avós de Putnam. Putnam e avô travam uma conversa paralela à da mãe e avó, mas os diálogos acabam cruzando-se.

A aplicação das operações de Groensteen pode ser vista da seguinte forma:

A *decupagem* da história determina seu início, meio e fim com os devidos cortes: a cena abre no consultório enquanto Putnam está fazendo uma atividade de insinuação sexual e a mãe aparece para levar o filho; corta para os dois fazendo um trajeto de carro; corta para a lanchonete já no meio das conversas paralelas e o diálogo entre avô e neto, também com insinuações sexuais, faz a avó interromper a conversa que estava tendo com a mãe de Putnam.

A *quadriculação* determina os 6 quadros de cada página, de tamanho regular. Como as páginas estão apresentadas em conjunto, o autor estabelece um espaçamento maior no centro – onde insere o título “the last SATURDAY” – e estabelece a leitura primeiro da metade esquerda para depois passar-se à metade direita. Volta-se à decupagem para quebrar a história que se pretende contar entre estes doze quadros.

No *layout* se estabelece a composição de cada página, usualmente com um equilíbrio de massas de cor que tende a colocar menos peso na esquerda superior e mais peso na direita inferior, criando uma diagonal de leitura descendente. Também se estabelecem rimas visuais internas a cada página e entre as duas páginas. Há a coincidência de planos entre os quadros 2 e 4, um sobre o outro; o mesmo entre os quadros 6 e 11, posicionados lado a lado, mas distantes na ordem de leitura; e, por fim, entre os quadros 8 e 12. Os quadros 3 e 7 representam igualmente o ponto de vista de Putnam: primeiro voltado para uma revista, depois para os restos de um sanduíche. O layout também diz respeito ao posicionamento das letras: a proximidade entre onomatopeias e objetos sugere qual seria a fonte de cada som (como os “tak tak” próximos à máquina de escrever no quadro 1), assim como linhas conectam som e fonte (nos quadros 2 e 4<sup>32</sup>). Da mesma maneira, os balões estão situados próximos aos

---

<sup>32</sup> No caso, o autor usa uma espécie de “onomatopeia verbal”: ao invés de grafar um som, grava um verbo que sugere qual seria o som que o ato das personagens

personagens de quem se deve entender que parte a fala, com os rabichos enfatizando a origem.

O *entrelaçamento* se dá a partir de vários elementos. As cores seriam o de maior destaque: das roupas e do cabelo de cada personagem, dos ambientes como o consultório e a lanchonete. O traçado de cada personagem também colabora, evidentemente, na identificação de todos ao longo da história. No caso de balões que não se conectam a uma personagem, vários recursos ajudam a identificar a proveniência: entende-se que o balão sem personagem do quadro 3 veio da personagem a quem Putnam está respondendo no quadro 4; no quadro 7, o balão da esquerda tem letras menores tais como um balão do quadro 8, este sim com um rabicho, de forma a sugerir que ambos os balões são da mãe de Putnam; também no quadro 7, o fim da fala no balão da direita superior termina em reticências, e as reticências são retomadas no primeiro balão do quadro 8 – a fala é do avô de Putnam; utiliza-se o mesmo recurso entre os quadros 9 e 10, com a mesma personagem; o balão com “GERALD!” no quadro 10 tem sua personagem identificada no quadro 11, pois ela repete a mesma expressão – é a avó de Putnam.

É a partir destas quatro operações, entrecruzadas, que se constrói a *espaçotopia* e a *artrologia*, instaurando assim a *solidariedade icônica* que Groensteen entende como elemento essencial do quadrinho. É este sistema de articulações que dá início ao sistema de uma história em quadrinhos.

Groensteen ainda trata de outros fenômenos específicos, como os de *multirrequadro* e *hiper-requadro*. O multirrequadro seria a estrutura que a prancha de quadrinhos assume a partir de sua quadriculação, sua quebra em unidades, sua grade. “Desenhar um multirrequadro qualquer não é remeter a uma página de HQ em particular, mas à história em quadrinhos em si, ao dispositivo sobre o qual se baseia sua linguagem” (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 39)<sup>33</sup>. Haveria uma pluralidade de *multirrequadros simples* que partem desde uma sequência linear de quadros (uma tira) até as páginas duplas; e haveria o *multirrequadro*

---

está provocando. É o caso de “*peel*” (descola), no quadro 2, de “*conceal*” (esconde), no quadro 4, e de “*set*” (arruma ou organiza), no quadro 7.

<sup>33</sup> Cabe mencionar que, embora Groensteen veja o recurso como demonstração de uma linguagem dos quadrinhos, em concordância com discussões teóricas citadas no subcaptítulo 2.3.3, o presente trabalho opta por não fazer referência a uma “linguagem dos quadrinhos” e dizer que as HQs recorrem a linguagens diversas. No caso do multirrequadro, recorre-se à linguagem visual, algo que não é exclusivo às histórias em quadrinhos.



*paginado*, correspondente ao empilhamento de páginas (reais ou virtuais) que compõem uma obra de quadrinhos impressa.

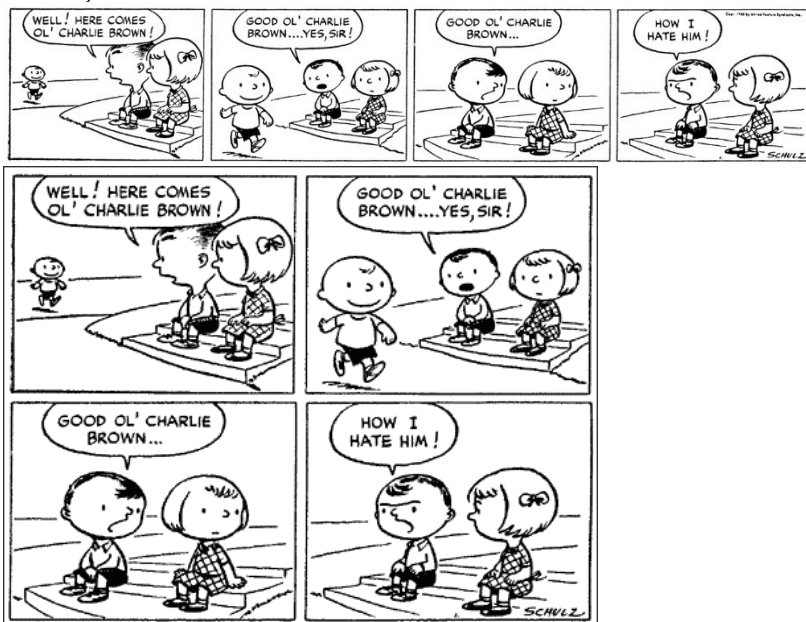
O hiper-requadro aplica-se apenas a cada prancha ou a uma página dupla: é o contorno que delimita a mancha gráfica aproveitada da página de quadrinhos. Geralmente este contorno corresponde às margens da página, mas há tanto obras que podem aproveitar-se da “sangra” da página – os desenhos cobrem toda a superfície física do papel, sem deixar margens – quanto os que reduzem seu espaço de quadriculação a um espaço mínimo da página – deixando, portanto, amplas margens. Este hiper-requadro pode variar entre as páginas de uma obra conforme a intenção de cada cena – uma cena de ação “sangra” da página, uma cena intimista é um quadro menor com amplas margens à sua volta –, e também pode ter alguma regularidade, estabelecendo um ritmo harmônico à obra.

## 2.5 O DESIGN DA PÁGINA

“Pode-se entender os quadrinhos como modalidade artística na qual o *posicionamento* e a *aparência* de seus elementos desempenham papel vital na sua apresentação e na recepção do público”, diz Kannenberg (2002, p. 4, grifos do autor). O autor está referindo-se à configuração geral das histórias em quadrinhos, sobretudo à composição escolhida dos quadros sobre a página. A quadriculação, como visto em Groensteen, é elemento narrativo, tal como operação da espaçotopia (o mesmo *posicionamento* de que fala Kannenberg).

Kannenberg expõe que esta consideração quanto à posição dos quadros sobre a página nem sempre foi válida nos quadrinhos. Algumas tiras de jornal, por exemplo, adotaram um formato que permitia sua reprodução de vários modos. O autor dá o exemplo da tira *Peanuts*, de Charles Schulz, que em centenas de ocasiões foi produzida com quatro quadros de tamanho idêntico. Isto possibilitava que os jornais a reproduzissem de acordo com o espaço que queriam preencher na sua página: (1) como tira horizontal, com os quatro quadros em leitura da esquerda para a direita; (2) como tira vertical, com os quatro quadros alinhados em leitura de cima para baixo; (3) como bloco quadrado, com dois quadros em cima e dois embaixo. Kannenberg comenta inclusive que esta facilidade de manipulação ou de adaptação gráfica, ou maleabilidade da configuração espacial, foi um dos motivos de sucesso e difusão da tira em vários jornais do mundo, dado que podia encaixar-se em várias diagramações.

Figura 10 – A primeira tira de *Peanuts* (2/10/1950), de Charles Schulz, em duas formatações.



Fonte: <http://www.gocomics.com/peanuts/1950/10/02> (acesso em 20/11/2017).

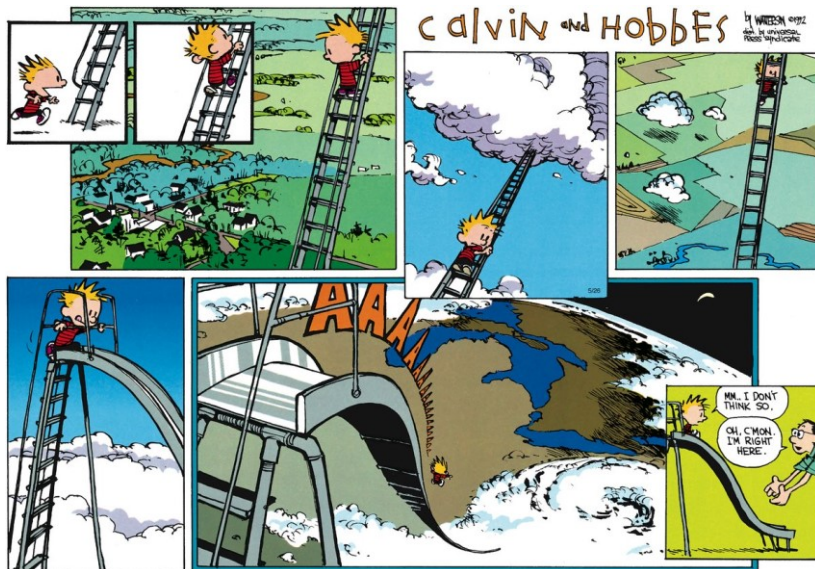
O mesmo *não vale* para a maioria dos quadrinhos contemporâneos. Além de nem sempre explorar o quadriculado uniforme tal como uma tira de *Peanuts*, a página de quadrinhos desenvolveu-se ao longo do século 20, em todos os mercados, com uma tendência para explorar toda sua superfície em uma composição que tomasse proveito das dimensões do formato em que a HQ seria publicada. Reformatá-las para dimensões não-proporcionais – tal como fazer um quadrinho publicado em formato retangular sair em formato quadrado, ou vice-versa – seria tarefa difícil, ou impossível, ou, muitas vezes, proibida por contrato. No mínimo seria um prejuízo à configuração narrativa pensada pelo quadrinista.

Ainda na seara das tiras de jornal, o quadrinista Bill Watterson e seu *syndicate* causaram celeuma ao exigir que as tiras de domingo<sup>34</sup> de *Calvin & Hobbes* fossem reproduzidas obrigatoriamente no formato retangular e sem reformatação. O modelo flexível de *Peanuts* e a

<sup>34</sup> Nos jornais dos EUA, tradicionalmente a tira de domingo era mais extensa – chegando a ocupar meia página de um jornal – e colorida.

liberdade para reformatar eram praticamente regra: o jornal que comprasse a licença para publicar uma tira poderia recortar e rearranjá-la conforme suas necessidades de diagramação – no caso das tiras de domingo, inclusive com liberdade para cortar os primeiros quadros. Watterson (2001, p. 7-19), citando frustração com esta prática e referências a quadrinhos nos jornais do EUA de primeira metade do século 20 que exploravam mais possibilidades da página, solicitou mudanças e o Universal Press Syndicate determinou que as tiras de domingo de *Calvin* seriam de “meia página ‘inquebrável’”<sup>35</sup>. Em 1992, quando *Calvin* era a quarta tira mais difundida nos jornais norte-americanos, diariamente reproduzida em mais de 1800 publicações, aproximadamente 70 destes reclamaram da decisão e 12 a 15 cancelaram contrato para as tiras de domingo (dados de ASTOR, 1992). Watterson e seu *syndicate*, contudo, mantiveram a decisão.

Figura 11 – Exemplo de tira “inquebrável” de *Calvin & Hobbes* (12/7/1992), de Bill Watterson.



Fonte: <http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/1992/7/12> (acesso em 20/11/2017).

<sup>35</sup> Tradução de: “*unbreakable half page*”.

Kannenberg (2002, p. 5) recorre à diferença que Keith A. Smith faz entre um “livro” e uma “experiência de livro”. Os livros de prosa, segundo Smith, podem passar por reformatações que não afetam sua narrativa – o autor de prosa cria um fluxo de texto, cuja diagramação fica a cargo de sua editora; com raras exceções, não interessa ao autor de prosa com qual palavra uma página começa ou termina, e isto pode variar de edição para edição (ou de versão impressa para versão digital). Processo diferente acontece no modelo da “experiência de livro”, pois neste o autor da “experiência” produz tendo o design final do livro em mente – e cada página deve ser reproduzida (começar e terminar, por exemplo) conforme a intenção deste autor. Seria o caso da grande maioria dos quadrinhos contemporâneos, ficando a exceção em *Peanuts* e tiras similares.

A transgressão a que a página de quadrinhos está sujeita em diferentes reproduções não diz respeito apenas a reposicionar quadros, mas também à expressão que se pretende conforme suas dimensões físicas. Art Spiegelman, autor de *Maus*, menciona a situação em que um dos desenhos da sua HQ foi ampliado para reprodução em um livro sobre quadrinhos. *Maus* é uma biografia baseada nas memórias do pai de Spiegelman sobre sua passagem por campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial; as personagens judias, incluindo autor e pai do autor, são desenhadas como ratos. Embora isto não seja usual nos quadrinhos, Spiegelman desenhou suas páginas exatamente no tamanho em que deveriam ser impressas<sup>36</sup> – o usual é que o desenhista produza em um tamanho maior que depois é reduzido para a impressão. Desenhando exatamente no tamanho de impressão, Spiegelman queria transmitir a ideia de que estava apresentando, sem filtros, seu diário ao leitor (SPIEGELMAN apud KANNENBERG, 2002, p. 39). Mexer nas dimensões físicas da HQ iria contra este intento.

Lembro de um livro sobre *graphic novels* da Phaidon que usou *Maus* e outras artes sem autorização. Ampliaram os quadros mais horrendos de *Maus* até ficar do tamanho de livrão de arte. Os ratos gritando de agonia ao serem queimados vivos num fosso haviam sido transformados em algo muito impactante, totalmente fora de contexto. Foi o que levou a meu único litígio. Eu tinha me incomodado com outras versões de *Maus* que ampliaram a arte. Ele

---

<sup>36</sup> As edições internacionais de *Maus* variam levemente nas dimensões físicas: a brasileira tem 15,7 x 22,5 cm, enquanto as norte-americanas têm de 16,8 x 23,9 cm a 17,3 x 23,1 cm.

é feito para ser impresso no tamanho em que foi desenhado. Sei que, em termos gráficos, é tentador ampliar, mas fico reticente. Algo de muito importante na integridade da obra é violado quando ela fica gestual, ornamental, fora da escala que tem de fato.<sup>37</sup> (SPIEGELMAN, 2011, p. 100-101)

Cabe sublinhar, na declaração de Spiegelman, que o autor recorreu a meios jurídicos para opor-se ao que entendeu como deturpação de sua obra. O caso também lembra, de certa forma, as obras mais conhecidas do pintor Roy Lichtenstein, que ampliava quadros de HQs para grandes dimensões. O objetivo destas pinturas era exatamente a descontextualização, ou inserir aqueles quadros em novo contexto – aquilo a que Spiegelman se opõe que se faça com seu trabalho.

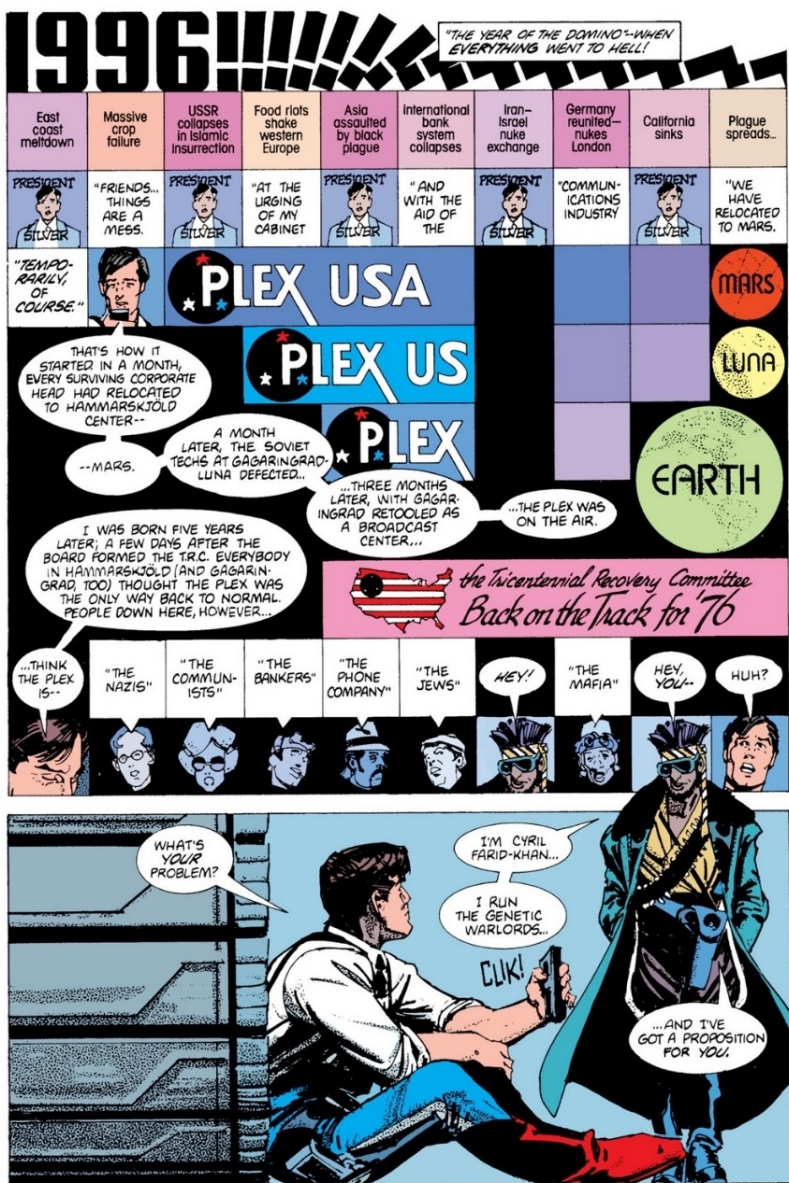
A importância da composição da página como elemento narrativo também é abordada por Will Eisner em sua ideia da “página como metaquadrinho” (1985/1989, p. 63) ou por Thierry Groensteen como “hiper-requadro” (1999/2015, p. 39-40). Nos dois casos, os autores estão tratando da configuração gráfica de cada página de quadrinho, ressaltando o projeto composicional que há por trás destas unidades. Groensteen ainda amplia esta noção para a de multirrequadro: a configuração completa de uma HQ, da primeira à última página (ou, como o próprio autor diz, a soma dos hiper-requadros). Este multirrequadro tem sua relevância estético-narrativa na medida em que determina, por exemplo, revelações em viradas de página, páginas que devem aparecer contíguas e, no caso das últimas, cenas que devem aparecer mescladas ao longo de duas páginas.

Neste contexto de design da página, a posição gráfica e a morfologia do letreiramento também desempenham função estética e narrativa. “A aparência do texto em si (e a manipulação desta aparência, incluindo seu posicionamento na página) transmite grande riqueza de informações quanto à narrativa” (KANNENBERG, 2002, p. 24). Como se expõe em um dos preceitos do design, na página de quadrinhos, a forma segue a função.

---

<sup>37</sup> Tradução de: “*I remember a book on graphic novels from Phaidon that used Maus and other art without permission. They blew up the most horrific panels of Maus to full art book size. The mice screaming in agony being burned alive in a pit had been turned into something very graphic and totally decontextualized. It led to my one foray into litigation. I had been upset by other versions of Maus that enlarged the artwork. It is meant to be printed the size it is drawn. There is something graphically appealing about blowing it up, but I’m wary. It violates something really important about the integrity of the work to allow it to be gestural and decorative beyond its actual scale.*”

Figura 12 – *American Flagg* n. 1 (1983), página 17. Roteiro e desenhos de Howard Chaykin, cores de Leslie Zahler e Avalon Studios, letreiramento de Ken Bruzenak (edição de Mike Gold).



Um dos exemplos mais citados ao se tratar do design da página de quadrinhos, a série norte-americana *American Flagg*, concebida sobretudo por Howard Chaykin, traz bons exemplos de composição da página e de integração entre desenhos e letreiramento. O letreiramento, no caso, ficava a cargo não do autor Chaykin, mas do letreirista Ken Bruzenak.

O primeiro aspecto a analisar-se na página acima é a quantidade de informações – fato comum a várias páginas de *American Flagg* e parte da estética da HQ. A narrativa se passa em 2031, e a página descreve uma série de eventos catastróficos que aconteceram em 1996 – ano que, à época da publicação original, também estava no futuro. A personagem titular está gravando um diário com sua história pessoal e a história dos Estados Unidos desde então, quando é interrompido por outra personagem.

Na linha superior da página já se encontra um exemplo de recurso gráfico no letreiramento que ecoa o que está dito no recordatório de narração. Os pontos de exclamação após “1996” parecem estar em queda progressiva tal como uma fileira de peças de dominó, enquanto o recordatório fala no “ANO DO DOMINÓ”. A seguir, a mancha da página é dividida em dez quadros de comprimento idêntico, estabelecendo uma quadriculação regular que segue por dois terços da página. A primeira fileira destes quadros lista as catástrofes de 1996. Na segunda fileira, um pronunciamento do fictício Presidente Silver é intercalado por um desenho do próprio; é a combinação entre a imagem repetitiva do presidente, as aspas e o que é dito nos quadros intermitentes (“amigos...”, “meu gabinete”) que nos sugere que esta segunda faixa reproduz um pronunciamento presidencial. Na dupla de faixas logo abaixo do meio da página, uma sequência de personagens representa opiniões de várias pessoas (tal como um programa telejornalístico fazendo enquête nas ruas) a respeito da organização chamada PLEX. Esta faixa de comentário é repentinamente interrompida pela fala de um homem – seu balão “HEY!” aparece sobre um quadrado preto, enquanto as falas das outras pessoas estão sobre fundos brancos que fazem as vezes de balão. Logo após a primeira interrupção vê-se a opinião de mais uma personagem (“the mafia”), o que sugere que a primeira interrupção não surtiu efeito para atrair a atenção da personagem principal, distraído enquanto cita estas opiniões ao gravador. Vem a segunda interrupção e, enfim, um quadro com a expressão da personagem principal que teve a atenção requisitada.

O exemplo da página de *American Flagg* é elaborado e complexo, mas representa uma potencialidade no design da página de quadrinhos

para construção de narrativa. O recurso utilizado na faixa de personagens dando opiniões, em que a interrupção é marcada pela intromissão visual de uma figura estranha, demonstra, via quadriculação/composição, o que poderíamos narrar como “enquanto Reuben Flagg segue com sua descrição ao gravador, ele é interrompido por Cyril Farid-Khan...”. O design da página sugere exatamente este aspecto da narrativa.



Figura 13 – *American Flagg* n. 2 (1983), página 11. Roteiro e desenhos de Howard Chaykin, cores de Leslie Zahler e Avalon Studios, letreiramento de Ken Bruzenak (edição de Mike Gold).



Fonte: Chaykin e Bruzenak (2005, p. 62).

Em outra página da mesma HQ, vê-se o uso das onomatopeias de modo a significar um tiroteio. No segundo quadro da faixa superior, sons associados a tiros de diversas armas (RATATA, BUDDA, BAMBAM, SPITTOON etc.) são a única composição do quadro, sugerindo que os barulhos dominaram a diegese. Há uma transição elegante para o quadro seguinte: Flagg abre a porta do banheiro e a própria porta é um elemento de separação entre a cena barulhenta e o banheiro, onde os mesmos sons não estavam chegando nem no plano diegético nem gráfico. Unindo estes dois quadros, o “FLAGG!!!!” entre aspas (que segue a forma do logotipo da revista) sugere um grito com tal intensidade que assume feições gráficas de uma convocação oficial da personagem à cena. Por fim, nos três quadros da faixa inferior, a massa de onomatopeias monta um panorama de fundo aos personagens, o que sugere que, enquanto eles dialogam, há muito barulho (diegética e graficamente) de fundo.

Figura 14 – *American Flagg* n. 2 (1983), página 13. Roteiro e desenhos de Howard Chaykin, cores de Leslie Zahler e Avalon Studios, letreiramento de Ken Bruzenak (edição de Mike Gold).



Fonte: Chaykin e Bruzenak (2005, p. 64).

Figura 15 – *American Flagg* n. 2 (1983), página 27. Roteiro e desenhos de Howard Chaykin, cores de Leslie Zahler e Avalon Studios, letreiramento de Ken Bruzenak (edição de Mike Gold).



Em páginas como as da Figura 14 e da Figura 15, cabe notar o posicionamento das onomatopeias como recurso narrativo. Na primeira, o “PAPAPAPA” faz uma linha que termina na pistola que é a provável emissora destes sons representados na onomatopeia; não fica claro se os “OOOO” após o cano da pistola (e exatamente da largura do cano da pistola, que pode ser um dado relevante) deveriam representar projéteis ou uma continuação da linha da onomatopeia iniciada com “PAPAPAPAPA”. A ambiguidade possivelmente seja proposital. Na página da direita, o “VRRRRRRRRROOOMMMM” acompanha o trajeto da motocicleta que corta o caminho de um casal de personagens; no quadro seguinte, a mesma onomatopeia continua presente, formando uma estrutura em perspectiva cujo ponto de fuga é a própria motocicleta já ao longe.

### 2.5.1 O linear e o tabular

A consideração quanto ao design da página, assim como as operações de layout e de quadriculação propostas em Groensteen, vistas mais acima, remetem a um texto considerado clássico nos estudos dos quadrinhos: “O linear e o tabular”, de Pierre Fresnault-Deruelle (1976). Neste, entre outros aspectos, o autor francês expõe que o quadrinista pode explorar contrastes e combinações entre a leitura da HQ de quadro a quadro – a leitura linear – e a apreensão da página (ou de uma dupla de páginas contíguas) como um todo – a apreensão tabular – e aplicar leitura e apreensão a serviço da narrativa. Em outras palavras, a composição estética da página – fruto das decisões de quadriculação e layout – impacta como o leitor lê a HQ tanto quanto o acompanhamento linear, quadro a quadro.

Fresnault-Deruelle aborda a relação linear-tabular lembrando as histórias em quadrinhos que ocupavam a página inteira de um jornal:

A composição da página tornou-se a busca por uma maneira de integrar as variáveis visuais da imagem (forma, superfície, valor, cor) ao plano de conjunto que a superfície da página representa. Armou-se uma contradição na prática dos cartunistas. Eles ficaram cindidos entre duas tendências a priori opostas: de um lado, almejavam compor uma página de quadrinhos, criar um conjunto bidimensional, com tudo que isto pressupõe em termos de arranjos formais; do outro, almejavam contar uma história, ou seja, suscitar um espaço-

tempo fracionado e com perspectiva.<sup>38</sup>  
(FRESNAULT-DERUELLE, 1976, p. 17)

Na verdade, o que o olhar do leitor faz em primeiro ou segundo lugar não tem importância. O tabular e o linear podem acontecer simultaneamente. É possível que o leitor leia o quadro-a-quadro ciente do entorno, ciente da composição maior. De forma similar, talvez perceba o entorno sabendo que encontrará o sentido narrativo se fizer o trajeto linear.

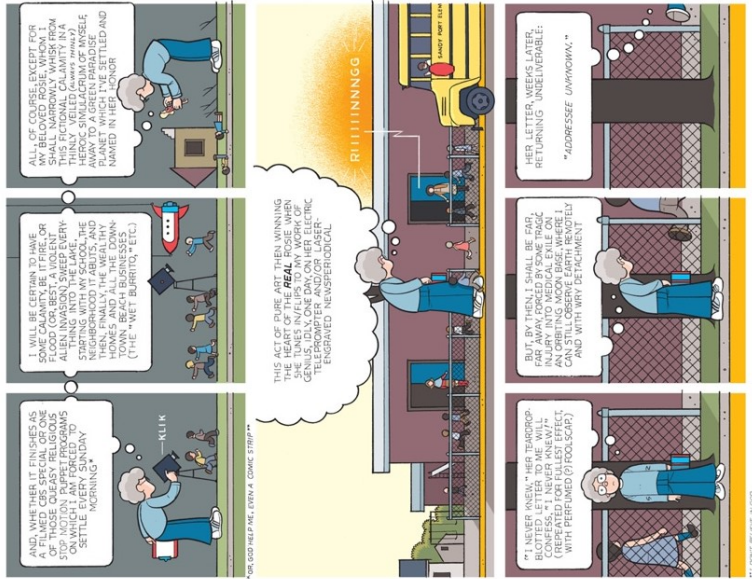
Os próprios quadrinistas, ao pensarem sua narrativa, podem aproveitar-se deste dado para compor a página pensando num leitor que vai apreender a página nesta tensão tabular *versus* linear – captando o tabular enquanto acompanha o linear; percebendo o linear enquanto capta o tabular. Por mais que a compreensão clara da narrativa esteja na leitura quadro a quadro, a leitura linear, não se pode dizer que o aspecto tabular, da composição geral da página, não seja narrativo. Ele é e pode ser explorado pelo autor de quadrinhos.

As maneiras de explorar esta tensão podem dar-se a partir da exploração de todos os elementos que compõem a página: formas, traços, cores – tanto no desenho de personagens e cenas quanto no desenho de letras. Nas imagens abaixo, há exemplos de como o quadrinista pode explorar o tabular: na primeira dupla de páginas (Figura 16), a quadriculação estabelece uma composição simétrica entre a página da esquerda e a da direita: três faixas, sendo a primeira de três quadros, a segunda de um, a terceira de três. Na segunda dupla (Figura 17), também se explora a simetria ao mostrar as casas de duas personagens e uma quadriculação, no centro inferior de cada página, idêntica; o propósito narrativo de comparação entre as duas personagens fica evidente. Já o terceiro exemplo (Figura 18) é um procedimento que se tornou recorrente nos quadrinhos e que é chamado de “técnica split-screen” (MILLIDGE, 2009, p. 55): o cenário é quadriculado (tabular) e as personagens percorrem este cenário de quadro em quadro (linear).

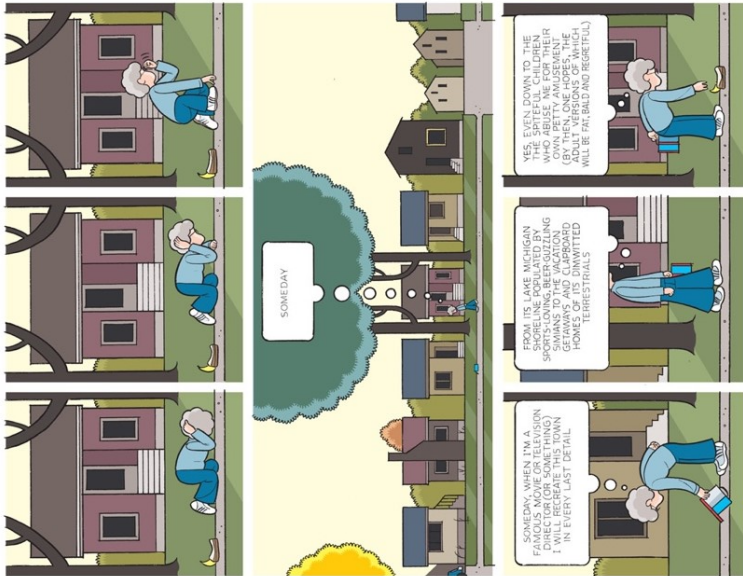
---

<sup>38</sup> Tradução de: “*La composition des pages devint la recherche d'une intégration du jeu des variables visuelles de l'image (forme, surface, valeur, couleur) au plan d'ensemble représenté par la surface imprimable. D'emblée une contradiction se fit jour dans la pratique des cartoonists. Ces derniers furent très vite tiraillés entre deux tendances a priori antagonistes: d'un côté réaliser une planche, construire un ensemble à deux dimensions, avec tout ce que cela suppose comme mise en forme; de l'autre, raconter une histoire, i.e susciter un espace-temps fractionné et perspectif.*”

Figura 16 – *The Last Saturday*, chapter 4 (2015), de Chris Ware.



the last SATURDAY 

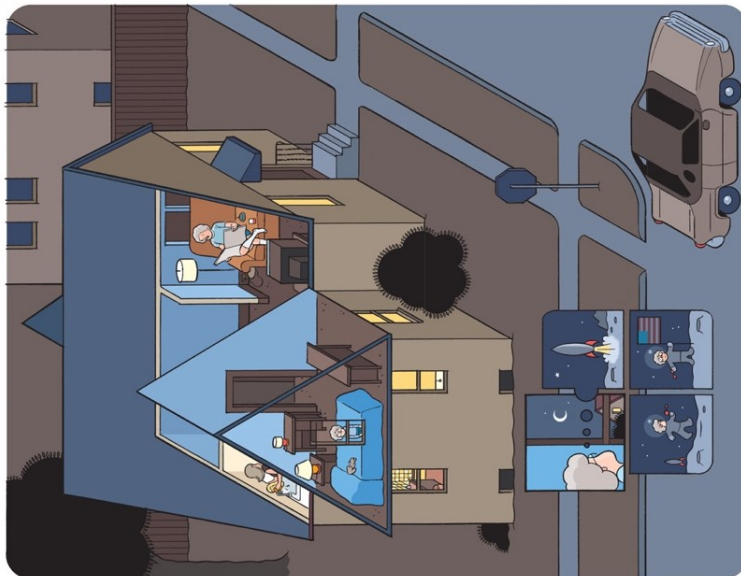


Fonte: Ware (2015, online).

Figura 17 – *The Last Saturday*, chapter 9 (2015), de Chris Ware.



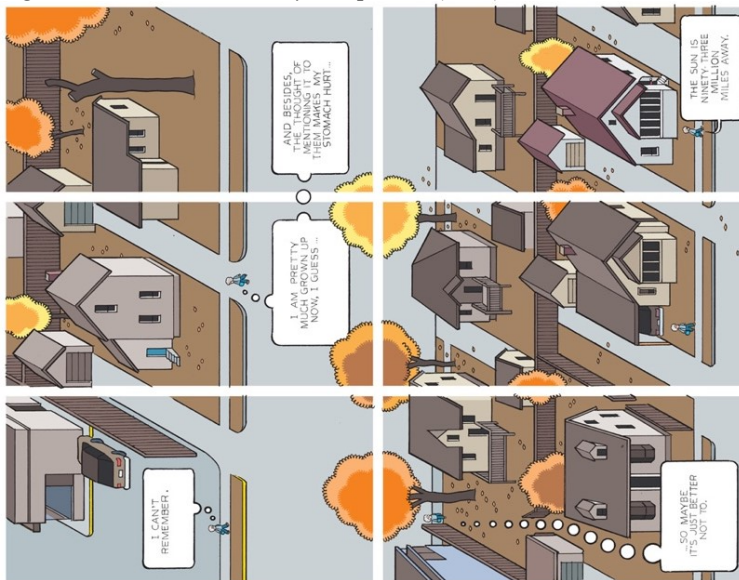
the last SATURDAY 



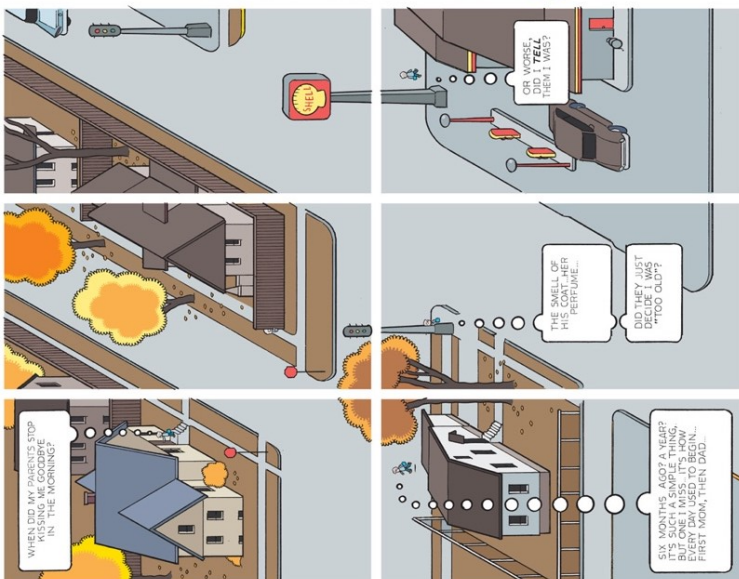
Fonte: Ware (2015, online).



Figura 18 – *The Last Saturday*, chapter 11 (2015), de Chris Ware.



## the last SATURDAY



Fonte: Ware (2015, online).

Hatfield trata a relação linear/tabular em termos de tensão:

Do ponto de vista do leitor, sempre existe a opção: entre ver uma imagem solitária como momento da sequência e vê-la de forma mais holística, como elemento de design que colabora com o equilíbrio geral (ou, em alguns casos, com o desequilíbrio significante) do layout. O segundo modo de ver privilegia as dimensões da página/prancha/superfície total, mas ainda suscita o significado da sequência narrativa completa para explicar por que a página é formatada desta maneira. Em termos gerais, podemos dizer que os quadrinhos exploram a leitura em sequência e o formato ou molde do objeto que se lê. Em outras palavras, a arte dos quadrinhos conduz a uma relação tensa entre o que se percebe de tempo e o que se percebe de espaço.<sup>39</sup> (HATFIELD, 2005, loc. 1070-1075)

Benoît Peeters (1991/2003, p. 49-75) elabora a tensão linear/tabular a partir de suas “quatro concepções da prancha”. Primeiramente, ele prefere o termo “narrativo” a “linear”, embora, tal como Fresnault-Deruelle e seu “linear”, esteja referindo-se à sucessão de quadros. A partir das oposições entre narrativo e tabular, Peeters estabelece quatro concepções da prancha de quadrinhos:

- Convencional (*conventionelle*): a quadriculação regular e fixa na qual os quadros são de igual tamanho; é o ritmo que se pode dizer tradicional da página de quadrinhos e que é herdado das tiras; as páginas assumem configurações como dois quadros horizontais

---

<sup>39</sup> Tradução de: “*From a reader's point of view, then, there is always the potential to choose: between seeing the single image as a moment in sequence and seeing it in more holistic fashion, as a design element that contributes to the overall balance (or in some cases the meaningful imbalance) of the layout. The latter way of seeing privileges the dimensions of the total page/planche/ surface, yet still invokes the meaning of the overall narrative sequence to explain why the page might be formatted as it is. Broadly, we may say that comics exploit format as a signifier in itself; more specifically, that comics involve a tension between the experience of reading in sequence and the format or shape of the object being read. In other words, the art of comics entails a tense relationship between perceived time and perceived space.*”

por três verticais, três por três, três por quatro, quatro por cinco etc.; a Figura 16, acima, seria um exemplo.

- Ornamental (*décorative*): apesar de ainda ter quadriculação regular, aqui a dimensão tabular fica mais nítida, e “a organização estética supera qualquer outra preocupação”<sup>40</sup> (PEETERS, 1991/2003, p. 56); por mais que se utilize configurações como dois quadros por três, três por três, três por quatro e etc., a composição da página (ou de uma página dupla) remete a um grande quadro (o hiper-requadro de Groensteen) que deve ter seu próprio equilíbrio no design; a Figura 17 seria um exemplo; outros autores, como Phillipe Druillet, organizam seus quadros de modo que o conjunto na página componha figuras geométricas que não o quadrado ou o retângulo e, segundo Peeters, estas também são pranchas ornamentais.
- Retórica (*rhétorique*): sem regularidade, a quadriculação toma a forma que melhor servir à narrativa; pode-se dizer que é a concepção mais comum da prancha de quadrinhos; alarga-se e comprime-se, expande-se ou diminui-se o tamanho do quadro na página conforme a necessidade de representação narrativa, com atenção diminuída ao aspecto tabular; os álbuns de *Tintim*, por Hergé, são os que Peeters levanta como exemplo clássico; da mesma maneira, Will Eisner e outros que muitas vezes compõem a página sem requadros – mas mantendo uma clareza na separação de imagens – utilizam, nestes casos, concepções retóricas da prancha.
- Produtora (*productrice*): superando a concepção ornamental, aqui não há só uma preocupação com o aspecto tabular, mas mais que isso: “tem-se a aparência de que a organização da prancha dita a narrativa”<sup>41</sup> (PEETERS, 1991/2003, p. 66); a Figura 17 e a Figura 18 são exemplos precípuos dado o uso, na primeira, da repetição do layout e, na segunda, do *split-screen*.

Groensteen (1999/2015, p. 105-106) trata as categorias de Peeters como operações do layout e as renomeia: a convencional vira “regular e discreta”, a ornamental é “regular e ostentatória”, a retórica é “irregular e discreta” e a produtora é “irregular e ostentatória”. O autor belga diz que as categorias do narrativo/tabular que Peeters utiliza seriam “generalistas

<sup>40</sup> Tradução de: “*l’organisation esthétique prime toute autre préoccupation*”.

<sup>41</sup> Tradução de: “*c’est la organisation de la planche qui semble dicter le récit.*”

demais para autorizar uma análise final dos jogos que dizem respeito à operação de layout” (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 106). Ele prefere cruzar as oposições discreto/ostentatório e regular/irregular, ressaltando que a primeira depende de juízo de valor da parte do leitor (que terá seus próprios critério para definir o que é discreto e o que é ostentatório). Para os fins deste trabalho, a redefinição de Groensteen não passa de renomeação do que Peeters estabeleceu originalmente.

Apesar de as quatro concepções de Peeters quanto à prancha serem úteis para pensar os níveis que ele denomina de “narrativo” e “tabular”, cabe a preferência aos termos de Fresnault-Deruelle para fazer referência, nesta tese, ao mesmo fenômeno: o *linear* e o tabular. A concepção original é mais propícia no momento em que entendemos que o aspecto tabular *também pode ser narrativo*, e não apenas opção estética, ornamental ou ostentatória. Da parte de Groensteen, principalmente, parece exagerado tratar a página que privilegia o aspecto tabular como “ostentatória”, dado que o autor reforça como todos os elementos da prancha de quadrinhos contribuem para suas propriedades narrativas. A organização espacial com certeza seria um destes elementos. O termo “ostentatório” em referência à organização que se destaca por si só lhe dá uma aura de capricho irrelevante. Por este motivo, os termos de Groensteen neste quesito soam inadequados.

O design da página de quadrinhos é, enfim, um aspecto que tem funções tanto estéticas quanto narrativas. Como colocado nos exemplos acima, a apreensão tabular pode dar-se simultaneamente à linear e as duas informam conjuntamente ao leitor. Também já se começou a penetrar no terreno do letreiramento: os balões, os recordatórios, as onomatopeias e outros recursos que usam do linguístico também são elementos de composição que tensionam o aspecto tabular. Estas e outras questões, agora específicas sobre o letreiramento, serão abordadas no próximo capítulo.



## INTERLÚDIO 1 – O Inaparente

Figura 19 – *The Secret Knots*: “The Unseen” (2011), de Juan Santapau (1).



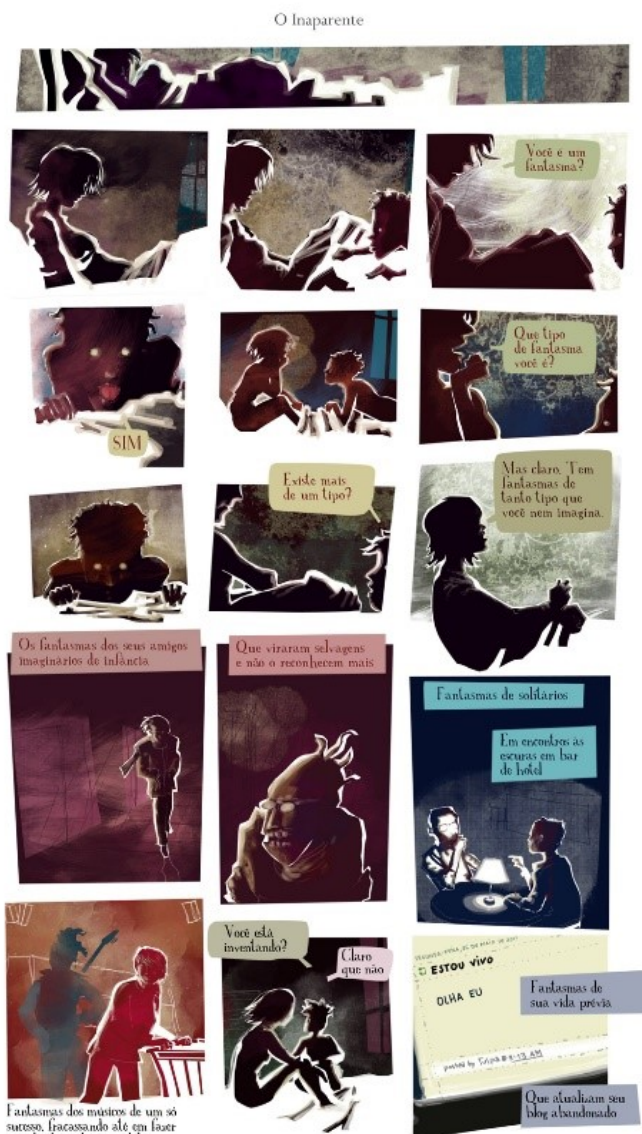
Fonte: Santapau (2011, online).

Figura 20 – *The Secret Knots*: “The Unseen” (2011), de Juan Santapau (2).



Fonte: Santapau (2011, online).

Figura 21 – *Os Nós Secretos: “O Inaparente”* (2013). Tradução de Érico Assis, letrairamento de Marcela Fehrenbach (1).



Fonte: Santapau (2011/2013, online).



Figura 22 – *Os Nós Secretos*: “O Inaparente” (2013). Tradução de Érico Assis, letreiramento de Marcela Fehrenbach (2).



Fonte: Santapau (2011/2013, online).

O letreiramento de uma HQ como “O Inaparente” – ou “The Unseen”, na sua versão em inglês – é dos relativamente simples. Não há letra manuscrita. Há praticamente apenas uma fonte digital, que foi identificada pelo autor (chama-se “A Font with Serifs”) e está disponível à letreirista. Utilizam-se outras fontes no título e em um quadro específico, o 16, mas são fontes facilmente identificáveis e disponíveis em qualquer computador. Os balões e recordatórios do texto-fonte parecem precisos, na sua maioria, ao espaço ocupado pelas letras, mas, tabularmente, a disposição das ocorrências linguísticas na página não é uma camisa de força. Não há onomatopeias nem letras pictóricas.

O documento de tradução produzido e entregue pelo tradutor linguístico (eu, no caso) chega em um arquivo .doc, produzido no Microsot Word, e consiste no seguinte:

### **O Inaparente**

1. Você é um fantasma?
2. SIM
3. Que tipo de fantasma você é?
4. Existe mais de um tipo?
5. Mas claro. Tem fantasmas de tanto tipo que você nem imagina.
6. Os fantasmas dos seus amigos imaginários de infância
7. Que viram selvagens e não o reconhecem mais
8. Fantasmas de solitários
9. Em encontros às escuras em bar de hotel
10. Fantasmas dos músicos de um só sucesso, fracassando até em fazer você lembrar do nome deles
11. Você está inventando?
12. Claro que não
13. SEGUNDA-FEIRA, 25 DE MAIO DE 2011  
ESTOU VIVO  
OLHA EU  
[MANTER “posted by...” etc.]
14. Fantasmas de sua vida prévia
15. Que atualizam seu blog abandonado
16. Os miniespíritos das vidas perdidas num vídeo game

17. Os amigos com quem você continua a discutir na sua cabeça, mesmo quando sozinho.
18. Personagens que ficaram de fora da versão final de obras ficcionais
19. A lamentar que o mundo nunca há de conhecê-los
20. Fantasmas de árvores
21. Fantasmas de pássaros
22. Fantasmas de ruas e lugares simpáticos
23. Fantasmas do passado.
24. De...
25. Viu? Não tem por que se preocupar
26. Ninguém está só.

O processo de letreiramento da HQ-alvo dá-se conforme os passos a seguir.

Há um contexto particular de publicação desta HQ e de sua tradução. “The Unseen” é uma publicação da webcomic *The Secret Knots*, de autoria de Juan Santapau. Como é comum às webcomics, sua publicação independe de editores ou outros envolvidos no processo, e parte apenas da prerrogativa do autor – é um trabalho independente. A tradução, “O Inaparente”, foi publicada no website brasileiro *Outros Quadrinhos*, dedicado a traduções de webcomics. Tal como outras webcomics neste site, a permissão para publicação foi obtida junto ao próprio autor, que também providenciou os arquivos para a tradução. Diferente do comum no mercado editorial, não houve relação comercial nem envolvimento de outras partes (editores, agentes) no processo de obtenção dos direitos para traduzir e publicar.

Primeiro, a letreirista abre o arquivo digital da HQ fornecido pelo autor no Adobe Photoshop. O arquivo está no formato PSD e inclui vários elementos editáveis: pode-se selecionar formas geométricas como as dos balões e recordatórios e fazer alterações tais como modificar seu tamanho, mudar proporções, trocar as cores ou mesmo apagá-las. Quanto ao conteúdo linguístico, este já foi apagado pelo autor.

A letreirista copia o documento de tradução para sua área de trabalho no Adobe Photoshop. Deixa a tripa de prosa ao lado da página de HQ, atribui a toda a tripa a fonte padrão a ser utilizada – chamada “A Font with serifs” – no corpo e na cor que é utilizada na maior parte da HQ de partida. E aí começa um trabalho manual de copiar/colar: a fala “1”

para o primeiro balão (que está no quarto quadro), a fala “2” para o segundo balão (que está no quinto quadro), a fala “3” para o terceiro balão (sétimo quadro) e assim por diante.

Em cada balão ou recordatório, a letreirista tenta quebrar as linhas de forma que o linguístico se conforme ao espaço destes receptáculos tal como na HQ-fonte. Também há ajustes de corpo maior ou menor, de cor e de alinhamento – correspondendo à variação em determinados balões ou recordatórios na HQ de partida.

No caso do quadro 7, quando a personagem diz “Que tipo de fantasma você é?” (“What kind of ghost are you?”, na HQ-fonte), a versão traduzida da fala não coube no balão, então este ganhou alguns milímetros a mais na vertical. No caso do quadro 10, quando a personagem diz: “Mas claro. Tem fantasmas de tanto tipo que você nem imagina.” (“Of course, there are so many kinds of ghosts you wouldn’t believe it.” na fonte), a extensão do conteúdo e a organização das palavras não predispôs à quebra em cinco linhas, mas apenas em quatro. Nos quadros 13, 16 e 20, os recordatórios também se expandiram para acomodar um conteúdo linguístico não necessariamente de maior extensão, mas cuja configuração não predispõe a ocupar o mesmo espaço que o conteúdo da HQ-fonte.

No quadro 15, todavia, o tradutor linguístico não se ateu à extensão do “Oh, no.” da fonte (seis caracteres e um espaço) e decidiu por um coloquial “Claro que não” (onze caracteres e dois espaços). A tradutora-letreirista não alterou o tamanho do balão, porém, fazendo pedaços das letras quase tocarem as bordas do balão rosado. Mesmo que isto não aconteça com o “Oh, no.” da HQ de partida, há precedentes para letras tocando as bordas de balões e recordatórios na HQ-fonte, como nos quadros 20 e 29. Não há problema em que o balão do quadro 15 pareça apertado para seu conteúdo linguístico, pois isto faz parte da estética desta HQ.

Aliás, no último balão da HQ, no qual a personagem diz “Ninguém está só.” (“We’re never alone.” na fonte), acontece uma espécie de compensação pelo que se deu no quadro 15. Enquanto na HQ-fonte o balão “We’re never alone” parece restrito para o conteúdo linguístico, na HQ-alvo ele tem margens mais amplas para o “Ninguém está só” da tradução.

O resultado do letreiramento é salvo em um novo arquivo PSD – ainda com elementos editáveis. A partir dele, a letreirista exporta um arquivo PDF, que é encaminhado para o editor. O PDF volta do editor com correções apontadas no próprio documento por um revisor e pelo

editor. De volta ao arquivo PSD, a letreirista aplica as correções. Por fim, ela exporta o resultado para um arquivo JPG – uma imagem chapada, sem elementos editáveis – e envia-o para o editor, que vai publicá-lo no *Outros Quadrinhos*.

### 3 O LETREIRAMENTO NOS QUADRINHOS

O letreiramento e o letreirista têm posição diferenciada conforme a cultura de produção de quadrinhos. Como visto no capítulo anterior, há práticas que se sedimentaram nos três principais mercados de quadrinhos e elas ditam, entre outros aspectos, *quem* é o responsável pelo letreiramento em cada uma destas culturas. Entre Estados Unidos, França-Bélgica e Japão, a resposta a este *quem* já é diversa.

No mercado norte-americano *mainstream*, o letreiramento é considerado uma função “técnica” ou “de produção” – e não uma função “criativa” ou “autoral”. Como explicado no capítulo 2.2.1, o mercado formatou-se em torno de linhas de produção nas quais o letreirista é mais um profissional envolvido na confecção da HQ. Muitas vezes ele é o último ou um dos últimos da cadeia e, talvez por isso, ainda seja o menos considerado em termos de prestígio autoral ou consideração como criativo. Letreiristas tipicamente não participam, por exemplo, dos programas de royalties nem são creditados na capa das publicações. Estes dois benefícios são concedidos a outros envolvidos na produção, como roteirista, desenhista, arte-finalista e colorista.

No mercado franco-belga, há preferência declarada dos autores e leitores de que o letreiramento de uma HQ seja realizado pelo mesmo desenhista da HQ. Caso o desenhista entregue a função de letreiramento a um assistente, este geralmente não é creditado na publicação. Quando o autor franco-belga recorre a um letreirista (que não seu assistente), este é creditado sem grande destaque nas páginas internas e atua como um prestador de serviço, sem participação nos royalties.

No mercado japonês, as decisões quanto a letreiramento variam conforme a progressão da carreira do mangaká. Segundo Armour e Takeyama (2015, p. 25-26), no início de carreira o letreiramento é feito digitalmente e a escolha da tipografia fica a cargo do editor responsável pelo mangá. O posicionamento dos balões e o texto vêm sugeridos nas páginas que o mangaká (ou mangakás) entregam ao editor, este editor decide a fonte a ser utilizada e confia a efetivação técnica do letreiramento a uma empresa terceirizada, a mesma que fecha o arquivo digital para impressão. Percebe-se o papel central do editor no processo de confecção do mangá, sendo que o letreiramento é apenas uma das questões em que ele se envolve. Conforme o avanço da carreira, o mangaká adquire status para tomar decisões de letreiramento e, no geral, ter mais poder de decisão que o editor.

Embora o letreiramento seja indispensável a todo quadrinho que utilize signos linguísticos, há um *apagamento* generalizado da prática e da figura do letreirista. Entre quadrinistas e leitores, corre o discurso de que o letreiramento só se destaca aos olhos do leitor quando é mal feito. No livro *Comic Book Lettering*, uma das referências sobre a profissão nos EUA, os próprios atores letreiristas afirmam, por exemplo, que “a Arte de letreirar quadrinhos é a Arte da Invisibilidade. O serviço do letreirista de quadrinhos deve ser ao mesmo tempo Ornamental e Discreto”<sup>42</sup> (STARKINGS e ROSHELL, 2003, p. 33, grifos dos autores). Kannenberg (2001, p. 168) diz que, historicamente, “o texto propriamente dito dos quadrinhos é considerado exitoso simplesmente ao assegurar a legibilidade com elegância”<sup>43</sup>. Encontra-se menções ao letreiramento como “arte mais negligenciada nos quadrinhos”<sup>44</sup> (THE COMICS CUBE, 2012, online).

Por outro lado, no âmbito interno das indústrias de quadrinhos, a função do letreiramento não é de todo negligenciada. O primeiro prêmio da indústria norte-americana com votação profissional, o Shazam Awards, tinha a categoria de “Melhor Letreirista” nos anos em que existiu, de 1970 a 1975. Dois prêmios anuais vigentes na indústria norte-americana, o Harvey Awards e o Eisner Awards, incluem categorias de “melhor letreirista”, respectivamente desde 1988 e desde 1993. O Eagle Awards, prêmio promovido pela indústria britânica que foi concedido entre 1977 e 2012, teve a categoria de “letreirista predileto” nas seis últimas edições. O prêmio brasileiro Troféu HQ Mix teve a categoria “Letrista” apenas em sua 11ª edição, de 1999<sup>45</sup>.

Existem empresas especializadas em letreiramento e criação de tipografias digitais para quadrinhos, tais como a Comicraft e a Blambot. Há livros que tratam deste tema exclusivamente (STARKINGS; ROSHELL, 2003; DELZANT; LAINÉ, 2010; FICARRA, 2012) e manuais sobre produção de quadrinhos que lhe dedicam capítulo específico (CHIARELLO; KLEIN, 2004; ABEL; MADDEN, 2008; MILLIDGE, 2009; GIBBONS; PILCHER, 2017). Há leitores que dizem conseguir distinguir o estilo de um letreirista (DE BLIECK JR., 1999,

---

<sup>42</sup> Tradução de: “*The art of comic strip lettering is the Art of Invisibility. The comic book letterer’s work must be at once Decorative and Discreet.*”

<sup>43</sup> Tradução de: “*the text itself in comics has been considered successful if it simply maintains a graceful legibility.*”

<sup>44</sup> Tradução de: “*the most overlooked art in comics.*”

<sup>45</sup> A ganhadora foi Lilian Mitsunaga (conforme YAMADA, 2015, p. 120).

online) pela maneira como aproveitam o espaço de um balão ou pela caligrafia.

Neste capítulo faço um sobrevoo sobre vários aspectos do letreiramento nos quadrinhos. De início, trato de seus aspectos técnicos e suas funções conforme levantamento entre autores que trataram do assunto. A seguir, passo à discussão necessária e sempre presente nos quadrinhos quanto à letra feita à mão e a letra “mecânica” ou digital. Depois, trato de várias visões sobre a letra no quadrinho: a letra como *imagem*, a letra como *grafiação*, a letra como *som*, a letra como *invisível*, a letra como *tempo* e a *letra pictórica*. Ao final, busco resumir estes vários pensamentos sobre o letreiramento de HQ na forma de “tensões intrínsecas ao letreiramento”.

### 3.1 ASPECTOS TÉCNICOS

A função de letreiramento também é encontrada sob nomes como *letreirização*, *letreirismo* e *letrismo* (YAMADA, 2015, p. 15). Nos créditos de publicações brasileiras encontra-se ainda outros termos, como “composição”, “diagramação” ou apenas “letras”. O termo inglês correspondente, “*lettering*”, também pode aparecer em publicações brasileiras. O profissional que desempenha esta função é chamado de *letreirista* ou *letrista* no Brasil e de *letterer* nos países anglófonos. No mercado franco-belga, a *lettrage* pode ficar a cargo de um *lettreur* ou de uma *lettreuse*. Neste trabalho, dá-se preferência aos termos **letreiramento e letreirista**<sup>46</sup>.

Como visto no capítulo anterior, o letreiramento é tipicamente uma etapa na produção da história em quadrinhos – quando esta requer conteúdo linguístico, evidentemente. Antes do uso dos computadores, a etapa usualmente acontecia após a página de HQ estar desenhada a lápis e antes de ser arte-finalizada a nanquim. Na produção atual via computador, a etapa é feita depois que a página está arte-finalizada ou depois que a página foi colorida. Não há ordem correta – uma etapa precede a outra conforme intenções do projeto, da editora ou do(s) quadrinista(s) envolvido(s)<sup>47</sup>.

---

<sup>46</sup> Embora o termo “letrista” seja bastante difundido no Brasil em referência ao profissional que faz letreiramento, preferiu-se o termo “letreirista” visando evitar confusões com o compositor de letras musicais, também chamado de letrista.

<sup>47</sup> Embora sejam exceções, há autores que preferem inserir balões de fala e recordatórios na página *antes* de desenhar personagens e cenários, como é o caso do canadense Bryan Lee O’Malley. Nos roteiros típicos do mangá – roteiros



Os principais elementos com que o letreirista trabalha são os seguintes:

- Balões: espaços geralmente arredondados, onde são escritos falas e pensamentos dos personagens, com apêndices que apontam para o falante ou pensante; os apêndices são chamados de “ponta”, “rabo” ou “rabicho”.
- Recordatórios: caixas com conteúdo linguístico, geralmente retangulares, que servem como espaço do narrador da HQ; também podem conter pensamentos das personagens.
- Onomatopeias: texto que sugere barulhos e ruídos na cena diegética.
- Inscrições no cenário: inserções de conteúdo linguístico no cenário retratado na HQ, tais como placas, páginas de jornais e livros, em telas de computador, grafite e outros que não tenham sido feitos na etapa de desenho.
- Títulos: da história ou da publicação.
- Chamadas: geralmente na capa da publicação, sugerindo o conteúdo interno.
- Créditos: listagem dos autores da edição, usualmente em página dedicada ou em caixa em uma página da HQ.

---

desenhados, conforme explicado no subcapítulo 2.2.3 –, o roteirista propõe posicionamento de balões, recordatórios e onomatopeias antes da etapa de desenho propriamente dita.

Figura 23 – *Trinity* n. 4 (2016), páginas 2 e 3. Roteiro de Francis Manapul, desenhos de Emanuela Lupacchino, arte-final de Ray McCarthy, cores de Hi-Fi, letreiramento de Steve Wands (edição de Paul Kaminski e Eddie Berganza).



Nota: A página dupla apresenta elementos de letreiramento variados: balões (todos com fundo branco; um deles com reforço vermelho no contorno para conotar ênfase); recordatórios (todos com fundo vermelho), título (“Better Together, Part Four: Nothing is Real”), créditos (a partir de “Francis Manapul”) e onomatopoeia (“WHHHIIZZZZZ”, no último quadro).

Fonte: <http://readcomiconline.to/Comic/Trinity-2016/Issue-4?id=98639> (acesso em 20/11/2017).

O letreiramento pode ser decomposto nas seguintes atividades:

- *Copiar todas as inscrições de texto previstas no roteiro para a página de HQ.* Caso os desenhos estejam prontos, idealmente o desenhista planejou uma área do quadro que ficou vaga para estas ocorrências linguísticas, a partir do que o roteiro sugeria em relação a espaço necessário para cada fala ou narração.
- *Desenhar os balões e as caixas de recordatórios em torno destas ocorrências linguísticas.* Também pode haver a opção de os textos ficarem sem um recipiente específico: a fala fica solta na página, apenas com um apêndice apontando para o falante; o recordatório também pode ficar sem requadro, quando é chamado de “flutuante”.
- Aplicar, a partir do roteiro, as onomatopeias.
- *Aplicar, também a partir do roteiro, as inscrições no cenário.* As áreas para estas ocorrências já terão sido criadas na etapa de desenho.
- *Escolher e aplicar a morfologia adequada* – a partir de tipografia digital ou desenho – às letras de balões e recordatórios, às onomatopeias, aos títulos, créditos e chamadas e às inscrições de cenário, conforme estilo editorial, fins de composição e/ou de narrativa.
- *Aplicar cores e efeitos gráficos às letras dentro dos balões ou recordatórios, ao contorno e superfície destes balões e recordatórios, às onomatopeias, aos títulos, créditos e chamadas e às inscrições de cenário, conforme fins de composição e/ou narrativos;*
- *Estabelecer uma ordem de leitura clara e intuitiva para o leitor* a partir do posicionamento de balões, recordatórios e demais elementos, que respeite, por exemplo, turnos de fala de personagens e adeque-se à narrativa criada na etapa de desenho.
- Conceber logotipos e compor, com desenho e tipografia, chamadas para a capa da HQ.
- *Diagramar páginas editoriais* e, em alguns casos, fazer a preparação do arquivo final da HQ para impressão ou publicação digital.

Quando existe a separação de trabalho entre roteirista, desenhista e letreirista – como nas linhas de produção típicas dos EUA – é comum que o roteirista ou o desenhista deixem indicações para o letreirista. O roteiro pode sugerir variação de letra em dado momento, para algum fim narrativo; o desenhista pode fazer anotações quanto a posicionamento dos balões, recordatórios e onomatopeias. Desenhistas, por vezes, desenhavam onomatopeias e inscrições no cenário mesmo sabendo que um letreirista fará parte do processo de produção da revista.

### **3.1.1 Ferramentas de trabalho**

Em pouco mais de um século de indústrias de quadrinhos, o letreiramento foi realizado sobretudo à mão por meios analógicos. Os balões, letras e demais elementos eram desenhados a lápis e nanquim, ou diretamente a nanquim, sobre o mesmo suporte que os demais desenhos da HQ. Em alguns casos era usada uma camada transparente (papel vegetal, por exemplo) colada sobre a folha com os desenhos, a fim de facilitar possíveis correções. Letras eram então mescladas ao desenho no processo de preparo para impressão.

Recursos como guias de letreiramento, datilografia, composição tipográfica mecânica, fotocomposição, caligrafia técnica e letras transferíveis (como o Letraset) foram utilizados intermitentemente nas HQs desde que estas tecnologias se disponibilizaram. Como será visto mais à frente, contudo, a preferência pelo letreiramento à mão foi predominante até a introdução maciça dos computadores.

Uma ferramenta se notabilizou para o letreiramento pré-digital, principalmente nos EUA: o Ames Guide, instrumento que, em conjunto com uma régua, era utilizado para traçar linhas paralelas que pautavam a escrita. As linhas eram apagadas posteriormente ou desenhadas com lápis azul, que não era reproduzido nos meios de impressão antigos. A ferramenta facilita delimitar o tamanho uniforme das letras e o entrelinhamento através de configurações pré-definidas. O Ames Guide foi inventado em 1917 e, no caso de letreiristas que ainda fazem o trabalho sem recursos digitais, continua sendo utilizado.

Figura 24 – Desenho ilustrativo do Ames Guide e seu recurso para traçar linhas e entrelinhas uniformes.



Fonte: Marshall (2009, online).

Computadores e softwares gráficos passaram a ser utilizados a partir dos anos 1980. Nos anos 1990 popularizaram-se os softwares para criação de fontes<sup>48</sup> e as primeiras empresas especializadas em letreiramento digital. No *mainstream* dos EUA, o letreiramento passou a ser predominantemente digital entre fim dos anos 1990 e início dos anos 2000, mesmo período em que o mercado brasileiro de quadrinhos traduzidos também começou a adotar processo totalmente digital.

Os softwares utilizados para letreiramento tradicionalmente são o Adobe Illustrator (para criação de gráficos vetoriais), o Adobe Photoshop (para ajustes e colorização), o Adobe InDesign (para diagramação e fechamento de arquivos para impressão) e o Fontographer (para criação de fontes). Em termos de hardware, estes programas exigem potência de processamento alta, típica para trabalho com arquivos gráficos digitais.

Ainda em se tratando de ferramentas, as *mesas digitalizadoras* começaram a popularizar-se a partir dos anos 2000. Elas podem ser tanto um periférico – uma superfície sensível a uma caneta especial, sendo que os movimentos da ponta da caneta sobre a superfície transferem-se para a tela do computador – quanto um suporte que também funciona como tela – na qual o traço é digitalizado instantaneamente. Destas últimas, a linha de mesas digitalizadoras mais citada entre quadrinistas é a Cintiq, da fabricante Wacom, uma das que registra variações de pressão da caneta sobre a tela e emula a aplicação de vários instrumentos de escrita sobre vários tipos de suporte. As mesas digitalizadoras não são usadas apenas

<sup>48</sup> “Fonte” é nome dado ao arquivo digital que contém as informações para determinar a aparência tipográfica de uma letra na tela do computador e na impressão de um documento a partir do computador.

para letreiramento, mas sobretudo para ilustração – e são de uso crescente entre desenhistas profissionais de quadrinhos.

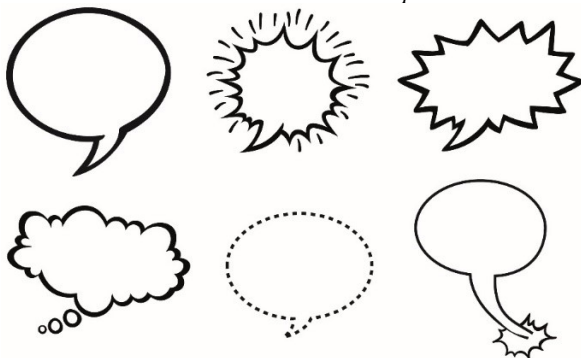
Independente dos recursos disponíveis e do avanço tecnológico, há autores que preferem utilizar papel, caneta e nanquim, ou que combinam estes recursos originais aos recursos digitais. A discussão e o histórico desta transição do manuscrito para o digital são aprofundados no subcapítulo 3.3.

### 3.1.2 Convenções

Em pouco mais de cem anos de produção frequente de quadrinhos, algumas convenções de letreiramento viraram norma entre letreiristas e/ou foram adotadas em guias de estilo das editoras. Várias delas foram criadas ainda nas tiras de jornais, muitas em função da baixa qualidade gráfica – tanto das máquinas de impressão quanto das tintas e do papel utilizado – e do fato de o texto ser escrito à mão, não composto à máquina (como os outros textos do jornal). Algumas convenções mantiveram-se mesmo com o avanço da tecnologia gráfica.

O letreirista Nate Piekos (s/d, online) elaborou uma lista de termos e práticas comuns no mercado norte-americano, discutindo, por exemplo, o uso de aspas, o uso do itálico, como conotar que o personagem fala um idioma estrangeiro etc. Há detalhes como o uso da letra “I”, que, segundo a prática do mercado, exige serifas se sozinha (o pronome “eu”, no inglês) ou em siglas (como “F.B.I.”), mas aparece sem serifas quando faz parte de palavras.

Figura 25 – Exemplos de balões de fala normal, duas variações de balões de fala com personagem gritando, balão de pensamento, o balão tracejado que simboliza fala em tom diminuído e o balão com *squink*.



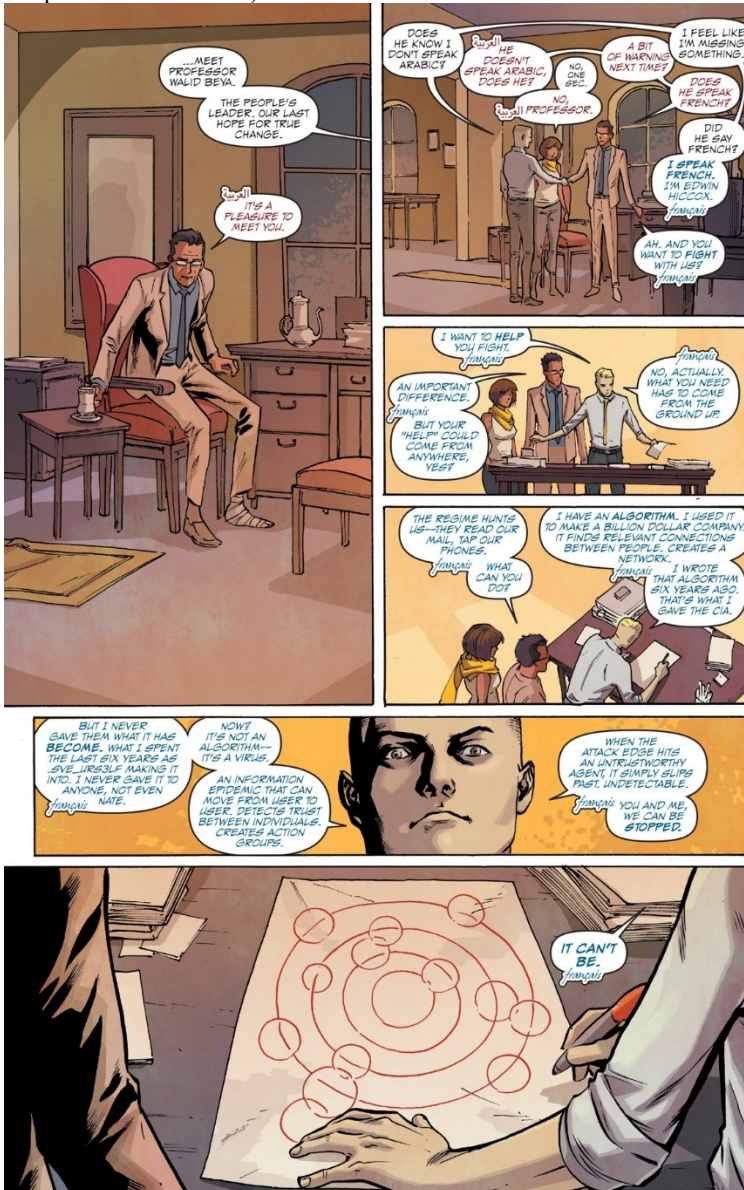
Fonte: Arquivo pessoal.

Um conjunto de convenções que se sedimentou nos mercados diz respeito ao formato dos balões. O balão tradicional é redondo ou ovalado e tem um rabicho que aponta para o falante. O balão de pensamento assemelha-se a uma nuvem e liga-se ao personagem pensante por pequenas bolhas. Quando um personagem está gritando, o balão pode ganhar contornos mais grossos ou seu traçado quebra-se em várias pontas, como espinhos. Se o contorno do balão for tracejado, a personagem está falando mais baixo que o normal. Caso o falante não esteja na cena, o balão pode ficar sem a ponta ou rabicho. Caso a ponta ou rabicho acabe em uma forma que parece uma estrela – o que Piekos chama de *squink* –, fica conotado que o falante está oculto por algo, como uma porta, e sua voz está saindo abafada. E ainda outras:

Existem dicas generalizadas para reforçar a excentricidade de criaturas fictícias. Para realçar o caráter sombrio dos monstros, artistas recorrem a balões com sangue ou gosma escorrendo. Aos robôs e máquinas, são sugeridos balões poligonais que condizem com a exatidão de seu processamento e com a regularidade de seu tom de voz. Outra opção é usar o chamado balão de transmissão, caracterizado por seu formato irregular e rabicho de relâmpago, o qual também é utilizado para representar comunicações através de aparelhos eletrônicos, como rádio e televisão. (YAMADA, 2015, p. 74)

Novas convenções podem surgir. Tem-se o primeiro registro em 2014, por exemplo, de uma forma de especificar o idioma em que os personagens conversam e que passou a ser utilizada por outros quadrinhos nos EUA (ver Figura 26).

Figura 26 – *Hactivist* n. 3 (2014), página 13. Roteiro de Collin Kelly e Jackson Lanzing, desenhos de Marcus To, cores de Becka Kinzie e Ian Herring, letreiramento de Deron Bennett, design de Scott Newman (edição de Whitney Leopard e Dafna Pleban).





Notas: Verifica-se em alguns balões que os personagens estão falando em idiomas diferentes do padrão (que se supõe ser o inglês, no espaço diegético). Os balões com letras azuis e itálicas são de falas em francês; os com letras vermelhas e itálicas são em árabe. Em algumas ocorrências destes balões com fala em idioma estrangeiro, para orientação do leitor, há um apêndice que, em letra menor, especifica “*français*” (francês) ou “العَرَبِيَّة” (árabe).

Fonte: <http://readcomiconline.to/Comic/Hacktivist/Issue-3?id=18064> (acesso em 20/11/2017).

Em mangás, as convenções são um pouco diferentes (CHINEN, 2013, p. 40-41). Os rabichos dos balões são pouco pronunciados ou nem aparecem; é mais comum encontrar formatos de balão diferenciados conforme a personagem. Balões de pensamento como os ocidentais, em forma de nuvem, são raros – o pensamento pode aparecer flutuando sobre a personagem ou dentro de um contorno delimitado por linhas que se projetam para fora, tal como um sol. Também se vê frases soltas ao lado do balão de uma personagem: seriam comentários à parte da mesma figura, talvez ditos em voz mais baixa. São comuns balões que não trazem letras, mas imagens. Para representar momentos de silêncio entre personagens, os balões enchem-se de pontos de reticências. Além disso, é uma convenção do quadrinho japonês dispor o conteúdo linguístico em linhas horizontais quando uma personagem está falando em idioma ocidental – no japonês, o conteúdo linguístico é disposto na vertical.

Figura 27 – *Nisekoi* vol. 2 (2011), s.p. Roteiro, desenhos e letreiramento de Naoshi Komi; tradução da mesma página por Camellia Nieh e Jeremy Kahn (2013).



Tanto no quadrinho oriental quanto no ocidental, os recordatórios originalmente eram usados apenas para narração: especificam lugar, horário, fazem notações como “enquanto isso...”, “mais tarde...” ou dão informações de contexto. Nos quadrinhos contemporâneos, é comum que os recordatórios façam as vezes dos balões de pensamento. Entre as convenções que surgiram a partir destes recordatórios-pensamento está a de usar cores de diferenciação e/ou anexar símbolos ao recordatório para indicar de que personagem partem. Em cenas com várias personagens, pode-se recorrer a este recurso para criar multi-narrações (ver Figura 28).

Figura 28 – *Justice League of America* n. 1 (2006), página 13. Roteiro de Brad Meltzer, desenhos de Ed Benes, arte-final de Sandra Hope, cores de Alex Sinclair, letreiramento de Rob Leigh (edição de Jeanine Schaefer e Eddie Berganza).



Notas: Os recordatórios identificam falas de personagens que não aparecem na cena: os de fundo azul com letras amarelas são de Superman; os de fundo cinza com letras pretas são de Batman; os de fundo com gradiente entre vermelho e laranja e letras brancas são de Mulher-Maravilha. O primeiro recordatório, na esquerda superior da página, de fundo branco com letras pretas (as únicas na página que não estão em itálico) são de uma quarta personagem, também não representada aqui, encerrando uma fala que teve início na página anterior.

Fonte: <http://readcomiconline.to/Comic/Justice-League-of-America-2006/Issue-1?id=27407> (acesso em 20/11/2017).

Outra convenção bastante discutida no letreiramento de quadrinhos diz respeito ao uso da caixa alta<sup>49</sup>. Nos quadrinhos da imprensa americana e europeia do início do século 20, a caixa alta ficou convencionada como padrão em todas as ocorrências linguísticas das tiras e páginas de HQ. Apresentaram-se vários motivos: se a imagem fosse reduzida, a caixa alta não perderia legibilidade; as máquinas de impressão nem sempre tinham a precisão para imprimir letras minúsculas escritas à mão; ainda no que se refere à impressão, a tinta poderia borrar no papel de má qualidade e, com a caixa alta, havia menos chance de perda de legibilidade; as primeiras HQs visavam um público pouco letrado e a caixa alta seria mais adequada a este tipo de leitor.

Bradley (2014, online) sugere que outro motivo, talvez precípuo para a convenção da caixa alta, tenha sido a utilização do Ames Guide. A ferramenta, como vista acima, auxiliava os letreiristas a traçar linhas paralelas (pautas) para orientar a escrita, padronizando a altura das letras, o espaço entrelinhas e, caso se escrevesse com caixa alta/caixa baixa, padronizando também o espaço superior ou inferior que ocupariam letras com elementos ascendentes (“b”, “d”, “t”, “h” etc.) e descendentes (“p”, “j”, “y” etc.). Traçar as linhas para padronizar o uso de ascendentes e descendentes tomaria mais tempo que traçar linhas apenas para letras em caixa alta. Pautar para ascendentes, descendentes e regulares exige traçar quatro linhas; pautar apenas para maiúsculas de tamanho idêntico exige duas linhas. Ou seja: ao usar apenas caixa alta, o letreirista tinha um ganho de tempo considerável porque precisava traçar menos linhas com a ferramenta.

Todas estas considerações técnicas que sugeriam o uso da caixa alta sumiram paulatinamente com as melhorias no processo de impressão e com o uso de papel de melhor qualidade. Eventualmente, desde a primeira metade do século 20, alguns quadrinhos utilizaram caixa alta/caixa baixa, fosse para alguma história ou para marcar a fala de uma personagem. Com o uso do computador, as dificuldades técnicas desapareceram por completo.

Em 2002, já com letreiramento totalmente digital, a Marvel Comics, uma das maiores editoras de quadrinhos dos EUA, instituiu que toda sua linha de quadrinhos passaria a usar textos em caixa alta e baixa.

---

<sup>49</sup> Os termos “caixa alta” e “caixa baixa” derivam do local onde ficavam os tipos de metal ou madeira que o tipógrafo tradicional selecionava para compor textos. Os tipos com letras minúsculas ficavam mais acessíveis, numa caixa inferior; os tipos com letras maiúsculas ficavam numa caixa acima (GARFIELD, 2010/2012, loc. 245-249).

A imposição gerou discussão na indústria local – preferia-se que esta fosse uma opção narrativa, que fosse pensada e aplicada de acordo com o projeto. Em 2004, a editora reviu a diretriz e deixou a cargo dos quadrinistas decidirem o uso apenas de caixa alta ou caixa alta/caixa baixa nas suas revistas.

O uso geral da letra maiúscula foi, em alguns momentos, visto como indicio do direcionamento dos quadrinhos exclusivamente para o leitor infantil (KANNENBERG, 2001a, p. 173), dado que muitos livros para leitores em formação também eram publicados apenas com maiúsculas. Esta percepção motivou alguns quadrinhos a utilizarem a caixa alta/caixa baixa para posicionarem-se mercadologicamente como “diferenciados” ou “refinados”. No mercado atual, entende-se a caixa alta como padrão – por questões de tradição na mídia. Embora guarde a conotação de “refinado” ou “literário” por não ser o padrão conhecido dos quadrinhos e por remeter à prosa, o uso de caixa alta/caixa baixa é cada vez mais comum.

A última convenção diz respeito ao uso do ponto de exclamação. Nos quadrinhos, tornou-se comum que todas as frases que teriam pontos finais, na pontuação gramaticalmente correta, terminassem com ponto de exclamação. Alguns entendiam o recurso como exemplo da dinamicidade do quadrinho, fazendo todos os personagens não só falarem, mas *exclamarem*. Segundo Humez & Humez (apud YAMADA, 2015, p. 52), o motivo também era de limitação gráfica: o ponto final podia ser visto como mancha nas placas de impressão e apagado. Por segurança, portanto, usava-se sempre o ponto de exclamação. O recurso deixou de ser convenção conforme o avanço da tecnologia gráfica.

## 3.2 AS QUALIDADES DO LETREIRAMENTO

Kannenberg (2001a, p. 166) trata das relações que o letreiramento estabelece com consequências comunicativas nas HQs, ou das funções narrativas que pode desempenhar. Cabe mencionar que ele emprega o termo *lexia* para tratar de qualquer ocorrência de texto na HQ – um termo guarda-chuva que engloba balões, recordatórios, onomatopeias, títulos, chamadas etc.<sup>50</sup> O autor estabelece três grupos de qualidades do letreiramento a partir do referencial narrativo:

---

<sup>50</sup> *Lexia*, no sentido usado por Kannenberg, difere da acepção do termo mais comum na academia, difundida por Roland Barthes. Enquanto Barthes trata *lexias*

- Qualidades *narrativas* do letreiramento: o aspecto estrutural, ou como o posicionamento das *lexias* conduz o olhar do leitor pela ordem de leitura na composição da página (KANNENBERG, 2001a, p. 170).
- Qualidades *metanarrativas* do letreiramento: o aspecto fático, ou como a aparência do texto (assim como dos contornos de balões e recordatórios) enfatiza informações a respeito da narrativa, tais como tom de voz, caracterização, ritmo e ressonância temática, revezando-se com a informação contida nos desenhos e no texto em si (KANNENBERG, 2001a, p. 173).
- Qualidades *extranarrativas* do letreiramento: o aspecto de identificação, ou como a opção de letreiramento pode remeter ao estilo de um determinado quadrinista, de uma determinada editora ou associado a um determinado personagem (KANNENBERG, 2001a, p. 176).

O aspecto estrutural ou *narrativo* do letreiramento é a base da prática. Como já foi comentado acima, o posicionamento dos balões indica turnos de fala dos personagens – no sentido de leitura ocidental (esquerda-direita, cima-baixo) um balão com uma pergunta deve estar posicionado à esquerda do balão com a resposta a esta pergunta. Mais do que isso, o letreiramento é uma orientação de leitura porque o leitor emprega protocolos distintos para ler imagens e ler a linguagem escrita. As imagens – os desenhos, no caso – podem apresentar pontos de entrada diversos e sugerir direcionamentos conforme sua composição e estética. O linguístico, por outro lado, é lido (no sentido ocidental, cabe mencionar mais uma vez) da esquerda para a direita e de cima para baixo. Como o protocolo de leitura do linguístico é mais arraigado que o protocolo de leitura de imagens, as *lexias* são um guia mais seguro para o leitor quanto à ordem que deve seguir na página.

---

como unidades de conteúdo linguístico que a análise individualiza conforme a conveniência, Kannenberg (apoiando-se em outra autora, Amy Spaulding) as define como uma sequência de palavras, seja longa ou curta, que são lidas em conjunto.

Figura 29 – *The Sandman Overture* n. 2 (2014), páginas 10 e 11. Roteiro de Neil Gaiman, desenhos e pinturas de J.H. Williams III, cores de Dave Stewart, letreiramento de Todd Klein (edição de Sara Miller e Shelly Bond).



Nota: Um dos aspectos narrativos do letreiramento: em páginas em que a ordem de leitura dos quadros não é precisa, o acompanhamento dos balões no sentido de leitura ocidental (esquerda-direita, cima-baixo) e a proximidade entre eles orientam como o olho deve percorrer a página.

Fonte: Gaiman e Williams III (2013/2015, s.p.).



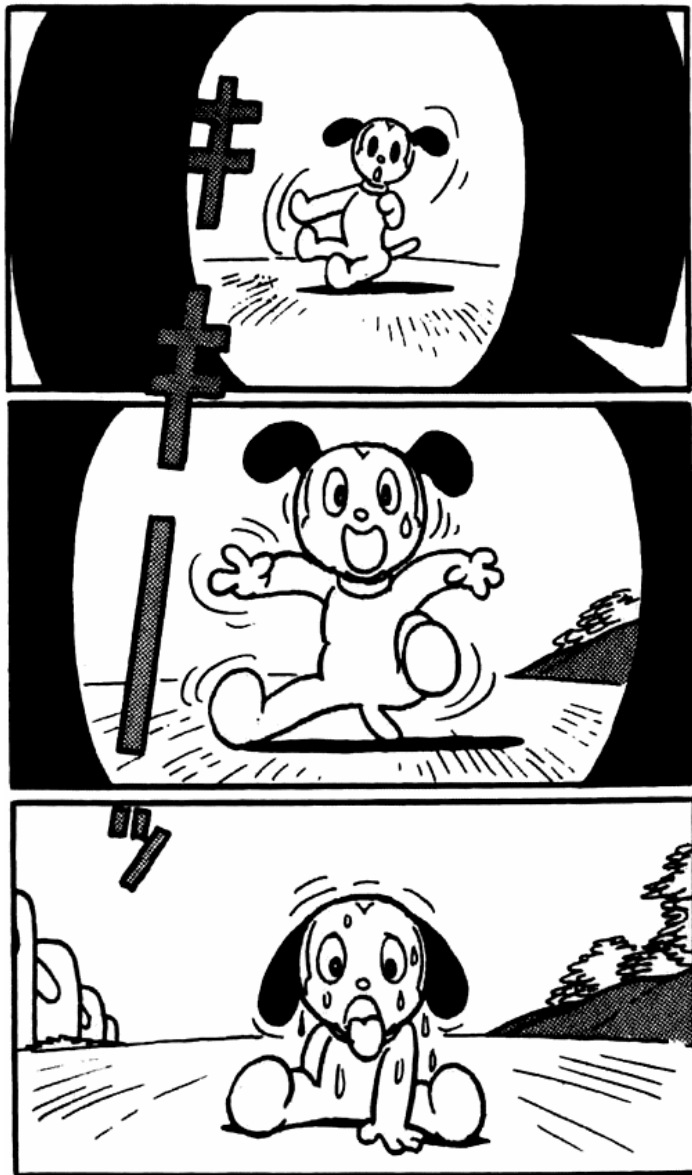
Os aspectos *metanarrativos* englobam as convenções que a mídia adotou ao longo de seu histórico. Yamada (2015, p. 34) comenta que, quando o quadrinista Bud Fisher utilizou negritos e corpo de letra maior para conotar voz mais alta em sua tira *Mutt and Jeff*, em 1929, também escreveu orientações de interpretação ao leitor: “*very deep voice*” (voz muito profunda), aponta uma seta para o balão de um personagem resfriado e com a garganta prejudicada. A tira *Wash Tubbs*, de Roy Crane, também é destacada como referência em termos de variação no tamanho de letras – e pontuação exagerada, como sequências de pontos de exclamação – para conotar ênfases nos anos 1930 (YAMADA, 2015, p. 38). A autora ainda menciona um exemplo dos primórdios do mangá comercial:

Em *Shin Takarajima*, Tezuka aproximou os elementos do letreiramento aos elementos do cinema. Na [Figura 30], o balão é posicionado na boca do personagem para intensificar seu grito, de efeito semelhante ao causado pela agitação da úvula nos desenhos animados. Na [Figura 31], a onomatopeia atravessa quadros como um som que acompanha o decorrer da ação. (YAMADA, 2015, p. 48)

Figura 30 – Detalhe de página de *Shin Takarajima* (1946), de Osamu Tezuka (1).



Fonte: Yamada (2015, p. 48).

Figura 31 – Detalhe de página de *Shin Takarajima* (1946), de Osamu Tezuka (2).

Fonte: Yamada (2015, p. 49).

Quanto às qualidades *extranarrativas* do letreiramento, o primeiro aspecto a levantar-se é o da identificação da letra manuscrita dos quadrinistas – o que, para uma parcela de profissionais, leitores e críticos, é indicativo de *qualidade* no quadrinho. Também é extranarrativo o uso de tipografia específica associada a personagens específicos. Há muitas referências (por exemplo: BARBIERI apud FICARRA, 2012, p. 48; KANNENBERG, 2001a, p. 166-168) à difusão desta estratégia narrativa na tira *Pogo*, produzida nos EUA por Walt Kelly entre os anos de 1948 e 1975. Para caracterizar as falas do personagem P.T. Bridgeport, um urso com aspirações políticas, Kelly usava letras típicas de cartazes da propaganda política norte-americana, com forte variação tipográfica. “Kelly queria, como ele mesmo escreveu, ‘sugerir o tom de voz do personagem’. Neste exemplo [Figura 32], o uso de várias fontes de cartaz tenta reproduzir graficamente o tom de um mascate petulante” (KANNENBERG, 2001a, p. 166-168).<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Tradução de: “Kelly attempted, as he wrote, ‘to indicate the tone of voice of the character.’ In this example, the use of multiple display fonts attempts to render graphically the sound of blustery hucksterism.”

Figura 32 – Duas tiras de *Pogo* (14/05/1952 e 15/05/1952), de Walt Kelly.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/358317714074245052/> (acesso em 20/11/2017).

Em exemplos mais recentes, como na série norte-americana *Sandman*, a caracterização gráfica das personagens era explorada no letramento: Morpheus, a personagem principal, falava em balões negros com letras brancas em caixa alta/caixa baixa; Matthew, personagem que era um corvo, falava em balões com letras irregulares e

ásperas, em caixa alta, para remeter ao tom áspero do piar do corvo; Delirium, personagem que é a personificação do estado de confusão mental, tinha balões que formavam diversas formas e cores, além de ter uma variação aparentemente aleatória no corpo da letra; outros personagens possuíam fontes inspiradas no Art Nouveau, na tipografia de livros antigos; utilizou-se tipografia de inspiração árabe para uma história inspirada em *As Mil e uma Noites*, tipografia de inspiração chinesa para um conto de inspiração na poesia oriental – e mesmo tipografia baseada na letra manuscrita de William Shakespeare, também personagem recorrente da HQ. A Figura 29 é um exemplo de letreiramento na série.<sup>52</sup>

Ainda tratando das qualidades *extranarrativas* do letreiramento, há editoras de quadrinhos que adotam uma tipografia padrão para todas suas publicações como elemento unificador. Ficarra (2012, p. 94) trata do exemplo da editora italiana Bonelli: “o controle do *lettering* é entregue em quase toda sua totalidade a duas letreiristas, Marina Sanfelice e Renata Tuis, que definiram um estilo gráfico das fontes que se tornou identidade da editora.”<sup>53</sup> Nas traduções de quadrinhos de super-heróis das editoras Marvel e DC (dos EUA) para o Brasil, publicados pela editora Panini, o padrão é a fonte ComicCrazy corpo 5,7. Nos quadrinhos da *Turma da Mônica*, que se conformam a um traço padrão da Maurício de Sousa Produções, usa-se uma fonte criada a partir da letra manuscrita do primeiro autor das personagens, Maurício de Sousa.

A classificação de Kannenberg remete à teorização de Thierry Groensteen. As qualidades narrativas do letreiramento seriam da ordem da espaçotopia – o posicionamento dos elementos na página de HQ – na teoria groensteeniana. As qualidades metanarrativas, por sua vez, teriam relação com a artrologia – as articulações entre os elementos da página e entre as páginas de uma história. Pode-se dizer que as qualidades extranarrativas também são da ordem da artrologia, pois o letreiramento também estabelece relações entre obras distintas (de um mesmo quadrinista, de um mesmo personagem, de uma mesma editora etc.).

---

<sup>52</sup> O letreirista de *Sandman*, Todd Klein, é o mais premiado na categoria Melhor Letreirista dos prêmios norte-americanos Harvey Awards e Eisner Awards: respectivamente nove vezes no primeiro entre 1992 e 2013 e por doze anos consecutivos (1997-2008) no segundo. As premiações se devem, em grande parte, ao reconhecimento por seu trabalho em *Sandman*.

<sup>53</sup> Tradução de: “*la cura del lettering è affidata nella quasi totalità a due letteriste, Marina Sanfelice e Renata Tuis, che hanno definito uno stile grafico per il font che oggi viene identificato con la casa editrice stessa.*”

### 3.3 A LETRA MANUSCRITA E A LETRA NÃO-MANUSCRITA

Em 1942, a tira de jornal norte-americana *Barnaby*, de Crockett Johnson, notabilizou-se por utilizar tipografia composta a máquina enquanto as demais utilizavam letras feitas à mão (KLEIN, 2014a). Will Eisner (citado em BROWNSTEIN, 2005, p. 29) diz que a letra feita à máquina em *Barnaby* fez parte de um impulso por maior “qualidade” (entendida como respeitabilidade) nas tiras de jornal no início dos anos 1940. O autor diz que não só o letreiramento à mão, mas o uso do próprio balão representava entrave para leitores adultos e contribuía para a visão dos quadrinhos como mídia inferior.

Figura 33 – Tira de *Barnaby* (26/9/1945), de Crockett Johnson.



Fonte: <http://www.philnel.com/2014/06/23/barnaby2errata/> (acesso em 20/11/2017).

O caso exemplifica uma das discussões que mais perdura a respeito do letreiramento: o impacto da letra escrita à mão frente ao avanço tecnológico, cruzado com percepções de leitores e a busca dos quadrinhos por “aceitabilidade”. De um lado, há autores, críticos e leitores que percebem frieza, dureza e impessoalidade nas letras feitas por processos mecânicos – ou, depois dos anos 1980, no computador – e que defendem a letra desenhada à mão, preferencialmente pelo mesmo desenhista da HQ. De outro lado, autores, críticos e leitores que veem vantagens nas letras mecânicas ou digitais, sendo a principal delas o ganho de tempo – e também a percepção de que a letra regimentada como a da prosa conferiria maior respeitabilidade às HQs do que as histórias com letras desenhadas à mão.

Eisner (1985/1989, p. 27), escrevendo antes da introdução dos computadores nos processos de produção de quadrinhos, posicionava-se a favor da letra feita à mão:

Tentou-se várias vezes “conferir dignidade” à tira de quadrinhos utilizando tipos mecânicos ao invés do letreiramento feito à mão, menos rígido. A composição tipográfica tem realmente uma espécie de autoridade inerente, mas tem um efeito ‘mecânico’ que interfere na personalidade da arte feita à mão livre. O seu uso deve ser considerado cuidadosamente também por causa do seu efeito sobre a “mensagem”.

A ORIENTAÇÃO  
DO LEITOR AJUDA A  
MEDIR O TEMPO  
TRANSCORRIDO

A orientação do leitor ajuda a  
medir o tempo transcorrido.

O letreiramento feito à mão é de natureza inteiramente diferente da composição mecânica. Ele também tem efeito sobre o som e o estilo de falar.

(EISNER, 1985/1989, p. 27)<sup>54</sup>

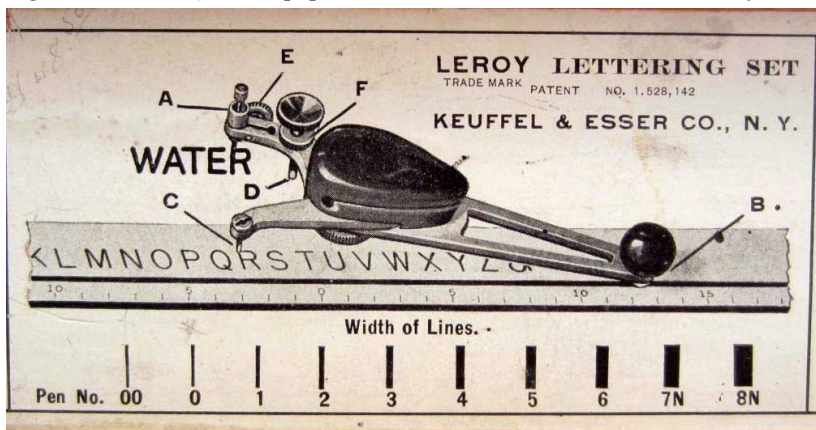
A tentativa de “conferir dignidade” a HQ ao dotá-la de letras a máquina se estendeu a algumas revistas de quadrinhos nos EUA,

<sup>54</sup> Neste capítulo e subsequentes, optei que todas as citações do livro de Will Eisner que se encontrem originalmente em quadrinhos sejam reproduzidas em quadrinhos, buscando reproduzir as relações estabelecidas na fonte entre linguístico e pictórico. A função desempenhada pelo trecho, neste momento, é de citação e não ilustração. Por este motivo, os trechos não são listados como figuras, mas como citações.



notadamente as da editora EC Comics nos anos 1950 (Figura 35 e Figura 36). Os letreiristas Jim Wroten e Margaret Wroten utilizavam um sistema de letreiramento técnico, o Leroy<sup>55</sup> (Figura 34), que proporcionava consistência nas letras e na linha de base a partir de régua, máscaras e um sistema mecânico ao qual se acoplava uma caneta de nanquim.

Figura 34 – Ilustração de equipamentos do sistema de letreiramento Leroy.



Fonte: Kleefeld (2015, online).

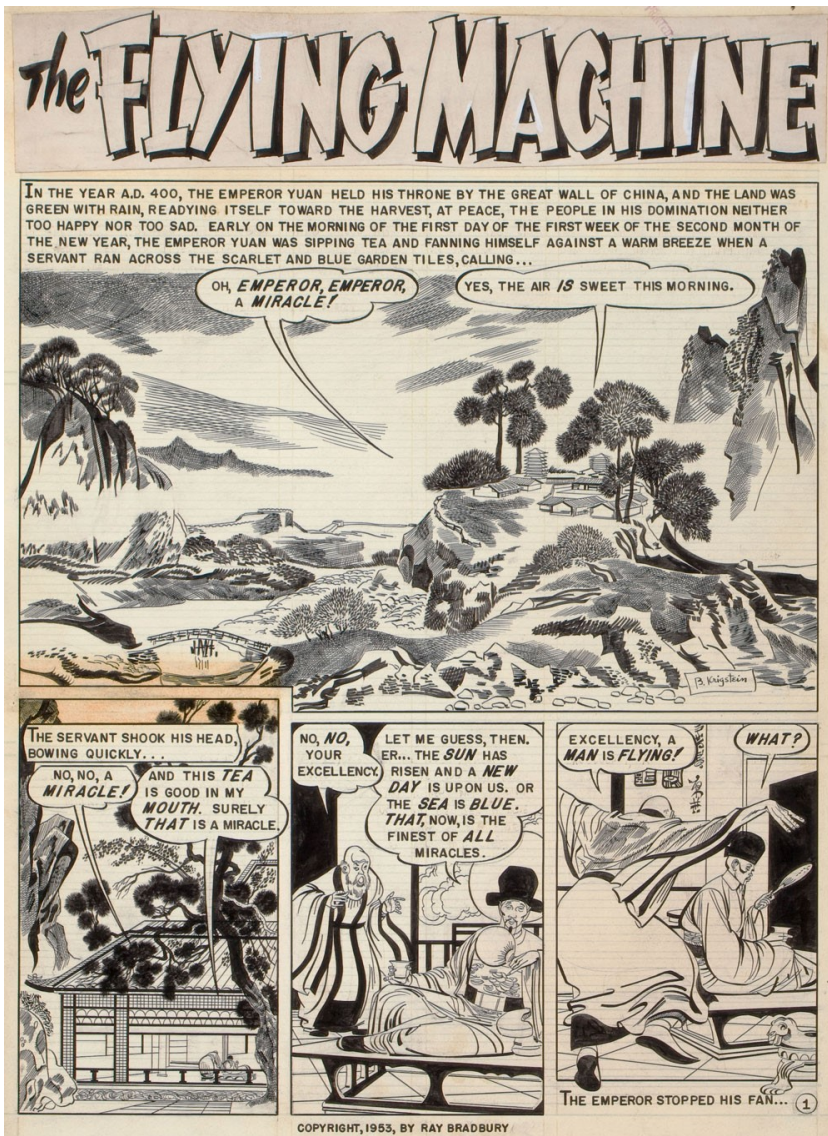
<sup>55</sup> <http://www.tpub.com/engbas/3-35.htm> (acesso em 20/11/2017).

Figura 35 – Detalhe de HQ da EC Comics com letreiramento feito no sistema Leroy. De “Judgment Day”, página 7, publicada em *Weird Fantasy* n. 18 (1953). Roteiro de Al Feldstein, desenho e arte-final de Joe Orlando, letreiramento de Jim Wroten.



Fonte: Tong (2012, online).

Figura 36 – Outra página de HQ da EC Comics com letreiramento parcialmente realizado no sistema Leroy. De “The Flying Machine”, página 1, publicada em *Weird Science Fantasy* n. 23 (1954). Roteiro de Ray Bradbury e Albert B. Feldstein (adaptação), desenho de Bernard



Fonte: Edelman (2012, online).

Ainda a respeito da EC Comics nos anos 1950:

o letreiramento era feito antes da arte, garantindo que a arte não compromettesse a prosa roteirizada originalmente para a HQ. Enquanto artistas inferiores teriam desenhado cabeças flutuantes perto dos balões ou figuras estáticas sob os recodatórios narrativos, o rol artístico da EC transformava em ferramenta o que normalmente seria obstáculo, e ainda embalava cada quadro com o máximo possível de detalhes. As histórias da EC eram muito mais verborrágicas que outros *pulps* da época e, nos casos em que a prosa consumia parcela substancial de espaço do quadro, ela criava, intencional ou não-intencionalmente, uma sensação claustrofóbica bem-vinda que só a combinação de artistas e letreiristas da EC conseguia providenciar. (THE COMICS CUBE, 2012, online)<sup>56</sup>

Philippe Marion concorda que exemplos como o da tira *Barnaby* e da EC Comics, ao lembrar as letras em livros de prosa, estavam buscando aceitação cultural: “o letreiramento tipográfico (em harmonia com a importância relativa do texto) sem dúvida tomava parte na vontade de passar segurança ao multiplicar os índices de fiabilidade cultural”<sup>57</sup> (MARION, 1993, p. 67).

Apesar destas tecnologias, ao longo da maior parte do século 20 percebe-se a predominância do letreiramento à mão, sobretudo devido a

---

<sup>56</sup> Tradução de: “*Furthermore, the lettering would come before the art, making sure that the art would not compromise the prose that was scripted originally for the comic. Where lesser artists would have just drawn floating heads next to the bubbles or static figures under the narrative captions, EC’s artistic stable turned what would normally be a hindrance into a tool, and still packed each panel with as much detail as possible. EC stories were much wordier than other pulps of the time, and, in cases where the prose took up a substantial amount of panel space, it provided, either intentionally or unintentionally, a well-received claustrophobic feel that only the combination of EC’s artists and letterers could give.*”

<sup>57</sup> Tradução de: “*ce lettrage typographique (en accord avec l’importance relative du texte) participait sans doute d’une volonté de rassurer en multipliant les indices de fiabilité culturelle.*”

questões de velocidade, praticidade e custo. Foram estas mesmas questões que levaram, nos anos 1990, à adoção maciça da produção informatizada.

O primeiro quadrinho a utilizar tipografia digital foi lançado em 1985 (KLEIN, 2014b, online). Foi o mesmo ano do lançamento do primeiro software de criação de fontes digitais, o Fontastic, superado no ano seguinte pelo Fontographer, que se tornou padrão da indústria. As primeiras fontes digitais criadas especificamente para quadrinhos são de autoria de David Cody Weiss e foram desenvolvidas sobretudo devido a demandas de tradução: eram utilizadas para letreiramento de mangás publicados nos EUA (KLEIN, 2014c).

No início dos anos 1990, quando o mercado norte-americano estava começando a digitalizar não só o letreiramento, mas quase todos seus processos – produção gráfica digital, comunicação via internet, colorização –, o letreirista Todd Klein publicou um pôster-manifesto em defesa das letras manuscritas (Figura 37). O manifesto encerra dizendo:

Tipos Tipos Tipos Tipos:

QUEIRAM OU NÃO IMITAR LETRAS FEITAS  
À MÃO, ELES PARTEM DE UM DESIGNER E  
PODEM FICAR LINDOS...

... mas ainda assim são INVARIÁVEIS. Cada letra  
é sempre a MESMA. A letra manuscrita é  
ORGÂNICA:

ASSIM COMO O DESENHO À MÃO, ELA  
VARIA CONSTANTEMENTE...

...E FAZ O TRABALHO DO ARTISTA E DO  
ESCRITOR CASAREM DE UMA MANEIRA  
QUE, POR SI SÓ, É...

UMA ARTE.

Figure 37 – “A Lettering Sampler” (1993), de Todd Klein.

# A LETTERING SAMPLER

by Todd Klein 7-93

**LETTERING: IS IT ART?**  
OR MERELY A MEANS OF EXPRESSING VERBAL IDEAS?

THE AVERAGE WORD BALLOON IS VERY MUCH LIKE TYPE, ISN'T IT?

Well, yes and no. Type shares the conveyance of ideas with hand-lettering, but with type, each individual letter is always the same. The result is rigid and regular. Easy to read, but limited in design capacity by choice of style and arrangement on the page.

**HAND LETTERING PROVIDES MORE ROOM FOR EXPRESSION**  
BECAUSE EACH LETTER IS SLIGHTLY DIFFERENT.

AND EACH LETTERER HAS HIS OWN STYLE...

...more or less, within the range of accepted readable alphabets.

(INDIVIDUAL STYLE IS NOT ALWAYS DESIRED BY THE BIG COMPANIES AS MUCH AS CONSISTENCY.)

MOREOVER, WITHIN THAT RANGE, STYLE CAN VARY TO REPRESENT DIFFERING VOICES...

from light and airy...

TO DARK AND SCARY!

AND ALL THE WIDE RANGE BETWEEN. There is room for elegance, MYSTERY, HUMOR, ANGER!

IT IS SOMETIMES SURPRISING HOW FAR THE ENVELOPE CAN BE PUSHED...

NIGHTMARE LOSING ALL SENSE OF MEANING

THEN, OF COURSE, THERE ARE --

ibibitybibbitybibbitybibbity

**SPLANG!** PIP PLOP PLUP THUD

-- SOUND EFFECTS...

WHUPWHUPWHUPWHUP ... WHICH BRING THE VISUAL SIDE OF LETTERING EVER CLOSER TO THE ARTIST'S AREA.

And yet, no matter how much art we put into our lettering, it must, above all, remain rrrreadable...

CAN YOU READ THIS STUFF?

"THUPK"? "WHAZAT?" "UH..." "IS THIS AN 'K' OR IS IT A 'P'?" "S'OWHEW!"

... keeping lettering with one foot firmly planted in the writer's domain.

**CONFLICT?** NO, NOT REALLY. **PARTNERSHIP!** INSTEAD...

THIS IS EXPRESSED BEST IN THE AREA OF:

**LOGO DESIGNS**

And also in the realm of:

**DEATH** Takes a Holiday!

-- COVER LETTERING!

WHAT IT COMES DOWN TO IS:

CONSISTENCY, CREATIVITY, STYLE AND DESIGN ...

And a variety of voices that add to the story...

... BY EXPRESSING WHAT THE WRITER'S ADDRESSING ...

Within the confines of readability, and without distracting attention from the art and story.

TYPE: WHETHER INTENDED TO MIMIC HAND-LETTERING OR NOT, BEGINS WITH A DESIGNER, AND CAN BE QUITE BEAUTIFUL...

...but remains STATIC. Each letter always the SAME. Hand-lettering is ORGANIC.

LIKE HAND-DRAWN ART, IT CHANGES CONSTANTLY...

...MARRYING THE WORK OF THE ARTIST AND THE WRITER IN A WAY WHICH IS, ITSELF... AN ART.

Mas o próprio Klein, que trabalhava com letreiramento de quadrinhos desde 1977, mudou de ideia. Onze anos depois do pôster, ele escreveu: “No ano seguinte [ao manifesto], comprei um computador e comecei a criar minhas fontes”<sup>58</sup> (CHIARELLO e KLEIN, 2004, p. 84). O autor afirma que só fez letreiramento totalmente digital em uma HQ pela primeira vez em 1997 (KLEIN, 2014c, online), de forma que sua carreira nesta área divide-se em vinte anos focados no letreiramento sobretudo à mão e quase vinte focados no letreiramento sobretudo digital. No histórico que escreveu sobre o letreiramento de quadrinhos no computador (KLEIN, 2014c, 2014d, 2014e, online), ele expõe que a indústria de quadrinhos norte-americana adotou as letras digitais ao longo da década de 1990, sendo que ao final desta o letreiramento à mão estava praticamente extinto.

Outro letreirista da indústria norte-americana que também iniciou carreira nos anos 1970, Clem Robins, dá a seguinte informação em relação às quatro grandes editoras de quadrinhos do país:

Me submeti à virada [do à mão para o digital] quando fui informado que DC e Marvel não iriam mais comprar letras à mão. Em relação a Image e Dark Horse, já estávamos de sobreaviso. Acho que isso foi em 2003.<sup>59</sup> (Robins em entrevista a BRADLEY, 2014b, online).

O letreiramento digital, contudo, não corresponde necessariamente à “composição mecânica” que Will Eisner destacava. O computador permite a variação de famílias tipográficas (com facilidade), a criação de famílias tipográficas e também a manipulação da tipografia a partir de softwares gráficos. Quadrinistas como John Byrne e Jeff Smith contrataram designers ou criaram por conta própria famílias tipográficas baseadas em suas letras manuscritas para usar nos quadrinhos (KLEIN, 2014d, 2014e; KANNENBERG, 2001a, p. 189)<sup>60</sup>. Se a questão manuscrito *versus* digital é da ordem do orgânico *versus* o uniforme, pelo

---

<sup>58</sup> Tradução de: “*The next year I bought a computer and started working on my own fonts.*”

<sup>59</sup> Tradução de: “*I committed to the switch when I was informed that DC and Marvel would no longer be buying hand lettering, and the writing was on the wall for Image and Dark Horse as well. The year was 2003, I think.*”

<sup>60</sup> Em Piekos (2014, online), descreve-se a criação de uma fonte digital a partir do letreiramento originalmente manual da quadrinista Wendy Pini na obra *Elfquest*.

menos desde a década de 1990 existem famílias tipográficas digitais que incluem, por exemplo, quatro versões da letra “A” utilizadas aleatoriamente a cada vez que se digita a letra “A”, de forma que estes “A” não sejam sempre idênticos ao longo do texto<sup>61</sup>.

O mesmo Clem Robins citado acima expõe que conseguiu chegar a um bom equilíbrio com a tipografia digital, até “enganando” leitores:

Tomei várias medidas para disfarçar o digital e houve alguma vez em que críticos elogiaram meus editores pela persistência em pagar pelo que [os críticos] achavam ser letreiramento à mão. [...] Penso que é uma questão estética, que serve à melhoria da narrativa. Se o letreiramento parece feito à mão, acredito que ele terá mais harmonia com os desenhos, que são feitos à mão. A perfeição mecânica do computador é uma coisa que tem que ser derrubada.<sup>62</sup> (Robins em entrevista a BRADLEY, 2014b, online)

Como colocado acima, há correntes dentro da crítica de quadrinhos e entre quadrinistas que defendem que o letreiramento deve impreterivelmente ser feito à mão – e, para muitos, que esta mão seja a mesma que desenha o restante da página. Esta corrente é mais exacerbada no quadrinho franco-belga tradicional, aqui exemplificado em uma declaração do quadrinista André Franquin (1924-1997):

frente à pergunta de Numa Sadoul “quem fica responsável pelas letras?”, Franquin responde: “Eu, sempre”. E complementa: “E sempre letreiro com a mesma caneta que uso para desenhar” (Sadoul, 1986: 142). Trocar de ferramenta consistiria, para Franquin, em divisão brutal entre

---

<sup>61</sup> Van Blokland e Van Rossum (1990) e Shinn (2011) tratam da lógica por trás de fontes “randômicas” ou “pseudo-randômicas” desde a Beowulf, criada pelo coletivo Leterror em 1989.

<sup>62</sup> Tradução de: “*I’ve taken elaborate measures to disguise its being digital, and a couple of times critics have complimented my editors for continuing to buy what they think is my hand lettering. (...) It’s an aesthetic thing with me, for the purpose of better storytelling. If lettering appears handmade, I believe it will be in better harmony with the drawings, which are handmade. The computer’s mechanical perfection is something which has to be defeated.*”



duas práticas que, na verdade, são duas faces da mesma moeda.<sup>63</sup> (POMIER, 2005, p. 79-80)

Moebius (1938-2012), outro nome de peso no quadrinho franco-belga, deu a seguinte declaração:

A meu ver, o letreiramento é uma forma de grafologia. Ele reflete seu estilo e personalidade. Uma página de quadrinho sem texto tem sua personalidade. Mas quando você acrescenta os balões, de repente ela ganha um visual novo, totalmente distinto. Por exemplo: de início eu estava frustrado com o visual das minhas páginas de *Surfista Prateado*. Sem os balões, eu achava tudo muito sem graça, insípido. Então fiz o letreiramento e mudou completamente. Virou uma coisa integral, dinâmica. O letreiramento fez tudo se mesclar.

Por isso que não entendo como um artista pode confiar algo de importante a um prestador de serviço, por melhor que seja. Um letreirista pode ser profissional, mas provavelmente é alguém que deixou de ver o letreiramento como algo divertido, e sim como mais um serviço. A meu ver, é monstruoso deixar que uma parte importante do visual da página seja determinada por alguém de fora. [...]

Penso que a desculpa da legibilidade é muito fraca. Devíamos parar com isso. O leitor pode ser instruído a ler qualquer tipo de letreiramento. Os quadrinhos provam isso todos os dias. O underground provou, há anos. Tinha gente com letreiramento terrível – mal era legível – mas os leitores entendiam. Nos livramos desta postura na Europa no início dos anos 1970. Agora, cada artista faz suas próprias letras, que têm coerência com a

---

<sup>63</sup> Tradução de: “à la question de Numa Sadoul: ‘*Qui s’occupait du lettrage?*’, Franquin répond: “*Moi, toujours*”, et ajoute, ‘*Et j’ai toujours lettré avec la plume qui me servait à dessiner*’ (Sadoul, 1986: 142). *Changer d’outil reviendrait sans doute, pour lui, à séparer trop brutalement deux pratiques qui sont en fait les deux faces d’une même médaille.*”

arte e o visual fica muito melhor.<sup>64</sup> (MOEBIUS apud KHOURI, 2011, online)

---

<sup>64</sup> Tradução a partir de: *“To me, the lettering is a form of graphology. It reflects your own style and personality. A page of comics without text has its own personality. But when you add the balloons, it suddenly takes up a whole, new different look. For example, I was quite disappointed about the look of my pages The Silver Surfer at first. Without the balloons, I thought they looked too dull, too drab. Then, I lettered them and they changed completely. It became something complete, dynamic. The lettering brought it together.*

*That’s why I don’t really understand how an artist can entrust something that is important to a hired hand, no matter how good he may be. A letterer may a professional, but he’s very likely someone who has stopped to see lettering as something amusing, but just as another job. To me, it’s monstrous to have an important part of the look of a page determined by an outsider. (...) The excuse of legibility is, I think, a very poor one. It is something that must be done away with. The reader can be educated to read any style of lettering. Comic strips prove it every day. The Underground proved it years ago. Some of those people’s lettering was terrible — barely legible — but the readers followed it. We got rid of this attitude in Europe in the early nineteen-seventies. Now, every artist does his own lettering, which is coherent with the art, and it looks much better.”*

Figura 38 – *Silver Surfer: Parable* (1988), página 8. Roteiro de Stan Lee, desenhos, arte-final e letras de Moebius, cores de Moebius e John Wellington.

READCOMICS.NET



Fonte: Lee e Moebius (1988/2012, s.p.).

Outro autor francês, Benoît Peeters, ressalta a expressividade do letreiramento nos quadrinhos de Will Eisner e de Jacques Tardi. As relações que Peeters constrói dizem respeito sobretudo a ver as letras, nos trabalhos destes quadrinistas, como extensão do desenho:

O escrito, nos álbuns [de Eisner], tende a se aproximar do caligrama. Os títulos já dão o tom da narrativa. Nas páginas em si, as palavras se fazem góticas ou hebraicas, crescem, incham, racham ou caem como chuva. São desenhos de cabo a rabo.

[...] certamente é uma das características fundamentais do trabalho de Jacques Tardi apoiar-se na escrita em todas suas formas. Os cartazes, as placas, os grafites, os títulos de livros e manchetes de jornal, as anotações manuscritas, para ele, são igualmente elementos capazes de prender o olhar, evitando que ele não escorregue rápido demais de um quadro. Este jogo permanente em torno dos diferentes tipos de inscrição, por mais que complique a vida dos editores no estrangeiro, dá às histórias de Tardi uma densidade que o caracteriza: no seu desenho, tudo deve ser lido.<sup>65</sup> (PEETERS, 1991/2003, p. 143, 145)

---

<sup>65</sup> Tradução de: “*L’écrit, dans ses albums, tend à se rapprocher du calligramme. Les titres, déjà, donnent le ton du récit. Dans les pages elles-mêmes, les mots se font gothiques ou hébraïques, ils grandissent, boursouflent, se fissurent ou tombent en pluie. Ils sont dessins de bout en bout. [...] C’est sans doute une des caractéristiques fondamentales du travail de Jacques Tardi que de s’appuyer sur l’écriture sous toutes ses formes. Les affiches, les enseignes, les graffitis, les titres de livres ou de journaux, les notations manuscrites sont pour lui autant d’éléments capables de retenir le regard, évitant qu’il ne glisse trop rapidement sur une case. Ce jeu permanent sur les différences sortes d’inscriptions, s’il complique singulièrement la tâche des éditeurs étrangers, donne aux récits de Tardi une densité tout à fait caractéristique: tout est à lire dans son dessin.*”

Figura 39 – Reprodução de original de *Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec: Le Noyé à deux têtes* (1985), página 32, de Jacques Tardi.



Fonte: <http://rocket-prose.tumblr.com/post/154726940474/original-jacques-tardi-artwork-for-a-page> (acesso em 20/11/2017).

Figura 40 – *The Dreamer* (1983), página 45, de Will Eisner.

Fonte: Eisner (1983/2001, s.p.).

Os termos “desenho” ou “desenhista” são inexatos na medida em que toda a concepção da página de quadrinhos pode ser considerada um desenho (mesmo aceitando que os protocolos de leitura para pictórico e letras sejam diferentes). O roteirista concebe imagens para o

“desenhista”<sup>66</sup> realizar pictoricamente no papel, o arte-finalista refina estas imagens pictóricas em nanquim, o colorista compõe as cores desta imagem pictórica e, por fim, o letrirista também desenha letras – esteja efetivamente produzindo-as à mão ou utilizando uma fonte digital, que por sua vez foi desenhada por um tipógrafo. Tudo, enfim, é *desenhado*: no sentido de projeto, composição e inclusive organização narrativa da obra. No português brasileiro, esta concepção mais ampla das funções de desenho tende a ser chamada por um termo da língua inglesa: *design*. O letriramento, enfim, é parte do desenho ou design da página de quadrinhos.

É justamente um autor da área de design, Steven Heller, que vê no letriramento dos quadrinhos certas particularidades – “o letriramento de HQ, geralmente pensado para fazer eco ao estilo de desenho ou a uma motivação temática da história, é perfeitamente complementar e de composição proposital”<sup>67</sup> (HELLER, 2002, loc. 1002-1003) – embora dê proeminência aos quadrinhos que são letrirados à mão:

O letriramento dos quadrinhos tem raízes nos cartazes do século XIX, que tinham letras com contorno e sombras coloridas, dramáticas, assim como dos pôsteres de circo, cujos alfabetos vinham de tipos toscanos e egípcios carregados de ornamento. Os cartões que se utilizava no cinema do início do século XX e os cartazes na entrada do cinema são antepassados do letriramento de HQ. Hoje, com o acesso tão facilitado às fontes digitais, o letriramento à mão típico dos quadrinhos tem mais do que base histórica – é alternativa dinâmica à tosca tipografia. (HELLER, 2002, loc. 995-999)<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Em inglês, onde o “desenhista” dos quadrinhos *mainstream* tende a ser chamado por termo mais específico, *penciller* (literalmente “lapista”), esta confusão com a função de desenho é menos pronunciada. (Por outro lado, às vezes este profissional é identificado com termo demasiado amplo: *artist*.)

<sup>67</sup> Tradução de: “*Comic lettering, usually designed to echo either the drawing style or thematic thrust of the strip, is perfectly complementary and purposely composed*”.

<sup>68</sup> Tradução de: “*Comic lettering also has roots in nineteenth-century sign painting, known for contoured letters with colorful dramatic drop shadows, and in circus poster alphabets made from ornamented Tuscans and Egyptians. Vintage twentieth-century film title cards and movie foyer posters are also among comic lettering’s forebears. Today, with such easy access to digital typefaces,*

Mesmo em um contexto com maior tendência para o industrial, como o do quadrinho norte-americano, há defensores desta corrente. Dustin Harbin, quadrinista que por vezes desempenha a função de letreirista em obras de outrem, argumenta: “A não ser que haja um motivo muito bom para não se fazer, o letreiramento à mão pelo mesmo desenhista é o que vai ficar melhor. Vai criar unidade, vai ser tudo feito pela mesma mão, ao invés de ter várias camadas”<sup>69</sup> (entrevista a SAVA, 2015, online). *Savage Dragon*, revista criada pelo autor Erik Larsen em 1993, foi letreirada à mão durante vinte anos – a adoção de fontes digitais na publicação, puramente por questões de prazo, chegou a virar notícia em site especializado (ARRANT, 2013).

No meio termo, há autores, críticos e leitores que possuem interesses tanto nas letras à mão quanto nas digitais. Todd Klein expõe sua opinião sobre o debate da seguinte forma:

De um lado, há os que dizem que o letreiramento no computador é frio e impessoal – muito arregimentado e limitado para combinar com o desenho feito à mão. Do outro lado, há os que dizem que o letreiramento no computador é o futuro, pois ele traz vantagens para as editoras que se adequaram e dá ao letreirista novas opções de trabalho que o letreiramento à mão não oferece.

Neste debate, eu fico precisamente em cima do muro. Acho que os dois lados têm argumentos válidos e que o melhor para quem quer fazer letreiramento de hoje em diante é aprender o máximo que puder dos dois métodos. Quem letreira à mão pode levar sua criatividade ao computador (que é tão criativo quanto o que você coloca nele) e quem letreira no computador vai se beneficiar de aprender a fazer as coisas à mão.<sup>70</sup> (CHIARELLO e KLEIN, 2004, p.84)

---

*comic book-style hand lettering offers more than a historical grounding – it’s a dynamic alternative to rote typography”.*

<sup>69</sup> Tradução de: “*Unless there’s a real compelling reason not to use it, hand-lettering by the artist is going to look the best. The page is going to be one unit, all of the same hand. Rather than having layers of things going on.*”

<sup>70</sup> Tradução de: “*Those on one side declare that computer lettering is cold and impersonal – too regimented and limiting to work well with hand-drawn art.*



A posição “em cima do muro” aparentemente coaduna-se com a de autores que entendem o computador como ferramenta de mesmo estatuto que o lápis ou o pincel. Em entrevista a Brown (2016), o quadrinista Tom Hart aparentemente reconhece a validade e mesmo o significado que se tem no uso de cada ferramenta, resumindo e justificando o posicionamento híbrido:

Sua decisão de usar letreiramento à mão na obra [*Rosalie Lightning*] inteira também parece significativa. Não é?

**Hart:** Considero importante que as letras e os desenhos passem a sensação de que saíram da mesma mão. O livro tinha que vir da minha voz, por isso eu fiz letras à mão pelo menos nas primeiras 50 páginas [de 272], mais ou menos. Mas acabei descobrindo que estava com dificuldade em manter a consistência e clareza nos quadros com muito texto, então criei uma fonte a partir da minha letra manuscrita. O álbum inteiro foi feito assim, aliás, mas ainda passa a sensação de letra à mão. Assim espero.<sup>71</sup>

---

*Those on the other side reply that computer lettering is obviously the way of the future, as it has some distinct advantages to publishers who are geared for it, and provides the individual letterer with new work options that hand lettering doesn't offer.*

*I come down firmly in the middle of this question. I think both sides have valid points, and the best course for anyone who wants to pursue lettering from today forward is to learn as much as possible about both methods. Hand-letterers can bring their creative skills to the computer (which is only as creative as what you put into it), and computer letterers can benefit from learning to do things by hand.”*

<sup>71</sup> Tradução de: “**Your decision to use hand lettering for the entire book also seems significant. Yes?** Hart: *It's important for me that the letters and the drawings feel as if they've come from the same hand. The book had to be from my voice, and so I hand-lettered at least the first 50 pages or so. But eventually I found I was having trouble staying consistent and clean in all the text-heavy panels, so I created a font from my hand-lettering. The whole book is done that way, in fact, but still feels like hand-lettering, I hope.*”

Kannenberg percebe que os avanços na tipografia digital se voltaram para a reprodução do letreiramento à mão, e reforça que a grande vantagem do digital está na facilidade de aplicação:

Falta aos tipos mecânicos regulares o elemento humano que o meio dos quadrinhos exige para a combinação visual e temática harmoniosa entre texto e imagem. Por esse motivo, as fontes computadorizadas atuais tentam imitar a escrita à mão, combinando a conveniência do tipo mecânico com os benefícios expressivos da letra manuscrita.

Tal como o letreiramento à mão tradicional, fontes de computador podem contribuir às dimensões narrativa, metanarrativa e extranarrativa do contar histórias nos quadrinhos. A capacidade que o computador tem de manipular a aparência das fontes com relativa facilidade e menos esforço que o letreiramento à mão pode afetar a narrativa de diversas maneiras, possibilitando especialmente técnicas extranarrativas mais difundidas.<sup>72</sup> (KANNENBERG, 2001a, p. 183-184)

O meio termo entre os defensores do digital e do letreiramento à mão talvez esteja melhor expresso na técnica divulgada pela roteirista e letreirista Alex de Campi (2016). Ela digita o conteúdo linguístico de seus quadrinhos no computador, sobre os desenhos, para encontrar o melhor posicionamento das lexias, assim como regularizar linhas e entrelinhas e marcar negritos, itálicos ou outros efeitos. Posteriormente, usando uma mesa digitalizadora, desenha as letras manualmente, sobrepondo seu traço manual às palavras digitadas.

---

<sup>72</sup> Tradução de: “*Regularized mechanical type lacks the human element which the comics form demands for the harmonious visual and thematic blending of text and image. For that reason, today's computerized fonts attempt to mimic handwriting, combining the convenience of set type with the expressive benefits of hand-lettering.*

*Like traditional hand-lettering, computer fonts can contribute to the narrative, metanarrative, and extranarrative dimensions of comics storytelling. The computer's ability to manipulate the appearance of fonts with relative ease and less effort than hand-lettering can affect the narrative in any number of ways, allowing especially for more pervasive extranarrative techniques.*”

Figura 41 – Exemplo de letreiramento à mão (via mesa digitalizadora) feito sobre letras digitadas previamente no computador.



Fonte: De Campi (2016, online).

As opiniões “em cima do muro” combinam-se a propostas como a de De Campi para mostrar que existe mais de uma opção de hibridização entre os processos digitais e os processos manuais, da tradição. Não haveria, portanto, por que ver necessariamente impessoalidade, artificialidade ou inorganicidade no uso de recursos digitais – eles também podem ser usados para criar personalidade, naturalidade e organicidade. De qualquer maneira, os recursos digitais são ferramentas, como coloca Klein, que estão tão à disposição dos quadrinistas como papel e caneta, para serem usados conforme os interesses de cada profissional.

### 3.4 A LETRA COMO IMAGEM

Em um subtítulo do livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Will Eisner ressalta em maiúsculas: “O TEXTO É LIDO COMO IMAGEM” (EISNER, 1985/1989, p. 10). Em seguida, apresenta este exemplo:



**E ENTÃO... SEM VIDA ...**  
GERHARD SHNOBBLE DESCEU  
AO CHÃO.

**MAS NÃO CHORE**  
POR SHNOBBLE...

**ANTES, DERRAME UMA LÁGRIMA**  
POR TODA A HUMANIDADE...

POIS, NINGUÉM, EM TODA A  
MULTIDÃO QUE VIU  
O CORPO SER REMOVIDO... SOUBE,  
OU SEQUER SUSPEITOU, QUE  
NESSE DIA GERHARD SHNOBBLE  
TINHA **VOADO**.



O texto [que acompanha a história “Gerhard Shnobble”] acrescenta alguns pensamentos, não ilustrados, em letras desenhadas à mão num estilo que se harmoniza com o sentimento expresso pela sua mensagem. O tratamento visual das palavras como formas da arte gráfica é parte do vocabulário [dos quadrinhos]. [...]

O letreiramento, tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. (EISNER, 1985/1989, p. 10)

As considerações de Eisner sobre o letreiramento denotam que as opções estéticas relacionadas à forma e posicionamento das letras são tanto imagens quanto o pictórico na página de quadrinhos – ou que a forma e posicionamento das letras incorpora forças típicas do pictórico. Neste trecho, ele ressalta como o tratamento gráfico ou “tratamento visual” das palavras está “a serviço da história” e “harmoniza com o sentimento expresso pela sua mensagem” – ou seja, apresenta funções narrativas; ou fornece uma “ponte narrativa”, como o próprio autor coloca.

Imagem e linguagem escrita confundem-se nos quadrinhos, sobretudo quando se trata do letreiramento. Por mais que possamos falar em *ver o texto e ler a imagem*, há protocolos de leitura diferenciados para os signos imagéticos e os signos linguísticos.

Embora a dicotomia palavra/imagem possa ser considerada falsa ou simplista, as premissas arraigadas quanto a estes códigos distintos – o escrito e o pictórico – ainda exercem atração centrípeta à experiência de leitura. Seguimos distinguindo a função das palavras da função das imagens, apesar do fato de que os quadrinhos continuamente agem a favor de desestabilizar esta distinção. A tensão entre os códigos é fundamental à modalidade artística [dos quadrinhos].<sup>73</sup> (HATFIELD, 2005, loc. 865-867).

---

<sup>73</sup> Tradução de: “*While the word/image dichotomy may be false or oversimple, learned assumptions about these different codes-written and pictorial-still still exert a strong centripetal pull on the reading experience. We continue to distinguish between the function of words and the function of images, despite the*

Embora logo à frente vá considerar as coincidências ou interpenetrações entre funções de imagens e do puramente linguístico, Scott McCloud inicialmente dá preferência a tratá-las como posições distintas e estanques, que funcionam em diferentes modalidades de combinação. Ele procede a uma categorização das combinações (McCLOUD, 1993/1995, p. 153-155) que tenta esgotar as possibilidades de uso dos signos linguísticos nas HQs:

- Combinações específicas de palavras (ou palavrocêntricas): o pictórico assume segundo plano, apenas ilustrando parte do que já está descrito pelo linguístico;
- Combinações específicas de imagem (ou imagocêntricas): o linguístico assume segundo plano em sequências contadas sobretudo pelo pictórico;
- Combinações duo-específicas (ou duplocêntricas): pictórico e linguístico comunicam a mesma coisa;
- Combinações aditivas ou interseccionais<sup>74</sup>: pictórico e linguístico atuam juntos, um ampliando ou elaborando o conteúdo do outro;
- Combinações interdependentes: pictórico e linguístico têm dependência mútua para comunicar uma mensagem;
- Combinações paralelas: pictórico e linguístico tomam rumos distintos, contrastantes;
- Montagens: pictórico e linguístico combinam-se e ganham aspecto predominantemente pictórico.

Estas combinações podem ocorrer sozinhas ou em conjunto ao longo de uma HQ. McCloud segue e inclusive aprofunda explicações sobre esta categorização de combinações em seu livro posterior, *Desenhando Quadrinhos* (McCLOUD, 2005/2008, p. 130-140). Cabe mencionar que o autor prefere os termos “palavras” e “imagens” ao que está sendo tratado neste trabalho, respectivamente, como “linguístico” e “pictórico” (conforme o subcapítulo 1.2).















---

*fact that comics continually work to destabilize this very distinction. This tension between codes is fundamental to the art form.”*

<sup>74</sup> Embora nomeie a categoria “aditiva” (*additive*) em *Desvendando os Quadrinhos*, McCloud renomeia-a “interseccional” (*intersecting*) em *Desenhando Quadrinhos* (McCLOUD, 2006/2008, p. 130).

EM DESVENDANDO OS QUADRINHOS IDENTIFIQUEI ALGUMAS CATEGORIAS DISTINTAS DE COMBINAÇÕES ENTRE PALAVRAS E IMAGENS\*

TALVEZ AJUDE CONSIDERAR ESSAS SETE CATEGORIAS EM FORMA DE DIAGRAMAS

	<p><b>1. ESPECÍFICA DA PALAVRA</b></p> <p>AS PALAVRAS PROPORCIONAM TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER, ENQUANTO AS IMAGENS ILUSTRAM ASPECTOS DA CENA QUE ESTÁ SENDO DESCRITA.</p>	<p>ESPECÍFICA DA PALAVRA</p> 
	<p><b>2. ESPECÍFICA DA IMAGEM</b></p> <p>AS IMAGENS PROPORCIONAM TUDO O QUE VOCÊ PRECISA, ENQUANTO AS PALAVRAS ACENTUAM ASPECTOS DA CENA QUE ESTÁ SENDO EXIBIDA.</p>	<p>ESPECÍFICA DA IMAGEM</p> 
	<p><b>3. ESPECÍFICA DA DUPLA</b></p> <p>PALAVRAS E IMAGENS TRANSMITEM APROXIMADAMENTE A MESMA MENSAGEM.</p>	<p>ESPECÍFICA DA DUPLA</p> 
	<p><b>4. INTERSECCIONAL</b></p> <p>PALAVRAS E IMAGENS ATUAM JUNTAS EM ALGUNS SENTIDOS, ALÉM DE OFERECEREM INFORMAÇÕES INDEPENDENTEMENTE.</p>	<p>INTERSECCIONAL</p> 
	<p><b>5. INTERDEPENDENTE</b></p> <p>PALAVRAS E IMAGENS COMBINANDO-SE PARA TRANSMITIR UMA IDÉIA QUE NÃO TRANSMITIRIAM SOZINHAS.</p>	<p>INTERDEPENDENTE</p> 
	<p><b>6. PARALELA</b></p> <p>PALAVRAS E IMAGENS SEGUINDO TRILHAS APARENTEMENTE DIVERSAS, SEM INTERSEÇÃO.</p>	<p>PARALELA</p> 
	<p><b>7. MONTAGEM</b></p> <p>PALAVRAS E IMAGENS COMBINADAS PICTÓRICAMENTE.</p>	<p>MONTAGEM</p> 

\* VÊ-SE DESVENDANDO OS QUADRINHOS, PÁGINAS 133 A 138. NOTE QUE ANDEI O NOME DE UMA CATEGORIA, "ATIVA" PASSOU A SER "INTERSECCIONAL".

130

(McCLOUD, 2006/2008, p. 130)<sup>75</sup>

Em *Desenhando*, porém, McCloud também constrói outra maneira de abordar esta questão: ao invés de ver linguístico e pictórico separadamente, pode-se entender que a página como um todo é um recurso de expressão gráfica, na qual pictórico e linguístico – ou “palavras” e “imagens”, como prefere o autor quadrinista – teriam o mesmo estatuto. Não haveria motivo para separação. Em conclusão a este argumento, McCloud aponta para um entendimento do revestimento gráfico das palavras como característica dual: tanto as palavras podem ser pensadas como imagens quanto as imagens podem ser pensadas como palavras. (E aqui se aproxima da terminologia utilizada neste trabalho, no

<sup>75</sup> Tal como as citações de Will Eisner, optei que todas as citações de livros de Scott McCloud sejam reproduzidas em quadrinhos, dado que os textos do autor são textos em quadrinhos. Pelo mesmo motivo, os trechos não são classificados como figuras, mas sim como citações.

qual o termo “palavra” refere-se a uma imagem que também é signo linguístico.)



(McCLOUD, 2006/2008, p. 152)

Ainda em *Desvendando*, McCloud (1993/1995, p. 142-148) já fazia considerações a esse respeito, partindo da origem das letras nos primeiros alfabetos. Os primeiros sistemas de escrita eram, segundo o escritor, “pictóricos”, e paulatinamente a escrita com “figuras” começou a abstrair-se até chegar aos alfabetos atuais – onde as letras perdem “qualquer semelhança com o que é visível” (p. 143). Na sua construção, McCloud argumenta que a palavra tomou distância da condição de imagem ao longo da história da escrita. As artes que lidam com o pictórico tenderam para a verossimilhança e a mímese, enquanto as artes que lidam com o linguístico tenderam para significação cada vez mais abstrata. O momento de ruptura teria início com o Impressionismo, no qual as ditas



artes visuais (pictóricas) tomaram o rumo da abstração icônica e não-icônica; ao mesmo tempo, as artes linguísticas tenderam para o estilo mais direto e coloquial. A “colisão” (p. 147) entre pictórico e linguístico, ou o reencontro das palavras com sua condição de imagem, aconteceria nos movimentos dadaísta, futurista e modernista, com obras que utilizavam o pictórico com função caligráfica e as palavras com função pictórica.

A conclusão do argumento, como exposta acima na página de *Desenhando Quadrinhos*, é que “palavras e imagens, em que pesem suas diferenças, são apenas dois lados da mesma moeda”<sup>76</sup>. É significativo que McCloud represente a mesma mão desenhando tanto um personagem quanto sua fala, para depois aproximar-se da folha desenhada de forma a mostrar a semelhança no traçado de uma cabeça e de letras. Letras grafadas e imagens pictóricas são ambas imagens; são ambas expressões gráficas; a separação entre “palavras” e “imagens” é mera função processual ou de argumentação, pois ambas são manchas no papel ou na tela e ambas inevitavelmente possuem conotações plásticas. Em um meio como os quadrinhos, onde o pictórico – a imagem sem referente linguístico – é dominante, esta característica imagética da letra fica ainda mais pronunciada.

Thierry Groensteen dedica um subcapítulo de *O Sistema dos Quadrinhos* às “funções do verbal” nas HQs (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 135-143) – “verbal”, aqui, em referência ao conteúdo linguístico – funções estas que guardam alguma semelhança com as “combinações entre palavras e figuras” de McCloud. Groensteen propõe sete funções dos signos linguísticos:

- Função de Dramatização: o intercâmbio linguístico colabora a estabelecer a carga dramática da cena;
- Função de Efeito de Real: reproduzir as trocas linguísticas constantes no cotidiano concede indícios de realismo à cena;
- Função de Ancoragem: conforme Roland Barthes, o significado disperso do signo pictórico ganha uma referência de interpretação a partir da conjunção a um signo linguístico;
- Função de Revezamento (*relais*): também conforme Barthes, signos linguístico e pictórico podem complementar-se para

---

<sup>76</sup> A mesma expressão é utilizada neste contexto por Pomier (2005, p. 80) – ver subcapítulo 3.3.

estabelecer um significado outro, não identificável apenas pela imagem ou apenas pelas palavras;

- Função de Sutura: conforme Benoît Peeters (apud GROENSTEEN, 1999/2015, p. 155), quando “o texto visa estabelecer uma ponte entre duas imagens apartadas”<sup>77</sup>;
- Função de Condução: relativa à gestão do tempo narrativo, como os recordatórios que exprimem “enquanto isso...”, “no dia seguinte...”;
- Função Rítmica: estabelecer um ritmo de leitura da HQ a partir da decupagem do texto entre balões e entre quadros.

Percebe-se apenas uma coincidência entre as combinações de McCloud e as funções de Groensteen: a combinação interdependente corresponde à função de revezamento. No mais, Groensteen está partindo de outra perspectiva para montar sua lista de funções e vê o linguístico (ou “verbal”, como prefere) quase como intruso na página de quadrinhos – sua teorização em *O Sistema dos Quadrinhos* privilegia a mídia como eminentemente pictórica. O linguístico, nesta concepção, teria apenas funções de *apoio* à narrativa predominantemente pictórica. Groensteen não chega, por exemplo, às considerações de McCloud como a de palavra e imagem como “dois lados da mesma moeda”. O linguístico, na visão do teórico belga, chega perto de uma função de paratexto, algo que é acessório ao “texto” pictórico.

Hannah Miodrag, como visto no subcapítulo 2.3.3, é uma das autoras que se opõem a dizer que existe uma linguagem dos quadrinhos. Isto porque, na sua teorização, linguagens e imagens têm estatutos diferentes. A autora levanta três distinções básicas entre signos linguísticos e imagens pictóricas:

- *A linguagem tende à arbitrariedade, o pictórico tende à motivação*: numa linguagem, a relação entre significante e significado é convencionalizada e precisa ser aprendida. As imagens pictóricas tendem a buscar alguma relação lógica entre a forma do signo e seu significado e, assim, tendem a ser signos motivados (MIODRAG, 2013, p. 9).<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> Tradução de: “*par laquelle le texte vise à établir un pont entre deux images séparées*”.

<sup>78</sup> Ou, nas palavras de Millôr Fernandes: “Uma imagem vale mais do que mil palavras, mas vai explicar isso com uma imagem.”

- *Há diferentes níveis de restrição a uma langue*: conforme a semiologia de Saussure, a linguagem pode ser dividida entre um sistema abstrato chamado *langue* (a língua, o idioma) e um sistema concreto, de efetivação, chamado *parole* (os atos de fala, os discursos). *Paroles* tendem a conformar-se à *langue* quando se busca um entendimento, uma relação significante-significado clara. Imagens pictóricas, por sua vez, não tendem a conformar-se a uma *langue* (MIODRAG, 2013, p. 9-10).
- *Dupla articulação da linguagem e suas unidades mínimas versus contextualização e continuidade das imagens pictóricas*: a linguagem baseia-se na dupla articulação entre fonemas e morfemas, sendo os fonemas unidades de significação mínima na língua. Imagens pictóricas não possuiriam unidades de significação mínima e articulariam-se com o contexto onde estão inseridas; um ponto ou um traço são significativos a partir da relação de continuidade que estabelecem com outros pontos e traços no contexto que ocupam (MIODRAG, 2013, p. 8-9).

A autora ainda complementa que:

O papel desempenhado pela *langue* distingue visual e verbal, respectivamente, como um sistema no qual se criam signos e um sistema no qual se usam signos. Na linguagem, os falantes estão sempre reutilizando signos pré-existentes, enquanto que, na significação visual, existe escopo para criação de novos signos.<sup>79</sup> (MIODRAG, 2013, p. 43)

Ou, em outras palavras:

A distinção entre signos motivados e arbitrários levanta a questão, já mencionada, do potencial para criação de signos visuais: significantes visuais podem ser inventados na página, sendo que seu contexto e, com maior ênfase, sua forma imbuem-nos de significado, diferente do sistema da língua,

---

<sup>79</sup> Tradução de: “*The role played by the langue distinguishes visual and verbal as, respectively, a system in which signs are made and a system in which signs are used. In language, speakers are always reusing preexistent signs, whereas visual signification affords scope for creating new ones.*”

que é repassado de pessoa para pessoa.<sup>80</sup>  
(MIODRAG, 2013, p. 170-171)

Da perspectiva de Miodrag, pode-se compreender a linguagem escrita (e a falada) como uma codificação criada apenas com signos cujos significados são arbitrários – símbolos, segundo a semiótica. Embora nas imagens pictóricas também possamos aprender os significados de signos arbitrários – o balão como símbolo de uma fala seria um exemplo nos quadrinhos –, o pictórico é lido sobretudo a partir das nossas habilidades lógicas e cognitivas de interpretação (como diz Neil Cohn ao tratar da linguagem visual; ver subcapítulo 2.3.3), sendo que esta interpretação está diretamente ligada às relações que estabelecem entre si, com o espaço que ocupam e, como é frequente, no caso dos quadrinhos, com os signos linguísticos com o qual se articulam.

### 3.4.1 Lexias

Apesar da preleção sobre linguagem e as imagens pictóricas, Miodrag passa a localizar pontos de encontro entre o linguístico e o pictórico nos quadrinhos sobre os quais discorre. Em uma longa análise das HQs da quadrinista britânica Posy Simmonds, ela encontra relações especiais relativas a tipografia e posicionamento de *lexias* e como estes afetam a narrativa.

A obra de Simmonds em análise, *Gemma Boverly*, caracteriza-se pelo uso de grandes blocos de conteúdo linguístico (ou parágrafos) acoplados ao pictórico, em regime similar a livros ilustrados. *Boverly*, mesmo assim, caracteriza-se como história em quadrinhos pelas articulações entre signos linguísticos e pictóricos e, na leitura de Miodrag, pela configuração tipográfica e espacial dos blocos linguísticos. A pluralidade de vozes de personagens, por exemplo, é representada de forma que cada uma tenha aspecto tipográfico próprio: na Figura 42, o narrador principal, Joubert, tem sua narração expressa em fonte maior que a de um trecho de revista que cita; na Figura 43, também se percebe a mudança quando se passa do discurso do narrador para uma letra manuscrita que representa a carta da personagem Gemma.

---

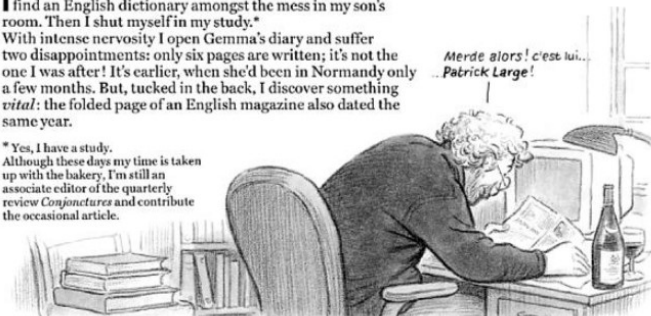
<sup>80</sup> Tradução de: “*The distinction between motivated and arbitrary signs raises the issue, mentioned previously, of the potential for making visual signs: visual signifiers can be invented on the page, their context and, more especially, their form imbuing them with significance, in contrast to the inherited system of language.*”

Figura 42 – *Gemma Boverly* (2000), página 4, de Posy Simmonds.

I run back to my place, Gemma's diary burning in my armpit. I tell myself, I'm not a thief. I borrowed it to discover the facts – although why I expect to find facts in her diary, I don't know. The writing of the dead acquires strange authority. If Gemma were alive I'd read her version of events with suspicion.

I find an English dictionary amongst the mess in my son's room. Then I shut myself in my study.\* With intense nervousity I open Gemma's diary and suffer two disappointments: only six pages are written; it's not the one I was after! It's earlier, when she'd been in Normandy only a few months. But, tucked in the back, I discover something *vital*: the folded page of an English magazine also dated the same year.

\* Yes, I have a study. Although these days my time is taken up with the bakery, I'm still an associate editor of the quarterly review *Conjonctures* and contribute the occasional article.



Patrick Large! Her lover. So she knew him back then. Or perhaps before then, before I ever knew her. This means everything to me. It means she and he had a history. It means he didn't spring from nowhere...

With the help of my son's school dictionary I translate the article. It's some *saloperie* about Patrick's apartment in London. Plus two things I never knew. He has a wife (Pandora)! And a child! Ha! So he's an adulterer too.

Across one of the photos there's a word scrawled in pencil, perhaps in Gemma's hand: WANKERS...



...wand...wane...wangle...  
...want...merde, ce n'est pas là...



I can't help feeling like the most base voyeur, as sentence by sentence I translate the six pages of diary. It's hard work. I don't stop even when I hear my wife return from the shop – it's normal for me to be at my desk at this hour and she knows not to disturb me. Also I am confident that Martine knows nothing of my involvement with Gemma or my recent chagrin. She thinks it's my irritable bowel that keeps me awake at night.

Fonte: Simmonds (2000, p. 4).

Figura 43 – *Gemma Bovery* (2000), página 8, de Posy Simmonds.

**T**he first entry in Gemma's diary confirms something I already guessed. After only a few months of living in France she hates it. She hates Normandy. She hates Bailleville. She hates the rain.

Above all, the house is a profound disappointment.

**T**he English have a great talent for cottaging and Gemma was no exception. She tried to recreate the atmosphere of a hundred years ago, as if peasants still lived there. (One would say very bourgeois peasants, owners of kelim rugs, butler's trays and English arm-chairs.) But I can imagine her depression . . . those small dark rooms, darker and smaller when her husband is in them.



Wherever Charlie is, he blocks the light. The rain falls, the muslin droops

round the windows. All her possessions seem to retire into the shadows to die. The beams are gibbets of lynched, dangling things.



And the deathly quiet. It ennerves her. She writes:

*God, this bloody place!  
It's like a morgue  
NOTHING happens!  
God! hate my life*

At night she listens to Charlie snoring beside her. And begins to hate him too.



Fonte: Simmonds (2000, p. 8).

A tipografia utilizada para narração da personagem masculina (Joubert) é “livresca” – um padrão serifado típico da prosa impressa. Da mesma maneira, a citação que Joubert faz do trecho de um texto de revista na Figura 42 também é um padrão serifado típico de revistas, apenas em corpo menor. Nestes casos, o letreiramento quer ressaltar a composição morfológica da palavra escrita e impressa, mecânica, organizada e padronizada. Na Figura 42, os pensamentos de Joubert ganham outro aspecto tipográfico quando ele está pensando (ao consultar um dicionário): letras que lembram o manuscrito, impreciso, variável (ver a variação de espaço entre os pontos das reticências). Seu narrar e seu pensar são momentos diferentes e isto é evidenciado nas opções de letreiramento. Da mesma maneira, quando o narrador cita um trecho do diário de Gemma, na Figura 43, tem-se também uma letra que lembra o manuscrito – tal, no caso, como um diário.

Além dos aspectos tipográficos do letreiramento, porém, Miodrag resalta as conotações que a distribuição espacial dos blocos linguísticos pode assumir: “A disposição que [Simmonds] faz de conteúdo verbal aproveita-se de efeitos similares ao traçado de poemas ou de algo similar ao layout espacial que se vê na poesia concretista”<sup>81</sup> (MIODRAG, 2013, p. 65-66). E também:

O espaçamento arguto de porções de texto, ou *lexias*, demonstra particularmente como a configuração espacial dos quadrinhos tem relevância não só para os quadros, mas para mais componentes [da página], e que o melhor termo para descrever a gama de relações que ressoa entre estes textos fragmentados seria ‘rede’, não ‘sequência’.<sup>82</sup> (MIODRAG, 2013, p. 67)

A configuração espacial a que a autora se refere casa com a definição de *espaçotopia* – e as funções narrativas da *espaçotopia* – proposta por Groensteen, como exposta acima. Miodrag também recupera o termo *lexia*, a partir de Kannenberg (2001a), para tratar de “como

---

<sup>81</sup> Tradução de: “*Her arrangement of verbal content utilizes the sort of effects created by a poem’s lineation or through the sort of spatial layout seen in pattern poems.*”

<sup>82</sup> Tradução de: “*Her canny spacing out of portions of text, or lexias, in particular shows how comics’ spatial configuration is relevant to more components than just the panel, and that a web, rather than a sequence, best describes the range of relationships that resonate through these fragmentary texts.*”

palavras podem ser empregadas de maneiras que tiram proveito da natureza visual e espacial dos quadrinhos [...] o uso que os quadrinhos fazem das palavras pode recorrer a efeitos visuais-verbais particulares”<sup>83</sup> (MIODRAG, 2013, p. 77). Kannenberg, afinal, também aborda o letreiramento da perspectiva composicional, ou de como sua forma e posicionamento afetam a narrativa:

Se os críticos de quadrinhos desejam explorar a fundo as possibilidades [do letreiramento], precisam voltar-se para a aparência visual das letras de maneira sistemática e esclarecida. É de relevância à prática reconhecer o *design* como elemento significativo na estrutura dos quadrinhos e a percepção de que a aparência das letras em si (da tipografia escolhida ao seu posicionamento) é porção significativa deste *design*.<sup>84</sup> (KANNENBERG, 2001a, p. 169)

Apesar dos efeitos particulares, as lexias não são específicas aos quadrinhos: Miodrag cita a publicidade e a poesia concretista como formatos que fazem uso recorrente de efeitos visuais-verbais. O uso das lexias nos quadrinhos, ainda assim, tem funções narrativas que se desenvolvem com frequência no formato:

A superfície material do signo e a forma como o signo é incorporado ao layout bidimensional da página podem ser postas em jogo e informar como lemos o texto [...] Estilo gráfico, posição e relação com outros componentes internos ao protocolo de

---

<sup>83</sup> Tradução de: “*how words may be deployed in ways that exploit comics’ spatial, visual nature (...) comics’ use of words has recourse to particular visual-verbal effects.*”

<sup>84</sup> Tradução de: “*If comics critics are to explore these possibilities fully, however, they need to address the visual appearance of lettering in a systematic and illuminating fashion. Important to this practice is the recognition of design as a significant element in comics structure and the realization that the appearance of the lettering itself (from typeface to placement) is a significant portion of that design.*”



leitura moldam como estas palavras são lidas.<sup>85</sup>  
(MIODRAG, 2013, p. 78)

Este é um dos principais pontos, segundo a autora, que aponta a imbricação entre linguagem e imagem nos quadrinhos. Seria inclusive um recurso que pode levar ao entendimento de que os quadrinhos possuem linguagem própria. Miodrag, contudo, prossegue a defender a distinção entre imagem e linguagem, assim como reforça que as lexias não constituem uma linguagem.

O temor de que palavra e imagem sejam “destronados e rebaixados assim que ficam lado a lado numa mídia mista” (Groensteen 2009a: 9) evidentemente conduz muitos críticos a afirmar que o formato rompe as distinções, não apenas criando interação mas de fato fusionando os dois meios. Mas o significado da forma gráfica destas palavras só é evidente em relação a outras palavras. As letras desenhadas apenas sugerem o que sugerem porque diferem de outras instâncias das mesmas letras dispersas pelo texto, e é nesta capacidade de distinguir entre significantes verbais repetitivos e suas formas gráficas específicas e variantes que persiste a distinção entre verbal e visual.<sup>86</sup> (MIODRAG, 2013, p. 102-103)

A autora propõe um exemplo elucidativo. No quadro “Sweet Dreams, Baby” (Figura 44) de Roy Lichtenstein, a palavra “POW!”

---

<sup>85</sup> Tradução de: “*The material surface of the sign, and the way that sign is incorporated into the two-dimensional layout of the page, can both be brought into play and inform the way we read the text. [...] Graphic style, position, and relationships to other components within the reading protocol all shape the way these words are read.*”

<sup>86</sup> Tradução de: “*The fear that word and image are seen to be ‘dethroned and debased as soon as they are side by side in a mixed media’ (Groensteen 2009a: 9) evidently prompts many critics to seek to claim the form collapses these distinctions, not only interacting but actually fusing the two media. But the significance of these words’ graphic form is only evident in relation to other words. These drawn letters only suggest what they do because they differ from other instances of the same letters across the text, and it is in this ability to distinguish between repeated verbal signifiers and their varying specific graphic forms in which the distinction between verbal and visual persists.*”

possui aspecto tipográfico particular que tem conotações próprias que diferem de um “POW!” como o deste parágrafo, grafado em Times New Roman. O “POW!” do quadro é signo linguístico, mas não apenas signo linguístico; é também imagem, mas não apenas imagem; aproxima-se do pictórico, mas, nos termos deste trabalho, não é pictórico.

Figura 44 – “Sweet Dreams, Baby” (1965), de Roy Lichtenstein.



Fonte: <https://www.phillips.com/detail/ROY-LICHTENSTEIN/UK010511/194> (acesso em 20/11/2017).

Da perspectiva saussureana, o “POW!” do quadro de Lichtenstein e um “POW!” grafado de qualquer outra maneira são ambos signos materiais que remetem ao mesmo significante abstrato. Todo signo material terá qualidades materiais: uma imagem acústica (uma pessoa pronunciando “POW!”) possui altura, duração, intensidade e outras características físico-acústicas que incidem sobre sua compreensão; da mesma maneira, um “POW!” gráfico possui cor, formato, aspecto e características morfológicas que incidem sobre sua interpretação. As

lexias e as formas gráficas, enfim, tensionam a interpretação como em qualquer tipo de signo – mas não alteram nem fundem os protocolos de leitura do linguístico e do pictórico. “Formas visuais [pictóricas] e verbais [linguísticas] participam de intercâmbio mútuo nos quadrinhos, mas esta interação não possui prevalência sobre a natureza distinta das formas”<sup>87</sup> (MIODRAG, 2013, p. 107).

As principais prescrições de Miodrag, do ponto de vista analítico, são as seguintes:

- Sim, signos linguísticos e pictóricos interagem de maneiras criativas e particulares nos quadrinhos.
- Mas não, esta interação não faz estes elementos deixarem de ser signos linguísticos para virarem pictóricos, nem vice-versa.
- Sim, signos linguísticos podem ser vistos como imagens;
- Mas não são apenas imagens, pois continuam sendo linguagem.

As letras e palavras podem *também* constituir imagens, mas não deixam de ser letras que remetem a uma linguagem. A afirmação peremptória de Eisner, de que “o texto [o linguístico] é lido como uma imagem”, ganha um adendo: mas não deixa de ser linguagem. Ou retorna-se a McCloud: linguagem e imagem são duas faces da mesma moeda.

Hatfield pode oferecer um pensamento conclusivo ao debate, pelo menos no que tange aos estudiosos de quadrinhos:

[...] palavras podem ter modulações visuais, e serem lidas como imagens, enquanto imagens podem virar tão abstratas e simbólicas quanto palavras. Em resumo, o texto escrito pode funcionar como imagem e as imagens como texto escrito. Os quadrinhos, assim como outros textos híbridos, derrubam a dicotomia palavra/imagem: a linguagem visível tem potencial de ser bastante elaborada na sua aparência, obrigando o reconhecimento de qualidades pictóricas e materiais que podem ser carregadas de significado

---

<sup>87</sup> Tradução de: “*Visual and verbal forms take part in a mutual exchange in comics, but this interaction does not override their distinct nature*”.

(tal como, por exemplo, na poesia concretista).<sup>88</sup>  
(HATFIELD, 2005, loc. 856-860)

### 3.5 A LETRA COMO GRAFIAÇÃO

Como bom representante dos leitores franco-belgas, o francês Philippe Marion dedica boa parte de sua teoria dos quadrinhos ao letreiramento. E ao letreiramento que, no caso, é produzido pela mesma mão que desenha toda a HQ. Para o autor, a coincidência no traço de letras e de outros elementos gráficos da página rende efeitos particulares no processo de leitura que precisam ser explorados. Na teoria de Marion, a identidade deste traço do desenho (de letras e quaisquer outras formas) recebe o nome *grafiação*.

O conceito de Marion apoia-se, primeiramente, nas concepções do teórico do cinema André Gaudreault sobre a enunciação cinematográfica. Gaudreault (1987) expõe que a enunciação no cinema pode ser decomposta em dois aspectos: *narração* e *mostração*. A *narração* englobaria as falas de um narrador, caso façam parte do filme, e os recursos de edição que contam a história; paralelamente, a história também é contada a partir da *mostração*, dos elementos vistos na tela (personagens, expressões, cenário, figurino, enquadramento). Os dois aspectos são interdependentes e, segundo Gaudreault, diferenciariam o cinema do teatro (onde ele argumenta só haver *mostração*) e da literatura (onde só haveria *narração*).

Marion parte, então, a individualizar os quadrinhos com base nesta teoria da enunciação cinematográfica. A enunciação quadrinística seria composta por três elementos: além da *narração*, a *mostração* poderia ser decomposta em *mostração* e *grafiação* (*graphiation*). A *grafiação* consistiria na “instância particular de enunciação que ‘reveste’ a matéria gráfica que constitui a história em quadrinhos e nela inspira, de maneira

---

<sup>88</sup> Tradução de: “*words can be visually inflected, reading as pictures, while pictures can become as abstract and symbolic as words. In brief, the written text can function like images, and images like written text. Comics, like other hybrid texts, collapse the word/image dichotomy: visible language has the potential to be quite elaborate in appearance, forcing recognition of pictorial and material qualities that can be freighted with meaning (as in, for example, concrete poetry).*”

reflexiva, a marca de sua subjetividade, a marca de seu estilo pessoal”<sup>89</sup> (MARION, 1993, p. 35). A grafiação seria o próprio gesto da mão do quadrinista – ou *grafiador* – ao manchar o suporte sobre o qual desenha (e letreira, como outra modalidade de desenho). Embora, como ressalta Marion, não tenha acesso ao momento específico da grafiação, o leitor tem como analisar linhas, contornos e cores de forma a ter uma noção da grafiação. Não se vê o ato enunciativo, mas o resultado da enunciação. O próprio Marion também utiliza *identidade gráfica* como termo similar a grafiação – e esta identidade gráfica possui benefícios, segundo o autor, caso seu conjunto parta da mesma mão, ou “de um traço unificador específico”<sup>90</sup> (MARION, 1993, p. 33) ou do “efeito de traço fundador”<sup>91</sup> (p. 37).

A narração, conforme a concepção de Gaudreault, continua existindo: está na decupagem e sequência dos quadros (a decupagem e a artrologia de Groensteen) e em eventuais intervenções de um narrador via palavra escrita. Já a mostraçã, em comparação com a enunciação cinematográfica, precisaria ser decomposta porque, diferente do cinema, nos quadrinhos não haveria a “transparência figurativa”:

Além da própria distinção entre narração e mostraçã, o leitor-espectador dos quadrinhos é convocado a perceber uma coincidência entre seu olhar e o movimento criativo do grafiador; é apenas ao identificar a marca gráfica do artista que o leitor pode entender por completo a mensagem da obra. Deste ponto de vista, a *grafiação* é fundamentalmente autorreferente. Embora ela contribua para o nível figurativo da obra, ela é a automostraçã, no traço, de uma identidade gráfica percebida a partir da subjetividade específica de uma marca [...] Quando proponho parear a noção de *grafiação* e de mostraçã, também desejo sublinhar que o conceito de mostraçã da forma como é teorizado por Gaudreault nos estudos do cinema não pode ser transposto mecanicamente para o campo dos quadrinhos, já que a mostraçã nos quadrinhos está longe de ter a mesma

---

<sup>89</sup> Tradução de: “*instance énonciatrice particulière qui « traite » ce matériau graphique constitutif de la bande dessinée et lui insuffle, de manière réflexive, l’empreinte de sa subjectivité singulière, la marque de son style propre.*”

<sup>90</sup> Tradução de: “*d’un trait unificateur spécifique.*”

<sup>91</sup> Tradução de: “*effet de trace fondateur*”.

transparência figurativa que da película. O processo de mostração em si tende a passar despercebido além do resultado figurativo, ou seja, além do potente simulacro analógico que instaura. Nos quadrinhos, contudo, a matéria gráfica (tanto desenho quanto letreiramento) resiste, é opaca, impede que a mostração seja plenamente transitiva. É nesta reticência reflexiva – a presença obsessiva de um “estilo” gráfico singular – que se afirma o *efeito de traço*.<sup>92</sup> (MARION, 1993, p. 36, grifo do autor)

Baetens (1996, p. 227-228), analisando a decomposição proposta por Marion entre mostração e grafiação, compara esta cisão a um conflito entre o plástico (da ordem da grafiação) e o icônico (da ordem da mostração). O plástico/grafiação tenderia para a forma, enquanto o icônico/mostração tenderia para o sentido. “A tensão entre forma e sentido reproduzir-se-ia então dentro destes dois tipos de signos, sendo que cada um possui seu(s) próprio(s) sentido(s), e um deles, o icônico, seria mais identificável que o outro, o plástico, dado que é mais fácil semantizar o primeiro”<sup>93</sup> (BAETENS, 1996, p. 228).

Marion enxerga no traço uma possibilidade de ativar experiências infantis do leitor com seus próprios desenhos. “As lembranças de nossos

---

<sup>92</sup> Tradução de: “*En deçà de la narration et de la monstration, le lecteur-spectateur de BD est appelé à mettre son regard en coincidence avec le geste du graphiateur; c'est en épousant l'empreinte graphique de celui-ci qu'il peut participer au message. Dans cette mesure, la graphiation est donc fondamentalement autoréférentielle. Avant de contribuer à la figuration, elle est auto-monstration, dans la trace, d'une identité graphique perceptible dans la spécificité subjective d'une empreinte. [...] Si je propose ainsi la notion de graphiation à côté de celle de monstration, c'est aussi que la monstration telle qu'elle est imaginée par Gaudreault pour le cinéma n'a nullement, en BD, la même transparence figurative, la même transitivité. Le processus de monstration s'efface derrière le tout puissant simulacre analogique qu'il tend à produire. Or, en bande dessinée, la matière graphique fait toujours résistance, opacité, et elle empêche la monstration d'être pleinement transitive. C'est dans cette réticence réflexive -la présence obsédante d'un 'style' graphique unique-que s'affirme précisément l'effet de trace.*”

<sup>93</sup> Tradução de: “*La tension entre forme et sens se reproduirait ainsi à l'intérieur des deux types de signes, qui ont chacun leur propre(s) sens, mais dont l'un, l'icônique, serait plus repérable que l'autre, le plastique, parce que plus facilement sémantisable.*”

desenhos originais seriam assim reativadas através das mensagens gráficas de outrem, o que possibilitaria – em identificação centrífuga ou centrípeta – nos identificarmos com ele ou ele identificar-se conosco”<sup>94</sup> (MARION, 1993, p. 26). É o que dá princípio à ideia de imersão:

Nos quadrinhos, o letreiramento participa ativamente na elaboração da relação com o leitor. O traço do desenho e o traço da palavra escrita podem complementar-se para produzir um efeito de traço homogêneo. O traço de um sujeito grafiador no qual o gesto expressivo pode ser reproduzido pelo olhar do espectador. O letreiramento, dado que combina a legibilidade tipográfica e o efeito de impulsão manuscrita, tende a produzir um efeito de proximidade que favorece a participação e imersão na representação.<sup>95</sup> (MARION, 1993, p. 63-64).

Marion faz outras comparações entre o traço das letras e o traço de desenho: a vibração do escrito que entra em reação química com a vibração do desenho (p. 56); o letreiramento como “caligrafia utilitária”, ou aplicada, dado que seus movimentos percorrem a gama entre o delicado e o turbulento (p. 56); o traço manuscrito como versão “sensual” da tipografia maquinica, “marcada pelo traço de um *eu*” (p. 58); o manuscrito como “grão da voz” (em referência a Barthes<sup>96</sup>) no letreiramento (p. 61); de outro lado, o letreiramento feito à máquina como

---

<sup>94</sup> Tradução de: “*Les souvenirs de nos dessins originaux seraient ainsi réactivés à travers les messages graphiques d’autrui, ce qui nous permettrait - identification centrifuge ou centripète – de nous identifier à lui, ou de l’identifier à nous.*”

<sup>95</sup> Tradução de: “*Dans la bande dessinée, le lettrage participe donc de manière active à l’élaboration d’une relation avec le lecteur. Le trait du dessin et le trait d’écriture se complètent souvent pour produire un effet de trace homogène. Trace d’un sujet graphiateur dont le geste expressif peut être relayé par le regard du spectateur. Le lettrage, lorsqu’il combine lisibilité typographique et effet d’impulsion manuscrite, tend à produire un effet de proximité capable de favoriser la participation et l’immersion dans la représentation.*”

<sup>96</sup> Segundo a acepção barthesiana, o “grão da voz”, na expressão musical, seria: “a materialidade da voz, aquilo que podemos ‘tocar’ na voz. O seu volume, o seu gênero (masculino ou feminino), o seu corpo. Mas é, sobretudo, o que profana a minha audição: o corpo de alguém que convoca a minha história, a minha biografia, o momento em que eu ouvi aquela canção, as lágrimas que eu posso derramar ao ouvi-la.” (SOARES, 2014, p. 21)

marca de “oficialidade” e, assim, distanciamento do leitor (p. 65). Ele elabora estas relações no seguinte quadro:

<b>Tipo de letreiramento</b>	<b>Traçado</b>	<b>Características principais / potenciais efeitos pragmáticos</b>
Tipografia	grau 0	regularidade normalização legibilidade
simulação tipográfica 1	grau 1	minimalização do manuscrito transparência legibilidade
simulação tipográfica 2	grau 2	vivificação manuscrita transparência e efeito de traçado legibilidade “filtrada”
cursividade manuscrita	grau 3	manuscrito personalizado gesto escritural perceptível proximidade com o sujeito
caligrafia autografia	grau 4	estilo autônomo marcado opacidade expressiva

(MARION, 1993, p. 79)

Cabe mencionar que Marion teorizou a grafição antes de o letreiramento digital difundir-se nas indústrias de quadrinhos. Não havia referência, à época desta teorização (1993), a autores que transformavam sua própria letra manuscrita em fonte digital, por exemplo. Portanto, pode-se apenas especular que o autor encaixaria, entre os graus 2 e 3, uma categoria de “simulação manuscrita”, que teria regularidade, legibilidade “filtrada” e proximidade com o sujeito (grafiador). Quanto às fontes digitais que padronizam uma linha editorial, como mencionado acima, é difícil aventar a posição de Marion, dado que o recurso a letreiristas que



cumpriam esta função de padronização já existia à época em que ele escreveu – mas não figurou na sua classificação.

Como ressaltado acima, a teoria da grafiação de Marion é fortemente focada na coincidência de traços de desenho e letreiramento nos quadrinhos. Pode-se falar do letreirista como profissional à parte, que não o desenhista, apenas por frestas da sua teorização. De qualquer maneira, o autor dá nome próprio dos quadrinhos a uma característica tensionante do letreiramento: sua identidade gráfica. A grafiação, como se vê à frente neste trabalho, é um dos elementos de interpretação a que o letreirista de tradução deverá ater-se.

### 3.6 A LETRA COMO SOM



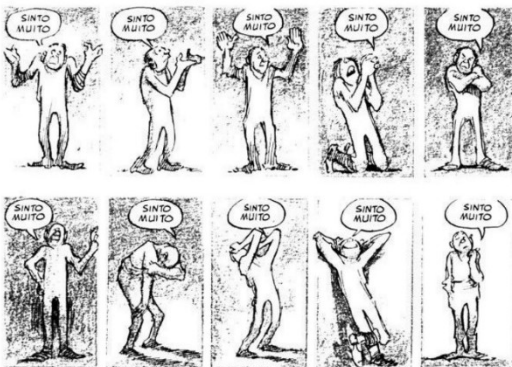
(McCLOUD, 1995 [1993], p. 25)

É comum autores da área de quadrinhos atribuírem qualidades de modulação do áudio ao letreiramento. Pode-se dizer que, embora os quadrinhos não estimulem os ouvidos do leitor, há um canal de áudio que se instaura a partir da leitura, que decorre da estimulação visual. A convenção de que as letras, em tamanho maior que o usual, significam que o personagem está gritando é um dos exemplos desta modulação do áudio: um recurso gráfico sugere que, naquela cena, a voz da personagem ganhou mais amplitude em relação a sua intensidade usual – sendo a intensidade usual representada por uma letra de mesmo corpo que a das outras personagens. Com negritos, itálicos, com balões de determinado formato ou tratamento gráfico ou por meio de vários outros recursos, o leitor deve entender que a personagem está falando com mais ou menos intensidade, ou com uma voz diferenciada das demais personagens, ou enlevada por determinada emoção. A personagem “fala” com determinada modulação sonora conforme a modulação convencionalizada, destinada a gerar o efeito sonoro desejado diante da interpretação do leitor.

No manual *Quadrinhos & Arte Sequencial*, Will Eisner orienta que o letreiramento pode prover “o clima emocional, uma ponte narrativa e a sugestão de som” (EISNER, 1985/1989, p. 10). Mais à frente, ainda menciona que o formato das letras afeta o “nível sonoro” (p. 27) da HQ e que as modulações gráficas são uma forma de “‘controle’ do ouvido do leitor” (p. 124-125, grifo do autor). Eisner está construindo comparações entre os quadrinhos e outras expressões, como o teatro e o cinema, nas quais a modulação do áudio – desde músicas incidentais até a altura da voz de uma personagem – estabelece funções narrativas em paralelo ao que é captado visualmente. Como não há canal de áudio nos quadrinhos, estabelecer “clima” e outras funções que o áudio pode determinar esteticamente em um filme ou em uma peça de teatro seriam desempenhadas, nos quadrinhos, por aspectos do letreiramento.

Mais à frente na mesma obra, Eisner estabelece que a interação entre o desenho da personagem e o que está expresso num balão também é recurso que afeta níveis e modulações de interpretação (ou de registro do “som” de uma personagem), independentemente do revestimento gráfico das letras.

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 de emoção e dar inflexão audível à voz do falante.



(EISNER, 1985/1989, p. 103)

Embora neste trecho ressalte a “primazia” da postura e do gesto – ou seja, da interpretação do traçado da personagem – em relação ao letreiramento, entende-se em conjunção com as afirmações anteriores que Eisner pensa todos os traços da página de quadrinhos – seja das personagens, seja o revestimento dos signos linguísticos – como recursos para produção de sentido ou, como ele prefere, “expressão”. A intenção-mor de Eisner no manual *Quadrinhos e Arte Sequencial* é ensinar a expressividade, a comunicação clara dos significados que pretende conferir às suas narrativas.

Também neste sentido, Forceville, El Refaie e Meesters (2014, p. 13) reforçam a combinação de elementos do letreiramento e do desenho como maneira de enfatizar uma informação narrativa:

é evidente que se o leitor/visualizador chega a uma interpretação que tem relevância narrativa – seja em relação às emoções e motivações do personagem ou ao estado das coisas no mundo da história – com frequência isto resulta da combinação de sinais de categorias: o estado emocional irritado de um personagem pode ser sugerido, por exemplo, pela sua expressão facial *mais* sua postura corporal *mais* runas<sup>97</sup> *mais* pictogramas *mais* variáveis do balões *mais* formato do quadro *mais* tamanho da letra *mais* onomatopeias *mais* o texto no balão: “Estou furioso pra dedéu!”<sup>98</sup>

Outros autores também fazem a comparação. “A imagem das letras é de suma importância. Com ela pretende-se criar todo um imaginário sonoro no qual a oralidade impere, a fim de que a sugestão fônica aguçe

---

<sup>97</sup> Por “runas”, os autores referem-se elementos gráficos tais como linhas de movimento, gotas de suor, espirais e outros que conotam significados diversos no desenho.

<sup>98</sup> Tradução de: “*it is clear that if a reader/viewer arrives at an interpretation that is somehow narratively relevant – whether pertaining to a character’s emotions, motivations or a state of affairs in the story-world – this is most often as a result of combining signals from categories: an angry character’s emotional state may well be cued as such by, say, her facial expression and bodily posture and runes and pictograms and balloon variables and panel forms and font sizes and onomatopoeia and the balloon text, ‘I am mad as hell’.*”

o ouvido visual”<sup>99</sup> (YUSTE FRÍAS, 2001, p. 8). Ficarra (2012, p. 38) diz que o letreiramento mal feito equivale a “um belo filme com diálogos mal declamados ou com péssima trilha sonora. O resultado estraga a direção e o roteiro.”<sup>100</sup>

O som das vozes dos personagens no rádio, no cinema e na televisão contribui sobremaneira à interpretação do público; os quadrinhos, que evoluíram no mesmo século que estas outras mídias, utilizam a ênfase visual como recurso metanarrativo para replicar esta ferramenta extra de caracterização em sua mídia, que é muda.<sup>101</sup> (KANNENBERG, 2001a, p. 174)

O quadrinista Justin Green faz uma das equiparações mais significativas entre letreiramento e áudio ao ilustrar os indicadores de expressão típicos da notação musical – que sugerem andamento, movimento ou clima na execução de uma música:

---

<sup>99</sup> Tradução de: “*la imagen de las letras es de suma importancia. Con ella se pretende crear todo un imaginario sonoro donde la oralidad impere para que la sugestión fónica agudice el oído visual*”.

<sup>100</sup> Tradução de: “*un bel film con dialoghi recitati male o con una pessima colonna sonora. Il risultato sarà quello di aver rovinato tutto il lavoro di regia e sceneggiatura del film.*”

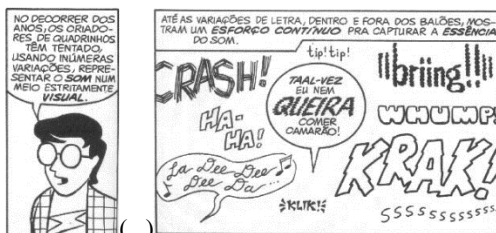
<sup>101</sup> Tradução de: “*The sound of characters' voices in radio, film, or television contributes greatly to audience interpretation; comics, developing in this century along with these other media, uses visual emphasis as a metanarrative device in order to replicate this additional characterization tool in its own, mute medium.*”

Figura 45 – Da série *Sign Game*, de Justin Green.



Fonte: Green (2011, online).

Scott McCloud – apesar da brincadeira que abre este subcapítulo – é o autor que mais explora as relações letramento/som.



(McCLOUD, 1993/1995, p. 134)

McCloud equipara forma gráfica a “sonoridade”. A grafia das palavras remeteria a aspectos físicos dos objetos a que o som se refere, através de funções icônicas ou convencionadas. Seria icônico, por exemplo, o traçado de “KRAK!”, com linhas que transmitem um aspecto de rachado, de quebra antes que se consiga uma linha reta constante, tal como um raio que se avista entre o horizonte e o céu. A grafia de “WHUMP!”, do mesmo modo, remete a formas alargadas, “gordas”, por meio das linhas arredondadas nas laterais de cada letra – a impressão que se tem é da queda de algo pesado. Por convenção, tem-se que a letra cursiva e italicizada de “La Dee Dee Dee Da...”, em linha sinuosa (dentro de um balão também sinuoso), remeteria às variações de tom (sinuosidade) numa voz cantante. Também por convenção, o negrito/itálico e as letras desenhadas com ziguezagues no balão central, contrastando com uma letra-bastão que se entende padrão – “Taal-vez eu nem queira comer camarão!” – estabelecem três tons de voz distintos na mesma fala<sup>102</sup>.

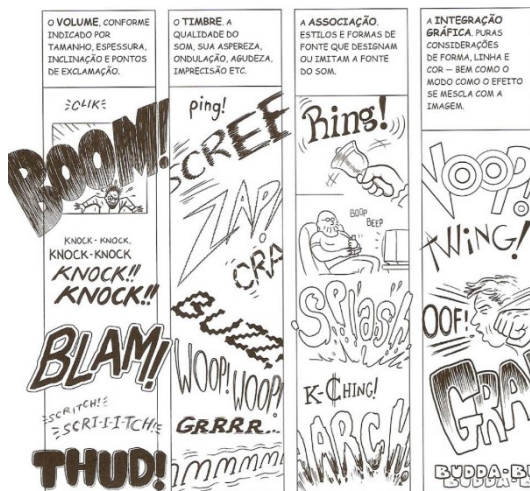
Em outra obra, McCloud expande esta perspectiva. Baseando-se sobretudo em Eisner, ele chega a uma outra formulação: o letreiramento, utilizando recursos gráficos, deveria possibilitar o “ouvir com os olhos”.



(MCCLOUD, 2006/2008, p. 146)

A ideia rende a McCloud a chance de fazer analogias entre características do áudio – como intensidade e timbre – e a representação gráfica dos signos linguísticos. Ele elenca quatro variáveis:

<sup>102</sup> Sem esquecer que a duplicação do “a” e o hífen em “taal-vez” também conferem sonoridade particular à palavra.



(McCLOUD, 2006/2008, p. 147)

As analogias de volume e timbre<sup>103</sup> parecem apropriadas para estas utilizações de recursos gráficos no letreiramento – mesmo porque volume, aspereza, ondulação e agudeza são termos utilizados também por analogia quando se trata de questões sonoras. As variáveis “associação” e “integração gráfica”, por outro lado, podem causar certa confusão: timbre e volume podem ser graficados por associação, e integração gráfica é elemento concernente a todas ocorrências de signos linguísticos nas HQs. Por outro lado, McCloud não pensa estas associações como uma categorização, e sim como variáveis, de forma que quis dar ênfase a certos aspectos que deseja ressaltar no letreiramento.

As quatro variáveis, todavia, dizem respeito a uma medida de maior exposição, de ressalte do letreiramento – são variáveis de “gritância”, por assim dizer, mantendo a analogia com o áudio. Logo a seguir o autor diz que uma abordagem menos “chamativa” tem igual função expressiva:

<sup>103</sup> Do ponto de vista da Física, McCloud faz utilização leiga dos termos “volume” e “timbre”. Na acústica, o termo correto para “volume” seria *intensidade*: a potência sonora recebida por unidade de área de uma superfície. O timbre, por sua vez, é uma referência aos formatos distintos das ondas sonoras geradas por fontes distintas; seria uma característica do som cuja representação gráfica seria pouco significativa. Ainda seria possível falar em *altura* do som, referente às oscilações de vibração. Apesar das imprecisões, mantiveram-se aqui os termos conforme propostos por McCloud.



(McCLOUD, 2006/2008, p. 147)

O uso de caixa alta e baixa, uma área de balão ampla, com bastante espaço em branco em torno das letras – o que as faz parecerem menores – seriam associações que, no extremo oposto das onomatopeias dos exemplos anteriores, remeteriam a comedimento, ao “volume” mais baixo (ou menor intensidade, em termos mais precisos), a sensações de morosidade ou letargia. É importante reparar que mesmo a onomatopeia no quadro, “Ding!”, é grafada quase no mesmo corpo das letras em balão, também em caixa alta e baixa, sem querer o ressaltado ou “grito” das onomatopeias mais típicas.

Ainda em se tratando de letreiramento e áudio, podemos voltar ao exemplo da série *Sandman* e as opções que caracterizavam balões e letras da personagem principal, Morpheus. Ele é o único que, ao “falar”, tem balões com bordas irregulares, fundo preto e letras em maiúsculas e minúsculas. As demais personagens têm balões ovalados, de fundo branco e letras em maiúsculas, como é usual aos quadrinhos. Não é claro o “tom” ou a diferença de “voz” que se deveria entender em Morpheus por ele ter balões com bordas irregulares, fundo preto e letras em maiúsculas e minúsculas. Talvez, pode-se supor, uma voz profunda, distante, de baixa intensidade, mas com tom majestoso. Mas nesta interpretação – tal como sugere Eisner ao ilustrar a mesma fala dada por um personagem com posturas diversas – estou misturando a aparência do personagem (comumente com um rosto que não transmite emoções), as motivações que conheço a partir de suas histórias (ele é uma espécie de rei) e o registro linguístico que ele utiliza, o que só demonstra a integração dos elementos para comunicação nos quadrinhos. O fato é que os balões de Morpheus eram graficamente diferentes dos das demais personagens, o que o marcava com outra “voz”.



Figura 46 – *The Sandman Overture* n. 1 (2013), s.p. Roteiro de Neil Gaiman, desenhos e pinturas de J.H. Williams III, cores de Dave Stewart, letreiramento de Todd Klein (edição de Gregory Lockard, Karen Berger e Shelly Bond).



Fonte: Gaiman e Williams III (2013/2015, s.p.).

Pode-se inclusive jogar com estas “vozes” que não são “vozes”, mas sim palavra escrita que é lida e interpretada cognitivamente pelo leitor como “voz”. Há um exemplo na proposta do quadrinista Scott Snyder ao chamar sua história em quadrinhos de *Wytches* (SNYDER e JOCK, 2017/2015). O título é uma corruptela ou referência às raízes etimológicas da palavra *witches* (bruxas), e refere-se a personagens monstruosas na HQ. A obra tem cenas em que personagens (humanas) dizem que os monstros não se chamam “witches”, mas sim “wytches”. Como não há clareza nas regras de pronúncia diferenciada de “i” e “y” nesta palavra, não fica claro qual a diferença entre o som de “witches” e “wytches”. Mas o autor está ciente disso (entrevista a RIESMAN, 2015, online) e joga com a tensão entre a palavra ser grafismo, estar na página, mas, no espaço diegético, ser som. A interpretação de como seria este som cabe apenas à mente do leitor.

### 3.7 A LETRA COMO INVISÍVEL

Groensteen faz uma consideração importante em relação aos balões, recordatórios e onomatopeias, e à tensão que criam com os signos pictóricos. Por um lado, balões, recordatórios e onomatopeias são objetos que “não existem” na cena que o quadro deseja construir: são abstrações que remetem a sons que a HQ fisicamente não emite e a tempos que nela, fisicamente, não ocorrem. Por outro lado, como lembra Groensteen, estas palavras efetivamente existem, possuem presença gráfica na espaçotopia e sua abstração tensiona a intenção representativa do desenho.

A noção de “relação de profundidade” entre balão e quadro possui duplo sentido. Ela designa de início uma oposição entre a “zona de texto” [signos linguísticos] e a “zona de imagem” [pictórica]. A imagem [pictórica], de fato, na medida em que se apoia no código perspectivo e prático na sobreposição de planos, cria a ilusão de tridimensionalidade. O texto [o conteúdo linguístico], por outro lado, livre de sua transcendência mimética, respeita e confirma a materialidade bidimensional de sua superfície de inscrição. Vê-se que o quadro fica dividido em duas zonas, uma que reivindica a representação planificada e outra que a trai ao produzir a ilusão de profundidade. Neste sentido, é legítimo afirmar que a coabitação do desenho e do balão gera uma

tensão, já que o espaço tridimensional construído pelo desenhista é contradito pela presença, no próprio desenho, desta peça conectada estranha à ilusão representativa. (GROENSTEEN, 1999/2015, p. 77)

A ideia de “tensão” entre o pictórico verossimilhante e o balão, como expõe Groensteen, tem relevância porque ressalta o aspecto do balão (ou recordatório, ou onomatopeia) como abstração. Enquanto o pictórico, por mais abstrato que seja, pretende-se representação de uma cena ou situação que remete ao real (ou fantasias/abstrações também calcadas no mundo aparente), as falas, narrações e “barulhos” que figuram na página de quadrinhos são entendidas como algo que “não está lá” – ou seja, não fazem parte da cena ou situação no sentido de aproximação do real. No sentido gráfico, porém, os balões, recordatórios e onomatopeias *estão* na página, fazem parte de sua composição, são tão imagem quanto os demais traços da cena ou situação.

Evidentemente, alguns quadrinhos farão uso desta tensão “está/não está” para fins de ressaltar estético – como a chuva caindo nas letras de Eisner, debatida no Preâmbulo desta tese. A maioria dos quadrinhos, contudo, trabalha dentro desta tensão, possivelmente mais evidente conforme as imagens pictóricas tendam mais para a mímese, para o traço “realista”.

Uma das maneiras de demonstrar esta tensão é através do seu exemplo limite: as brincadeiras em que autores fazem uso do balão como forma, como elemento de cenário, e que o contrato de leitura nos leva a entender como jogo metalinguístico, como na Figura 47.

Figura 47 – *Lápis Zen*: “BUDA: Menos é mais” (2012), de Gavin Aung Than. Tradução de Érico Assis e letreiramento de Rodolfo Muraguchi.



Fonte: Than (2012/2013, online).

Cabe recorrer à ideia de *diegese*, o conceito que remete à realidade própria da narrativa ficcional, à parte da realidade do leitor. Temos o *espaço diegético*, o ambiente onde ocorre a narrativa ficcional, e o *tempo diegético*, a temporalidade onde transcorre a narrativa ficcional. Devemos entender que os balões, recordatórios e onomatopeias *não fazem* parte do espaço diegético.

### 3.8 A LETRA COMO TEMPO

Balões, recordatórios e onomatopeias, embora sejam comumente invisíveis ao espaço diegético, fazem parte do *tempo diegético*. São elementos que imprimem uma temporalidade a cada quadro, que está no nosso entendimento de que a personagem levou determinados segundos para proferir a mensagem dentro do balão.

Groensteen, ao levantar as “funções do verbal” nos quadrinhos, sugere outra tensão que as letras criam numa HQ: entre o estatismo da cena desenhada e a temporalidade de uma enunciação verbal. Ao propor “Função de Efeito de Real” e “Função Rítmica” como funções do verbal, pode-se entender que o autor está falando de como as falas imprimem uma temporalidade à diegese do quadrinho. E, ao mesmo tempo, uma temporalidade à leitura.

Em sua diegese, as cenas individualizadas que compõem a página de quadrinhos são instantâneos, momentos estáticos<sup>104</sup> onde se tem personagens em posições estanques. Scott McCloud considera que as letras, ao representarem falas, sugerem o tempo que não está presente na página de quadrinhos. A duração de uma fala imprime tempo a uma cena – ou, como no exemplo que o autor apresenta, várias falas podem sugerir tempo passando ao longo de um único quadro com uma cena estática.

---

<sup>104</sup> Ver a explicação sobre o uso dos gifs animados em webomics em nota no subcapítulo 2.3.2.



95

(McCLOUD, 1993/1995, p. 95)

Como McCloud diz, contudo, o tempo pode transcorrer dentro de um só quadro – estamos vendo uma cena onde as personagens estão *paradas* como em uma foto – mas este quadro pode nos indicar *movimento*, pode nos sugerir a representação de algo que transcorre ou transcorreu. Um quadro em que uma personagem aparece com uma escova de dentes à boca, por exemplo, tende a nos sugerir não que esta escova está parada na boca da personagem, mas sim que a personagem está escovando os dentes, no tempo que uma pessoa leva para escovar os dentes. Pode-se inclusive usar o recurso das *linhas de movimento* como indicador de que a mão com a escova não está parada.

Os balões e as onomatopeias também funcionam como indicadores de tempo. Conforme a cognição do leitor, a mensagem que aparece no balão levou determinado tempo para ser proferida (que não é

necessariamente o tempo que levou para ser *lida*, geralmente mais curto). O barulho da onomatopeia só pode ter ocorrido ao longo de determinadas frações de tempo. Mesmo um recordatório – que costuma conter uma voz de narrador ou pensamentos da personagem retratada – pode sugerir a percepção de uma temporalidade ao explicitar ao longo de que tempo acontece aquela cena estática, ou o tempo de raciocínio da personagem cujos pensamentos estão escritos.

O posicionamento dos balões também seria de relevância para a percepção de tempo, como aponta Kannenberg:

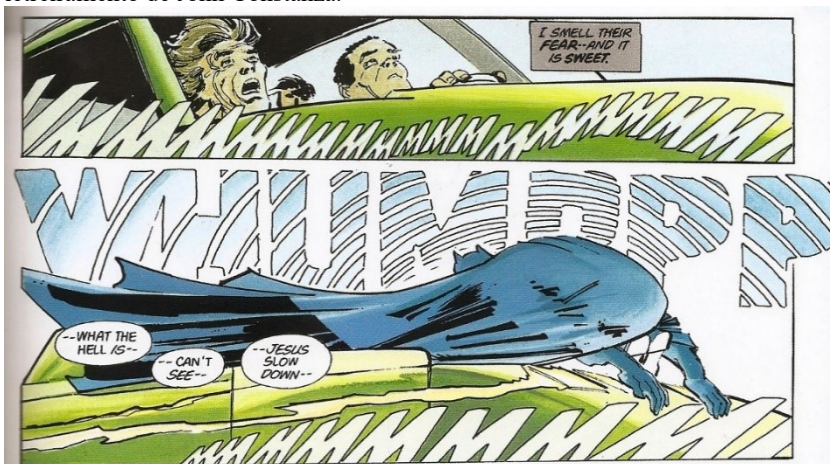
Quadros apinhados criam a impressão de tempo condensado ou que passa rápido, enquanto quadros com composição mais aberta, com balões em menor número e mais dispersos, conotam intervalos de tempo mais compridos ou mais lentos. Além disso, o posicionamento dos balões em relação à posição dos falantes pode sugerir relações entre os falantes.<sup>105</sup> (KANNENBERG, 2001a, p. 175)

Há recursos gráficos no letreiramento para “esticar” este tempo que transcorre em um quadro. Quebrar as falas em vários balões – seja o monólogo de uma personagem, seja um diálogo entre duas ou mais personagens – também imprime tempo à cena. Quanto maior o espaço físico ocupado pela onomatopeia, ou dependendo da sua articulação com a cena desenhada, pode-se entender que ela transmite um som que se alonga ou se contrai no tempo.

---

<sup>105</sup> Tradução de: “*Densely packed or overlapping panels create the impression of compressed or quickly passing time, while open panel compositions with a few, widely scattered balloons connote longer, slower time frames. Additionally, the placement of balloons relative to the position of speakers can embellish relationships between speakers.*”

Figura 48 – Detalhe de *The Dark Knight Returns* n. 1 (1986), s.p. Roteiro e desenhos de Frank Miller, arte-final de Klaus Janson, cores de Lynn Varley, letreiramento de John Constanza.



Nota: Exemplo de aplicação de onomatopeia que sugere uma temporalidade.

Fonte: Miller e Janson (1986/2016, s.p.).

Ainda em relação ao exemplo de um quadro em que a personagem escova os dentes, pode-se reforçar que a cena se reveste de temporalidades, acrescentando recordatórios – o que a personagem pensa enquanto está escovando os dentes; ou um narrador que nos relata o que se passa no mundo enquanto a personagem escova os dentes – ou onomatopeias sugerindo música (com notações musicais) ao redor da personagem, considerando-se igualmente que um dos princípios do som e, por extensão, da música, só ocorre em intervalos sucessivos, estendidos na linha no tempo. A cena estática se envolve no tempo diegético que tem seu ponto incoativo a partir do início do processo de interpretação e leitura.

### 3.9 A LETRA PICTÓRICA

As HQs de *The Spirit* de Will Eisner (às vezes com colaboradores), produzidas nos anos 1940 e 1950 e publicadas em jornais, muitas vezes ostentavam na página de abertura (ou *splash page*) um recurso inovador: o nome da personagem-título era escrito junto ao cenário, parte da cena retratada. As letras de “THE SPIRIT” podiam compor um prédio, um



conjunto de prédios, uma escada, papéis voando ao vento ou escorrendo pela sarjeta. Geralmente eram edificações na página, com as quais as personagens interagiam.

Figura 49 – *The Spirit*: “The Last Trolley” (24/03/1946). Roteiro de Will Eisner, desenho de Bob Palmer, arte-final de Will Eisner e Bob Palmer, letreiramento de Martin deMuth.



Fonte: <http://talesfromthekryptonian.blogspot.com.br/2014/09/black-and-white-sunday-spirit.html> (acesso em 20/11/2017).

Figura 50 – *The Spirit*: “Bring in Sand Saref” (15/1/1950). Roteiro e arte de Will Eisner, letreiramento de Abe Kanegson.



Fonte: <http://talesfromthekryptonian.blogspot.com.br/2014/09/black-and-white-sunday-spirit.html> (acesso em 20/11/2017).

Figura 51 – *The Spirit*: “The Rubber Band” (23/06/1946). Roteiro e arte-final de Will Eisner, desenhos de John Spranger, letreiramento de Martin De Muth.

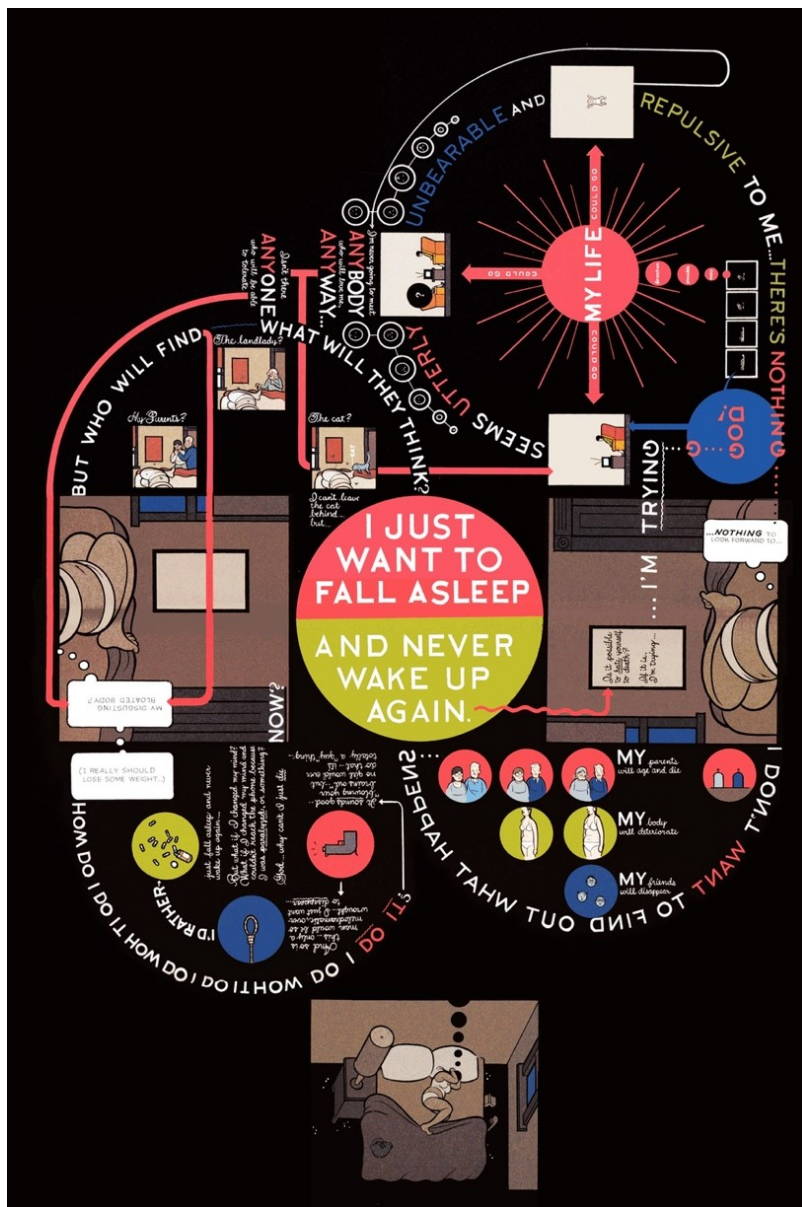


Fonte: <http://talesfromthekryptonian.blogspot.com.br/2014/09/black-and-white-sunday-spirit.html> (acesso em 20/11/2017).

As letras que compõem figuras na página às vezes podem ser consideradas modalidades especiais da tensão da letra como invisível. Elas também não fazem propriamente parte do cenário “real” na narrativa, embora possam comunicar algo quanto à ambientação. Elas integram-se à ilusão representativa do desenho como jogo metalinguístico.

O recurso é utilizado com pouca frequência nos quadrinhos – talvez por se entender que caia no âmbito da metalinguagem, da qual os autores preferem não abusar. Além disso, ficou bastante identificada com as splash pages de *Spirit* por Eisner, de modo que, quando utilizado – pelo menos no quadrinho norte-americano – passa a impressão de homenagem ou referência àquela série de jornal dos anos 1940. Independente disto, quadrinistas contemporâneos utilizam o recurso com funções diversas. Chris Ware, por exemplo, utiliza o letreiramento para compor figuras que assumem função composicional, quase escultórica na página.

Figura 52 – *Building Stories* (2012), s.p., de Chris Ware.



Fonte: Ware (2012, s.p.).

A ideia de “letra pictórica” tensiona inclusive a nomenclatura que se adota neste trabalho, pois se está a tratar de signos pictóricos – que, por definição, não são signos linguísticos – mas que possuem significação linguística. A nomenclatura “letra pictórica” justifica-se, contudo, justamente para apontar esta tensão, e não como traição à operacionalização de termos que decidi para esta tese.

### 3.10 AS TENSÕES INTRÍNSECAS AO LETREIRAMENTO

A partir do que foi visto neste capítulo, podemos dizer que o letreiramento estabelece tensões na página de quadrinhos. As tensões se dão tanto internas ao próprio letreiramento – por ele representar simultaneamente linguagem e imagem – quanto entre o letreiramento e a composição estética da página, assim como entre as letras e o espaço diegético.

Todas estas tensões foram vistas ao longo do capítulo 3 – e, em parte, no capítulo 2 –, mas no quadro abaixo busco sistematizá-las, nomeá-las e recapitulo no que consistem:

<p><b><i>Imagem x Linguagem</i></b></p>	<p>A principal tensão, que se poderia dizer que origina todas as demais. Embora a letra sempre seja imagem – é sempre um dado visual –, ela está sujeita automaticamente ao protocolo de leitura como código linguístico. Nos quadrinhos, contudo, em interação direta com o pictórico e por ser grafada/desenhada tal como o pictórico, ela exige, ao mesmo tempo e na mesma medida, os protocolos de leitura como linguagem e como imagem, sem que se possa precisar qual é o mais relevante.</p>
<p><b><i>Tabular x Linear</i></b></p>	<p>A página de quadrinhos é apreendida tanto como <i>tábula</i> – uma composição total definida pelo contorno da página ou dupla de páginas – quanto como leitura a ser realizada de modo <i>linear</i>, de quadro em quadro. Os balões, recordatórios, onomatopeias e outros receptáculos ou blocos são <i>lexias</i>, unidades de composição</p>

	da tábula – que assumem estatuto de imagem. Linearmente, são unidades de leitura – que assumem estatuto de linguagem.
<b><i>Invisível x Visível</i></b>	Os balões, recordatórios e onomatopeias são visíveis na página, mas, dentro da ilusão representativa do desenho, não fazem parte do espaço diegético. Entende-se por convenção que eles são invisíveis às cenas e aos personagens – a não ser quando se tornam visíveis para (raros) jogos de metalinguagem.
<b><i>Estática x Tempo</i></b>	Embora as composições retratadas nos quadros sejam imagens estáticas, tal como uma fotografia, o letreiramento imprime uma duração de tempo à diegese textual que a transforma em cena – que dura o tempo que a personagem leva para proferir uma fala em balão ou o tempo de um barulho representado em onomatopeia, por exemplo.
<b><i>Escrito x Ouvido</i></b>	Os quadrinhos não operam com o canal sonoro via ouvido, mas, por convenção, atribui-se às modulações gráficas do letreiramento efeitos que se entende como modulações de áudio: personagens que falam mais alto ou mais baixo conforme o corpo da letra, variações de aparência visual que conotam variações de tom de voz.
<b><i>Grafiação x Mostração</i></b>	Como as letras são desenhos, manchas gráficas tais quais os outros elementos na página de quadrinho, elas também possuem uma identidade gráfica própria. Esta identidade pode inclusive ter coincidências estéticas com o traço dos demais desenhos na página (a mostração narrativa).

Como se colocou acima, estas tensões são intrínsecas a toda página de quadrinhos onde se localize letreiramento. Não são recursos que o quadrinista pode utilizar, mas tensões que necessariamente se estabelecem quando há balões, recordatórios e onomatopeias em interação com os quadros. O que quadrinistas podem fazer é explorar mais a fundo estas tensões na página. Contudo, por mínimas que seja, elas estão sempre presentes.

A partir deste quadro de tensões podemos começar a pensar o *letreiramento de tradução* – que terá suas tensões específicas, derivadas destas listadas acima. Antes de falar especificamente do letreiramento de tradução, porém, o capítulo seguinte faz um percurso sobre a prática e o pensamento em torno da tradução de histórias em quadrinhos.





## INTERLÚDIO 2 – *O Menino Mais Esperto do Mundo*

Dizia André Conti, então editor do selo Quadrinhos na Cia. na editora Companhia das Letras, que estava em Nova York conversando com Chip Kidd, tentando convencê-lo de que, sim, a editora brasileira conseguiria fazer uma edição de *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli, à altura da original. Kidd é um designer de imenso renome no mundo editorial e um dos cabeças da Pantheon, selo de graphic novels da Knopf, que publicou *Asterios* nos EUA.

Conti tinha nas mãos a edição brasileira de *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*. Kidd também estivera envolvido no original, também lançado pela Pantheon.

— Mas então a letreirista de vocês teve que fazer tudo à mão? — perguntou o designer.

— Não. Ela criou as fontes e fez as variações.

Foi a explicação que levou Kidd a telefonar para David Mazzucchelli:

— Ok, pode deixar os brasileiros fazerem *Asterios*. Eles dão conta.

O diálogo acima ronda vários temas. A conversa é uma negociação para compra de direitos de publicação de uma obra no estrangeiro. É a negociação em torno de uma obra de quadrinhos, e de uma obra de quadrinhos com renome construído em poucos anos, *Asterios Polyp* – se não um “best seller”, pelo menos uma obra que vai atrair atenção crítica. É uma negociação na qual se percebe que editores e autores não têm interesse apenas em ver sua obra publicada em outros países, mas *devidamente* publicada. No caso dos quadrinhos, isto significa dar atenção a aspectos como o letreiramento. O foco da conversa, por mais que não tenha tido o nome mencionado, era o trabalho da letreirista brasileira Lilian Mitsunaga.

Para o *Asterios Polyp* negociado acima, Lilian criou quinze fontes. E o serviço que encheu os olhos de Chip Kidd, *Jimmy Corrigan*, disputa com *Asterios* o primeiro lugar entre os mais complicados. Nas edições originais, o autor Chris Ware vai à gráfica acompanhar a impressão. Para as edições estrangeiras, estipula em contrato como lidar com os arquivos – fica proibido chapar o preto com as outras cores, por exemplo – o que pode quintuplicar o serviço do letreirista.



É possível que o primeiro ponto a chamar atenção na página sejam as conjunções: “SO”, “THEN”, “AND”. A impressão é de que Ware quer hiperconscientizar o leitor – no caso, hipergrafando – de que está diante de uma história em quadrinhos, nas quais estas conjunções são frequentes ao se interligar cenas. Há certa ironia em adotar esse recurso: as conjunções são modos de estabelecer contrastes ou analogias entre cenas; ao deixá-las maiores que o necessário, parece que Ware quer guiar o leitor pela mão quanto a estes contrastes e analogias. A intenção é ser anti-sutil.

Uma das referências possíveis do autor para este recurso é o cinema mudo e seus cartões de narração. Esta referência talvez seja escancarada quando Ware utiliza quadros inteiros como recordatório – como o segundo, que diz: “**LATER. JIMMY FINALLY FINDS HIS DAD**” – ou pequenas firulas gráficas para preencher/equilibrar o espaço – ver abaixo de “**AND SOME MORE OF JIMMY’S WACKY DREAMS**” e “**THEY GO AND VISIT JIMMY’S GREAT GREAT GRANDMOTHER**”, assim como na separação entre “**SPEAKING OF ANCESTORS**” e “**HERE IS JIMMY’S FAMILY TREE**” à esquerda do quadro que mostra um tronco de árvore.

A outra consideração da página é quanto à variação tipográfica. As conjunções são letras maiúsculas quase sempre em negrito. As falas em balões utilizam a caixa alta manuscrita típica, clássica das histórias em quadrinhos, levemente comprimidas no horizontal. Os recordatórios apresentam uma variabilidade que se conforma esteticamente ao espaço que ocupam. Usa-se quase sempre a caixa alta, sendo o início dos substantivos com corpo levemente maior. Há intervenções de letra cursiva (“It stars”, no sexto quadro; “Mornings”, no quadro esquerdo inferior) ou deslocamentos/quebras nos blocos de parágrafos que parecem remeter às linhas capitulares da prosa.

O efeito da grafiação lembra, como querem Eisner ou McCloud, efeitos sonoros: na interpretação do leitor, as variações tipográficas podem funcionar como variações de tom de voz (sobretudo, neste caso, do narrador), com ênfases e atenuações que correspondem a fins narrativos.



partida, quando as palavras ou expressões não têm o mesmo tamanho na versão traduzida.

As conjunções, por exemplo, podem alongar ou retrair-se ao serem traduzidas. As duas letras de “SO” viram as cinco de “ENTÃO”. As seis letras de “ANYWAY” viram as dez, mais dois espaços, de “DE TODO MODO”. “AND” vira apenas “E”. Como todas estas conjunções têm uma ocupação de espaço particular em seus quadros, exigem adaptações no texto de chegada – inclusive a decisão de mudança de estilo. É o caso de “MEANWHILE” - “ENQUANTO ISSO” e de “EXCEPT” – “SÓ QUE”, que ganham estilo gráfico diverso da HQ de partida por ocuparem um espaço diferente do que se vê naquela.

Ainda em se tratando de limitações de espaço, “HERE IS JIMMY’S FAMILY TREE” – “EIS A ÁRVORE GENEALÓGICA DE JIMMY” exige uma alteração de kerning que fica no limite da legibilidade.

Também há momentos em que não se tem clareza quanto à intenção do autor. Por exemplo, no quadro inferior esquerdo, que abre com “THE NEXT Morning”, não se sabe se a intenção era grafar a palavra “Morning” em cursiva porque se queria destacar exatamente a sonoridade desta palavra ou por conta de sua posição no fim da linha. A tradução poderia ter optado “NAS manhãs SEGUINTEs” ou “NAS MANHÃS seguintes”. Ficou com a primeira opção.<sup>106</sup>

\* \* \*

André Conti e mais alguns milhares de leitores brasileiros de gibi de super-herói provavelmente cresceram prestando atenção ao nome de Lilian Mitsunaga – ou Lilian Toshimi, ou Miriam Tomi, ou Estúdio Lua Azul, todos referentes à mesma pessoa – nos créditos da Editora Abril. Muitos que tiveram infância nos anos 1980 podem dizer que eventualmente se aperfeiçoaram no ato de decodificação em leitura (ou: *aprenderam a ler*) familiarizando-se com a letra manuscrita de Mitsunaga. Na época, ela ainda fazia tudo à mão.

---

<sup>106</sup> Também é incerto, neste mesmo trecho, se o que se lê na HQ de partida é “THE NEXT Morning” ou “THE NEXT Mornings”. Após o “g” de “Morning” pode haver um “s” ou uma firula gráfica. A interpretação do tradutor foi de que havia um “s” – o que pode ser visto como um erro, dado que a recapitulação está contando, nesta faixa de quadros, um dia na vida da personagem Jimmy Corrigan (uma manhã) e não uma ocorrência repetitiva (que acontece todas as manhãs em que seu bisavô saía para trabalhar).

Valorizar um letreirista é algo que parte ou do quadrinista — que tem considerações sobre o contraste entre a fonte e seu traço, sobre o posicionamento dos balões, sobre as quebras de linha — ou do editor. No caso dos quadrinhos traduzidos, o letreiramento é notado quando algum resenhista compara com o original e reclama que “a fonte escolhida para a edição brasileira trai a essência da obra” ou algum comentário similar.

É difícil que alguma dessas críticas chegue a Mitsunaga. Quando eu a visitei, em 2013, ela havia acabado de terminar o letreiramento de *Habibi*, as quase 700 páginas do autor Craig Thompson. Lilian criou três fontes para reproduzir a caligrafia do autor. Alguns trechos tiveram que ser feitos “à mão” – leia-se desenhados no Adobe Illustrator.

A letreirista entrou na Editora Abril em 1980 já para colocar letrinhas nos balões das HQs. Passou dezoito anos como funcionária, mesmo que sempre tenha trabalhado em casa. História da época: “O Bafode-Onça, inimigo do Mickey, antes era Bafodeonça. O nome ganhou hífen depois que um letreirista separou as sílabas num balão. Numa linha ficou ‘Ba-’, e na seguinte ‘fodeonça’.”

Quando deixou de ser funcionária e abriu empresa própria, continuou prestando serviço à Abril – hoje faz as letras de todos os gibis Disney, por exemplo –, mas também começou a trabalhar com os leitores que cresceram e viraram editores de quadrinhos. Também foi mais ou menos por essa época que começou a letreirar no computador. Quando computadores da Apple ainda eram bastante caros e você precisava telefonar para os fabricantes de fontes nos EUA se quisesse comprar uma família tipográfica.

Na editora Companhia das Letras, Lilian fez as letras da maioria das traduções de *Tintim* antes de virar letreirista oficial da Quadrinhos na Cia. São delas as fontes usadas nas obras de estrangeiros como Will Eisner e Dan Clowes, assim como dos brasileiros Angeli, Laerte, Lourenço Mutarelli e Caeto. Em alguns casos, as fontes digitais foram criadas a partir do que originalmente era só nanquim feito à mão pelo quadrinista. Faz parte do trabalho dela você não perceber o que é manuscrito e o que é digital.

## 4 A TRADUÇÃO NO SISTEMA DOS QUADRINHOS

### 4.1 ASPECTOS TÉCNICOS

#### 4.1.1 Brevíssimo histórico

As primeiras traduções de histórias em quadrinhos remontam a meados do século 19. *Histoire de M. Vieux Bois*, de Rodolphe Töpffer, considerado pioneiro das HQs (ver subcapítulo 2.1), chegou aos EUA como *The Adventure of Obadiah Oldbuck* em 1842, cinco anos depois da publicação na Suíça. Mas as traduções sedimentaram-se junto à formação da própria mídia, ao final do século 19 e início do século 20. Foi o período da popularização do formato das tiras de jornal e as primeiras revistas para o público infantil. A revista brasileira *O Tico-Tico*, por exemplo, já trazia quadrinhos traduzidos na sua primeira edição, de 1905. A sedimentação dos principais mercados de quadrinhos do mundo ao longo do século passado – a saber, o norte-americano, o japonês e o franco-belga – foi acompanhada da criação de esferas de influência internacional destes mercados e, por conseguinte, da proliferação de traduções.

A formação dos *syndicates* (agências de distribuição de conteúdo para jornais e revistas) especializados em quadrinhos estruturou a distribuição de tiras de jornal dos EUA para outros países entre os anos 1910 e 1930. Posteriormente, os *syndicates* serviram de modelo para a exportação das primeiras revistas exclusivamente de quadrinhos nos anos 1930 e 1940. Atualmente, as principais exportações do mercado norte-americano de quadrinhos são as revistas do gênero super-herói – que seguem o modelo de *licenciamento*, similar ao de cinema, televisão e outras mídias – e as *graphic novels* – os quadrinhos em geral voltados para livrarias, e que seguem os modelos de agências literárias e venda de direitos típicos do mercado de literatura.

O mercado franco-belga expandiu-se inicialmente, em termos de traduções, para os outros países da Europa continental e baseou-se em modelos do mercado de livros (MILLER, 2007). A indústria franco-belga fundamentou-se nos álbuns para livrarias e em séries de sucesso para o público juvenil, como *Tintim* e *Astérix*<sup>107</sup>. Apesar do grande consumo

---

<sup>107</sup> Embora seja ponto fora da curva, *Astérix* é o exemplo máximo de internacionalização de uma HQ. O 36º álbum da série, *Le Papyrus de César*, teve lançamento na França em 22 de outubro de 2015, com tiragem de 2 milhões de



interno, destes carros-chefe de sucesso internacional e de alguns autores que fazem sucesso em outros países, fora da Europa a indústria franco-belga tem penetração comparativamente menor que a norte-americana e a japonesa.

Apesar de um crescimento interno veloz e abrangente a partir dos anos 1950, a indústria de quadrinhos japonesa só adotou um modelo exportador forte nos anos 1980 e, com ele, passou-se a ver grande volume de traduções de mangás na Europa e nas Américas. Como o modelo japonês de exploração das criações de quadrinhos inclui sua adaptação para outras mídias, como animações para TV e videogames, estes outros produtos são ou exportados primeiro ou chegam a tiracolo dos mangás; ou chegam antes e, caso tenham bom resultado comercial, propulsionam a tradução do mangá.

Cabe mencionar o caso curioso da tradução dos quadrinhos Disney. A empresa norte-americana começou a publicar seus personagens em tiras de jornal em 1930 e em revistas de quadrinhos (licenciadas) em 1940. Ao longo do século 20, impulsionados pelo êxito das produções para cinema, os quadrinhos Disney foram os mais exportados e traduzidos para além das fronteiras norte-americanas. Através de acordos de licenciamento, quadrinhos com personagens como Mickey, Donald e Tio Patinhas começaram a ser *produzidos* em editoras estrangeiras, como a italiana Mondadori, a dinamarquesa Egmont e a brasileira Abril. Alguns destes foram então republicados nos EUA e em outros países. Como aponta Zanettin (2008b), os quadrinhos Disney produzidos originalmente em italiano, dinamarquês, português ou outros idiomas que não o inglês passam por um processo de *internacionalização*: são traduzidos para o inglês, criando uma espécie de arquivo-mestre a partir do qual a tradução deve partir em outros mercados.

Mercados com produção relativamente menor, mas nos quais ainda se encontra características industriais, como em parte da produção italiana e sul-coreana, também incluem exportações/traduções no seu modelo de negócios. O único exemplo de um modelo de produção industrial de quadrinho contemporâneo no Brasil, as HQs da Turma da Mônica de Maurício de Sousa, é exportado e traduzido para países como China e Arábia Saudita<sup>108</sup>. Não há, porém, dados precisos e atualizados quanto à tradução de quadrinhos de qualquer destes mercados em termos gerais.

---

exemplares em francês e, simultaneamente, de mais 4 milhões de exemplares em outros 20 idiomas (PASAMONIK, 2015, online).

<sup>108</sup> Quanto à exportação de quadrinhos da Turma da Mônica, palavras do criador Maurício de Sousa: “Se você procurar na internet, encontrará a informação de

#### 4.1.2 Rotinas

Tal como o modelo industrial de produção dos quadrinhos-base, os quadrinhos traduzidos tendem a seguir uma linha de produção para suas edições em outros países. Além dos créditos referentes à edição de base estrangeira, vê-se nos créditos das edições traduzidas (a partir de exemplos brasileiros contemporâneos):

- tradução;
- preparação de texto ou copidescagem;
- revisão;
- letreiramento (ou letras, ou “composição”, ou “composição e tratamento de imagem”, ou “diagramação”);
- edição (ou “coordenação editorial” ou “gerente editorial/editores assistentes”).

O editor tipicamente é um profissional interno à casa editorial. Tradutor, preparador/copidesque e revisor costumam ser profissionais externos, agenciados a cada projeto de tradução, no regime de prestação de serviço (terceirizado). O letreirista (ou compositor, ou diagramador) pode ser interno ou externo à editora, mas não há dados para informar se há uma tendência maior para uma modalidade ou outra.

O processo de produção tende a ser distribuído da seguinte forma<sup>109</sup>:

- 1) **Editora** que vai publicar a tradução recebe a HQ de base, e **editor** remete esta HQ de base ao **tradutor**.

---

que, ao longo dos anos, os personagens da turminha foram publicados em quase 50 países e em mais de 30 idiomas, inclusive na China. É verdade. Mas também é fato que, desde o final da década de 1980, há mais de 25 anos, as revistinhas comerciais não circulam mais em país nenhum. Não foi por falta de vontade. Para a expansão internacional funcionar de forma duradoura, é preciso ter, no mínimo, um departamento inteiro dedicado a isso, com escritórios espalhados pelo mundo.” (SOUSA, 2017, loc. 3475-3479). Álbuns de personagens de Mauricio de Sousa produzidos por outros quadrinistas, porém, vêm sendo publicados na Europa desde 2013 (NALIATO, 2017, online).

<sup>109</sup> A relação de etapas listadas abaixo foi construída a partir de experiência pessoal e de consultas a profissionais das editoras de quadrinhos Mythos/Panini, JBC e Balão Editorial.

- 2) Tradutor executa a tradução de todas as ocorrências de conteúdo linguístico na HQ, em documento puramente linguístico, conforme ordem de leitura de cada página e com eventuais apontamentos referentes a inscrições, onomatopeias etc. (Figura 55); após, remete documento de tradução a **editor**.

Figura 55 – Trecho de documento de tradução de HQ.

**PÁGINA 6**

1. Meu último serviço pra Liberty News.
2. Melhor maneira de passar minhas duas últimas semanas...
3. ...num carro minúsculo, fazendo o *tour* de Nova York. Agora vem vale-combustível no kit da Liberty News. Impensável até umas semanas atrás.
4. E eu nem preciso vender.
5. Tem um cheiro novo na cidade. É até bem vindo em relação ao fedor do lixo, de plástico queimado e de pólvora: monóxido de carbono. Cheiro de normalidade.
6. LIBERADO CIDADE  
IMPRESA [CRACHÁ]
7. Nunca que eu vou me acostumar com isso.
8. Ver gente defendendo a paz num lugar onde existe paz de verdade.

**PÁGINA 7**

1. SOLDADO ARMADO É SOLDADO ARMADO.
2. E O PESSOAL **ODEIA** AS NAÇÕES UNIDAS.
3. O PESSOAL É XENÓFOBO.
4. DEPOIS DE TUDO QUE ACONTECEU, DEVIAM ESTAR GRATOS QUE O MUNDO AINDA VÊ ALGUMA COISA NESSE PAÍS QUE VALE PRESERVAR.
5. SOBE ALI.
6. ENTENDI.
7. PRONTO?
8. "SAUDAM OS NOSSOS HERÓIS"?
9. ACHO QUE NÃO VAI ROLAR.

Fonte: Arquivo pessoal.

- 3) Editor remete documento de tradução a **copidesque/preparador de texto**, que faz “batida de parágrafos” (comparação com texto base para conferência se todas as lexias devidas foram traduzidas), limpeza e padronização do arquivo conforme diretrizes da casa editorial, primeira revisão de questões sintáticas e ortográficas e leitura crítica da obra em relação a inconsistência lógicas e/ou narrativas, especialmente quanto à relação signos linguísticos-signos pictóricos; copidesque/preparador então remete documento de tradução copidescado/preparado a editor.
- 4) Editor remete documento de tradução copidescado/preparado a **revisor**, que faz conferência de regras ortográficas e gramaticais concernentes ao projeto; após, remete documento de tradução revisado a editor.
- 5) Editor remete documento de tradução revisado e arquivos digitais da HQ de base ao **letrirista**; este aplica signos linguísticos do documento aos balões, recordatórios, onomatopeias, inscrições etc. nos arquivos da HQ de base, realizando todos os ajustes

necessários ao meio de reprodução (impresso/digital) da HQ; o letrista remete arquivos digitais de HQ traduzida e letrada ao editor.

- 6) A última revisão da HQ, já letrada, é realizada por um revisor diferente do da etapa 4 e/ou por editor e **editores-assistentes**. (Esta revisão também pode ser a única do processo, subtraindo a etapa 4. Também costumam haver revisões posteriores, a partir de prova de impressão e mesmo após a tiragem estar impressa.)

Como se percebe, o editor efetivamente supervisiona cada etapa do processo e pode solicitar a cada um dos outros profissionais correções, modificações ou acréscimos em qualquer destas etapas. Ele é o diretor da produção.

Assim como acontece na produção da HQ de base, cada etapa pode ser dividida entre mais profissionais (mais de um tradutor, mais de um letrista) ou duas ou mais etapas podem concentrar-se na mesma pessoa (é comum o próprio editor fazer copidescagem/preparação). Há também estúdios que prestam todos os serviços externos à editora – tradução, preparação, revisão, letramento, sejam estes feitos por uma pessoa ou várias – e recebem o crédito como estúdio. No caso das traduções não-oficiais de quadrinhos que circulam em formato digital, as *scanlations*<sup>110</sup>, é comum que todas as etapas sejam desempenhadas por uma pessoa só.

Os retoques ou grandes modificações no pictórico – redesenhar, por assim dizer – são muito infrequentes desde a adoção dos processos digitais. Editoras de quadrinhos traduzidos já tiveram estúdios internos para efetuar estes retoques e alterações, assim como para colorir ou recolorir quadrinhos cujas películas de impressão eram remetidas apenas em preto e branco. Mas estes estúdios, quando ainda fazem parte das editoras, atualmente se restringem à preparação dos arquivos para o processo gráfico. O letrista por vezes é encarregado de retoques e modificações, momentos em que se justifica seu crédito como “composição” ou “composição e tratamento de imagem”.

## 4.2 O LETREIRAMENTO NA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS

Marco Ficarra (2012), autor do único livro com um capítulo dedicado ao letramento de tradução, ressalta que o avanço tecnológico mudou a forma de lidar com a tradução de HQ.

---

<sup>110</sup> O termo é a junção de *scan* (de escanear) e *translation* (tradução).

Desde meados dos anos 1990, os processos de gráfica editorial e de quadrinhos tendem a passar exclusivamente pelo uso do computador. Isto gerou maior possibilidade de intervenção sobretudo para edições traduzidas. Se de início a intervenção sobre a película de impressão não permitia muitas adaptações gráficas, principalmente devido a questões de prazo, a digitalização da página tornou mais simples mudar um título ou uma onomatopeia.<sup>111</sup> (FICARRA, 2012, p. 65)

Este aspecto técnico da tradução diz grande respeito ao letramento. E cabe aqui explicitar uma destas questões técnicas: a diferença entre arquivos digitais com imagens em camadas e arquivos digitais com “arte chapada”, as duas modalidades de arquivos de quadrinhos que as editoras do material de base fornecem às editoras que publicarão sua tradução.

---

<sup>111</sup> Tradução de: “Già dalla metà degli anni novanta la lavorazione della grafica editoriale e del fumetto, tendeva sempre più a passare esclusivamente attraverso l’uso del computer. Questo ha dato una maggiore possibilità di intervento soprattutto per le edizioni in traduzione. Se all’inizio intervenire sulle pellicole della tavola a fumetti non permetteva particolari adattamenti grafici, soprattutto per le tempistiche, con la scansione della tavola diveniva più semplice cambiare un titolo o un’onomatopea.”

Figura 56 – Prévia de página da HQ *Infinity* n. 4 (2013), sem aplicação de balões e signos linguísticos. Roteiro de Jonathan Hickman, desenhos de Jerome Opeña e Dustin Weaver, cores de Justin Ponsor (edição de Jake Thomas, Tom Brevoort e Lauren Sankovitch).



Fonte: Comic Book Resources (2013a).

Figura 57 – Versão final de página da HQ *Infinity* n. 4 (2013), com aplicação posterior de balões e signos linguísticos. Roteiro de Jonathan Hickman, desenhos de Jerome Opeña e Dustin Weaver, cores de Justin Ponsor, letreiramento de Chris Eliopoulos (edição de Jake Thomas, Tom Brevoort e Lauren Sankovitch)..



Fonte: Comic Book Resources (2013b).

As camadas (*layers*) correspondem a um recurso que possibilita, por exemplo, a separação entre os balões e o restante da página; balões (e outras ocorrências linguísticas) ficam em camada (ou camadas) distinta da camada em que ficam outros elementos pictóricos e, por conseguinte, pode-se manipular estes balões digitalmente sem afetar o pictórico na camada subjacente. (Da mesma maneira, pode-se manipular o pictórico sem afetar os balões.) As camadas facilitam sobremaneira o letreiramento, dado que o apagamento/substituição do conteúdo linguístico não implica em apagamento/retoques no pictórico circundante. Em alguns casos, estes balões e o conteúdo linguístico que eles contêm são maleáveis: pode-se redimensionar o balão ou mudar seu formato como em um software de gráficos vetoriais; da mesma maneira, pode-se selecionar o conteúdo linguístico e efetuar alterações no mesmo tal como se opera em um processador de texto.

A Figura 56 apresenta uma página de HQ apenas com sua camada predominantemente pictórica, enquanto a Figura 57 apresenta a mesma página após a aplicação da camada de letreiramento. A camada de letreiramento é maleável e editável, e torna-se o único plano onde o letreirista de tradução trabalha.

Já um arquivo com “arte chapada”, conforme o jargão do mercado, corresponde a páginas de quadrinhos em que todos os elementos estão mesclados sem diferenciação, tal como o que se apresenta em uma página impressa. Nestes casos, o letreirista é um *retoquista*, que precisa apagar os elementos linguísticos da mesma maneira que teria, se necessário, que apagar/retoque o pictórico. No caso da Figura 56, por exemplo, caso só se tivesse acesso à “arte chapada”, a indicação de local no alto do primeiro quadro teria que (1) ser apagada meticulosamente de forma a não mutilar desenhos e cores sob as letras ou (2) ser substituída por um recordatório com requadro e preenchimento, colado sobre a página e cobrindo o pictórico.

A maneira como a HQ foi produzida originalmente determina a disponibilidade de arquivos digitais com camadas ou com “arte chapada”. O mercado norte-americano de caráter industrial atualmente disponibiliza arquivos com camadas. Quadrinhos realizados antes da produção digital, caso não tenham sido remasterizados/adaptados, só estão disponíveis como “arte chapada”. As editoras de quadrinhos japonesas e franco-belgas tendem a fornecer sobretudo arquivos com “arte chapada”, dado que é comum o letreiramento ter sido realizado na própria prancha de desenho – porém, progressivamente estes países também adotam os arquivos digitais com camadas.



Onomatopeias – apesar de mencionadas por Ficarra (2012, p. 65) como passíveis de modificação facilitada – são uma particularidade. Mesmo em arquivos com camadas, por vezes as onomatopeias fazem parte da camada apenas pictórica e sua maleabilidade é limitada pelos desenhos ao redor. Em função disso, a tradução das mesmas fica sujeita à arbitrariedade editorial, a estipulações contratuais e outros fatores. Há editoras que solicitam a tradutores que desconsiderem onomatopeias, dado que exigirão um retoquista (também chamado de “decorador”) e tempo de produção caso precisem ser regrafadas. Na tradução de mangás, há editoras japonesas que estabelecem em contrato que as onomatopeias não devem ser traduzidas mesmo que sejam grafadas em *katakana*. A pressão dos leitores – tanto para não-tradução quanto para tradução das onomatopeias e outras ocorrências em que o linguístico mescla-se graficamente com o pictórico –, como se verá a seguir, também tem impacto nestas decisões, influenciando a arbitrariedade editorial e as estipulações de contratos.

#### 4.2.1 A cooperação tradutor linguístico – letrirista de tradução

Como colocado acima, a divisão de trabalho ao longo de uma linha de produção é usual no mercado de tradução de quadrinhos. Tradutor linguístico e letrirista de tradução raramente são a mesma pessoa<sup>112</sup>. E embora a relação entre os trabalhos destes dois profissionais seja determinante, o intercâmbio direto entre os dois é praticamente inexistente. Quem gerencia o processo de tradução e dialoga diretamente com tradutor e letrirista – assim como com revisor, preparador e outras instâncias no processo – é o *editor*, ou a pessoa que contrata o trabalho de todos os demais envolvidos.

Mesmo sem contato, idealmente há uma relação de cooperação entre os dois profissionais. Como entra necessariamente antes no processo, o tradutor linguístico tem entre suas funções interpretar as intenções que vê no letriramento da HQ de partida e buscar correspondê-las prevendo o serviço que será desempenhado, na prática, pelo letrirista ao inserir o linguístico na página. No documento de tradução, o tradutor pode, por exemplos, deixar indicações ao letrirista e prever soluções gráficas.

---

<sup>112</sup> Como exemplo desta exceção – em que tradutor e letrirista são a mesma pessoa – André Valente registrou seu trabalho como tradutor e letrirista das tiras *Macanudos*, do argentino Liniers, para a exposição *Macanudismo* tanto em texto (VALENTE, 2015) quanto em uma HQ sobre a experiência (VALENTE, 2017).

O documento de tradução, como já dito acima, relaciona as ocorrências de signos linguísticos separadas por lexia (balões, recordatórios, inscrições no cenário, onomatopeias, títulos, chamadas etc.), conforme a ordem de leitura. Caso a ordem de leitura das lexias não seja evidente, o tradutor pode deixar indicações como a posição da lexia (“SAÍDA [quadro 2 – porta ao fundo da cena]”) ou repetir seu conteúdo original para o leitorista localizá-la (“SAÍDA [EXIT]”).

Figura 58 – *Kid Eternity* n. 1 (1991), página 4. Roteiro de Grant Morrison, pintura de Duncan Fegredo, letreiramento de Gaspar Saladino.



Fonte: Morrison e Fegredo (1991/2015, p. 10).



Figura 60 – Trecho de documento de tradução de *Kid Eternidade* referente à página da Figura 58.

**PÁGINA 4**

1. BOM E VELHO GEORGE.
2. B<sub>3</sub> O<sub>1</sub> T<sub>1</sub> E<sub>1</sub>
3. DOBRO DO VALOR DA LETRA [DOUBLE LETTER SCORE]  
TRIPLO DO VALOR DA LETRA [TRIPLE LETTER SCORE]  
DOBRO DO VALOR DA PALAVRA [DOUBLE WORD SCORE]
4. TUM TUM.
5. ADRENALINA.
6. GLUCONATO DE CÁLCIO.
7. CORAÇÃO NÃO VAI AGUENTAR.
8. TUM TUM.
9. TÁ BOM, TÁ BOM.
10. QUEM SABE **ESSA**, DENISE?
11. B<sub>3</sub> O<sub>1</sub> T<sub>1</sub> E<sub>1</sub> [AO INVÉS DE "E", MÃO COLOCA "E<sub>1</sub>" E "T<sub>1</sub>" EM CIMA DO "E" DE "BOTE"]
12. DOBRO DO VALOR DA LETRA [DOUBLE LETTER SCORE]  
TRIPLO DO VALOR DA LETRA [TRIPLE LETTER SCORE]  
DOBRO DO VALOR DA PALAVRA [DOUBLE WORD SCORE]
13. ESSA VAI **TER** QUE RENDER...

Fonte: Arquivo pessoal.

Exige-se do tradutor, como se vê na Figura 60, que marque variações como negrito e itálico. Variações de fonte também podem ser notadas no documento – usa-se marcações como “[fonte personagem x]” ao lado da fala traduzida correspondente, por exemplo. Outras indicações, inclusive de retoque no pictórico, também devem constar no documento.

Uma das considerações mais elencadas na prática da tradução de quadrinhos é o respeito à extensão do conteúdo dos balões e recordatórios, de maneira que o conteúdo linguístico traduzido não exceda o tamanho do receptáculo como aparece no texto de partida, nem deixe neste grandes espaços não preenchidos. Esta exigência ainda é válida no caso de quadrinhos onde o letreiramento digital é disposto em camadas à parte do desenho pictórico. Mesmo que balões e recordatórios sejam maleáveis, aumentar ou diminuir estas lexias pode prejudicar a composição visual da página. Desta maneira, na etapa do tradutor linguístico cabe a este conseguir uma extensão aproximada entre o conteúdo da lexia de partida e o conteúdo da lexia de chegada.

Em outro nível de exigência, o tradutor linguístico pode encontrar situações em que o número de palavras ou mesmo de caracteres deveria ser idêntico entre HQ de partida e de chegada. Na prática, o letreirista é que terá que lidar com esta restrição de espaço. O tradutor, porém, é o

encarregado de encontrar uma solução tradutória e gráfica que se conforme a esta restrição, como se mostra nos quadros finais da Figura 61 à Figura 63.

Figura 61 – *Black Orchid* (1989), página 59. Roteiro de Neil Gaiman, pinturas de Dave McKean e letreiramento de Todd Klein.



Fonte: Gaiman e McKean (1989/1991, p. 59).

Figura 62 – *Orquídea Negra* (1991/2013), página 61. Tradução de Érico Assis e Fabiano Denardin, letreiramento de Daniel de Rosa.



Fonte: Gaiman e McKean (1991/2013, p. 61).

Figura 63 – Trecho de documento de tradução de *Orquídea Negra* referente à página da Figura 61.

**PÁGINA 59**

1. AS REGRAS DA CASA DIZEM NÃO, MAS EU DIGO SIM.
2. O NOME DELE É CARL. ACHO QUE GOSTEI DELE.
3. E O MUNDO SE DISSOLVE, SE DISPERSA, SE DESMANTELA...
4. MEU PAI. O PAI DE SUSAN. E SEI QUE É UM SONHO PORQUE ELE NÃO BATE EM MIM, NEM FAZ NADA DAS OUTRAS COISAS QUE FAZIA COMIGO.
5. ELE SÓ MANDA EU ME SENTAR.
6. E CONVERSA COMIGO. ELE EXPLICA TUDO. QUEM EU SOU. PARA ONDE VOU. A COISA TODA. O SENTIDO DE TUDO...
7. AÍ EU ME SINTO BEM.
8. E MESMO QUANDO ELE ME CONTA ESSAS COISAS, SEI QUE NUNCA VOU LEMBRAR AO ACORDAR. ENTÃO OS VENTOS DO TEMPO COMEÇAM A SOPRAR. POR UM INSTANTE. EU EMERJO.
9. E ENTÃO O SONHO ME LEVA, ME SOPRA;
10. MAIS
11. UMA
12. VEZ
13. EM
14. QUE
15. DA|
16. CA
17. IN
18. DO...
19. VEM. **VAMOS**, ACORDA...
20. ACABOU A SONECA. **ACORDA**, BABACA!

Fonte: Arquivo pessoal.

#### 4.2.2 Exigências de mercado

Há autores que se propõem a reletreirar sua HQ quando esta tem os direitos vendidos para publicação em outro idioma. O catálogo da editora canadense Drawn & Quarterly, produzido para distribuição entre editoras estrangeiras que se interessem em publicar seus álbuns, ressalta quais são as obras cujos autores disponibilizam-se para o reletreiramento ou quais oferecem fontes digitais baseadas na caligrafia do autor: respectivamente “ARTIST WILL RELETTER” (artista pode reletreirar) ou “FONT AVAILABLE” (fonte disponível) (Figura 64).





Supõe-se que, nos casos em que um quadrinista se dispuser a reletrear sua obra em idioma estrangeiro, este letreiramento será feito à mão. No Brasil, localizou-se apenas um caso como este em âmbito editorial: o álbum *676 Aparições de Killoffer* (KILLOFFER, 2010), no qual o autor francês refez seu letreiramento em português. Este procedimento é mais utilizado (embora ainda raro) na publicação entre países europeus ou entre publicações da América do Norte e da Europa, e apenas em casos de obras de caráter artístico refinado ou particular. Já a cessão ou licenciamento de fontes digitais criadas pelo quadrinista é prática comum no mercado.

Maria Clara Carneiro, que atuou como tradutora e editora-assistente na produção de obras em quadrinhos franco-belgas no Brasil, trata desta questão das fontes disponibilizadas pelos quadrinistas:

As fontes digitais [...] guardam certos efeitos de esboço que apontam para a presença de um sujeito grafiador. Elas continuam apontando para a mão que escreve, ainda que essa mão tenha sido mecanizada através de técnicas rebuscadas de reprodução. A maioria desses autores teve sua caligrafia transformada em tipografia mecanizada por questões editoriais (possível de ser reproduzida por qualquer detentor dessa “fonte”). Não por acaso, as grafias de Bastien Vivès e David B. têm, como nome, o título de seus primeiros livros traduzidos no exterior, *Le Goût du chlore* e *L’Ascension du Haut Mal*. Se compararmos o trabalho anterior de David B., por exemplo, como *Le Cheval Blême*, sua “personalidade tipográfica” já estava presente desde cedo. Em seu caso, a letra nos foi enviada em um arquivo chamado “Epileptic Font” para a confecção da tradução do livro *Le Roi Rose*, adaptação de um conto de Pierre Mac-Orlan. “Epileptic” é o nome da tradução para o inglês de [outra obra deste mesmo autor chamada] *L’Ascension du Haut Mal* (antiga expressão para a epilepsia – em português, infelizmente, a tradução seguiu a caridosa versão inglesa, *Epilético*). Em um contrato de tradução para histórias em quadrinhos, todos os arquivos que possibilitam a reprodução fiel da obra são vendidos (ou alugados) separadamente à cessão de direitos para a confecção dessa edição conforme o original,

respeitando sua estrutura. A fonte tipográfica é normalmente esquecida dessa negociação, cabendo à editora interessada adaptar, também, a forma da letra. (CARNEIRO, 2015, p. 85)

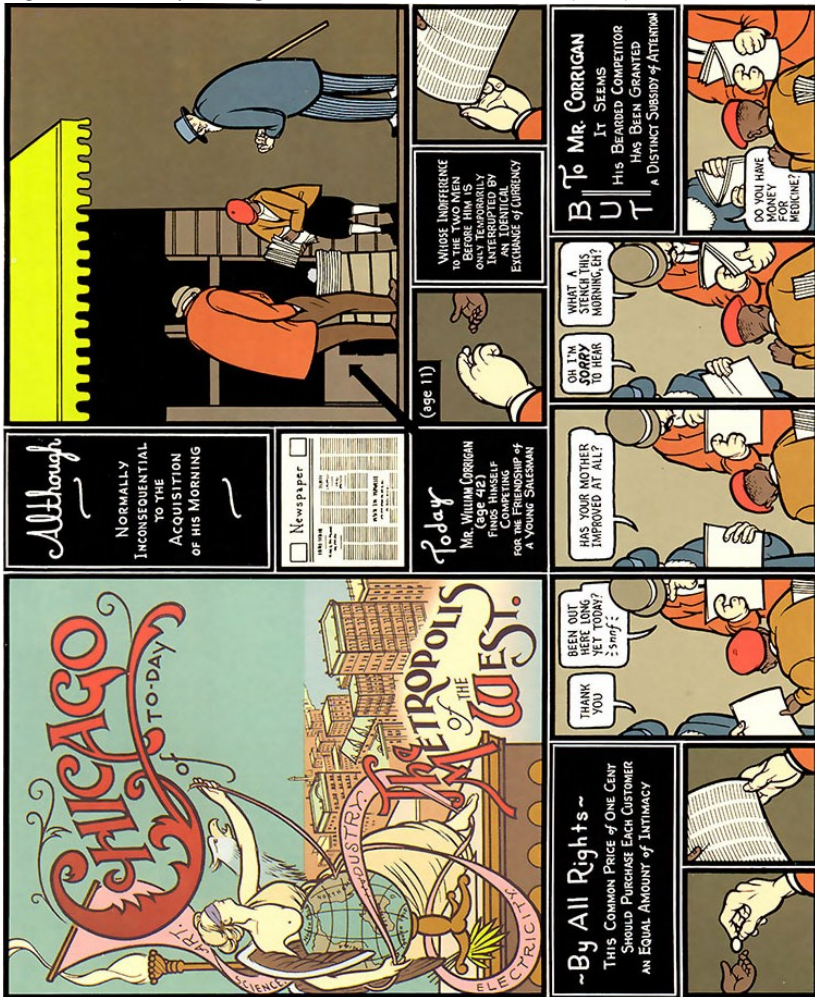
Como já citado no subcapítulo 3.3, Benoît Peeters comenta que o letreiramento, especialmente se tiver particularidades especiais na HQ de partida, tende a “complicar a vida dos editores no estrangeiro” (PEETERS, 1991/2003, p. 145) justamente quando não se tem as fontes mencionadas por Carneiro. A mesma autora menciona um processo do qual participou como assistente editorial: o letreiramento da tradução do álbum francês *Lucille*, de Ludovic Debeurme.

Para a tradução de *Lucille*, de Ludovic Debeurme, de escrita caligráfica, o [álbum] de 500 páginas exigiu uma reescritura completa, à mão. Murilo Soza, o letreirista, dedicou-se a copiar, primeiramente, a forma em francês das palavras, para poder compreender o caminho das mãos de Debeurme. Todo esse processo foi acompanhado pelo autor, que conferia, à distância, se o desenhista contratado por nós correspondia ao caráter que Debeurme imprimia em sua própria escrita. A[s] figura[s] abaixo [Figura 65] apresenta[m] três versões de uma mesma página, no original em francês (Futuropolis, 2007), a tradução americana (TopShelf, 2009), que pelo espaçamento e tamanho recorrente das letras revela tratar-se de uma tipografia digital, e a versão brasileira reescrita por Soza. (CARNEIRO, 2015, p. 277)



O acesso a um letrista que demonstre habilidade em reproduzir o letreiramento desempenhado pelos autores de base é critério para que editoras deste material de base *autorizem* a venda de direitos para publicação no exterior. Como se vê no Interlúdio 2, as amostras de trabalho da letrista brasileira Lilian Mitsunaga com a HQ *Jimmy Corrigan* (Figura 66 e Figura 67), de Chris Ware, foram justificativa para autorização de venda dos direitos para publicação no Brasil de outra HQ, *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli (Figura 68 e Figura 69). Ambas apresentam letreiramento que, nos álbuns-fonte, foram realizados à mão; o letreiramento digital realizado para as traduções brasileiras, conforme avaliação de editores estrangeiros, foi satisfatório em reproduzir o letreiramento manual.

Figura 66 – *Jimmy Corrigan: the smartest kid on earth* (2000), de Chris Ware.



Fonte: Ware (2000, s.p.).



Figura 68 – *Asterios Polyp* (2009), de David Mazzucchelli.



Fonte: Mazzucchelli (2009, s.p.).

Figura 69 – Asterios Polyp (2009). Tradução de Daniel Pellizzari, letreiramento de Lilian Mitsunaga.



Fonte: Mazzucchelli (2009/2011, s.p.).



Cabe mencionar que uma editora que vende direitos de publicação de uma obra no estrangeiro usualmente não possui profissionais aptos a avaliar traduções interlinguísticas desta obra ou nem se interessa por este aspecto.<sup>113</sup> Cabe apenas à editora que comprou os direitos seguir seu próprio critério de qualidade. Por outro lado, a editora que vende os direitos está apta a julgar aspectos visuais como a qualidade do letreiramento. Autores, da mesma maneira, podem exigir em contrato a conferência do letreiramento de sua obra traduzida, mesmo que não entendam o idioma para o qual sua HQ foi traduzida.

Ressalta-se que estas avaliações não são necessariamente usuais no mercado de tradução de quadrinhos. Mas os exemplos acima – do catálogo da editora Drawn & Quarterly aos casos de obras francesa e norte-americana – mostram que esta consideração existe no mercado.

### 4.3 ABORDAGENS TEÓRICAS DA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS

#### 4.3.1 Breve histórico do tema nos Estudos da Tradução

O campo dos Estudos da Tradução, que se constituiu cientificamente entre os anos 1950 e 1970, viria a mencionar a tradução de quadrinhos nos anos 1980 e a iniciar investigações mais aprofundadas sobre o tema no final dos anos 1990.

Mayoral, Kelly e Gallardo (1988) incluem os quadrinhos entre seus exemplos de *tradução subordinada*: “quando a tradução requisitada não é apenas do texto escrito, mas de textos associados a outros meios de comunicação (imagem, música, fontes orais etc.), a função do tradutor é dificultada e ao mesmo tempo subordinada a este outro meio”<sup>114</sup> (MAYORAL et alii, 1998, p. 356). Os autores apontam que a tradução dos signos linguísticos dos quadrinhos está subordinada à sincronia de conteúdo (signos linguísticos e pictóricos) e à sincronia de espaço (“que o sinal ocupe nem mais nem menos espaço do que aquele ao qual

---

<sup>113</sup> As asserções expostas neste parágrafo e no seguinte decorrem da experiência pessoal no mercado de tradução e contato com profissionais das áreas de compra de direitos de publicação.

<sup>114</sup> No original: “when translation is required not only of written texts alone, but of texts in association with other communication media (image, music, oral sources, etc.), the translator’s task is complicated and at the same time constrained by the latter.”

corresponde”<sup>115</sup> [MAYORAL et alii, 1998, p. 356]). Em comparação a outras modalidades, como tradução de músicas, legendagem e dublagem, o nível de subordinação é considerado pequeno e comparável às subordinações que acontecem na tradução de publicidade (MAYORAL et alii, 1998, p. 364). No caso deste artigo, os quadrinhos surgem apenas em rápida menção e não há aprofundamento sobre suas características além de servir como ponto de comparação para tradução subordinada em outras mídias.

Federico Zanettin (1998) e Klaus Kaindl (1999) estão entre os primeiros autores, ao menos no mundo ocidental, que publicam trabalhos aprofundados sobre a tradução de quadrinhos. Zanettin (1998) problematiza a subordinação levantada por Mayoral, Kelly e Gallardo a partir de exemplos próprios à “gramática dos quadrinhos”<sup>116</sup>, tais como trocadilhos visuais, metáforas visuais e onomatopeias, e as respectivas estratégias de tradução que estes exigem. Kaindl (1999) levanta os elementos sujeitos a tradução nos quadrinhos (pictóricos, linguísticos e tipográficos) e as estratégias de tradução a que estão sujeitos – o autor considera inclusive exemplos de tradução pictórica, onde efetivamente se vê o redesenho do pictórico em uma página de HQ.

Kaindl viria a publicar o primeiro livro dedicado, ao menos em grande parte, a teorizar a tradução de quadrinhos: *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog* (KAINDL, 2004). Mas é o volume *Comics in Translation*, organizado por Zanettin (2008a), que se torna a principal referência acadêmica sobre tradução de HQ. O autor-organizador argumentava, à época, que os quadrinhos ainda possuíam “posição marginal nos Estudos da Tradução”<sup>117</sup> e que as pesquisas existentes comumente davam ênfase a aspectos ideológicos na tradução, à sociologia da tradução e ao viés do leitor infantil. Em outra publicação, Zanettin ressaltava que o foco dos estudos estava apenas na tradução do linguístico:

as palavras [o linguístico] são vistas como subordinadas às imagens [pictóricas], e os

---

<sup>115</sup> No original: “*the signal occupy neither more nor less space than that which corresponds to them*”.

<sup>116</sup> A referência a uma “gramática dos quadrinhos” é problemática conforme a concepção deste trabalho – ver a discussão sobre “linguagem dos quadrinhos” no subcapítulo 2.3.3.

<sup>117</sup> Tradução de: “*Comics have mostly been relegated to a marginal position in translation studies.*”

componentes não-verbais dos quadrinhos são discutidos apenas no que dizem respeito a representar restrições visuais para o tradutor dos componentes verbais. Esta abordagem presume que as imagens [pictóricas] dos quadrinhos traduzidos não passam por modificação, assim restringindo o escopo da investigação à análise linguística. Quadrinhos, contudo, são primariamente textos visuais, cujo significado deriva da interação entre imagens [pictóricas] e a linguagem escrita, tanto internamente quanto ao longo de quadros e páginas. Quando quadrinhos são publicados em tradução, eles tendem a ser manipulados tanto no nível textual [linguístico] quanto no pictórico. Estas modificações vão desde omissão de quadros, ou até mesmo páginas, a retoques e redesenhos (parciais ou totais) de layout e conteúdo. No mais, imagens não possuem o mesmo significado universal, dado que signos não-verbais são tão vinculados às culturas quanto signos verbais.<sup>118</sup> (ZANETTIN, 2009, p. 39)

José Yuste Frías (2001) é outro pesquisador que, independentemente, começará a problematizar as especificidades da tradução de quadrinhos levantando pontos similares aos colocados por Zanettin e Kaindl. As considerações do autor sobre a imbricação entre

---

<sup>118</sup> O uso que Zanettin faz dos termos “palavras”, “imagens” e “textual” não coaduna com as acepções que os termos têm neste trabalho, por isso sofreram retoques [entre colchetes] na tradução. Já os termos “verbal” e “não-verbal”, que também não coadunam com as acepções deste trabalho, podem referir-se tanto ao que, nos meus termos, seriam o pictórico e as letras/palavras (simultaneamente imagem e linguagem). Tradução de: *“Words are seen as subordinated to the images, and the non-verbal components of comics are discussed only insofar as they represent visual constraints for the translator of the verbal components. This approach assumes that pictures in translated comics are not modified, and thus often restricts the scope of investigation to linguistic analysis. However, comics are primarily visual texts, and meaning derives from the interaction between images and written language, both within and across panels and pages. When comics are published in translation they are often manipulated at both textual and pictorial level. Such modifications may range from the omission of panels, or even pages, to the retouching or redrawing of (part of) the layout and content. Furthermore, images are not universally perceived to have the same meaning, since non-verbal signs are as culture-bound as verbal signs.”*

texto e imagem levarão a seu conceito de *paratradução* (YUSTE FRÍAS, 2010, 2011, 2014, 2015), que diz respeito ao trabalho do tradutor com elementos paratextuais – incluídos aí, segundo ele, os signos pictóricos e a tipografia. (A noção discutível destes elementos como paratextuais é debatida mais à frente neste trabalho.)

Em 2017, percebe-se maior penetração do tema da tradução de quadrinhos no mundo acadêmico a partir do número de artigos (ARAGÃO e ZAVAGLIA, 2010; HUANG e ARCHER, 2014; ZANETTIN, 2014; entre outros), dissertações (LIBERATTI, 2012; MACKOVÁ, 2012; SILVA, 2013; SOUTO, 2011; SPINELLI, 2014; TOMÁSEK, 2009) e teses (KOPONEN, 2004; LIBERATTI, 2017). Em 2009, a Universidade de Sorbonne Nouvelle – Paris 3 organizou um colóquio internacional dedicado a um dos objetos mais recorrentes nas pesquisas de tradução de HQ, os álbuns de *Astérix*<sup>119</sup>, o qual foi seguido de uma publicação (RICHÉT, 2011). Em 2014, deu-se o primeiro congresso internacional dedicado amplamente ao tema tradução de quadrinhos, com o nome *Übersetzungen und Adaptionen von Comics*, na Universidade de Hildesheim, Alemanha – e que também motivou uma publicação (MÄLZER, 2015)<sup>120</sup>. Um novo congresso centrado no tema aconteceu em Bordeaux, França, em 2016<sup>121</sup>. Um evento em Singapura reuniu tradutores e acadêmicos da área para discutir Quadrinhos em Tradução em 2017<sup>122</sup>. Por fim, as revistas científicas *New Readings*<sup>123</sup>, *TranscUlturAl*<sup>124</sup> e a brasileira *TradTerm*<sup>125</sup> dedicaram edições especiais à tradução de quadrinhos em 2015 e 2016.

Percebe-se nesta leva recente, além do foco sociológico e em aspectos apenas linguísticos, uma grande tendência para as chamadas “traduções intersemióticas”, em especial adaptações de literatura para

---

<sup>119</sup> <http://www.univ-paris3.fr/le-tour-du-monde-d-asterix-31585.kjsp> (acesso em 20/11/2017).

<sup>120</sup> Participei do referido congresso e da publicação com apresentação e artigo que traz os primeiros apontamentos relativos a este projeto (ASSIS, 2015).

<sup>121</sup> <http://climas.u-bordeaux3.fr/colloques/appels-a-contribution/263-cfp-les-traducteurs-de-bande-dessinee-translator-of-comics-octobre-2016> (acesso em 20/11/2017).

<sup>122</sup> [http://www.selectcentre.org/translatesg/TSG17\\_ComicsandTranslation.html](http://www.selectcentre.org/translatesg/TSG17_ComicsandTranslation.html) (acesso em 20/11/2017).

<sup>123</sup> <http://ojs.cf.ac.uk/index.php/newreadings/issue/view/18/showToc> (acesso em 20/11/2017).

<sup>124</sup> <https://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/TC/issue/view/1878/showToc> (acesso em 20/11/2017).

<sup>125</sup> <http://www.revistas.usp.br/tradterm/issue/view/9082> (acesso em 20/11/2017).

quadrinhos. Um dos únicos livros brasileiros a mencionar tradução e quadrinhos no título – *Pescando imagens com rede textual: HQ como Tradução* (GUERINI e BARBOSA, 2013) – centra-se apenas neste tipo de tradução. O único outro livro brasileiro a tratar do tema é *Oficina de tradução do francês: traduzindo quadrinhos* (BARROS, 2009), que se resume a reunir exemplos de tradução de tiras.

No levantamento entre autores que abordaram a tradução de quadrinhos, que inicio abaixo, foquei explicitamente seções em que estas teorizações trataram do letramento. A obra de cada um dos mencionados a respeito de aspectos gerais da tradução de quadrinhos é vasta e aqui não está representada por completo.

### 4.3.2 Os procedimentos de tradução de Klaus Kaindl

Em sua análise da tradução de quadrinhos, Klaus Kaindl inicialmente separa os elementos que constituem uma HQ em três grupos de signos: linguísticos, tipográficos e pictóricos (KAINDL, 1999, p. 273-275). Segundo o autor, “cada um serve a funções particulares, que se consolidaram ao longo do tempo e transformaram-se em convenções particulares a esta cultura”<sup>126</sup>. Em relação direta com este trabalho, o autor trata o aspecto tipográfico como “*translation-relevant*” (KAINDL, 2010, p. 36).

Na concepção de Kaindl, os signos linguísticos correspondem a cinco categorias: títulos, textos de diálogo (balões), narrações (recordatórios), inscrições e onomatopeias. Quanto aos signos pictóricos, divide-os em dois: signos de espaço, que representam o cenário da ação (tanto pessoas quanto objetos), e signos de ação, que conduzem o fio narrativo.

Em relação aos signos tipográficos, Kaindl expõe o seguinte:

A tipografia, enquanto técnica de moldar caracteres, é a interface entre a linguagem e o pictórico. Tipografia, no sentido mais amplo, também inclui grafemas (por ex.: pictogramas, muito encontrados nos quadrinhos), cuja função é dar representação visual a diversos aspectos da situação comunicativa. Isto significa que a fonte pode, por exemplo, ser usada para indicar nacionalidade. É o caso de *Asterix*, na qual se

---

<sup>126</sup> Tradução de: “*They all serve particular functions, which have become consolidated over time and turned into culture-specific conventions.*”

utilizam fontes germânicas antigas para simbolizar os godos, hieróglifos (estilizados) para os egípcios e assim por diante. Proporção, dimensão e extensão podem indicar a intensidade de uma emoção ou um ruído. Por fim, a direcionalidade das letras, o ritmo do letreiramento e o espaçamento entre as letras podem ser usados para conotar movimento, direção, velocidade.<sup>127</sup> (KAINDL, 1999, p. 274)

É importante notar que, embora Kaindl observe funções de ação (movimento, direção, velocidade) no signo tipográfico tanto quanto nos signos pictóricos, ele trata estes signos separadamente. É também claro que o signo tipográfico, “interface entre a linguagem e o pictórico”, não possui materialidade à parte do signo linguístico. A tripartição de Kaindl, porém, serve a fins analíticos e a fins de processo de tradução – cada um destes três signos está sujeito a procedimentos de tradução individualmente.

A lista de procedimentos de tradução dos signos dos quadrinhos empregada pelo autor é tomada de empréstimo dos procedimentos de tradução no cinema conforme Delabastita (1989): *repetitio*, *adiectio*, *detractio*, *transmutatio*, *substitutio* e *deletio*.

- *repetitio*: inalteração absoluta de signo;
- *adiectio*: acréscimo de signo;
- *detractio*: apagamento parcial de signo;
- *transmutatio*: alteração da categoria do signo;
- *substitutio*: substituição de um signo por outro;

---

<sup>127</sup> Tradução de: “*Typography as the technique of shaping characters is the interface between language and pictures. Typography in the widest sense also includes graphemes (e.g. pictograms, which are often found in comics), whose function is to give visual representation to a number of aspects of the communicative situation. This means that the font can, for instance, be used to indicate nationality. This is the case in Astérix, where old Germanic fonts are used to symbolize the Goths, (stylized) hieroglyphics are used for the Egyptians, and so on. Proportion, size and extent can indicate the intensity of an emotion or a noise. Finally, the directionality of the letters and the rhythm of the lettering and the spacing between the letters can be used to indicate movement, direction, speed*”.

- *deletio*: apagamento total do signo.

Estes procedimentos são aplicáveis separadamente a cada uma das três categorias de signos que Kaindl levantou. Ou seja: *repetitio* é o procedimento mais usual para signos pictóricos, enquanto *substitutio* é o procedimento mais usual para signos linguísticos (de um idioma para outro). Apesar de usuais, o autor levanta exemplos de todos os outros procedimentos do modo como são utilizados com signos pictóricos (desenhos modificados em várias instâncias), assim como de signos linguísticos que passam por *repetitio* (onomatopeias e inscrições muitas vezes são mantidas na publicação entre idiomas diferentes).

Em relação à aplicação destes procedimentos sobre os signos tipográficos, Kaindl levanta os seguintes exemplos:

- *repetitio*: onomatopeias e inscrições costumam ser irretocadas “geralmente devido a questões de produção, já que qualquer alteração implica em despesa financeira considerável e pode ter efeito adverso na qualidade estética das imagens”<sup>128</sup> (KAINDL, 1999, p. 275). O autor menciona um levantamento entre editoras alemãs que verificou tendência de *repetitio* de onomatopeias em quadrinhos de super-herói, terror e aventura conforme o texto de partida, e tendência de *substitutio* das mesmas em quadrinhos de humor, ressaltando percepções diferentes da necessidade de tradução conforme o gênero de HQ e/ou seu público pretendido.
- *adiectio*: Kaindl menciona uma tradução de *Asterix e os Godos* para o alemão na qual signos tipográficos que conotavam a nacionalidade de determinadas personagens sofreram alterações. Aos godos, na edição francesa (o texto de partida), atribuíam-se falas representadas em fontes imitando o estilo gótico. Na edição alemã, os godos têm suas falas representadas por letras feitas à máquina, coloridas de vermelho (para “simbolizar a ideologia comunista”, segundo Kaindl) e as falas são escritas em um antigo dialeto saxão (exemplo particular de *substitutio* ou *detractio* de signo linguístico).

---

<sup>128</sup> Cabe mencionar que o autor escreveu estas considerações antes do avanço tecnológico que permitiu a separação de onomatopeias e inscrições do pictórico em camadas nos arquivos digitais. Tradução de: “*often due to production-related problems, since any changes would imply considerable financial expense and may have an adverse effect on the aesthetic quality of the pictures.*”

- *transmutatio*: Kaindl expõe que alguns mangás tendem a reproduzir sons de objetos dentro de balões, procedimento que não é comum nos quadrinhos ocidentais. Assim, em traduções de mangás, estes balões com sons de objetos por vezes viram onomatopeias – uma mudança na *categoria* do signo, como se define a estratégia de *transmutatio*.

O levantamento de exemplos e as classificações de Kaindl compõem-se para defender que o processo de tradução de quadrinhos é mais complexo que o processo de tradução, por exemplo, da prosa. Se a particularidade das histórias em quadrinhos é a conjunção de diferentes tipos de signos, é evidente e demonstrável que todos estes tipos estão sujeitos a procedimentos de tradução.

No que diz respeito especificamente a letreiramento, os exemplos de Kaindl remetem a justificativas econômicas e culturais para os procedimentos de tradução. O critério econômico aplica-se especificamente ao não-alterar, ou seja, ao procedimento de *repetitio*. Pode-se aventar, com base em conhecimento empírico, que este é o critério padrão entre editoras de quadrinhos traduzidos em relação a onomatopeias. Já os critérios culturais são diversos: a percepção que os editores (e/ou tradutores e/ou letreiristas) da tradução possuem em relação aos referentes do público-alvo, censura tácita ou positivada em lei, tradições consolidadas numa região ou numa forma de produzir quadrinhos, assim como tradições consolidadas numa região em relação à forma de traduzir quadrinhos.

### 4.3.3 As particularidades dos mangás

A tradução de mangás por editoras ocidentais é frequentemente sujeita à avaliação de diversos critérios de relação cultural. Em primeiro lugar, muitos mangás permitem-se temáticas cuja aceitação varia enormemente em outras culturas, tais como sexualidade e violência – sujeitas também a legislações que variam de local para local. Em segundo, há o sentido de leitura da direita para a esquerda, que pode ou não ser graficamente espelhado, conforme critério de editora da tradução e/ou da editora e/ou do autor japoneses. Em terceiro, chega-se a códigos consolidados apenas entre a produção oriental de quadrinhos (por vezes aprendidos e até apreciados por leitores ocidentais quando as editoras optam por *repetitio*). Isto antes de se tocar na questão de relevância direta para o letreiramento que é a de que o quadrinho japonês (assim como o



chinês, coreano, russo, árabe, indiano e outros) utiliza caracteres distintos dos típicos no quadrinho ocidental.

Huang e Archer (2014) tocam nesta questão ao tratar da tradução de onomatopéias do mangá *Naruto*. Os autores ressaltam que o quadrinho japonês, por utilizar uma mistura de sistemas de escrita – o sistema pictográfico dos *kanji* e os silabários *hiragana* e *katakana*, sendo este último tradicional para onomatopéias –, tende a complexificar a separação analítica entre signo linguístico e signo tipográfico. Além disso, os autores verificam que, nas traduções de *Naruto* feitas por fãs e disponibilizadas gratuitamente na internet, as *scanlations*, há tendência ao *repetitio* nas onomatopéias. Apesar da “não-tradução”, pode-se depreender parte do significado delas pelo contexto *e também* pelo aspecto tipográfico:

apesar de não ser apto a ler a onomatopéia, o leitor ou leitora pode imaginar o som a partir do contexto da situação e da opção de fonte. Embora o significado seja subjetivo a cada leitor(a), este(a) é incentivado(a) a associá-lo a determinados sons a partir da tipografia.<sup>129</sup> (HUANG e ARCHER, 2014, 475-476)

Nas traduções de *Naruto* empreendidas por editoras ocidentais, porém, os autores verificaram a tendência à tradução das onomatopéias. Os autores oferecem os seguintes exemplos de *repetitio* por fãs e de *substitutio* por editora (Figura 70):

---

<sup>129</sup> Tradução de: “*despite not being able to read the onomatopoeia, the reader can conjure the sound from the context of the situation and from the choice of font. While the meaning is subjective to the individual reader, he or she is encouraged to associate it with particular sounds from the typography.*”

Figura 70 – Exemplos levantados por Huang e Archer (2014) em traduções do mangá *Naruto*.



Fonte: Huang e Archer (2014, p. 476 e 477).

Ao comparar as duas traduções, Huang e Archer ressaltam que, nos quadros A e nos quadros B, a tipografia utilizada em caracteres ocidentais tenta reproduzir o mesmo significado. O *katakana* de A sugere um “puuf”, seja da fumaça do cachimbo ou de um chapéu sendo ajustado à cabeça – a tradução “flump”, com sua variação entre maiúsculas e minúsculas, parece tipograficamente adequada ao contexto. Da mesma forma, nos quadros B, o “giggle” da tradução de editora repete as ondulações do *katakana*.

Nos quadros C, porém, os autores interpretam a onomatopeia em *katakana* como uma expressão de força nas “pontas chanfradas das letras e na letra em negrito grosso”, um som agudo “como facas apunhalando” a partir das “linhas verticais, uma comprida e uma curta, apontando para

o garoto”, além de essas mesmas linhas “centrarem a energia no garoto”<sup>130</sup> (HUANG e ARCHER, 2014, p. 476); estes elementos sugerem aos autores um som de “Ktzzzzz”. A tradução para “SRRRFF”, na tipografia adotada na edição traduzida por editora, é considerada deficitária destes significados: o arredondamento da forma (e mesmo do som) e sua suavidade diminuem a força e, ao invés de centrar esta força na personagem, dispersam-na pelo quadro.

No caso dos quadros D, o *katakana* seria lido da direita para a esquerda e os caracteres – em negrito à direita, progressivamente mais finos na direção da esquerda – seguem o trajeto do personagem arremessado para o fundo, para longe do leitor. Na tradução “KRAAAK” perde-se este efeito pela leitura da esquerda para a direita – não só na escolha tipográfica, mas também na escolha de signo linguístico.

Embora Huang e Archer não se aprofundem neste aspecto, já aparece a questão das diferenças de percepção dos tradutores quanto aos leitores: os fãs que traduzem e disponibilizam suas traduções na internet optam pela *repetitio* com as onomatopeias não apenas para poupar esforço técnico e tempo, mas possivelmente por acreditar no interesse do leitor em ter o máximo possível de acesso às imagens originais – o letreiramento, pelo menos no caso das onomatopeias, está incluído como imagem.

Cabe lembrar que, como mencionado por Yamada (2015, p. 54), as onomatopeias muitas vezes são desenhadas pelos próprios mangakás que desenham o pictórico. Substituí-las seria apagar um elemento do desenho do mangaká, o que pode gerar descumprimento de contrato com a editora ou insatisfação dos fãs por não terem acesso a esta parcela do traço do mangaká. Em mangás traduzidos, é comum encontrar onomatopeias mantidas em japonês, com sua tradução grafada em idioma ocidental ao lado ou em nota de rodapé.

O trabalho de Armour e Takeyama (2015) é outro que aborda a relação entre mangás, letreiramento e tradução. Em análise das tipografias digitais escolhidas para o mangá *Bleach* tanto na sua versão de partida quanto na sua tradução para o inglês, os autores abordam questões como a transição do sentido de leitura do linguístico – do vertical (japonês) para o horizontal (inglês) – que, quando combinada ao fato de que os balões nas duas versões são de mesmo formato e tamanho, gera um problema de

---

<sup>130</sup> Tradução de: “*the jagged edges of the letters and the thick bold font express force. The vertical lines, one long, one short, pointing towards the boy give the impression of a sharp sound, like daggers stabbing into something. [...] The lines created by the letters, pointing towards the boy, centre the energy on the boy.*”

subordinação que impacta na escolha tipográfica e no tamanho dos corpos das letras.

Além disso, Armour e Takeyama levantam que a variedade de tipografias e modulações destas tipografias no mangá de partida não foram correspondidas no mangá de chegada (no exemplo que analisam), sugerindo que “as opções tipográficas utilizadas nos textos tanto fonte quanto alvo fecham com os papéis que se queria e transmitem suas mensagens, mas de maneiras distintas”<sup>131</sup> (ARMOUR e TAKEYAMA, 2015, p. 33). Nisto, eles interpretam, entre outras leituras, a da estrangeirização/domesticação: embora os mangás traduzidos sigam muitas estratégias estrangeirizantes, tais como manter alguns termos em japonês e onomatopeias, na tipografia analisada foi encontrada estratégia domesticadora – buscou-se maior fluidez a partir do uso de tipografia única na tradução para o inglês, apagando a variação e modulação tipográfica que se tinha na HQ de partida.

Tal como Yamada, citada acima, Armour e Takeyama observam que esta domesticação pode servir a interesses dos leitores ocidentais: “talvez as expectativas dos leitores de quadrinhos em inglês sejam apenas diferentes das dos leitores de mangá japonês”<sup>132</sup> (ARMOUR E TAKEYAMA, 2015, p. 32).

#### 4.3.4 Valerio Rota e a influência dos leitores sobre as traduções

Estas percepções e expectativas dos leitores são ressaltadas no trabalho de Valerio Rota (2008). Em relação ao mangá, o autor italiano (2008, p. 93-94) diz que a manutenção da leitura da direita para a esquerda quando da publicação do quadrinho japonês no ocidente partiu de exigências dos autores orientais, que não queriam alterações em suas páginas<sup>133</sup>; apesar do receio das editoras ocidentais em publicar no sentido

---

<sup>131</sup> Tradução de: “*The typeface choices used in both source and target texts fit the roles they were intended for and they get their message across but in different ways.*”

<sup>132</sup> Tradução de: “*the expectations of English-language comics readers may simply be diferente from Japanese MANGA readers*”.

<sup>133</sup> Segundo Yamada (2015, p. 37), o primeiro registro de um destes pedidos se deu em 2002, de Akira Toriyama para a editora norte-americana Tokyopop, em relação ao mangá *Dragon Ball*. Há exemplos anteriores no Brasil, porém: a mesma *Dragon Ball*, assim como *Cavaleiros do Zodíaco*, foram lançadas em português sem espelhamento em 2000 (GONÇALVES, 2014, online).

de leitura oriental, a não-inversão foi bem aceita pelos leitores europeus<sup>134</sup> como estratégia estrangeirizante que marcou os mangás como quadrinhos fundamentalmente distintos; os próprios leitores promoveram o discurso de que a não-inversão seria mais “respeitosa com as obras originais”<sup>135</sup>. A percepção dos leitores também terá impacto nas decisões relativas a letreiramento em traduções de qualquer tipo de HQ, conforme o mesmo autor.

O trabalho de Rota diz respeito em particular aos formatos dos quadrinhos: suas características físicas e a adaptação das mesmas em contextos de tradução. Entre estas características está o letreiramento: “Antes de algo a ser lido (entenda-se: textos), [signos linguísticos] são algo a ser visto: propriamente imagens, que contribuem para o equilíbrio visual da página”<sup>136</sup> (ROTA, 2008, p. 80).

Assim como no caso dos mangás, os critérios econômico e cultural têm impacto significativo nas traduções de quadrinhos entre um país ocidental e outro – como dos quadrinhos dos EUA para a Itália, nos casos que o autor analisa. Rota expõe que se estabeleceu uma tendência entre editoras europeias de fazer a mínima alteração possível nos quadrinhos traduzidos. Tanto porque a editora pode poupar custos quanto porque os leitores passaram a expressar que queriam o mínimo de alterações em relação às HQs de partida. O autor encara este contexto como uma ocorrência de estrangeirização:

Estratégias estrangeirizantes podem ou não envolver a adaptação de imagens. Assim, na HQ a ser traduzida podem haver elementos textuais [letras e palavras] com acabamento gráfico que pode ou não ser adaptado: onomatopeias, títulos de histórias e similares. O mais óbvio é preparar uma versão traduzida destes textos e modificar as películas de impressão para inserir as traduções nas

---

<sup>134</sup> O mesmo pode-se dizer de leitores norte-americanos e brasileiros, mercados onde os mangás passaram a ser publicados maciçamente com o sentido de leitura preservado, da direita para a esquerda, a partir dos anos 2000.

<sup>135</sup> O respeito de que os leitores tratam aqui seria com o design da página tal como pensado por seu autor. Mas o espelhamento também afeta uma questão pragmática da narrativa: personagens destros passam a ser canhotos e vice-versa, por exemplo.

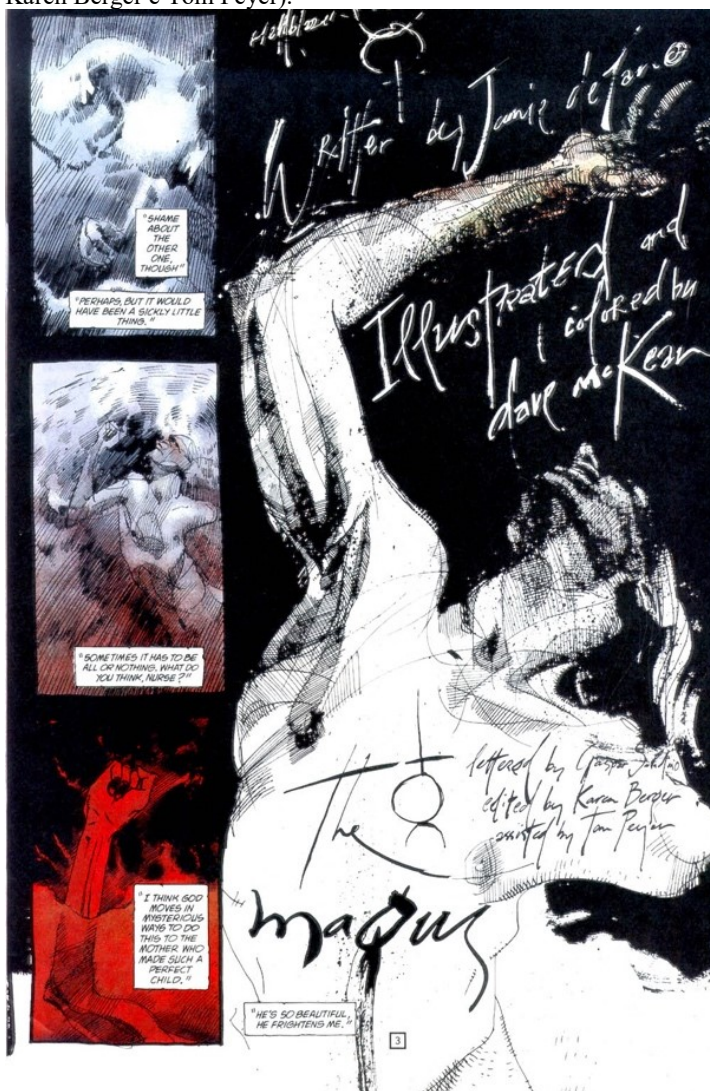
<sup>136</sup> Tradução de: “*Before being something to be read [i.e. texts], they are something to be seen: pictures themselves, which contribute to the visual equilibrium of the page.*”

imagens. Às vezes, estes elementos textuais são considerados parte integral das imagens, e alterá-los dificilmente é algo tolerado pelo público leitor *mainstream*. Desta forma, algumas editoras italianas mantêm os títulos das histórias graficamente incólumes, simplesmente inserindo uma tradução dos mesmos na parte inferior da página. Contudo, este procedimento e outros similares em muitos casos são ditados sobretudo por questões econômicas; servir aos gostos do público, que eventualmente aprecia esta regra, pode ser considerado mero bônus.<sup>137</sup> (ROTA, 2008, p. 85)

---

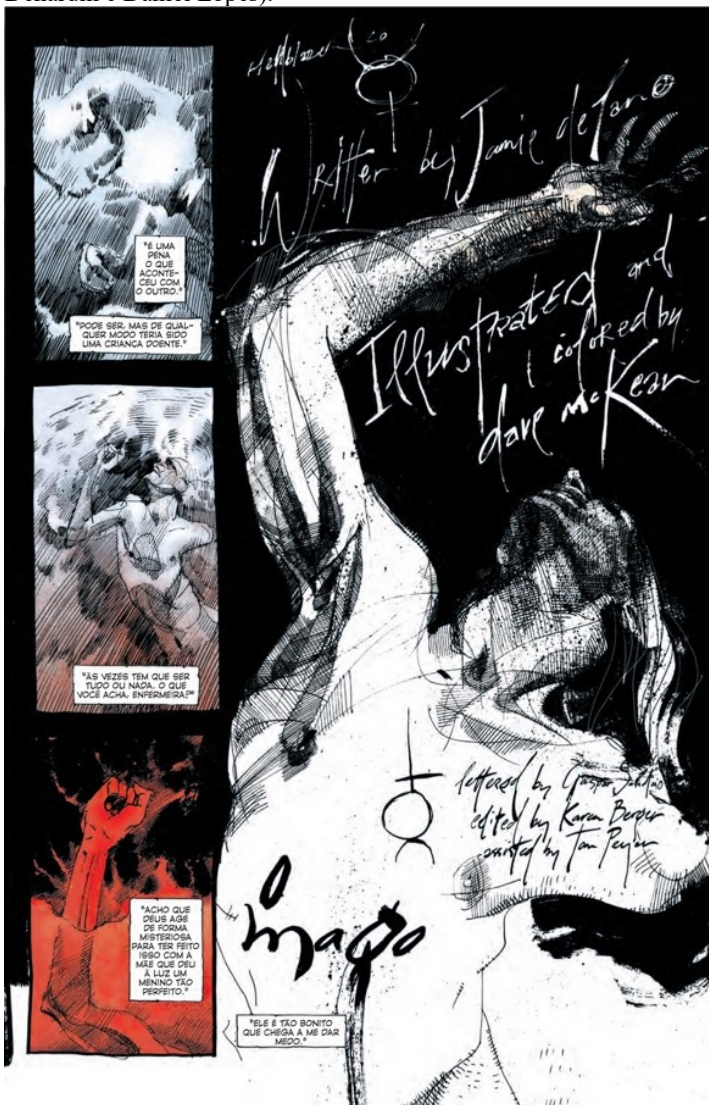
<sup>137</sup> Tradução de: “*Foreignizing strategies may or may not involve the adaptation of graphics. Thus, in the comic to be translated there can be graphically rendered textual elements that may or may not be adapted: onomatopoeia, the titles of the stories, and the like. The most obvious thing to do is to prepare a translated version of these texts and modify printing films to insert the translations in the graphics. Sometimes, these textual elements are considered an integral part of the graphics, and altering them is hardly tolerated by the mainstream reading public. Therefore, some Italian publishing houses keep the titles of the stories graphically unaltered, simply putting a translation of them at the bottom of the page. However, this and similar procedures are in many cases mainly dictated by economic concerns; appealing to the tastes of the public, who eventually appreciate this policy, can be simply considered a bonus.*”

Figura 71 – *Hellblazer* n. 40 (1991), página 3. Roteiro de Jamie Delano, desenhos e cores de Dave McKean, letreiramento de Gaspar Saladino (edição de Karen Berger e Tom Peyer).



Fonte: Delano et al. (1991/2013, p. 165).

Figura 72 – *John Constantine, Hellblazer: Origins* n. 7 (2014), s.p. Tradução de Guilherme da Silva Braga, letreiramento de Daniel de Rosa (edição de Fabiano Denardin e Daniel Lopes).



Notas: Exemplo de página em publicação brasileira na qual elementos tipográficos – no caso, os créditos da história – foram repetidos sem tradução. Os recordatórios e o título “the magus” (“o mago”) foram traduzidos.

Fonte: Delano et al. (1991/2014, s.p.).



Em contraponto à estrangeirização, Rota também vê vários casos de domesticação, embora não levante exemplos diretamente relacionados a letreiramento. Entre as estratégias de domesticação que aponta estão “diminuição ou ampliação de páginas e quadros”, “colorização de quadrinhos em preto e branco e publicação de quadrinhos coloridos em preto e branco”, “mutilação de textos”, “reordenação de páginas e quadros”, “omissão de páginas e quadros” e “censura cultural ou política”. O critério econômico motiva a maioria das categorias.

#### **4.3.5 Federico Zanettin: adaptações visuais e tradução de quadrinhos como localização**

Crerios econmicos e ditames na relao editoras-leitores tambm so os pontos ressaltados por Zanettin (2014) ao tratar do que chama de *adaptaes visuais* na traduo de quadrinhos. O autor lista oito modalidades de adaptao visual: alterao do formato; alterao das cores; alterao dos desenhos; alterao do layout; substituio, eliminao ou acrcimo de pginas; redimensionamento, eliminao, substituio ou acrcimo de quadros; redimensionamento, eliminao ou acrcimo de baloes e recordatrios; alterao dos caracteres (letreiramento).

No que tange ao letreiramento, Zanettin distingue a substituio de palavras internas a baloes e recordatrios da “adaptao visual que envolve retocar desenhos para substituir ttulos e signos verbais que fazem parte do paratexto visual, tais como inscries, placas de trnsito, jornais, efeitos sonoros, sons onomatopaicos e no-articulados etc.”<sup>138</sup> (ZANETTIN, 2014, online).

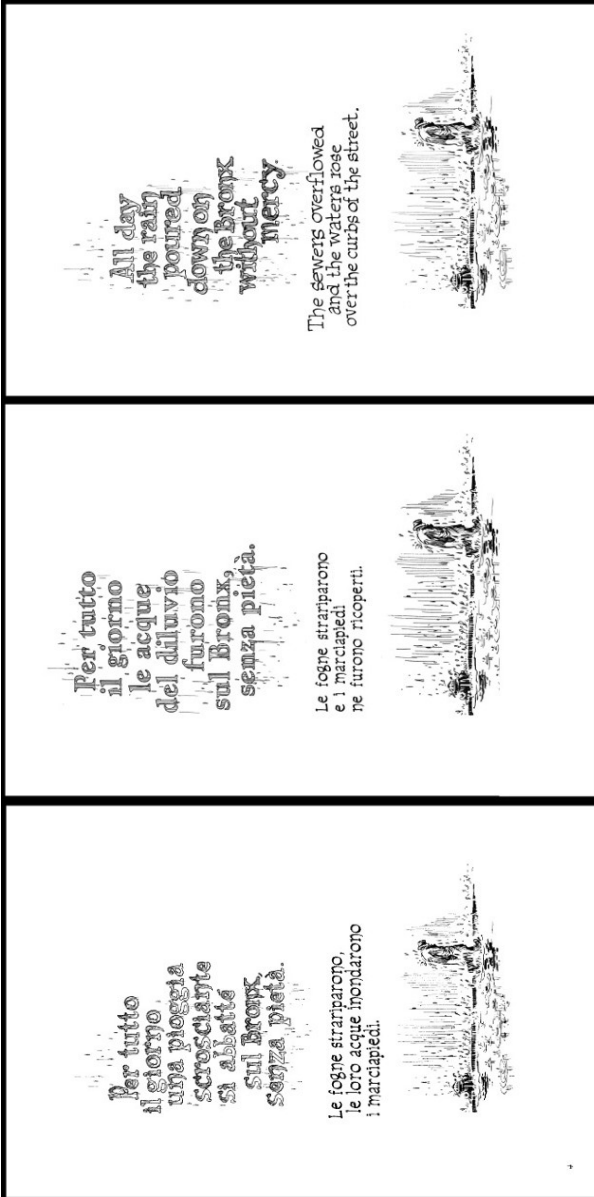
Outra distino que o autor faz e entre o letreiramento feito a mo e o letreiramento feito por meios eletrnicos, e os diferentes “impactos visuais” em que estas opes implicam. No exemplo de traduo que levanta, a pgina da graphic novel *Um Contrato com Deus* de Will Eisner – a mesma analisada no Prembulo desta tese – ele ressalta a diferena entre uma traduo com letreiramento com fontes digitais e uma edio italiana posterior (Figura 73), “letreirada a mo e por isso mais prxima do original norte-americano”<sup>139</sup> (ZANETTIN, 2014, online).

---

<sup>138</sup> Traduo de: “*visual adaptation which involve retouching the drawings to replace titles and verbal signs which are part of the visual paratext, such as inscriptions, road signs, newspapers, sound effects, onomatopoeic and unarticulated sounds, etc.*”

<sup>139</sup> Traduo de: “*hand-lettered and thus much closer to the American original*”.

Figura 73 – Respectivamente, página da HQ base *A Contract with God and other tenement stories* (1978), de Will Eisner, e duas edições distintas da tradução dela para o italiano, *Contratto con Dio e altre storie*.



Zanettin propõe que a possibilidade/necessidade de adaptações visuais nas traduções de HQ seria indicativo para pensar esta prática não como tradução, mas como *localização* de histórias em quadrinhos. O termo *localização* é bastante difundido na indústria de softwares e relacionados (games, websites, apps) em referência ao processo de conferir usabilidade a um produto em outro mercado que não o de sua origem. Na definição seguida por Zanettin, *localização* corresponde a “tomar um produto e torná-lo linguística e culturalmente apropriado à localidade-alvo (país/região ou idioma) onde será utilizado” (ESSELINK apud ZANETTIN, 2014, online). A *localização* abrange a tradução interlinguística e, no caso dos quadrinhos, as instâncias de adaptação visual – incluindo aí o *letramento*.

Em artigo anterior, Zanettin (2008b) já defendia um “modelo *localização*” (*localization approach*) para pensar a tradução de quadrinhos. Assim como a indústria de softwares utiliza um ciclo de processos de *localização* – tradução linguística, design, programação, testes, certificação de qualidade – a tradução de quadrinhos também teria um ciclo próprio:

O “tradutor” não é apenas uma pessoa, mas várias pessoas que agem sucessivamente sobre os textos fonte e alvo, um “tradutor coletivo” que colabora com outros profissionais para se chegar a um produto. Entre os outros perfis profissionais associados à produção da HQ traduzida estão, por exemplo, o *letrista*, ou seja, a pessoa responsável por escrever o texto traduzido nos balões e recordatórios; a(s) pessoa(s) responsável(is) por alterações gráficas nas imagens; e o editor da série ou revista, que supervisiona todo o processo.<sup>140</sup> (ZANETTIN, 2008b, p. 202)

---

<sup>140</sup> Tradução de: “*The ‘translator’ is not simply one person, but different people successively acting on source and target texts, a ‘collective translator’ collaborating with other professional figures in order to create an end product. Other work profiles associated with the production of translated comics include, for instance, the letterer, i.e. the person responsible for writing the translated text in the balloons and caption boxes; the person(s) responsible for graphic modifications to the pictures; and the series or magazine editor, who oversees the entire process.*”

Outra prática percebida por Zanettin que o leva a defender o “modelo localização” para pensar a tradução de quadrinhos é a *internacionalização* – uma instância do processo de localização que corresponde a criar um produto intermediário que sirva de base para produtos finalizados para diferentes mercados. Zanettin (2008b, p. 202-205) discorre sobre a produção dos quadrinhos Disney, que é realizada sobretudo em países europeus em idiomas diversos (italiano, alemão, dinamarquês, sueco etc.) e que, para republicação em outros países, primeiramente tem seus balões e recordatórios traduzidos para o inglês que não será publicado. Cria-se, portanto, um documento-mestre na *lingua franca* que é a base para as traduções em outros países.

Figura 74 – Exemplos de internacionalização: páginas de HQs Disney preparadas em inglês para tradução em mercados diversos.



Fonte: Arquivo pessoal.

Zanettin também vê no processo de digitalização dos quadrinhos de super-heróis norte-americanos mencionados anteriormente – que permite maleabilidade de balões, recordatórios e letras ao situá-los à parte

das demais imagens no arquivo digital – uma instância de internacionalização (embora esta digitalização também traga diversas vantagens para o processo editorial no mercado interno, principalmente a maleabilidade para edição). Não há, porém, outros exemplos de internacionalização em larga escala na produção de quadrinhos mundial – a prática não é conhecida entre as *graphic novels* dos EUA, nem no mercado franco-belga, tampouco entre os mangás. Pode-se supor que estes processos de internacionalização – e outros conectados a localização em grandes indústrias, como as de software, games, cinema e outras – não são frequentes nos mercados de quadrinhos porque, em comparação a estas outras indústrias, as HQs apresentam uma escala de rentabilidade bastante menor.

A questão econômica é reforçada nas considerações que encerram o trabalho de Zanettin (2014), que diz que elas se sobrepõem a qualquer aspecto de adaptação visual nos quadrinhos: não alterar as imagens poupa recursos dos editores, em especial tempo e a necessidade de um especialista com conhecimento técnico. Todavia, vê-se justificativa comercial para adaptações visuais que exigem investimento em profissionais e de tempo quando há previsão de retorno deste investimento com lucros. Em quadrinhos Disney traduzidos para publicação nos países que adotam a *sharia*, por exemplo, desenha-se roupas extras que cubram as partes do corpo feminino que o direito islâmico considera impróprias para exposição.

Mas este investimento de tempo e de retoquista só é feito porque os quadrinhos Disney têm certa popularidade em alguns países islâmicos. Ou seja, prevê-se retorno considerável sobre o investimento em profissionais e de tempo. Não haveria nem a decisão de publicar-se um quadrinho que pudesse contrapor-se a ditames culturais ou jurídicos sem que ele fosse rentável. O caso dos mangás no ocidente é exemplar: enquanto inicialmente julgou-se necessário espelhar as páginas para a leitura ter o sentido ocidental, a pressão dos leitores contribuiu para a manutenção do sentido de leitura oriental – o que representa economia de tempo e de profissionais para as editoras que publicam as traduções.

#### **4.3.6 José Yuste-Frías e os quadrinhos na paratradução**

Tal como Zanettin propõe pensar a tradução de quadrinhos dentro do modelo de localização, poder-se-ia encaixar o aspecto do letramento de tradução dentro da proposta de paratradução, propagandeada sobretudo por José Yuste Frías (2010, 2011, 2014, 2015). O autor chega a mencionar a tradução de quadrinhos como uma das áreas em que a

paratradução seria de relevância precípua – tanta pela preponderância do pictórico quanto pela consideração especial sobre aspectos tipográficos.

A ideia de paratradução apoia-se na noção de *paratexto*, proveniente de Gérard Genette (1987/2009). Neste termo, Genette englobava textos que acompanham o texto principal de um livro e incluía aspectos materiais da publicação, como sua capa, diagramação e opção tipográfica. Para o autor francês, não haveria texto sem paratextos. Yuste Frías parte daí para afirmar que não existe tradução sem paratradução.

A ideia de "paratradução" foi criada para analisar, a partir de certo princípio, o espaço e o tempo de tradução de todos paratextos que circundam, envolvem, acompanham, introduzem, apresentam e prolongam o texto traduzido para assegurar no mundo da publicação sua existência, sua recepção e seu consumo não apenas na forma de livro, mas também em qualquer outra forma de produção editorial possível na era digital. Na era digital da informação, os profissionais da tradução são cada vez mais conscientes de que a concepção e a regulação do sentido de qualquer texto varia em função de seus paratextos, ou seja, em função de um determinado conjunto de unidades verbais, icônicas, entidades iconotextuais ou produções materiais diversas, que ao mesmo tempo que apresentam e introduzem o texto, dentro do espaço material do texto o circundam, envolvem ou acompanham (os peritextos) e, fora do espaço material do texto, fazem referência a ele, prolongando-o em outros espaços físicos e sociais virtualmente ilimitados (os epitextos).<sup>141</sup> (YUSTE FRÍAS, 2015, p. 322)

---

<sup>141</sup> Tradução de: *“La noción de ‘paratraducción’ fue creada para analizar, desde un principio, el espacio y el tiempo de traducción de todo paratexto que rodea, envuelve, acompaña, introduce, presenta y prolonga el texto traducido para asegurar en el mundo de la edición su existencia, su recepción y su consumo no solamente bajo la forma de libro sino también bajo cualquier otra forma de producción editorial posible en la era digital. En la era digital de la información los profesionales de la traducción son cada día más conscientes de que la concepción y regulación de sentido de cualquier texto varía en función de sus paratextos, es decir, en función de un determinado conjunto de unidades verbales, icónicas, entidades iconotextuales o diferentes producciones materiales*

Embora não seja uma proposta que reinvente a roda no Estudos da Tradução (conforme a crítica que lhe dirige Nord [2012]), o conceito de paratradução busca particularizar uma preocupação envolvida do processo tradutório quanto à apresentação de uma obra traduzida ao público que vá além das considerações apenas interlinguísticas. Faz parte destas preocupações a atenção aos aspectos materiais da obra de partida, como estes aspectos materiais atuam na “concepção e regulação do sentido” (como na citação supra) da obra de partida e como devem ser trazidos à obra de chegada.

Yuste Frías cita explicitamente a tradução de quadrinhos como área que exigiria alta atenção paratradutória. Em artigo dedicado a analisar uma cena da HQ *Astérix em Hispanie* (YUSTE FRÍAS, 2011), ele aborda os significados díspares em torno de um quadro em que um legionário romano caído ao chão aparece com um dedão em riste. Para os franceses autores da obra, o gesto significa o pedido de pausa durante um jogo entre crianças, e é este significado que orienta um sentido cômico à cena da HQ. Em outros países, o dedão levantado tem conotações diversas (como o de concordância com uma situação, no caso do Brasil). Independente disto, a HQ foi traduzida em diversos idiomas sem que a cena tivesse o pictórico redesenhado. Yuste Frías trata o caso como um problema de desatenção à paratradução. Nisto denota que entende o pictórico de uma história em quadrinhos não como texto, mas como paratexto.

Conforme as acepções adotadas neste trabalho – mas também a partir do que foi visto acima junto a teóricos dos Estudos dos Quadrinhos –, pensar o pictórico de uma HQ como paratexto, e não *texto*, seria errôneo. Nas próprias definições contemporâneas de HQ destaca-se que os quadrinhos não precisam do linguístico para contarem suas histórias. Não apenas isso, mas, quando há signos linguísticos numa HQ, eles possuem articulações com o pictórico que não possibilitam sua existência à parte. Sendo a articulação elemento essencial à mídia, tratá-la como aspecto paralelo ao que seria o cerne da tradução é uma identificação errônea do processo. Tratar o pictórico nos quadrinhos como algo paralelo a um “texto” principal seria desconsiderar inclusive a noção de Genette quanto ao que é essencial e o que é *para* em uma obra.

---

*que al mismo tiempo que presentan e introducen el texto, dentro del espacio material del texto lo rodean, envuelven o acompañan (los peritextos) y, fuera del espacio material del texto, hacen referencia a él prolongándolo en otros espacios externos físicos y sociales virtualmente ilimitados (los epitextos).”*



O próprio Yuste-Frías trata da mescla pictórico-linguístico em texto sobre tradução de quadrinhos (2001) e reforça a consideração sobre a indissolubilidade destas articulações. Ao tratar de tradução de livros infantis (2014), faz inclusive considerações que dialogam perfeitamente com o que se busca destacar ao longo deste trabalho: a relevância do letreiramento como elemento significante numa obra em quadrinhos.

Quando traduzimos livros infantis, os tradutores temos consciência de que a dimensão gráfica do layout e a importância visual da tipografia são elementos que não só dão sentido à comunicação escrita, mas constituem a essência em si da escrita propriamente dita. (YUSTE FRÍAS, 2014, p. 34-35)

O autor inclusive encaminha-se para problematizar esta questão, mas acaba por reafirmar que aspectos como o conteúdo pictórico – mesmo quando predominante numa narrativa – dizem respeito à paratradução e são elementos, portanto, paratextuais.

Em uma obra com profusão de imagens (estáticas e/ou em movimento) ou sons (músicas e canções), o que é texto? É legítimo postular um limite entre um texto central, de um lado, e uma periferia, de outro? Quando o tradutor se depara com encargos de tradução em que todas as páginas apresentam-se dominadas pela presença majoritária da imagem (tradução de publicidade, tradução de quadrinhos, tradução de livros infantis), frente à presença escassa do verbal, reduzido a uma, duas ou, quando muito, três linhas de texto, onde fica o centro e onde fica a periferia? A tipografia de um texto, ou seja, a imagem das letras, por acaso não constitui elemento paratextual que deveria ser levado em consideração, uma vez que depende da tipografia correta a legibilidade, compreensão e até mesmo a interpretação do sentido do próprio texto? As respostas a todas estas questões dependem do grau de compreensão da importância crucial da noção de paratradução, uma vez que sua aplicação prática implica, ao tradutor, passar à maior atenção aos dispositivos e produções icônicos, verbo-icônicos, sonoros e materiais que acabarão apresentando,

circundando, acompanhando e prolongando sua tradução.<sup>142</sup> (YUSTE FRÍAS, 2015, p. 325)

No entendimento deste trabalho, contudo, estas perguntas não se respondem com maior atenção à paratradução, mas sim com a resposta de que, minimamente no âmbito das histórias em quadrinhos, o pictórico e o tipográfico são essenciais ao processo comunicativo – e, por conseguinte, ao processo tradutório. A preocupação (ideal) do tradutor de quadrinhos se dá constantemente entre as articulações da página, de modo que não existe a separação entre o que seria a *tradução* e a *paratradução*. O processo é meramente *tradução*.

É louvável, contudo, a pormenorização que Yuste Frías faz dos aspectos gerais de um texto que devem ser levados em conta no processo de tradução. A noção de paratradução cumpre seu papel ao ressaltar estes aspectos. O problema nesta noção inovadora está na possibilidade de sugerir que estes aspectos seriam questões *paralelas* à tradução, quando são intrínsecos ao processo de tradução – o que fica evidenciado no que já se levantou até o momento sobre a tradução de quadrinhos. O pictórico, repetindo, não pode ser considerado elemento *paralelo* ou *peritextual* em uma HQ. É, sim, texto e está sempre relacionado ao processo de tradução do texto – em conjunção de modalidades – que tem uma HQ.

---

<sup>142</sup> Tradução de: “¿en una obra editada con profusión de imágenes (fijas y/o en movimiento) o de sonidos (música y canciones) qué es texto?; ¿resulta legítimo postular un límite entre un texto central, por una parte, y una periferia, por otro?; ¿cuando el traductor se enfrenta a encargos de traducción en el que todas las páginas aparecen dominadas por la presencia mayoritaria de la imagen (traducción publicitaria, traducción de cómics, traducción de libros infantiles) frente a la exigua presencia de lo verbal, reducida a una, dos o, como mucho, tres líneas de texto, dónde está el centro y dónde la periferia?; ¿la tipografía de un texto, es decir, la imagen de las letras, acaso no constituye un elemento paratextual que debería tenerse muy en cuenta ya que de una tipografía correcta depende siempre la legibilidad, la comprensión y hasta la propia interpretación del sentido del propio texto? Todas las respuestas a estas preguntas dependen del grado de comprensión de la importancia crucial de la noción de paratraducción ya que su aplicación práctica supone, para el traductor, empezar a estar mucho más atento a los dispositivos y producciones icónicas, verbo-icónicas, sonoras y materiales que terminarán presentando, introduciendo, rodeando, acompañando y prolongando su traducción.”



### INTERLÚDIO 3 – Primeiro de abril

Em resenha da HQ *Batman: Asilo Arkham – uma Séria Casa em um Sério Mundo – Edição Definitiva*, o crítico Liber Paz dedica um trecho de seu texto ao letreiramento:

Na edição original norte-americana e na primeira versão lançada no Brasil, pela Abril, em 1990, percebe-se que o letreiramento era feito à mão, por Gaspar Saladino e Lilian Mitsunaga, respectivamente. São dois nomes bastante conhecidos por quem acompanha histórias em quadrinhos, por serem sinônimos de qualidade no que fazem.

Afinal, nesta HQ, a letra manual era totalmente necessária, para que as irregularidades entre as letras conferissem expressividade às falas dos personagens, especialmente às do Coringa.

Nesta atual versão, as letras foram feitas com composição digital. Assim, todos os caracteres ficaram com o mesmo tamanho, padronizados mecanicamente. Toda a expressividade da caligrafia manual foi perdida, perdeu-se toda a organicidade de textos e falas, deixando-os mecânicos, padronizados e sem expressão. Chegam a destoar da arte de McKean.

No caso específico das falas do Coringa, não só a expressividade foi comprometida, mas certos trechos tornaram-se praticamente ilegíveis. Ficou muito, muito ruim. Este é um caso em que o letreiramento digital, apesar de prático, não dá conta do recado.

Letras são muito importantes numa história em quadrinhos. Embora o processo digital com certeza facilite o trabalho, as feitas à mão possuem uma expressividade única, que conferem à história toda uma personalidade.

Ainda assim, se o leitor nunca teve contato com a obra, esta é uma edição que merece ser adquirida. Os pontos positivos do trabalho superam os eventuais negativos. Uma obra que beiraria a nota máxima, não fosse pelo trabalho infeliz de letras. (PAZ, 2013, online)

O resenhista também oferece exemplos comparativos de letreiramento na edição que resenha (editada no Brasil em 2013), de uma outra tradução publicada no Brasil em 1990 e da primeira edição da obra no seu país de origem, de 1989 (Figura 75).

Figura 75 – Exemplos de letreiramento, da esquerda para a direita, em duas edições de *Asilo Arkham* (2013 e 1990) e na obra de base, *Arkham Asylum* (1989).



Fonte: Paz (2013, online).

Apesar de a resenha tratar de outros aspectos da obra, nos comentários de leitores que se seguem ao texto as impressões são apenas relativas ao letreiramento:

Eu iria adquirir a edição definitiva, porém aguardarei um relançamento com as devidas correções, ainda que duvide que a Panini o faça.

\*

Que lettering horrível. É possível fazer digitalmente e mantendo o estilo do original sim, o problema aí é a pessoa que fez e o editor que aprovou... [sic]<sup>143</sup>

\*

Nossa, por esse problema com o lettering eu não esperava.

Excelente review. Ficarei atento para comprar uma edição definitiva realmente digna de ser chamada assim.

\*

Espero que a nova edição da Panini venha reeditada! (PAZ, 2013, online)

No website oficial da editora Panini, em página dedicada à obra *Asilo Arkham*<sup>144</sup>, também vê-se nos comentários a consternação quanto ao letreiramento:

Mas, o que vocês fizeram???? As letras ficaram ruins demais... Tinha de serem feitas à mão igual ao original para ficar tenebroso. Ia ser a melhor edição sem dúvida, mas tinham de falhar... [sic]

\*

Obra prima dos quadrinhos, recomendo. Infelizmente, a versão da Panini ficou devendo na tipografia das falas do Coringa. No original, elas correspondem à arte do Dave McKean, descartando

---

<sup>143</sup> Como aponta este comentário, a resenha não reconhece a possibilidade de o letreiramento digital equiparar-se ao letreiramento manual. Esta questão é discutida no capítulo 3 e, corroborando o comentário, é possível trabalhar digitalmente o letreiramento de forma a ter-se um resultado similar ao letreiramento feito à mão.

<sup>144</sup> <http://hotsitepanini.com.br/dc/publicacao/batman-asilo-arkham/> (acesso em 20/11/2017).

balões e investindo em carga dramática. Na versão nacional, optou-se pela diagramação em linha reta, monótona se comparada à versão da Abril.

\*

Tenho um pouco de astigmatismo, e aquela fonte minúscula, com aquelas falas do Curinga ilegíveis, prejudicaram a experiência final.

Até perguntei se haveria um recall para nós que compramos a anterior. Parece que não vai haver.

Enfim, como sei que problemas acontecem e admiro o trabalho da editora, compraria a nova edição, só gostaria de saber se vocês farão uma nova diagramação das letras ou se será somente uma reimpressão.

Se esse problema das letras for corrigido pretendo encomendar outra cópia, então gostaria de saber. Obrigado. [sic]

A edição foi reimpressa em 2014<sup>145</sup>. Em resposta ao último comentário citado, um editor da Panini responde na mesma página:

As letras do Coringa foram substituídas, sim, Marco. Abração.

A história em quadrinhos em discussão, *Asilo Arkham*, possui características distintas de muitos quadrinhos do gênero super-herói norte-americano. Ela traz uma trama, do roteirista Grant Morrison, considerada de temática “adulta” – Batman e seus vilões passam por uma análise de teor psicanalítico e o enredo é recheado de referências literárias. A quarta capa traz o informe “DESACONSELHÁVEL PARA MENORES DE 18 ANOS”. Os desenhos de Dave McKean, além de utilizarem os tradicionais lápis e nanquim, acrescentam técnicas que incluem pintura, fotografia e colagem. A grande maioria das HQs com o personagem em questão, Batman, é lançada no Brasil em revistas de 80 a 120 páginas, impressas em papel comum e vendidas em bancas a menos de R\$ 10<sup>146</sup>. *Asilo Arkham* é uma edição de 220 páginas em papel

---

<sup>145</sup> Conforme outros comentários de leitores no website, a tiragem de 2013 esgotou.

<sup>146</sup> Uma edição da revista mensal *Batman* do mesmo mês do lançamento de *Asilo Arkham* tinha 116 páginas em papel Pisa Brite ao preço de R\$ 9,80, conforme <http://hotsitepanini.com.br/dc/publicacao/batman-9/> (acesso em 20/11/2017).

acetinado, com capa dura, cujo ponto de venda principal é a livraria, ao preço sugerido de R\$ 60<sup>147</sup>. Apesar de a obra base ter sido lançada originalmente em 1989, ela teve sucessivas reedições nos EUA, incluindo a *Arkham Asylum Anniversary Edition* em 2005<sup>148</sup> (base da *Edição Definitiva* brasileira, pois ambas incluem o roteiro comentado e posfácio) e a *Batman: Arkham Asylum 25th Anniversary Deluxe Edition* em 2014<sup>149</sup>. As reedições, tanto brasileira quanto estrangeiras, foram parcialmente motivadas pelo sucesso comercial dos quatro videogames *Batman: Arkham*, lançados entre 2009 e 2015 e parcialmente baseados na *graphic novel*.

A obra de base, em 1989, notabilizou-se igualmente pelo trabalho do letreirista Gaspar Saladino, o qual, também contrário à tradição da época neste gênero de quadrinho, fez grande uso do letreiramento como modo de identificar personagens. As falas de cada uma das personagens principais servem-se de caligrafias específicas, assim como de grifos variados e algumas instâncias em que o letreiramento beira o pictórico (Figura 75, acima, Figura 76 e Figura 77, abaixo). Embora a caracterização de personagens através do letreiramento não seja algo em que a obra inove, Reed (s./d., online) afirma que Saladino foi pioneiro da técnica do “letreiramento customizado” [*custom lettering*] nos quadrinhos de super-herói e que, a partir dos anos 1990, tornou-se lugar comum caracterizar personagens principais com tipografia própria.

---

<sup>147</sup> Informações de <http://hotsitepanini.com.br/dc/publicacao/batman-asilo-arkham/> (acesso em 20/11/2017).

<sup>148</sup> <http://www.dccomics.com/graphic-novels/arkham-asylum-anniversary-edition> (acesso em 20/11/2017).

<sup>149</sup> <http://www.dccomics.com/graphic-novels/batman-arkham-asylum-25th-anniversary-deluxe-edition> (acesso em 20/11/2017).



Figura 76 – Exemplo do letreiramento de Gaspar Saladino como modo de identificar personagens em *Arkham Asylum* (1990). Roteiro de Grant Morrison, arte de Dave McKean e letreiramento de Gaspar Saladino (1).



Fonte: Morrison e McKean (2014, s.p.).

Figura 77 – Exemplo do letreiramento de Gaspar Saladino como modo de identificar personagens em *Arkham Asylum* (1990). Roteiro de Grant Morrison, arte de Dave McKean e letreiramento de Gaspar Saladino (2).



Fonte: Morrison e McKean (2014, s.p.).

As características particulares de *Asilo Arkham* levantadas acima determinam as reações também particulares de críticos, leitores e editoras. O letreiramento não tende a ser um elemento de tamanha visibilidade na

grande maioria das HQs e tende a despertar manifestações críticas apenas nestes casos que se pode chamar de extremos, em que sua relevância estético-narrativa é patente. Nas instâncias em que deixa de ser a “arte da invisibilidade” preconizada por Starkings e Roshell (2003), o letreiramento está sujeito a um olhar crítico justamente porque sua função no texto base era *ser notado*.

## 5 A TIPOGRAFIA E O LAYOUT NOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO

À parte as considerações de José Yuste-Frias e sua proposta de paratradução – a qual foi tratada no capítulo anterior –, as discussões sobre configuração visual do conteúdo linguístico e suas implicações na tradução ainda são infrequentes nos Estudos da Tradução. Há autores que chamam atenção a este tema ao tratar da tradução de publicidade, de poesia visual, de amostras da literatura nas quais a configuração visual possui função clara no revestimento de sentido do linguístico. Traduções técnicas, como as de manuais, por vezes também exigem a padronização do projeto visual de modo a facilitar a localização de informações.

Este capítulo discute as considerações de três autores que tratam da tipografia e do layout nos Estudos da Tradução. Jürgen F. Schopp trata justamente destes dois aspectos como problemas de tradução em diferentes tipos de texto. Mário Laranjeira e Álvaro Faleiros dedicaram-se a estudar a configuração visual como elemento de significância nas poesias visuais – e na tradução das mesmas.

A configuração visual, como visto várias vezes nos capítulos precedentes, tem incidência direta no processo comunicativo-narrativo das histórias em quadrinhos. Nos trabalhos levantados aqui, Schopp, Laranjeira e Faleiros não tratam da tradução de quadrinhos. Suas considerações sobre outras modalidades de texto, contudo, podem aplicar-se ao que se desenvolve nesta tese sobre a relação entre letreiramento de HQ e tradução.

### 5.1 A TIPOGRAFIA E O LAYOUT COMO PROBLEMAS DE TRADUÇÃO

O pesquisador finlandês Jürgen Schopp (2002) trata a tipografia e o layout como questões que afetam a profissão de tradutor e problemas que deveriam levar ao desenvolvimento de novas competências por parte do próprio tradutor. Com a difusão de tecnologias de editoração eletrônica e a aceleração de vários processos profissionais, muitas vezes recairia ao próprio tradutor lidar, além das questões linguísticas, também com as questões de apresentação visual de um texto-alvo em correspondência ao texto-fonte.

O processamento de texto e os softwares de editoração eletrônica hoje fazem parte da rotina diária de quase todo tradutor. [...] A realidade é

que se exige dos tradutores atuais assumir funções que anteriormente eram da responsabilidade de especialistas com formação em tipografia. [...] A consequência é que textos (sejam estes impressos ou eletrônicos) podem ter aparência não-profissional e podem não estar apropriados para a cultura-alvo.<sup>150</sup> (SCHOPP, 2002, online)

Schopp define que todo texto é composto por três níveis: a estrutura comunicativa, o conteúdo verbal e a formatação visual. Na concepção do autor, os dois primeiros níveis influenciam o terceiro – determina-se a formatação visual (tipografia e layout) de um texto conforme sua estrutura comunicativa e seu conteúdo verbal (ou, nos termos desta tese, conteúdo linguístico). A formatação visual deveria servir aos intentos comunicativos do texto e às palavras que este texto utiliza. Porém, mesmo que a formatação visual seja servil aos outros dois níveis, ela também é elemento de sentido do texto.

O autor divide os elementos de tipografia e layout em três grupos: aspectos *macrotipográficos*, aspectos *microtipográficos I* e aspectos *microtipográficos II*. Seriam macrotipográficos aspectos como “vazios, alinhamento, mancha gráfica, formato, qualidade e cor do papel, proporções entre formato e mancha gráfica, proporções entre espaço impresso e espaço em branco e contrastes de tamanho, forma, tonalidade, textura, direção e cor etc.”<sup>151</sup> (SCHOPP, 2002, online).

O aspecto microtipográfico I seria basicamente o tipo de letra, ou tipos de letra (fontes), utilizado(s) no texto. O aspecto microtipográfico II corresponde a todas possibilidades de ênfase nos elementos textuais, tais como variações maiúscula/minúscula, espaçamento entre letras, aumento do tamanho da letra, cores, sublinhado e outras.

Faria parte das funções do tradutor identificar estes aspectos e avaliar sua relevância em termos de mensagem, a relevância que eles têm

---

<sup>150</sup> Tradução de: “*Textprocessing and desktop publishing software is now part of the daily routine of almost all translators. [...] The fact is that translators nowadays are being required to take over functions that previously were the responsibility of trained experts in typography. [...] As a consequence, texts (whether printed or electronic) may appear unprofessional and may be unsuitable for the target culture.*”

<sup>151</sup> Tradução de: “*empty space, alignment, typearea, paper format, quality and color, the proportions between the format and typearea, the proportions between printed and white space, and the contrast in size, shape, tone, texture, direction and color, etc.*”

nas culturas de partida e de chegada, assim como, em alguns casos, a relevância que possuem na obra de determinado autor. Schopp traz como exemplo páginas do capítulo 26 de *Um Ianque na Corte do Rei Artur*, romance de 1889 do norte-americano Mark Twain, com “elementos tipográficos que reproduzem a imagem de uma página de jornal antigo com todas suas falhas”<sup>152</sup> (SCHOPP, 2002, online). Na tradução para o finlandês analisada pelo pesquisador, o trecho aparece como uma prova de impressão riscada, o que ele julga como “solução não muito lógica”<sup>153</sup>.

Schopp segue elencando problemas que podem ocorrer ao tradutor ao ter que lidar com layout e tipografia. Enfatiza que, mesmo que a qualificação para lidar com estes tipos de problemas não esteja presente na formação dos tradutores, deveria estar – dado que são problemas de tradução e merecem a interpretação de um profissional de tradução. “Os estudos de tradução deveriam conter um módulo que dê a alunos (e futuros tradutores) algo próximo do que eu chamaria de *competência tipográfica*”<sup>154</sup> (SCHOPP, 2002, online, grifo do autor).

Como relatado acima, não há menção a histórias em quadrinhos no artigo de Schopp, pois a atenção do autor é mais direcionada à configuração visual da prosa. As considerações que ele faz quanto a aspecto *microtipográficos*, contudo, relacionam-se às preocupações levantadas no letreiramento de tradução – o tipo de letra utilizado e suas ênfases como elementos de sentido na construção do texto de partida e, por conseguinte, no texto de chegada.

É curiosa a ênfase que o autor dá à opinião de que resolver problemas tipográficos caberia ao tradutor, que precisaria capacitar-se para tratar destas questões. Não é o que se vê na prática do mercado de quadrinhos, onde é mais comum a separação entre tradutor e letreirista.

## 5.2 A TRADUÇÃO DA POESIA VISUAL

Pode-se levantar comparações entre os quadrinhos e, especificamente, o letreiramento nos quadrinhos com a poesia visual. Os nomes dos poetas franceses Stéphane Mallarmé (1842-1898) e Guillaume Apollinaire (1880-1918) aparecem com frequência como exemplos de

---

<sup>152</sup> Tradução de: “*typographic items to reproduce the image of an old newspaper page with all its faults*”.

<sup>153</sup> Tradução de: “*not a very logical solution*”.

<sup>154</sup> Tradução de: “*Therefore translation studies should contain a module giving the students (and future translators) something like what I would call a typographic competence.*”

autores de poesia visual, dado que entre suas obras de maior difusão estão poemas nos quais a configuração gráfica das linhas sobre o papel é de relevância ao menos tão significativa quanto o conteúdo destas linhas.

A configuração gráfica no letreiramento dos quadrinhos nem sempre terá a mesma importância que a configuração gráfica em um poema visual de Mallarmé ou Apollinaire. Há ocasiões, porém, em que o letreiramento poderá ter essa relevância. É neste ponto que fica evidente uma aproximação entre quadrinhos e a poesia visual.

Mas um dos principais motivos em fazer aproximações entre estas duas áreas – o letreiramento nos quadrinhos e a poesia visual – tem a ver com o mote deste trabalho: a tradução. Embora não sejam muitas as referências, alguns autores trataram da tradução da poesia visual dentro da perspectiva subordinada de ater-se tanto ao conteúdo poético quanto à configuração gráfica. As análises de Manuel Bandeira e Álvaro Faleiros sobre o tema podem iluminar um pouco do que se quer pensar sobre a tradução de quadrinhos no que tange ao letreiramento.

Diferentes autores da área de Estudos de Quadrinhos fazem comparações entre os quadrinhos e a poesia visual ao tratar de questões de composição. Scott McCloud (1993/1995, p. 148) trata de como as vanguardas artísticas da primeira metade do século 20 – dadaísmo, futurismo, cubismo, modernismo – aproximaram imagens e palavras tanto em pinturas quanto poemas. Moacyr Cirne (2000), importante estudioso dos quadrinhos brasileiros, fez comparações entre os quadrinhos e a poesia concreta. Hannah Miodrag (2013) e Hatfield (2005) fazem referências à poesia visual para tratar do que veem nos esquemas de composição das páginas de HQ. Kannenberg (2002a, p. 10) resume pragmaticamente o principal ponto de comparação: “Da mesma maneira que a aparência do poema na página – o arranjo dos elementos textuais no espaço – influencia sua recepção, o arranjo dos elementos na página de quadrinhos afeta o processo de leitura”<sup>155</sup>.

Há que se diferenciar o aspecto visual da poesia e a poesia visual. Laranjeira (2003, p. 101; a partir de J.-M. Adam) trata por *visilegibilidade* a “aparência de poema” que um texto poético transmite à primeira vista: as linhas esparsas que não preenchem toda a folha, a quebra rítmica destas linhas, os espaços entre as estrofes, se houver. Este seria o aspecto visual de um poema. De outro lado, a poesia visual é uma tradição entre poetas

---

<sup>155</sup> Tradução de: “*In the same way that the appearance of a poem on the page—the arrangement of textual elements in relation to each other in that space— influences its reception, so too does arrangement of elements on the comics page affect the reading process.*”

que remonta a séculos<sup>156</sup> e que corresponde a construir uma configuração das linhas do poema que remeta a uma forma pictórica, ou que a configuração espacial do poema na página seja elemento produtor de sentido. Mallarmé e Apollinaire notabilizaram-se no século 19 pela produção de poemas cuja configuração espacial é elemento poético significante; há referências à “página mallarmaica” como a página de poema cuja formatação espacial produz sentido – assim como produz o conteúdo linguístico do poema.

Mário Laranjeira, ao tratar da tradução de poesia, propõe uma separação entre *sentido* e *significância*. Por sentido entende os significados do poema, seu conteúdo, sua mensagem. Por significância, refere-se à “maneira específica de produzir sentidos” (LARANJEIRA, 2003, p. 12) que o poema demonstra. Também é possível chamar estes dois lados do poema, respectivamente, de *fundo* e *forma*, como o próprio Laranjeira também os define.

No caso da tradução poética, tanto sentido quanto significância estão sujeitos à interpretação (e à experiência) do tradutor – o que o teórico defende é que o tradutor não perca nenhum destes, ou que pelo menos almeje uma semelhança entre estes sentido/conteúdo e significância/forma no poema de partida e no poema de chegada.

Não se pode, pois, separar, na prática nem na teoria da tradução poética, a forma do fundo. Muito menos ver o conteúdo como elemento traduzível e a forma - esse adorno que poetizaria o fundo - como intraduzível. Toda a operação de tradução poética supõe uma visão dialética do texto que só reconhece as oposições na medida em que se integram numa unidade, numa totalização essencial. É um trabalho na cadeia dos significantes enquanto geradora de sentidos. É esse processo de geração de sentidos existente no texto de partida, a sua significância, que é trabalhado no ato tradutório de maneira a obter-se na língua-cultura de chegada, não o mesmo fundo vestido de uma mesma forma, mas uma interação semelhante de significantes capaz de gerar semelhantemente a significância do

---

<sup>156</sup> Tem-se o registro de um poema de Simias de Rhodes, em aproximadamente 300 a.C., escrito de maneira a moldar a forma de um ovo. Ver <https://art.famsf.org/andrew-hoyem/egg-simias-rhodes-translated-w-r-paton-plate-1-portfolio-shaped-poetry-san-francisco> (acesso em 20/11/2017).



texto. A poeticidade do texto reside numa relação geradora de sentidos. (LARANJEIRA, 2003, p. 29)

O que compõe a significância? A visibilidade particular do poema é um destes elementos formadores de sentido. Laranjeira (2003, p. 103) faz uma lista de questões de aparência gráfica do poema que entram na visibilidade: paginação, caracteres tipográficos, distribuição das linhas, estrofes (se houver), variação maiúsculas/minúsculas (se houver), cor(es) de impressão, cor(es) do papel, formato da página ou volume; e diz que há “mil outros elementos” que podem ser usados para compor a significância. Por conseguinte, a visibilidade de um poema – todos estes mil e tantos elementos – deveria ser correspondida no esforço de tradução poética, sujeita aí à experiência (ou *expertise*) do tradutor.

Laranjeira chega a usar uma oposição que já figura nos estudos de quadrinhos: a linear x tabular, tal como diz Fresnault-Deruelle. O autor brasileiro utiliza os termos ao tratar de um modo de apreensão da visibilidade do poema, mas, diferente de Fresnault-Deruelle, situa essa oposição em relação a um terceiro modo de leitura:

Como vimos, acede-se à significância do poema mediante duas leituras: a primeira, linear; mimética; a segunda, retroativa, tabular, semiótica. Existe, entretanto, uma pré-leitura visual, baseada na distribuição espacial da massa textual, gráfica, do poema, e esta não é propriamente nem linear, nem retroativa. Ela não participa da discursividade lingüística, sendo antes uma percepção global e acrônica, não seqüencial, à maneira da que se dá em relação às artes plásticas. (LARANJEIRA, 2003, p. 101)

Fresnault-Deruelle engloba este terceiro modo de leitura junto ao tabular.

Outro autor que aborda a tradução da poesia visual é Álvaro Faleiros, ao debruçar-se sobre os caligramas de Guillaume Apollinaire. Faleiros prefere o termo “poema plástico” a “poema visual” e desenvolve sua abordagem da poesia do autor francês do século 19 explorando questões tipográficas desta obra. Com base em Meschonnic, ele define o *tipográfico* como os traços que configuram o poema sobre seu suporte e as relações entre estes traços. Seriam os traços as dimensões do suporte, a morfologia das letras, sinais de pontuação e outros grafismos, se

utilizados. Os traços tipográficos são elementos de significância do poema ao qual o tradutor deve estar atento.

Na tradução, esses traços que caracterizam a materialização do texto são marcas textuais relevantes e devem ser lidos na relação que estabelecem com as outras dimensões textuais para se poder criar, na língua de chegada, um sistema significante homólogo ao do texto de partida. Para tal, é necessário compreender a especificidade do poema como texto em sua dimensão scripto-visual, a partir dos traços tipográficos. (FALEIROS, 2008, p. 18)

O autor chega também à *visilegibilidade*, tal como Laranjeira. E a aborda como uma questão de leitura (ou visão) tabular: “o texto é apreendido imediatamente na globalidade de sua imagem tipográfica: a sua primeira leitura é, pois, uma leitura visual e global. E, como se trata de uma leitura dos espaços, importa a observação das marcas tipográficas” (FALEIROS, 2008, p. 19). Tal como na proposta de Fresnault-Deruelle quanto aos quadrinhos, há uma primeira apreensão da página em seu design, sua ocupação de espaço. Faleiros faz questão de ressaltar, em relação ao poema, os *brancos* que suas linhas não preenchem na página – seria possível fazer uma comparação entre estes brancos e as margens e sarjetas deixadas pela quadriculação na página de HQ.

Também como ponto de comparação com os quadrinhos, Faleiros trata da articulação que vê nos poemas plásticos entre o que chama de *visível* e *legível*: “O modo de significar do poema plástico dá-se no ir e vir entre o visível e o legível; as estruturas gráficas colaboram na mesma medida que a escritura poética para a elaboração do sentido global” (FALEIROS, 2008, p. 25). Da mesma maneira, nos quadrinhos, um dos modos de significar está neste revezamento entre composição, desenhos e o conteúdo linguístico expresso no letreiramento; de forma micro, podemos analisar também o modo de significar do próprio letreiramento, considerando separadamente seu conteúdo e sua configuração espacial.

Faleiros chega a remeter a uma definição de quadrinhos vista acima, a de Alain Rey (“um embate criador entre figuração e narrativa”) ao elaborar um outro modo de pensar seus poemas plásticos: “É na relação entre discursividade e figuração que se constrói a significância” (FALEIROS, 2008, p. 34).



## 6 TENSÕES OPERACIONAIS NO LETREIRAMENTO DE TRADUÇÃO

Como visto no capítulo 3.10, o letreiramento imprime tensões nos quadrinhos. A principal destas tensões tem relação com o estatuto duplo da letra nos quadrinhos como linguagem e imagem. De um lado ela é algo a ser lido e, de outro, é algo a ser visto; de um lado é escrita e, de outro, é desenho; de um lado é código linguístico e, de outro, elemento de composição. A partir desta tensão maior derivei outras específicas.

Recapitulo as tensões do letreiramento da forma como as nomeei:

- Imagem x Linguagem
- Tabular x Linear
- Invisível x Visível
- Estática x Tempo
- Escrito x Ouvido
- Grafiação x Mostração

Como também expus anteriormente, estas tensões estão presentes em qualquer história em quadrinhos, desde que ela se sirva do código linguístico. Elas podem, contudo, ser exploradas em diferentes níveis a cada história, conforme o arbítrio dos quadrinistas envolvidos.

*Interpretar as maneiras como o letreiramento explora estas tensões é o ponto de partida do trabalho do letreirista de tradução.* São os elementos de significância que se apresentam no letreiramento, eminentemente variáveis e particulares a cada obra, que colaboram na construção de seu sentido. São elementos linguísticos que se articulam junto aos outros elementos imagéticos da página do quadrinho para registrar seu intento estético-narrativo. São os revestimentos do código linguístico, sua aparência, sua particularidade gráfica, sua forma. *É a estes elementos que o letreirista de tradução deverá corresponder na HQ traduzida.*

Busquei, portanto, operacionalizar estas tensões de forma a guiar a interpretação que o letreirista desenvolve no processo de letreiramento de uma tradução. São seis as tensões operacionais que localizei: *morfologia, espaçotopia, indicação de autoria, caracterização, a letra pictórica e expectativas de contratante ou público-alvo.*

## 6.1 MORFOLOGIA

Os contornos materiais das letras são elemento de significância na página de quadrinhos. A opção por determinada tipografia digital ou pela letra manuscrita, por exemplo, é feita dentro de uma gama de ressonâncias com o conteúdo pictórico que vai de rimas visuais com o traçado do pictórico até estabelecer um contraste intencional com o pictórico – ou não estabelecer rima ou contraste algum. Questões prosaicas ligadas à forma da letra também sugerem “tons de voz” e outros sentidos às letras na página: o uso de negritos, itálicos, caixa alta e/ou caixa baixa, aumento ou diminuição do corpo da letra.

*Cabe ao letrista de tradução interpretar como a morfologia escolhida para o letramento de partida articula-se com a página e com as intenções estético-narrativas.* As soluções podem tender à *repetitio se*, por exemplo, o letrista de tradução tiver acesso à mesma fonte digital utilizada no quadrinho de partida. Com um porém: por mais que se tenha a mesma fonte, o conteúdo linguístico no quadrinho-alvo é evidentemente outro, dado que passou pelo processo de tradução linguística. É possível que a morfologia tipográfica escolhida na HQ de partida não seja adequada, em termos de significância, ao conteúdo linguístico que se prevê para a HQ-alvo. A interpretação destes casos e a devida aplicação de soluções cabem ao letrista de tradução.

Vale destacar traduções que envolvem alfabetos distintos, como é o caso das traduções do japonês para alfabetos ocidentais e vice-versa. A correspondência entre a aparência ou plasticidade de famílias tipográficas ou letras manuscritas criadas para sistemas de caracteres distintos é de análise mais complexa do que em traduções que envolvem o mesmo alfabeto. De qualquer maneira, as opções que se tomou no letramento oriental ou ocidental podem ter determinada significância, e cabe ao letrista ocidental ou ao oriental decidir como corresponder a esta significância com outro alfabeto e, por conseguinte, outro jogo de opções tipográficas.

Outra possibilidade de interpretação seria a de que a morfologia das letras na HQ de partida não possui articulação significativa com outros elementos do quadrinho, de forma que a decisão de morfologias para a HQ de chegada é aberta. Neste caso, não se identifica criação de rimas visuais ou contrastes significativos. O letrista de tradução, neste caso, se vê sem obrigação de corresponder às decisões morfológicas de letramento que identificou na HQ de partida.



Figura 79 – *Academia Gotham: Calamidade* (2016), página 9. Tradução de Paulo H. Cecconi e Bernardo Santana, letreiramento de Daniel de Rosa e Flavio Soares.



Fonte: <http://hotsitepanini.com.br/dc/publicacao/academia-gotham-calamidade/> (acesso em 20/11/2017).

Na Figura 78 e na Figura 79 as risadas e a frase que a personagem narradora – e presente na cena – atribui a “dentro da sua cabeça” ganham tipografia especial: traços riscados em amarelo que envolvem a personagem quando ela está de máscara. Na tradução, simula-se efeito similar, ou ao menos tenta-se chegar a uma semelhança. Do lado esquerdo do quadro central, os “HAHAHAHA”, e, do lado direito, a palavra “JIMMY!!”, permanecem sem alteração. Porém, no mesmo quadro, a frase “YOU’VE STOLEN MY HEART” é substituída por “VOCÊ ROUBOU O MEU CORAÇÃO”. Dado que a tradução para o português tem mais caracteres que o texto de partida, os letriristas fizeram adaptações em relação ao tamanho da letra e não utilizaram a inclinação itálica que se via no texto de partida. A configuração espacial – a visibilidade, os traços tipográficos – estão mantidos dentro do possível.

## 6.2 ESPAÇOTOPIA

Tomando de empréstimo o termo de Thierry Groensteen – que o utiliza para tratar das funções estético-narrativas do jogo de composição na página de HQ – a espaçotopia, no letriramento, diz respeito à posição e ocupação do espaço de cada *lexia*. As *lexias* criadas no letriramento, afinal, são elementos de composição da página que podem ter fins estético-narrativos. O posicionamento e a área física de um balão, recordatório, onomatopeia, inscrição e outras *lexias* criadas na HQ de partida podem ser interpretados como elementos de significância.

*Cabe à interpretação do letrirista de tradução identificar que relações a espaçotopia estabelece na página e buscar corresponder a elas.* Balões e recordatórios precisam ficar nas mesmas posições e com a mesma ocupação de espaço que se vê na HQ de partida? Também no mesmo número que se encontram na HQ de partida? No caso dos balões, recordatórios, onomatopeias e inscrições: a tradução linguística preenche os espaços da mesma maneira que se vê na HQ de partida? Caso não preencham e seja necessário alargar ou comprimir um destes receptáculos de signo linguístico, esta modificação da área ou posição afetará a composição estético-narrativa da página?

A resposta a todas estas perguntas pode ficar em sim, não ou em aproximações. Não é sempre que a posição exata e a ocupação de espaço exata de uma *lexia* têm funções estético-narrativas que devem ser correspondidas na tradução. A necessidade está sujeita à avaliação do letrirista de tradução.



Se uma onomatopeia, por exemplo, não cobrir a mesma área que cobre na HQ de partida, em interação com os demais desenhos – caso em que o conteúdo linguístico traduzido não se predispõe à mesma área, tendo maior ou menor número de caracteres – como corresponder à intenção compositiva-narrativa? Vale lembrar o caso do letreiramento dos mangás, onde usualmente opta-se por manter as onomatopeias em *katakana* em sua posição e ocupação tal como no mangá de partida, acompanhada de uma tradução lateral ou em rodapé. Da mesma maneira, muitas traduções de quadrinhos com idiomas ocidentais preservam as onomatopeias tal como na HQ de partida – geralmente por questão de tempo, economia ou mesmo preferência do público leitor-alvo. São considerações que entram no processo de interpretação do letreirista de tradução, assim como no de efetivação do seu trabalho.

Figura 80 – *Flash* n. 9, p. 2-3 (2012). Roteiro de Francis Manapul e Brian Buccellato, desenhos e arte-final de Francis Manapul, cores de Brian Buccellato, letreiramento de Wes Abbott (edição de Darren Shan e Brian Cunningham).



Fonte: <http://io9.gizmodo.com/5910922/a-sneak-preview-of-the-flash-guest-starring-gorilla-grodd> (acesso em 20/11/2017).

Figura 81 – *Flash* n. 9, p. 2-3 (2013). Tradução de Levi Trindade e Bernardo Santana, letreiramento de Denise Araújo.



Fonte: <http://hotsitepanini.com.br/dc/publicacao/flash-a-revolucao-dos-viloes/> (acesso em 20/11/2017).

O exemplo acima, embora de *repetitio*, também se adequa à proposta de que o tradutor deve ater-se à configuração gráfica da página. A identificação da personagem (“THE FLASH”) e o título da história (“FEAR”), unidos pela proposição “IN”, são utilizados em integração aos quadros da página dupla. Como informa a nota do editor no centro da página traduzida, a solução encontrada foi publicar a tradução nesta nota e manter o texto em inglês tal como na HQ de partida. Tentar aplicar a tradução “O FLASH – EM – MEDO” implicaria, primeiro, em ter que lidar com menos caracteres (sobretudo “THE” virar “O”, ou suprimir-se o artigo) e, na adaptação de “MEDO” aos quadros que formam “FEAR”, assim como “EM” ao “IN”, não dispor dos desenhos que apareceriam sob os vazados (os retângulos laranja) em nova configuração. “FLASH”, nome da personagem adotado tanto na HQ de partida quanto na de chegada, permaneceria intacto.

### 6.3 INDICAÇÃO DE AUTORIA

A partir da proposta de *grafiação* de Philippe Marion, entendemos que a letra nos quadrinhos é dotada de determinada identidade gráfica que lhe confere qualidades tanto estéticas quanto narrativas. Na concepção do autor francês, esta identidade existe apenas na coincidência de traço – de identificação do gesto grafiador – entre letra e demais traços na página. A *grafiação* é uma indicação de autoria: lê-se, no quadrinho, a letra manuscrita por um autor.

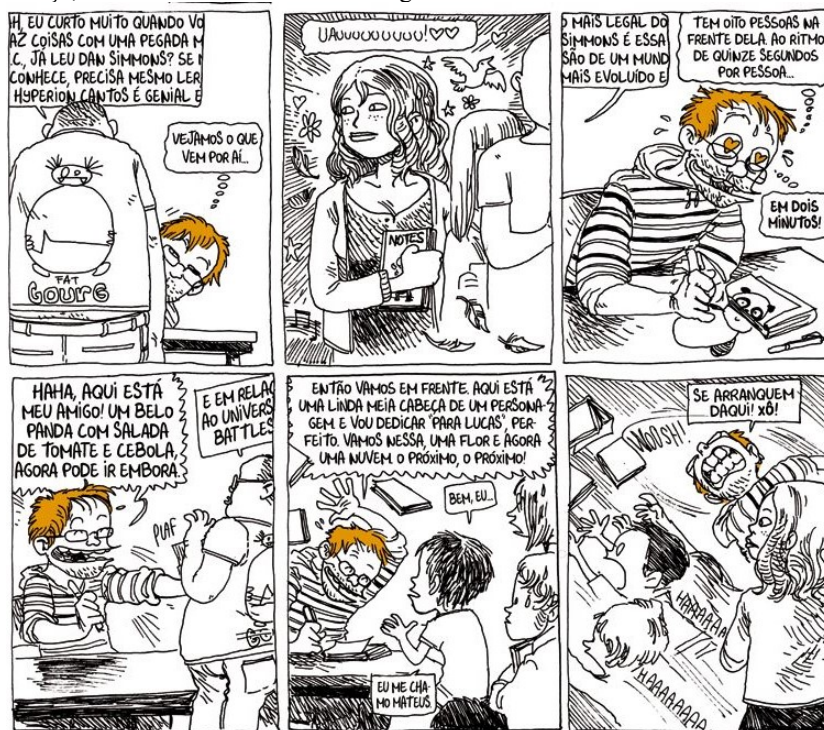
Amplio a concepção limitante da letra manuscrita para abarcar também as fontes digitais criadas a partir da letra manuscrita de autores. E igualmente às letras, manuscritas ou digitais, que se associem a determinado letreirista, não necessariamente o mesmo desenhista da HQ – pensando aqui o letreirista como autor. Seriam todas instâncias em que a marcação da autoria se destaca no letreiramento.

Figura 82 – *Bouletcorp*: “Rencontres...”, (11/07/2011), de Boulet.



Fonte: Boulet (2011, online).

Figura 83 – *Bouletcorp*: “Encontros...” (08/11/2013). Tradução de Pedro Bouça, letreiramento de Rodolfo Muraguchi.



Fonte: Boulet (2013, online).

É bom ressaltar que a indicação de autoria nem sempre é um recurso ou um dado numa história em quadrinhos. Embora existam autores que prezem a sua grafia particular como elemento autoral aparente no quadrinho, outros optam pela indefinição ou não-marcação neste quesito. São os que utilizam, por exemplo, a fonte digital que consideram mais conveniente. Há ainda a situação de políticas editoriais que determinam um mesmo aspecto tipográfico para uma linha de publicações, sem deixar margem para vertentes autorais. Em oposto à “autoria zero”, também se viu situação de quadrinistas que preferem sempre letreirar seus quadrinhos à mão, mesmo em edições estrangeiras de suas obras.

Figura 84 – *Superior Spider-Man* n. 31 (2014), página 4. Roteiro de Dan Slott e Christos Gage, desenhos de Giuseppe Camuncoli, arte-final de John Dell & Terry Pallot, cores de Antonio Fabela, letreiramento de Chris Eliopoulos (edição de Ellie Pyle e Nick Lowe).



Fonte: <http://readcomiconline.to/Comic/Superior-Spider-Man/Issue-31?id=3327> (acesso em 20/11/2017).

Figura 85 – *Homem-Aranha Superior* n. 19 (2015), página 4. Tradução de Mario Luiz C. Barroso, letreiramento de Marcos Valério da Silva.



Fonte: <http://hotsitepanini.com.br/homem-aranha/publicacao/homem-aranha-superior-19/> (acesso em 20/11/2017).

*Identificar em que grau se dá esta indicação de autoria é uma das atribuições interpretativas do letrista de tradução. Caso esta indicação seja pregnante no trabalho – e não se tenha o recurso ao mesmo quadrista fazer o letramento no novo idioma, como mencionado acima –, há soluções como tentativas de emulação do traço e criação de fontes digitais a partir da letra manuscrita do autor.*

#### 6.4 CARACTERIZAÇÃO

Um dos recursos frequentes nos quadrinhos – e particularmente popularizado após a adoção das tecnologias digitais – é o de atribuir tipografias específicas a determinadas personagens, de forma a marcar sua expressão por contraste em uma obra em quadrinhos. Tem-se inclusive obras, como *Asterios Polyp* (MAZZUCHELLI, 2009), que definem uma tipografia específica para cada personagem, desde o protagonista até um participante incidental.

*Encontrar esta caracterização na HQ-alvo, se a HQ de partida o faz, e corresponder a ela também são tarefas do letrista de tradução. Tal como na morfologia – e podemos pensar a caracterização como tensão derivada da morfologia –, a solução pode estar em simplesmente ter-se acesso à fonte digital utilizada para a personagem na HQ de partida.*

Figura 86 – *Beasts of Burden: Animal Rites* (2010), página 15. Roteiro de Evan Dorkin, desenhos de Jill Thompson, letreiramento de Jason Arthur e Jill Thompson (edição de Scott Allie e Sierra Hahn).





Figura 87 – *Beasts of Burden: Rituais Animais*, página 15. Tradução de Marília Toledo, letreiramento de Arion Wu.



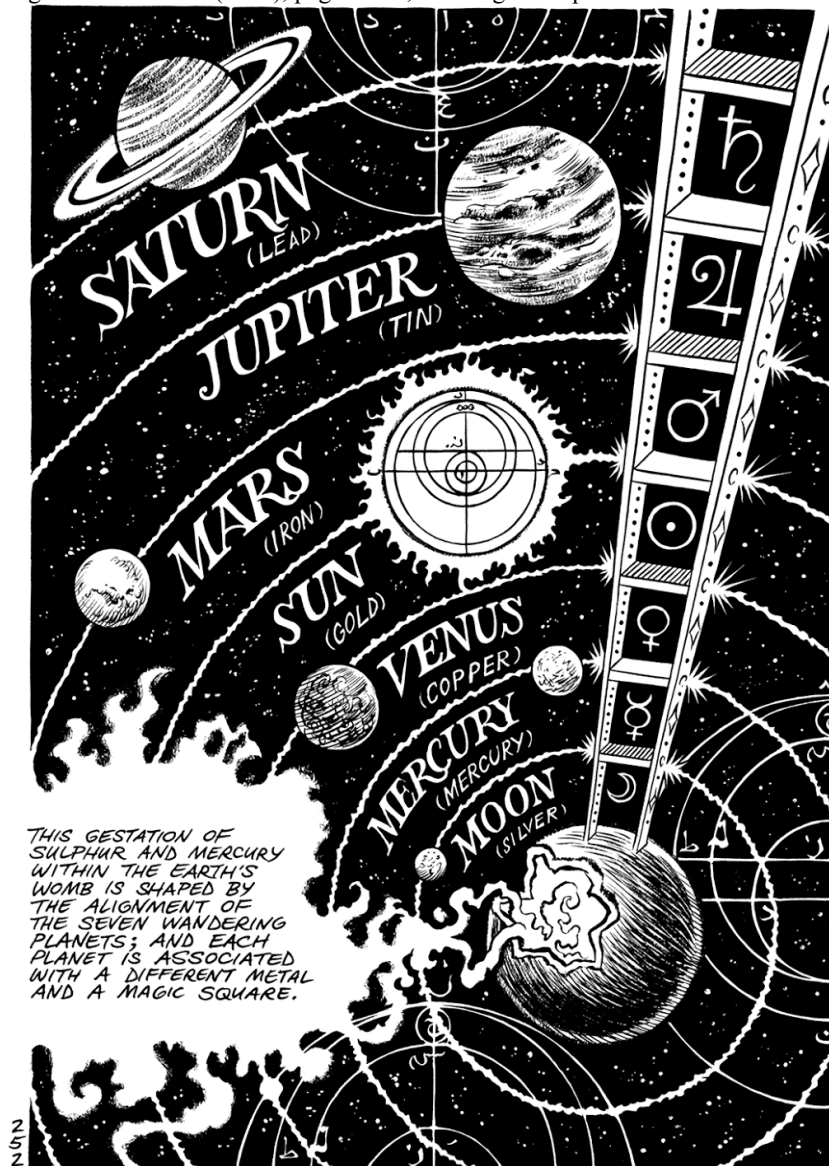
De outro lado, como nas traduções entre alfabetos distintos – como japonês-português – caberá ao letreirista localizar indícios de caracterização a partir do jogo de tipografias que está disponível no alfabeto com que trabalha, diferente do jogo que está disponível, por exemplo, em alfabetos orientais.

## 6.5 A LETRA PICTÓRICA

Como visto no subcapítulo 3.9, a letra pictórica é um recurso visto raramente, mas que pode ser utilizado nos quadrinhos – e Will Eisner era seu maior expoente. Trata-se da configuração das letras de forma a moldar elementos do cenário da HQ ou formas geométricas na página.

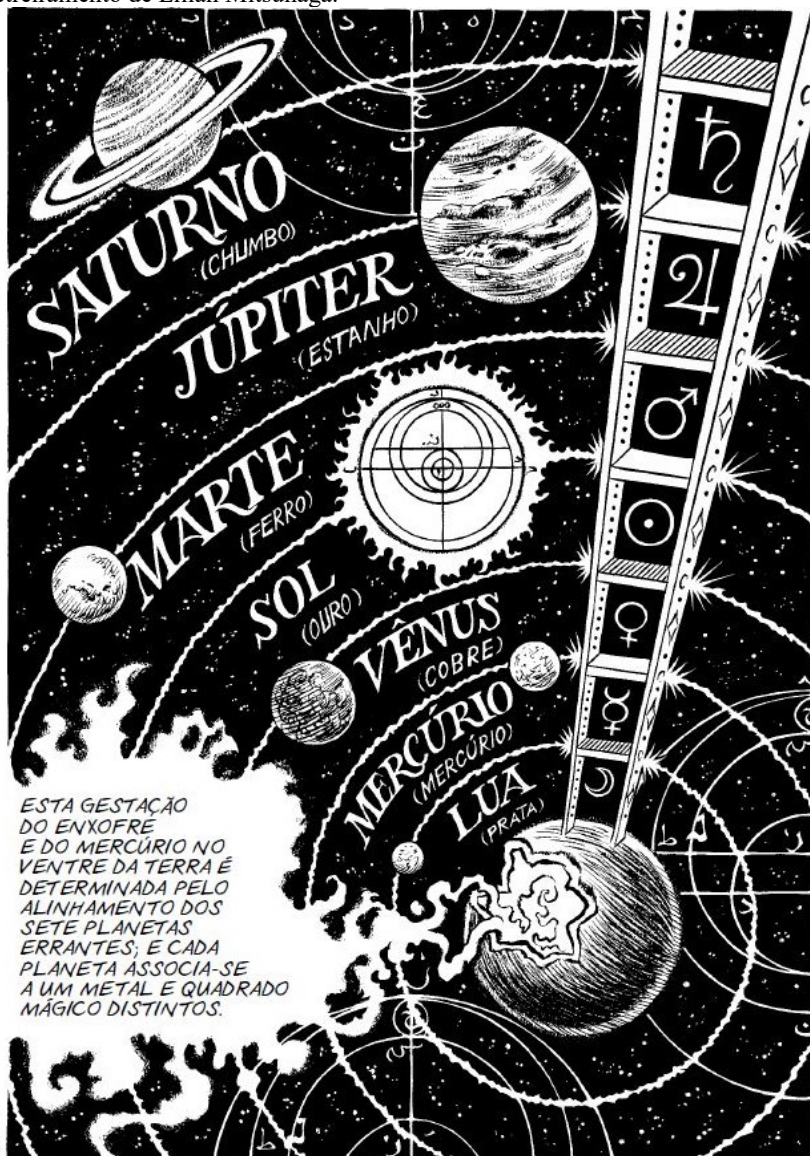
Este seria um dos recursos que pode exigir mais apuro de um letreirista de tradução. E, tal como outros apuros, depende da cooperação afinada entre tradutor linguístico e letreirista de tradução. Para corresponder à figura criada na página de partida, por vezes é preciso ater-se à mesma ocupação de espaço que se tem nesta, o que pode implicar em contagem de palavras ou mesmo de caracteres. A solução depende do intercâmbio preciso entre linguístico e pictórico.

Figura 88 – Halbibí (2011), página 252, de Craig Thompson.



Fonte: Thompson (2011, p. 252).

Figura 89 – Habibi (2011/2012), página 252. Tradução de Érico Assis, letrairamento de Lilian Mitsunaga.



Fonte: Thompson (2012/2011, p. 252).

Não obstante, muitas das soluções tradutórias que se veem nestes casos são de *repetitio*: mantém-se a figura composta pelas letras no idioma de origem, dado que o esforço de tradução seria impraticável por motivos linguísticos, estéticos, de prazo ou outros. É o caso das construções com o nome de “Spirit” nas HQs de Eisner.

## 6.6 EXPECTATIVAS DE CONTRATANTE OU PÚBLICO-ALVO

Aqui colocada em último momento, por vezes esta pode ser a tensão mais relevante no processo de letreiramento (e de tradução interlinguística): o fato de que a HQ-alvo será um produto à parte da HQ-fonte e, portanto, sujeita às demandas de um contratante da tradução ou do público-alvo a que se destina.

Aqui não se tem sempre exatamente um processo de interpretação do letreirista para corresponder ao que encontra na HQ-fonte. Há, sim, a subordinação a regras que partem do editor que contrata o serviço. Caso uma editora padronize todas suas publicações com determinada fonte digital, esta regra sobrepõe-se a qualquer das tensões vistas acima e determina o processo de letreiramento.

Há interpretação, porém, quando o letreirista não trabalha com regras claras – por exemplo, quando identifica que há preferências do público-alvo em relação ao letreiramento. Isto já foi debatido neste trabalho em exemplos como dos mangás, pois identifica-se nos leitores ocidentais uma série de preferências quanto a cuidados na tradução, sendo algumas destas preferências vinculadas ao letreiramento. Algumas delas podem virar regras definidas por contratantes, enquanto outras, não.

Diferente das tensões intrínsecas ao letreiramento listadas no subcapítulo 3.10, as tensões operacionais do letreiramento de tradução são pontuais e podem ou não estar presentes durante um processo de tradução. Na tradução interlinguística, há ocasiões em que um texto de partida demanda um esforço de interpretação maior – tais como quando o texto inclui intertextualidades ou jogos de palavras – ou menor – casos em que um tradutor automático já encontraria soluções adequadas. Da mesma maneira, no letreiramento de tradução haverá situações em que morfologia, espaçotopia, autoria, caracterização ou a letra pictórica serão considerações mínimas ou inexistentes no serviço de corresponder a este letreiramento na HQ-alvo – assim como situações em que todas estas tensões estarão presentes no trabalho.

Ao fazer esta comparação, busco ressaltar a aproximação entre os elementos de análise/leitura com que um tradutor linguístico lida ao fazer seu trabalho entre idiomas e as tensões operacionais com que um letrista de tradução lida ao fazer seu trabalho entre revestimentos de letras e posicionamento de lexias. Os elementos de análise/leitura são as tensões operacionais.

Até aqui a proposta foi de destacar tendências do tradutor linguístico (reforçando seu papel com o adjetivo) e tendências do letrista de tradução. Os dois, contudo, estão necessariamente envolvidos no processo de tradução de quadrinhos e suas tarefas se aproximam. É isto que leva à pergunta a seguir.



## 7 O LETREIRISTA DE TRADUÇÃO É UM TRADUTOR?

Desde o título deste trabalho, em que se propõem que existem indefinições entre a ideia de tradução e a ideia do letreiramento de quadrinhos traduzidos, paira uma interrogação: dadas todas as aproximações que se fez entre as duas práticas e os dois profissionais, o letreirista de um quadrinho traduzido pode ser considerado um tradutor?

Embora esteja posto que o letreiramento é uma etapa necessária a todo processo de tradução de quadrinhos, cabe questionar: pode-se equiparar as funções do letreirista de tradução e do tradutor linguístico a ponto de dizer que ambos são tradutores? Os procedimentos de trabalho do letreirista de tradução equivalem ao do tradutor, mas com ferramentas distintas? Tradutor linguístico e letreirista de tradução mobilizam conhecimentos profissionais similares?

Em relação ao letreirista de tradução poder ser considerado tradutor, a resposta pode ser um simples não ou um simples sim.

O “simples não” seria baseado na ideia de que não, o letreirista não é tradutor porque tradutores operam entre idiomas, entre códigos linguísticos. O que o letreirista faz, por mais que esteja imbricado com a tradução interlinguística, consiste em grafar o que foi traduzido (interlinguisticamente) na maioria das vezes por outra pessoa. O letreiramento é uma função técnica-estética que exige habilidades intelectuais e formação cognitiva-operacional de interpretação de aspectos da HQ de partida e aplicação dos mesmos na HQ de chegada. Porém, nela não se realiza a transformação que pressupõe o trabalho do tradutor. O letreirista não está atuando entre códigos linguísticos escritos, mas sim buscando *similar* o revestimento gráfico das letras entre HQ-fonte e HQ-alvo.

Já a resposta do “simples sim” diria que sim, o letreirista pode ser considerado um tradutor porque o letreiramento é de tamanha relevância nos quadrinhos que o *reletramento*, em idioma estrangeiro, possui impacto direto sobre questões comunicativas da HQ. Tal como a tarefa de um tradutor linguístico de estabelecer o contrato de leitura de tradução, o letreirista teria a função de almejar um letreiramento que remeta ao da HQ de partida: interpretar intenções no letreiramento de partida e regrafar o linguístico da HQ conforme estas intenções que percebe. Por mais que o letreirista não atue na interpretação e reescrita do código linguístico escrito, ele busca interpretar qual seria a linguagem visual pretendida na HQ-fonte e investir as letras da HQ-alvo com as intenções que percebeu na linguagem visual de partida – sujeitando-se aí a ajustes e negociações



decorrentes da tradução interlinguística, tal como um tradutor linguístico sujeita-se a ajustes e negociações decorrentes das discrepâncias entre o par de idiomas em que estiver operando.

Estas duas respostas – que, repetindo, seriam respostas simplistas, polaridades em uma gama – já tocam em outras perguntas proposta no primeiro parágrafo: sim, é possível equiparar as funções de tradutor linguístico e a de letreirista de tradução – mas também é possível distanciá-las. Sim, são profissionais que desempenham funções similares, sobretudo porque se envolvem em uma mesma obra em fases alternadas – porém, cabe a um a tarefa de reescrever o linguístico em outro idioma e, ao outro, dar forma a este linguístico traduzido.

Quanto às equivalências nos procedimentos de trabalho, podemos pressupor um nível similar de interpretação da HQ de partida e elaboração na HQ de chegada. O tradutor linguístico busca elementos de sentido e significância na construção linguística e tenta corresponder a eles na construção do documento de tradução-alvo; o letreirista de tradução busca elementos de sentido e significância nos aspectos tipográficos das letras da HQ-fonte e tenta corresponder a eles na elaboração do letreiramento da HQ-alvo.

Quando entramos na pergunta “Tradutor linguístico e letreirista de tradução mobilizam conhecimentos profissionais similares?” é que se marca a diferença entre as práticas. Apesar das várias coincidências entre interpretação e elaboração que coloco nas respostas acima, a maior parte do que o tradutor linguístico interpreta e elabora é diferente do que o letreirista de tradução interpreta e elabora. No âmbito interlinguístico, pressupõe-se do tradutor o conhecimento aprofundado do par de idiomas com que trabalha, de intertextualidades e extratextualidades que afetam o linguístico, e a capacidade de identificação e correspondência do registro. No âmbito do letreiramento, pressupõe-se do letreirista o conhecimento aprofundado de linguagem visual para identificar como ela foi aplicada às letras na obra de partida e como pode ser aplicada na obra de chegada, considerando a subordinação ao documento entregue pelo tradutor linguístico.

Veza por outra também será exigido do letreirista a habilidade caligráfica – uma destreza manual específica ao ato físico da escrita. De modo similar, veza por outra será exigido do tradutor linguístico habilidades poéticas, as de reencontrar na língua de chegada considerações formais, estéticas, que se percebe no linguístico de partida.

Podemos comparar estas duas posturas profissionais também em termos de instrumentos de trabalho. O tradutor linguístico contemporâneo

trabalha diante de um software processador de texto e recorre a ferramentas de pesquisa digitais ou físicas (dicionários, enciclopédias, tradutores automáticos) e recursos de apoio como bases de memória de tradução. Já o letrista contemporâneo trabalha diante de softwares de criação gráfica e recorre a ferramentas de pesquisa de imagens e fontes digitais; quando se exigem suas habilidades manuais, pode utilizar tanto papel e instrumento de escrita quanto uma caneta especial sobre a mesa digitalizadora (neste caso, também diante de um software de criação gráfica).<sup>157</sup>

Nestas respostas, verifica-se um elemento chave, possivelmente o mais relevante nesta tese: a divisão de trabalho como instituição do mercado. Embora eu ressalte mais uma vez que existem tradutores linguísticos que atuam também como letristas da tradução de uma mesma obra – como no âmbito da *scanlation* –, o processo usual é o da separação de funções. Os dois principais motivadores desta divisão são (1) os prazos de produção exíguos e (2) a diferença nas competências, como se colocou na resposta acima. Esta divisão de trabalho também implica em uma *subordinação*: o tradutor linguístico entregará um documento de tradução – que passará por potenciais modificações nas mãos de editor, preparador, revisores – e é ao documento de tradução que o letrista de tradução deverá ater-se, cabendo a este letrista adequar suas soluções gráficas à construção linguística proposta pelo tradutor linguístico. Subordinação, porém, neste caso, não deve significar estar sob o jugo do outro. Idealmente, a relação entre os dois também parte da perspectiva de *cooperação*: o tradutor linguístico, interpretando as intenções que percebe no letramento da HQ de partida e buscando correspondê-las, pode adequar suas soluções linguísticas de forma a colaborar com as soluções que o letrista da tradução terá que aplicar.

Há, portanto, aproximações e distanciamentos, coincidências e desvios, equivalências e discrepâncias. O tradutor linguístico e o letrista de tradução estão unidos pelo trabalho sobre uma mesma obra, têm funções diferentes, mas cooperantes, ambos realizam exercícios intelectuais de interpretação, ambos almejam a correspondência a uma HQ de partida, ambos executam operações de elaboração para atingir esta correspondência. Mas o modo como executam estas tarefas é diferente.

---

<sup>157</sup> Ainda pode-se equiparar que tanto tradutor linguístico quanto letrista de tradução utilizam o teclado do computador. No mesmo sentido, um tradutor linguístico pode usar apenas papel e instrumento de escrita – embora não seja uma situação factível no mercado de tradução atual.

Entre os autores relacionados nos capítulos anteriores, a resposta também não se encontra. Ao tratarem da tradução poética, por exemplo, Laranjeira e Faleiros aproximam-se, mas não respondem à dúvida. Ao que se interpreta da obra dos dois, principalmente de Faleiros ao tratar dos caligramas de Apollinaire, o entendimento é de que o tradutor linguístico deveria planejar a configuração gráfica em correspondência ao poema de partida. Ainda na etapa de tradução interlinguística deve haver a atenção à contagem de caracteres que seja *próxima* entre partida e chegada, e também a atenção a como a morfologia destes caracteres pode ajustar-se à morfologia proposta na partida, ou como fazer adaptações que se adequem à proposta configuracional de partida. Não se especifica se o próprio tradutor linguístico fará a formatação gráfica. No caso dos quadrinhos, como visto acima, o tradutor também pode ater-se a estas considerações enquanto prepara seu documento de tradução puramente interlinguístico. Algumas HQs exigirão esta atenção mais do que outras. Mas a configuração gráfica exige um conhecimento técnico que tende a recair a um letrista, versado em softwares gráficos ou com habilidades caligráficas.

Ainda em comparação com a tradução de poesia, deve-se pensar as diferentes posições das quais partem os tradutores desta modalidade de texto. Há, por exemplo, os que optam pela preservação da rima e da métrica em detrimento do sentido – e os que optam pelo sentido em detrimento da rima e da métrica. Há poemas visuais cuja opção de tradução pode implicar em mobilização de conhecimento técnico (caligrafia, softwares específicos), mas que também podem ser traduzidos, segundo outra posição do tradutor, sem recurso a este conhecimento técnico. Nos quadrinhos, embora o letrista de tradução também possa partir de várias posições, a articulação entre imagens – o pictórico e as letras – é um dado incontornável e há a tendência de que os processos de produção sejam fortemente pautados por tecnologias digitais.

Também como visto acima, Kaindl inclui o letramento no processo de tradução de toda HQ, mas furta-se de tratar se há ou não divisão de trabalho neste processo. Assim, não há menção em Kaindl sobre o letrista ser ou não um tradutor, mas apenas que o letramento é exigência do processo.

Zanettin tenta resolver esta questão propondo que se pense o processo de tradução de quadrinhos como processo de localização – dado que, como nos processos de localização mais conhecidos, como os de softwares, equipes de tradutores linguísticos e técnicos da área de

programação operam juntos para se chegar a um resultado de tradução. Pensar o processo como localização não seria problema, pois o processo de localização é um processo de tradução. Mas estes técnicos podem ou não ser chamado de tradutores? Zanettin não chega a chamar o letrista de tradutor.

Yuste Frías também busca resolver esta pergunta com a perspectiva da paratradução – aspectos como o letramento seriam paralelos ao texto principal. Embora a paratradução sempre ande junto com a tradução, como reforça o autor – “não existe tradução sem paratradução” – tratar o letramento como aspecto paralelo seria desmerecer a importância da função estético-narrativa das letras, em seu aspecto imagético, na história em quadrinhos. Se tratarmos a HQ como obra pensada para ser consumida dentro de determinada configuração gráfica, o letramento não pode ser tratado como aspecto acessório ou paralelo, mas pelo menos em pé de igualdade com a tradução interlinguística. O letramento de tradução não é, portanto, algo paralelo à tradução, subordinado à tradução ou que acontece depois da tradução – é, também, tradução.

## 7.1 O TRADUTOR-LETRISTA

A maneira que proponho para discutir a pergunta colocada no título deste capítulo é pensar o processo de tradução e, por conseguinte, o que define as atribuições de um tradutor.

Todo processo de tradução implica em:

- A existência de um **texto-fonte** ou **texto de partida**: um texto a ser traduzido (pensando que este texto pode ser uma simbiose de códigos, como o é nos quadrinhos).
- Subprocessos de leitura/interpretação, ou de **identificação de tensões** no texto-fonte.
- Subprocessos de **tomada de decisão** relativos a como lidar com as tensões lidas/identificadas no texto-fonte para sua reescrita.
- Uma dimensão ética de **busca por correspondência** entre o texto-fonte e o texto-alvo.
- O **texto-alvo** ou **texto de chegada**: um texto traduzido.

Aqui estou simplificando um processo que pode ser enormemente mais segmentado e problematizado – e que de fato é segmentado e

problematizado por autores como Nord (1998/2016), Aubert (1993), Alves (2015) e dezenas de outros. Creio que aqui estou representando elementos deste processo que são essenciais sem trair o cerne do que outros autores propõem ao segmentá-lo em mais etapas e atividades. E ao mesmo tempo resumindo-o aos fins da discussão que desejo propor.

Parto da ideia de que “texto” não é apenas algo codificado em linguagem escrita, mas qualquer objeto que se apresente à tradução – uma história em quadrinhos, um filme, uma enunciação sonora, um videogame, um manual, um poema, um poema visual, uma composição em prosa etc. – e que dentro deste texto podem haver articulações diversas entre código linguístico e outros códigos, tal como as articulações que se veem, por exemplo, em uma página de HQ. Não há tradução sem um texto-fonte ou texto de partida.

Todo texto é composto por algum nível de **tensão**. No plano puramente linguístico de um texto em prosa, tem-se a tensão principal entre significante e significado. Podemos ampliar esta tensão para código  $x$  mensagem, para texto  $x$  intertextualidades e chegar a tensões com elementos não-linguísticos, como linguagem  $x$  imagem e todos seus derivados. É indispensável ao processo tradutório a leitura e identificação destas tensões, um processo de leitura e interpretação que se pauta pela meta de correspondê-las na etapa de reescritura – e também por parâmetros determinados pelo contratante da tradução ou pelo público-alvo a que se pretende que o texto chegue.

Defendo que o principal trabalho intelectual do tradutor é a **tomada de decisão** relativa a como elaborar as correspondências recém mencionadas. Se a meta do tradutor é construir um novo texto que corresponda ao texto de partida, há *opções* que ele pode mobilizar dentro do código em que produzirá este novo texto – e não apenas dentro do código, mas também dentro de outros recursos passíveis de mobilização, tais como a linguagem visual. Movimentar-se entre estas opções e decidir a que, na sua interpretação, seria adequada ao trabalho proposto é o que caracteriza a prerrogativa maior do tradutor.

A **busca por correspondência** não é tratada como essencial por toda concepção de tradução. Aqui eu a apresento e defendo como dimensão ética na qual o tradutor dispõe-se, dentro de suas capacidades e de sua interpretação, a estabelecer um contrato de leitura com o suposto leitor do texto-alvo: assegura-se a este uma experiência de leitura similar à que tem um leitor do texto-fonte. É indispensável que a expressão comece com “busca por”, pois a correspondência plena aos significados e elementos de significância entre um texto-fonte e um texto-alvo é tarefa

impraticável – a não ser que eles sejam idênticos e, por conseguinte, não-traduzidos. Independente disto, proponho que faz parte da ética tradutória este vetor idealista de busca por correspondência, tentando equiparar experiências de leitura.

O resultado deste processo intelectual é um produto, o **texto-alvo** ou **texto de chegada**. Chega-se a um novo texto, necessariamente diferente do texto de partida, mas que busca corresponder às tensões percebidas (ou a um número possível de tensões percebidas) neste através de decisões de tradução que, à interpretação do tradutor, têm justificativa conforme os parâmetros do projeto.

A aplicação deste modelo de processo tradutório à tradução linguística é clara: o tradutor linguístico parte de um texto-fonte, interpreta tensões, toma decisões e reescreve um texto-alvo pautado pela busca por correspondência. O que busquei demonstrar ao longo deste trabalho é que o letreirista de tradução executa o mesmo processo: parte de um texto-fonte, identifica tensões, toma decisões e reescreve (literalmente) um texto-alvo pautado pela busca por correspondência. Seu trabalho se dá – nos termos desta tese – não sobre o aspecto linguístico deste texto-fonte, mas sobre o aspecto pictórico. Tanto o linguístico como o pictórico, como buscou-se mostrar na teorização sobre quadrinhos, são essenciais ao texto em quadrinhos.

O letreirista de tradução é um tradutor? Sim.

E o tradutor linguístico, portanto, seria um letreirista? Não.

A fim de marcar esta condição, poderíamos chamar o letreirista na tradução de quadrinhos, de **tradutor-letreirista**.

Ao propor a nova terminologia *tradutor-letreirista*, quero marcar a diferença – dado que existem diferenças – entre este e o tradutor linguístico. Ambos operam sobre a história em quadrinhos e envolvem-se em identificar suas tensões de partida para a partir daí tomar decisões visando corresponder a estas tensões no texto-alvo. Um tradutor está predominantemente envolvido com o aspecto interlinguístico, enquanto outro está predominantemente envolvido com o aspecto pictórico; um coopera com o outro. Cada um opera com seus próprios instrumentos e mobiliza conhecimentos basicamente díspares. O processo de trabalho sobre a HQ, porém, é o processo tradutório.

À primeira vista, chamar o letreirista de *tradutor-letreirista* é uma proposta inócua que não muda a situação do letreirista. Tanto tradutor linguístico quanto tradutor-letreirista sempre estão e estarão envolvidos no processo de tradução de uma história em quadrinhos. Mas a proposta de novo termo é a identificação de que, ao menos nos quadrinhos, as duas

posições profissionais desempenham funções com mais equivalências, mais aproximações, mais coincidências do que discrepâncias – e estas equivalências, aproximações e coincidências, além de serem complementares, os unem como tradutores. Não se repete aqui apenas que os dois estão envolvidos no processo de tradução, o que já é evidente na prática mercadológica e que está sustentado em todo este trabalho. O que se quer dizer com esta nova proposta é que ambos seriam tradutores, teriam prerrogativas de tradutores e deveriam ser identificados como tal – ou, caso se queira especificar, como tradutor (predominantemente) do linguístico e tradutor (predominantemente) do letreiramento.

As implicações desta nomenclatura diferenciada são ao menos três:

- **Destacar que o processo de tradução de quadrinhos necessariamente vincula o linguístico ao tipográfico** e, por conseguinte, à imagem. Esta vinculação se dá em nível que não se pode denominar apenas uma etapa deste processo, a tradução linguística, como “tradução” – ou chamar apenas o responsável por esta etapa de “tradutor”. Dada a existência da letra como signo linguístico e como imagem, o letreirista também é tradutor.
- **O nome do(s) letreirista(s) de uma HQ de partida deveria(m) ser creditado nas HQs traduzidas.** A função do letreirista é criativa e colabora na página de quadrinhos, através da letra, com funções estético-narrativas. O tradutor-letreirista tentará corresponder a estas funções estético-narrativas da maneira como os letreirista de partida as elaborou. É à criação do primeiro letreirista que se tenta corresponder, tal como um tradutor linguístico tenta corresponder à criação do autor do texto de partida. Se este autor (linguístico) é creditado, o letreirista também o deveria ser, pois também é um autor.
- **Tradutores-letreiristas também são autores.** Tradutores, do ponto de vista de algumas legislações nacionais – tais como a Lei do Direito Autoral<sup>158</sup> no Brasil –, são autores. Suas traduções são obras intelectuais protegidas por lei. O tradutor tem direitos morais e patrimoniais sobre sua tradução. O letreiramento de tradução deve ser considerado obra intelectual. Considerá-lo como tal implica a necessidade de identificar contratualmente a partilha entre direitos morais e patrimoniais de tradutor linguístico,

---

<sup>158</sup> Lei n. 9610 de 19 de fevereiro de 1998.

tradutor-letreirista, contratantes da tradução e, evidentemente, autores e detentores do texto-fonte.

As separações autor(es)/letreirista (em relação a HQs de partida) e tradutor/letreirista (em relação a HQs de chegada), e a correspondente inferiorização do segundo elemento do par, são fruto do processo histórico nos mercados de quadrinhos. O letreirista, quando profissional à parte nos processos de produção de uma HQ de partida, tendia a ser considerado um técnico, a pessoa que dominava conhecimentos técnicos (não-criativos) para implementar a visão de um autor ou autores (estes sim criativos) quando estes não detêm estes conhecimentos técnicos, ou quando não querem envolver-se nesta etapa, ou – a opção mais comum – quando não há tempo hábil para estes ditos (autor) ou autores cumprirem também esta etapa da produção. O avançar da crítica e da teorização dos quadrinhos visto no cap. 3 lançou luz – ou continua a lançar luz – sobre a relevância do letreiramento no processo comunicativo que a mídia visa instaurar e, por conseguinte, a esta figura do letreirista como indivíduo não mais apenas técnico, mas também criativo, *também autor* da história em quadrinhos.

A proposta desta tese é lançar luz, agora, sobre o letreiramento e o letreirista no processo de tradução de quadrinhos. Na discussão sobre o “técnico” e o “criativo”, a situação se complexifica pelo fato de que algumas análises de senso comum veem o tradutor interlinguístico como um técnico operando para instaurar a visão do autor (do texto de partida) em outro idioma; outros envolvidos neste processo, como um letreirista, só poderiam também ser técnicos. Considerando superadas estas visões da tradução como processo apenas técnico – dado que também é criativo, intelectual ou, como decide a legislação brasileira, autoral –, pode-se questionar como outros envolvidos nos processos de tradução também não seriam apenas técnicos. No caso da tradução de quadrinhos, servindo-se do avançar da crítica e da teorização em torno do letreiramento, há aspectos criativos, intelectuais e, podemos dizer, autorais, no letreiramento de tradução que, na visão desta tese, demandam projetar a figura do letreirista de tradução de forma a destacar seu aspecto central no processo de verter uma HQ para outro idioma. O letreirista também é um tradutor. Ou é, como se propõe aqui, um tradutor-letreirista.

Os mercados de quadrinhos e o avançar histórico dos mesmos são aspectos elementares para definir estas funções e suas nomenclaturas, como se viu acima. A partir desta consideração crítica e teórica a respeito do letreiramento de tradução, espera-se contribuir com o avançar histórico destes mercados.





## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Toda tradução de prosa consiste de reescritura. O tradutor repensa o texto a ser traduzido em idioma diferente, guardando a correspondência com o texto de partida. O tradutor interpreta, processa e cria um novo texto, mas consideremos, aqui, que não inventa – e, sim *reinventa* a partir de um ponto de referência, de uma fonte especificada.

Pensada em termos gráficos, a imensa maioria das traduções de livros de prosa corresponde a reinvenções totais das *manchas gráficas* destes livros. Nada do que o autor do texto de partida pensou para manchar sua página no livro-fonte aparece obrigatoriamente na página no livro-alvo, traduzido. Os livros-fonte e alvo não precisam ter o mesmo número de páginas, não precisam ter as mesmas dimensões físicas, nem necessariamente a mesma tipografia. Aliás, nem autor nem tradutor pensam em termos de mancha gráfica, mas sim em um fluxo de texto que posteriormente será conformado à diagramação, na maioria das vezes por um profissional chamado diagramador. As considerações da página, da extensão, das dimensões físicas ou da tipografia, na tradução de prosa, usualmente são questões menores em comparação à correspondência ao fluxo de texto no sentido que se tem no texto de partida. A forma do livro de prosa, em seu design e diagramação, é elemento significativo, mas de relevância muito abaixo da importância do devido fluxo desta prosa impressa em páginas (ou sistematizada em um arquivo de ebook).

Nas histórias em quadrinhos, por outro lado, a mancha gráfica é um elemento significativo de importância extrema. Reinventar o modo específico como os traços ocupam a página corresponderia a desrespeitar a busca por correspondência que se pretende em uma tradução. Quebrasse o contrato de tradução. O contrato, no caso da tradução de quadrinhos, é diferente do contrato de leitura que se estabelece com o leitor da tradução de prosa. No topo das cláusulas que o leitor do quadrinho traduzido demanda está o acesso ao pictórico, às imagens, à grafiação, à “arte” tal qual ela existe na HQ-fonte. Algumas variações são toleráveis: as dimensões físicas de HQ de partida e HQ de chegada não são exatamente as mesmas, o papel de impressão pode ser diferente e os processos de impressão muitas vezes não são idênticos. Não é cláusula precípua que a experiência material-tátil da HQ-alvo corresponda à experiência material-tátil da HQ-fonte (embora leitores por vezes façam a comparação e reclamem à editora de aspectos gráficos que não se correspondem). O *intolerável*, neste contrato, seria, isto sim, redesenhar uma página substituindo os traços de Frank Miller, de Hergé, de

Katsuhiro Otomo, ou de qualquer outro creditado como desenhista, pelos de outra pessoa. A cláusula é de que os traços atribuídos a autores como estes, na capa e nos créditos internos, sejam exatamente os deles, sem prejuízo, sem encobrimento, sem reinvenção. Do mesmo modo, também poderia ser inadequado que a HQ de chegada tenha menos ou mais páginas que a HQ de partida (excetuando, em alguns casos, paratextos) – pois perder uma página ou ganhar uma página significaria deturpação do que estes autores pretendiam, graficamente, mostrar. Todas as outras cláusulas que o leitor exige no contrato estão abaixo desta.

A segunda cláusula corresponde a praticamente todo o contrato do leitor com a tradução de prosa: que se tenha uma correspondência entre o conteúdo linguístico de partida e de chegada de forma que o leitor *possa dizer* que leu, na tradução linguística, o que se pretendia dizer no conteúdo linguístico de partida.

Mas não há como dizer que a “arte” da HQ não foi alterada. O letreiramento é parcela inegável de toda HQ traduzida e, em vários casos, pode ser uma parcela que se equipara em importância ao do conteúdo pictórico. As letras também são desenhos. As letras também são “arte”.

Voltando à tradução de prosa, pode-se fazer uma comparação estapafúrdia, mas esclarecedora: se o contrato de tradução para o leitor de prosa fosse o mesmo que se aplica para o leitor de quadrinhos, as HQs seriam redesenhadas para publicação no estrangeiro. As páginas de um Frank Miller seriam redesenhadas por algum exímio desenhista brasileiro, as de Hergé por um ilustrador de livros infantis, as de Katsuhiro Otomo por um garoto *nissei* às no nanquim. Talvez estes autores estrangeiros tivessem sempre seus tradutores-desenhistas-correspondentes no Brasil, tal como um ator famoso de Hollywood é sempre dublado pelo mesmo ator de voz carioca. As HQs teriam outros formatos gráficos, contagens de páginas diferentes e o letreiramento seria, tal como nos outros quesitos, decisão da editora de chegada. A HQ seria reinventada na íntegra.

O que se tem como usual na tradução de quadrinhos contemporânea é a reinvenção *que se pensa* parcial: o conteúdo linguístico, sim, sabe-se, é processado, repensado, substituído; o conteúdo pictórico, não. O letreiramento de tradução, contudo, *é uma reinvenção* – e o letreiramento é simultaneamente linguístico e pictórico. Frank Miller, Hergé e Katsuhiro Otomo também estabeleceram as dinâmicas estéticas de suas páginas a partir do que o letreiramento de partida nelas dispôs em inglês, francês e japonês. Reletrair estas páginas em outros idiomas reiventava estas dinâmicas.

O que se tem aqui é uma outra cláusula no contrato de tradução. Uma cláusula ínfima, referente ao letreiramento. Situações como a da publicação brasileira de *Asilo Arkham* citada no interlúdio 3, em que o letreiramento deficitário chamou atenção da crítica, são raras. O letreiramento de tradução, porém, é – e sempre é – uma reinvenção. Com as lexias traduzidas, muda-se a configuração da página, transforma-se os índices de autoria, bagunça-se a morfologia e, em termos tabulares, a página vira outra. Nesta cláusula do contrato, há um *quid pro quo*: em troca da possibilidade de ler a HQ em outro idioma, aceita-se a (ou não se dá importância à) reinvenção que acontece no letreiramento.

\* \* \*

Embora os termos “letreiramento” e “letreirista” tendam a aparecer mais no ramo das histórias em quadrinhos, o processo e o profissional ao qual se referem também estão presentes – com outros nomes, ou sem uma designação devida – em outras mídias ou modalidades de expressão. Por conseguinte, também estão presentes nas *traduções* destas outras mídias ou modalidades de expressão.

Na literatura infantil se vê com frequência a opção por tipografia ou tipografias que colaboram ou tomam parte na construção de sentido das narrativas. Sejam fontes manuscritas, digitais ou mistas, elas podem dialogar com o conteúdo linguístico ou, como é comum neste segmento do mercado editorial, com ilustrações. Atentar a esta participação na construção de sentido e a estes diálogos também se torna função no processo de tradução da literatura infantil. Livros ilustrados dos mais variados segmentos e públicos-alvo também recorrem a tipografias específicas e a composições baseadas em uso criativo da tipografia para participar na construção de sentido do conteúdo linguístico.

A publicidade e todo o universo em torno de marcas registradas, combinadas ao processo de globalização dos mercados, são outros espaços onde se vê a tradução tendo que lidar simultaneamente com elementos em que o linguístico e o pictórico precisam conformar-se, no texto, símbolo ou configuração de chegada, ao texto, símbolo ou configuração de partida.

Aqui também se encaixa toda a variedade de *logotipos* de marcas ou produtos – de cinema, de livros, de seriados televisivos, de websites, de videogames, de *gadgets*, de aplicativos de celular, de maquiagens, de artigos esportivos, de automóveis, de brinquedos, de fármacos, dos títulos dos próprios quadrinhos etc. – ao qual se atribui uma determinada estética

que precisa, para fins de integração e unidade, ser repetida em todos os mercados a que chegam. Embora exista uma tendência forte em vários destes mercados à *não-tradução* – os seriados televisivos ou brinquedos ou perfumes que mantêm seu nome em inglês em todos os mercados, por exemplo –, há casos de exportação destes produtos em que se exige uma tradução não apenas linguística, mas também a conformação a determinada estética tipográfica que se tem na configuração de partida e que contribui na construção de sentido. Mesmo quando um nome ou título não é alterado, ainda se tem as embalagens, cartazes, manuais, termos de uso, bulas e uma série de outros textos que englobam o produto que demandam tradução nos mercados para os quais são exportados e, por vezes, o processo de configuração do texto traduzido a determinada estética. É um processo similar ao que se vê no letreiramento de tradução nos quadrinhos.

Muitos destes processos dizem respeito ao universo do impresso. O avançar tecnológico, porém, leva processos similares ao letreiramento de tradução a mídias como o cinema. Em anos recentes vê-se grandes produções cinematográficas adotando a prática de traduzir palavras ou outros elementos inscritos no fotograma, geralmente através de manipulação digital, quando estes filmes são exportados. É uma prática mais comum no cinema de animação voltado para o público infantil ou infanto-juvenil<sup>159</sup> – nestes casos, inteiramente produzidos de modo digital, o que facilita a manipulação de elementos – mas que começa a ser utilizada também em filmes *live-action*, substituindo sequências de fotogramas que apresentam conteúdo linguístico<sup>160</sup>. Estas traduções envolvem a conformação deste conteúdo à composição estética que se vê no original. É a tradução das inscrições no cenário, que já acontece nos quadrinhos, levada a outra mídia.

---

<sup>159</sup> A produtora Pixar, vinculada à Disney, possui na sua matriz um departamento de localização que adapta cenas de filmes para alguns mercados onde seus filmes serão exibidos – sobretudo quando estas cenas apresentam conteúdo linguístico, como uma placa de identificação ou algo escrito por uma personagem. O departamento também lida com alterações pictóricas em determinadas cenas, tal como transformar um jogo de hóquei em jogo de futebol (PIXAR POST, 2015, online).

<sup>160</sup> O filme *Captain America: The Winter Soldier* (2014) traz uma curta sequência (aproximadamente cinco segundos) na qual a personagem principal segura uma lista de referências históricas e culturais, anotadas à mão, que possui ao menos dez diferentes versões conforme o mercado no qual o filme foi exibido: Estados Unidos, Rússia, Brasil, Coreia do Sul, França, Itália, México, Espanha, Austrália, Reino Unido (WILSON, 2014, online).

A discussão sobre estes fenômenos nos Estudos da Tradução ainda é incipiente. José Yuste-Frias (2010, 2011, 2014, 2015) levanta exemplos similares aos acima em suas discussões sobre a paratradução – nas quais trata questões como a tipografia como “elemento paratextual”. Schopp (2002) trata da relevância dos conhecimentos tipográficos para a profissão de tradutor. Nas pesquisas específicas sobre quadrinhos, Kaindl (1999), Rota (2008) e Zanettin (2008a, 2008b, 2014) estão entre os principais autores que consideram o letreiramento como aspecto de relevância no processo de tradução. No geral, contudo, estes autores resumem-se a mostrar que estes fenômenos existem e fazem parte dos processos de tradução.

Incluo-me na lista dos autores que buscam apresentar estes fenômenos aos Estudos da Tradução e mostrar um campo de pesquisas que merece ser melhor explorado. Há diversos exemplos empíricos que, como busquei demonstrar acima, não se resumem à mídia das histórias em quadrinhos – mas que, só nos quadrinhos, já renderiam outros trabalhos de fôlego. A partir destes exemplos empíricos, fica a sugestão de construção de novas bases teóricas para tratar da tradução quando ela vai além dos aspectos linguísticos e imbrica-se com imagens – e que não dependa do pinçar ou adaptar de teorias da semiótica, da linguística, do design, da comunicação e outras áreas. Entendo que esta é uma lacuna ainda a ser preenchida nos Estudos da Tradução.

\* \* \*

A principal dinâmica que se vê no fenômeno do letreiramento de tradução em quadrinhos, e do letreiramento em si, é a que existe entre *arte* e *mercado*.

Histórias em quadrinhos tendem a ser produtos comerciais, sujeitos a regras dos mercados onde são comercializados. É na produção destas HQs, sobretudo na otimização mercadológica da produção destas HQs, que se estratificam etapas como a do letreiramento. Foi o próprio avançar histórico dos mercados de quadrinho que criou um termo como este e gerou o profissional letreirista como figura responsável por determinada etapa na criação de um quadrinho.

Por outro lado, histórias em quadrinhos também são uma modalidade artística, na qual se encontra a expressão do autor ou autores conforme suas experiências e vontades. A expressão artística entra em vários tipos de diálogo com as regras de mercado e não se sujeita necessariamente a estas. Os quadrinhos, tal como todas as mídias,

surgiram em função da vontade de expressão através de determinado meio, de determinados instrumentos e combinações. Não há conformação prévia a mercados, tampouco os mercados conformam-se às artes. Há, sim, adaptações e negociações – tanto no fazer da arte quanto no mercado onde esta arte é comercializada – que ocorrem conforme o avançar histórico na dinâmica entre mercados e artes.

A tradução também é uma prática que se tensiona na dinâmica entre arte e mercado. Por mais que possa ser vista como uma técnica, sujeita a um produto “pronto” de partida e que também deve gerar um produto de chegada, ela *também* é um modo de expressão do tradutor a partir de suas experiências e vontades. Há individualidade em qualquer tradução. E, ao falar de tradutor, incluo aqui o tradutor-letreiroista, que também imbui o letreiroamento de tradução de sua individualidade expressiva.

A principal consideração final deste trabalho diz respeito a ver a separação tradutor/letreiroista como algo surgido do movimento histórico da dinâmica arte/mercado nas traduções de histórias em quadrinhos. É uma separação válida para o momento atual desta dinâmica. Esta tese pretende ser um movimento em direção a repensar esta separação, e contribuir para o avançar crítico desta dinâmica a partir de uma ideia: letreiroistas são tradutores.

Reforço que este trabalho só pode ater-se a um momento histórico, o presente, e ter a pequena pretensão de descrever ou elaborar as dinâmicas que acontecem no objeto de estudo neste presente. Tanto quanto artes não se conformam a mercados e mercados não se conformam a artes, artes e mercados teimam em não se conformar a teorias acadêmicas. Ainda bem.

## REFERÊNCIAS

ABEL, Jessica; MADDEN, Matt. *Drawing Words & Writing Pictures*. Nova York: First Second, 2008.

ACBD. *Rapport sur la production d'une année de bande dessinée dans l'espace francophone européen*. 2015 : l'année de la rationalisation. 2015. Disponível em: <<http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2016/01/Rapport-Ratier-ACBD-2015.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. *Rapport sur la production d'une année de bande dessinée dans l'espace francophone européen*. 2016 : l'année de la stabilisation. 2016. Disponível em: <[http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2016/12/Rapport-ACBD\\_2016.pdf](http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2016/12/Rapport-ACBD_2016.pdf)>. Acesso em 20 nov. 2017.

ALVES, Fábio. Um modelo didático do processo tradutório: a integração de estratégias de tradução. In: PAGANO, Adriana; MAGALHÃES, Célia; ALVES, Fábio. *Traduzir com autonomia: estratégias para o tradutor em formação*. São Paulo: Contexto, 2015.

ARAGÃO, Sabrina Moura; ZAVAGLIA, Adriana. Histórias em quadrinhos: imagem e texto em tradução. *TradTerm*, v. 16, 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/46328>>. Acesso em 20 nov. 2017.

ARMOUR, William Spencer; TAKEYAMA, Yuki. Translating Japanese typefaces in 'Manga': *Bleach*". *New Readings*, 15, p. 21-45, 2015. Disponível em: <<http://ojs.cf.ac.uk/index.php/newreadings/article/view/115/161>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

ARRANT, Chris. Erik Larsen considers computer lettering for 'Savage Dragon'. *Comic Book Resources*, 13 Mar. 2013. Disponível em: <<http://www.cbr.com/erik-larsen-considers-computer-lettering-for-savage-dragon/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

ASSIS, Érico Gonçalves de. The letterer as a translator in Comics Translation. In: MÄLZER, Nathalie (Org.). *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 2015. p 251-267.



ASTOR, David. Size Requirements for ‘Calvin and Hobbes’: More Than a Dozen Papers Cancel the Sunday ‘Calvin’ Rather Than Run It a Half Page When Bill Watterson's Sabbatical Ends. *Editor & Publisher*, v. 124, n. 151, 21 Dec. 1991. Disponível em: <<https://www.questia.com/magazine/1G1-11752255/size-requirements-for-calvin-and-hobbes-more-than>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

AUBERT, Francis Henrik. *As (in)fideliidades da tradução: servidões e autonomia do tradutor*. Campinas: Editora da Unicamp, 1993.

BAETENS, Jan. Sur la graphiation. *Recherches in communication*, n. 5, 1996. Disponível em: <<http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/1251/1101>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

BARBIERI, Danielle. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução de Thiago de Almeida Castor de Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017 [1991].

BARROS, Maria Lúcia Jacob D. Barros. *Oficina de tradução do francês: traduzindo quadrinhos*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2009.

BENDIS, Brian Michael. *Words for pictures*. Nova York: Watson-Guptill Publications, 2014.

BLACKBEARD, Bill; WILLIAMS, Martin. *The Smithsonian collection of newspaper comics*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1977.

BOULET. Encontros... Tradução de Pedro Bouça e Rodolfo Muraguchi. *Outros Quadrinhos*, 8 nov. 2013 [2009]. Disponível em: <<https://outrosquadrinhos.com.br/hq/boulet-corp/encontros-pg-1/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. Rencontres... *Bouletcorp*, 11 juil. 2009. Disponível em: <<http://www.bouletcorp.com/2009/07/11/rencontres-dedicaces-a-votre-service/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

BRADLEY, Drew. Lettering Week: talking the craft with Clem Robins [Interview]. *Multiversity Comics*, 24 Apr. 2014 (b). Disponível em: <<http://www.multiversitycomics.com/news-columns/lettering-week->

talking-the-craft-with-clem-robins-interview/> Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The history of comic lettering: early years to 1940. *Multiversity Comics*, 21 Apr. 2014 (a). Disponível em: <<http://www.multiversitycomics.com/news-columns/history-of-comic-lettering-early-years-to-1940/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

BROWN, Hillary. Tom Hart Channels the incalculable loss of a child in *Rosalie Lightning*. *Paste*, 14 Jan. 2016. Disponível em: <<https://www.pastemagazine.com/articles/2016/01/tom-hart-channels-the-incalculable-loss-of-a-child.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

BROWNSTEIN, Charles. *Eisner/Miller*. Milwaukie: Dark Horse Books, 2005.

CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.

\_\_\_\_\_. Prefácio à edição brasileira. In: GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. A metalinguagem em quadrinhos: estudo de *Contre la bande dessinée* de Jochen Gerner. 281 f. Tese (Doutorado em Ciência da Literatura – Teoria Literária) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://www.posciencialit.letras.ufrj.br/images/Posciencialit/td/2015/4-TESE%20A%20METALINGUAGEM%20EM%20QUADRINHOS.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

CHAYKIN, Howard; BRUZENAK, Ken. *American Flagg!:* Definitive Collection vol. 1. Mt. Laurel: Dynamite Entertainment, 2012.

CHIARELLO, Mark; KLEIN, Todd. *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics*. Nova York: Watson-Guptill, 2004.

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2012.

\_\_\_\_\_. *Linguagem Mangá: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2015.

\_\_\_\_\_. *Outside the box: interviews with contemporary cartoonists*. Chicago: The University of Chicago Press, 2014. [Kindle edition].

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. São Paulo: Vozes, 2000.

COHN, Neil. *The visual language of comics*. Londres: Bloomsbury, 2013. [Kindle edition].

COMIC BOOK RESOURCES. Preview: Infinity #4 (unlettered). *Comic Book Resources*, 27 Sept. 2013 (a). Disponível em: <<http://www.cbr.com/infinity-4-unlettered/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. Preview: Infinity #4. *Comic Book Resources*, 03 Oct. 2013 (b). Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com/?page=preview&id=18406>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

DARK HORSE. Making of a comic: The Guild #1. Disponível em: <<http://www.darkhorse.com/Features/Making-of-a-Comic/1151/Making-of-a-Comic-The-Guild-1>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

DE BLIECK JR., Augie. Pipeline2, #26. *Comic Book Resources*, 12 Mar. 1999. Disponível em: <<http://www.cbr.com/pipeline2-26/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

DE CAMPI, Alex. How-to: Hand-lettering comics in Illustrator. *Alex de Campi*, 17 Jan. 2016. Disponível em: <<http://alexdecampi.tumblr.com/post/137484898259/how-to-hand-lettering-comics-in-illustrator>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

DELABASTITA, Dirk. Translation and mass-communication: film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics. *Babel*, v. 35, n. 4, p. 193-218, 1989.

DELANO, Jamie et al. *John Constantine, Hellblazer – Orígens, Volume 7: O Coração do Menino Morto*. Tradução de Guilherme da Silva Braga, Fabiano Denardin e Daniel de Rosa. São Paulo: Panini, 2014 [1991].

\_\_\_\_\_. *John Constantine, Hellblazer Volume 5: Dangerous Habits*. Nova York: DC Comics, 2014 [1991].

DELZANT, Sylvain; LAINÉ, Jean-Marc. *Le lettrage de bulles*. Paris: Eyrolles, 2010.

DORKIN, Evan; THOMPSON, Jill. *Beasts of Burden: Animal Rites*. Milwaukee: Dark Horse Books, 2010 [2003].

\_\_\_\_\_. *Beasts of Burden: Rituais Animais*. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2017 [2003].

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. *The power of comics: history, form and culture*. Nova York: Bloomsbury Academic, 2009.

EDELMAN, Scott. So by how much more did the world end up loving Wally Wood over Bernard Krigstein?. *Scott Edelman*, 2 July 2012. Disponível em: <<http://www.scottedelman.com/2012/07/02/so-by-how-much-more-did-the-world-end-up-loving-wally-wood-over-bernard-krigstein/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

EISNER, Will. *A contract with God*. Nova York: Baronet Publishing, 1978.

\_\_\_\_\_. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 1996 [2005].

\_\_\_\_\_. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989 [1985].

\_\_\_\_\_. *The Dreamer*. Nova York: DC Comics, 2001 [1983].

\_\_\_\_\_. *Um contrato com Deus*. Trad. Jotapê Martins e Hécio de Carvalho. São Paulo: Brasiliense, 1985 [1978].

ELLIS, Warren. “[ORBITAL OPERATIONS] 17jan16”. 17 Jan. 2016. Disponível em: <<http://nwsltr.me/mm.html#archive?d=55d0c8cee4b087b032b4ad2e&n=2&e=569be164e4b087b032bba9bd>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

FALEIROS, Álvaro. Introdução. In: APOLLINAIRE, Guillaume. *Caligramas*. São Paulo/Brasília: Ateliê Editorial/Editora da UnB, 2008.

FICARRA, Marco. *Manuale di lettering*. Latina, Itália: Tunué, 2012.

FORCEVILLE, Charles; EL REFAIE, Elisabeth; MEESTERS, Gert. Stylistics and comics. In: BURKE, Michael (Ed.). *The Routledge handbook of stylistics*. Nova York: Routledge, 2014.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Du linéaire au tabulaire. *Communications*, n. 24, p. 7-23, 1976. Disponível em: <[http://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1976\\_num\\_24\\_1\\_1363](http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1363)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

GAIMAN, Neil; McKEAN, Dave. *Black Orchid*. Nova York: DC Comics, 1991 [1989].

\_\_\_\_\_. *Orquídea Negra*. Tradução de Érico Assis, Fabiano Denardin e Daniel de Rosa. São Paulo: Panini, 2013 [1989].

GAIMAN, Neil; WILLIAMS III, J. H. *The Sandman Overture*. Nova York: DC Comics, 2015 [2013].

GARFIELD, Simon. *Esse é meu tipo: um livro sobre fontes*. Tradução de Cip Knipel. Rio de Janeiro: Zahar, 2012 [2010].

GAUDREULT, André. Narration and monstration in the cinema. *Journal of Film and Video*, v. 3, n. 2, p. 29-36, 1987. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/20687768>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

GENETTE, Gérard. *Paratextos Editoriais*. Tradução de Álvaro Faleiros. Cotia: Ateliê Editorial, 2009 [1987].

GIBBONS, Dave; PILCHER, Tim. *How Comics Work*. Nova York: Wellfleet Press, 2017.

GONÇALVES, Diego. História – Ontem e hoje: anime e mangá em solo brasileiro (parte 2 – mangás). *É só um desenho*, 22 dez. 2014. Disponível em: <<https://esoumdesenho.wordpress.com/2014/12/22/historia-ontem-e-hoje-anime-e-manga-em-solo-brasileiro-parte-2/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

GRAVETT, Paul. *Comics art*. London: Tate Publishing, 2014.

\_\_\_\_\_. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad, 2006 [2004].

GREEN, Justin. Expressive markings. *Justin Green Cartoon Art*, 24 Jan. 2011. Disponível em: <<http://justingreencartoonart.blogspot.com.br/2011/01/expressive-markings.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. Paris: Presses Universitaires de France, 2011.

GROENSTEEN, Thierry. *M. Töpffer invente la bande dessinée*. Bruxelas: Les Impressions Nouvelles, 2014.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Tradução de Érico Assis e Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015 [1999].

GUERINI, Andreia; BARBOSA, Tereza Virgínia Ribeiro (Org.). *Pescando imagens com rede textual: HQ como tradução*. São Paulo: Peirópolis, 2013.

HARVEY, Robert C. Comedy at the juncture of Word and Image: The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend. In: VARNUM, Robin; GIBBONS, Christina T. *The language of comics: word and image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001. [Kindle Edition].

HATFIELD, Charles. *Alternative comics: an emerging literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Eds.). *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2008.

HELLER, Steven. *The graphic design reader*. Nova York: Allworth Press, 2002.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. Tradução de Érico Assis. São Paulo: LeYa, 2013 [2012].

HUANG, Cheng-Wen e ARCHER, Arlene. Fluidity of modes in the translation of manga: the case of Kishimoto's *Naruto*. *Visual*

*Communication*, v. 13, n. 4, p. 471-486, 2014. Disponível em: <<http://vcj.sagepub.com/content/13/4/471.abstract>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009 [2006].

JONES, Gerard. *Men of tomorrow: geeks, gangsters, and the birth of the comic book*. Nova York: Basic Books, 2005.

KAINDL, Klaus. Comics in translation. In: GAMBIER, Yves; VAN DOORSLAER, Luc. *Handbook of translation studies vol. 1*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2010.

KAINDL, Klaus. Thump, Whizz, Boom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target*, v. 11, n. 2, p. 263-288, 1999.

KAINDL, Klaus. *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog*. Tübingen: Stauffenberg, 2004.

KANNENBERG, Eugene P., Jr. *Form, Function, Fiction: text and image in the comics narratives of Winsor McCay, Art Spiegelman and Chris Ware*. Dissertation (PhD) – University of Connecticut, 2002.

KANNENBERG, Gene. Graphic text, graphic context: interpreting custom fonts and hands in contemporary comics. In: GUTJAHR, Paul C.; BENTON, Megan L. *Illuminating letters: typography and literary interpretation*. Amherst: University of Massachusetts Press, 2001 (b).

\_\_\_\_\_. The Comics of Chris Ware: Text, Image, and Visual Narrative Strategies. In: VARNUM, Robin; GIBBONS, Christina T. *The language of comics: word and image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001 (a). [Kindle Edition].

KHOURI, Andy. Moebius on the ‘monstrous’ role of comic book letterers’. *Comics Alliance*, 17 Aug. 2011. Disponível em: <<http://comicsalliance.com/moebius-comic-book-lettering/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

KILLOFFER, Patrice. *676 aparições de Killoffer*. Tradução de Maria Clara Carneiro e Patrice Killoffer. Rio de Janeiro: Barba Negra, 2010.

KLEEFELD, Sean. On History: Leroy Lettering. *Kleefeld on Comics*, 28 Apr. 2015. Disponível em: <<http://www.kleefeldoncomics.com/2015/04/on-history-leroy-lettering.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

KLEIN, Todd. The Rise of Digital Lettering, Part 1. *Klein Letters*, 14 Nov. 2014 (a). Disponível em: <<http://kleinletters.com/Blog/the-rise-of-digital-lettering-part-1/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The Rise of Digital Lettering, Part 2. *Klein Letters*, 15 Nov. 2014 (b). Disponível em: <<http://kleinletters.com/Blog/the-rise-of-digital-lettering-part-2/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The Rise of Digital Lettering, Part 3. *Klein Letters*, 16 Nov. 2014 (c). Disponível em: <<http://kleinletters.com/Blog/the-rise-of-digital-lettering-part-3/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The Rise of Digital Lettering, Part 4. *Klein Letters*, 17 Nov. 2014 (d). Disponível em: <<http://kleinletters.com/Blog/the-rise-of-digital-lettering-part-4/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The Rise of Digital Lettering, Part 5. *Klein Letters*, 18 Nov. 2014 (e). Disponível em: <<http://kleinletters.com/Blog/the-rise-of-digital-lettering-part-5/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The Rise of Digital Lettering, Part 6. *Klein Letters*, 19 Nov. 2014 (f). Disponível em: <<http://kleinletters.com/Blog/the-rise-of-digital-lettering-part-6/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The Rise of Digital Lettering, Part 7. *Klein Letters*, 20 Nov. 2014 (g). Disponível em: <<http://kleinletters.com/Blog/the-rise-of-digital-lettering-part-7-2/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

KOPONEN, Maarat. *Wordplay in Donald Duck comics and their finnish translations*. Pro Gradu Thesis, University of Helsinki, 2004. Disponível em: <<http://ethesis.helsinki.fi/julkaisut/hum/engla/pg/koponen/wordplay.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

KUNZLE, David. *The history of the comic strip (Part 1): the early comic strip*. Berkeley: University of California Press, 1973.



LARANJEIRA, Mário. *Poética da tradução: do sentido à significância*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003.

LE MONDE. Une planche de Tintin adjudée 2,65 millions d'euros. *LeMonde. Fr*, 24 mai 2014. Disponível em: <[http://www.lemonde.fr/livres/article/2014/05/24/une-planche-de-tintin-adjudee-2-5-millions-d-euros\\_4425211\\_3260.html](http://www.lemonde.fr/livres/article/2014/05/24/une-planche-de-tintin-adjudee-2-5-millions-d-euros_4425211_3260.html)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. Une planche de Tintin vendue 1,55 million d'euros, un record. *LeMonde. Fr*, 19 nov. 2016. Disponível em: <[http://www.lemonde.fr/bande-dessinee/article/2016/11/19/une-planche-de-tintin-vendue-1-55-million-d-euros-un-record\\_5034378\\_4420272.html](http://www.lemonde.fr/bande-dessinee/article/2016/11/19/une-planche-de-tintin-vendue-1-55-million-d-euros-un-record_5034378_4420272.html)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

LEE, Stan; MOEBIUS. *Silver Surfer: Parable*. Nova York: Marvel, 2012 [1988].

LIBERATTI, Elis. *Ara, Chico: Aw, Chuck: uma tradução funcionalista de quadrinhos do Chico Bento*. 165 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal e Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, 2012. Disponível em: <[http://www.pget.ufsc.br/curso/dissertacoes/Elisangela\\_Liberatti\\_-\\_Dissertacao.pdf](http://www.pget.ufsc.br/curso/dissertacoes/Elisangela_Liberatti_-_Dissertacao.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. *Traduzindo histórias em quadrinhos: proposta de unidades didáticas com enfoque funcionalista e com base em tarefas de tradução*. 447 f. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal e Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, 2017.

MACKOVÁ, Michaela. *Specifics of comics translation*. 102 p. Thesis (Master's in English-language Translation) – Masaryk University, Brno, 2012. Disponível em: <[https://is.muni.cz/th/215574/ff\\_m/specifics\\_of\\_comics\\_translation-diploma-mackova.pdf](https://is.muni.cz/th/215574/ff_m/specifics_of_comics_translation-diploma-mackova.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

MÄLZER, Nathalie (Org.). *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 2015.

MARION, Philippe. *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Louvain-la-Neuve: Academia-Erasme, 1993.

MARSHALL, David. Lettering with Ames Guide. *Art of the comic book*, 13 Oct. 2009. Disponível em: <<http://www.artofthecomickbook.com/materials/lettering-amesguide.htm>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

MAYORAL, Roberto; KELLY, Dorothy; GALLARDO, Natividad. Concept of Constrained Translation. Non-linguistic perspectives of translation. *Meta: journal 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>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

MAZZUCHELLI, David. *Asterios Polyp*. Nova York: Pantheon, 2009.

\_\_\_\_\_. *Asterios Polyp*. Tradução de Daniel Pellizzari e Lilian Mitsunaga. São Paulo: Companhia das Letras, 2011 [2009].

McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books, 2008 [2006].

\_\_\_\_\_. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995 [1993].

\_\_\_\_\_. *Reinventando os quadrinhos*. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: Makron Books, 2006 [2000].

MILLER, Ann. *Reading bande dessinée: critical approaches to French-language comic strip*. Bristol/Boston: Intellect, 2007. [Kindle edition].

MILLER, Frank; JANSON, Klaus. *The Dark Knight Returns: 30<sup>th</sup> Anniversary Edition*. Nova York: DC Comics, 2016 [1986].

MILLIDGE, Gary Spencer. *Comic book design*. Lewes: Ilex Press, 2009.

MIODRAG, Hannah. *Comics and language: reimagining critical discourse on the form*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

MORRISON, Grant; FEGREDO, Duncan. *Kid Eternidade*: edição de luxo. Tradução de Érico Assis, Fabiano Denardin e Daniel de Rosa. São Paulo: Panini, 2016 [1991].

\_\_\_\_\_. *Kid Eternity*: deluxe edition. Nova York: DC Comics, 2015 [1991].

MORRISON, Grant; McKEAN, Dave. *Batman: Arkham Asylum: a serious house on serious earth – 25<sup>th</sup> anniversary edition deluxe edition*. Nova York: DC Comics, 2014.

NALIATO, Samir. Graphics MSP de Bidu e Penadinho são publicadas na França. *Universo HQ*, 23 out. 2017. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/mais-graphics-msp-sao-publicados-na-europa/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

NORD, Christiane. *Análise textual em tradução*: bases teóricas, métodos e aplicação didática. Tradução de Christiane Nord, Hutan do Céu Almeida, Juliana de Abreu, Meta Elisabeth Zipser, Michelle de Abreu Aio e Silvana Ayub Polchlope. São Paulo: Rafael Copetti Editor, 2016 [1998].

\_\_\_\_\_. Paratranslation: a new paradigm or a re-invented wheel? *Perspectives: Studies in Translatology*, v. 20, n. 4, p. 399-409, dez./2012. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0907676X.2012.726231>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

O'MALLEY, Bryan Lee. *Scott Pilgrim contra o mundo*. Tradução de Érico Assis e Lilian Mitsunaga. São Paulo: Companhia das Letras, 2010 [2005].

\_\_\_\_\_. *Scott Pilgrim vs. the world vol. 2*. Portland: Oni Press, 2005.

PASAMONIK, Didier. Tout sur le nouvel Astérix, 'Le Papyrus de César', par Toutatis! *ActuaBD*, 13 août 2015. Disponível em: <<http://www.actuabd.com/Tout-sur-le-nouvel-Asterix-Le>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

PAZ, Liber. Review: Asilo Arkham – uma série casa em um sério mundo – edição definitiva. *Universo HQ*, 22 fev. 2013. Disponível em: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2013/review\\_AsiloArkham.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2013/review_AsiloArkham.cfm)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

PEETERS, Benoît. *Lire la bande dessinée*. Paris: Flammarion, 2003 [1991].

PIEKOS, Nate. Comic Book Grammar & Tradition. *Blambot*, s./d. Disponível em: <[http://www.blambot.com/articles\\_grammar.shtml](http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. Creating a font from a classic comic. *BoingBoing*, 30 Jan. 2014. Disponível em: <<http://boingboing.net/2014/01/30/creatingafont.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

PIXAR POST. A Peek Inside Pixar's Localization Process For 'Monsters University'. *Pixar Post*, 27 Jan. 2015. Disponível em: <<http://www.pixarpost.com/2015/01/laura-meyer-localization.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

POMIER, Frédéric. *Comment lire la bande dessinée?* Paris: Klincksieck, 2005.

POSTEMA, Barbara. *Narrative structure in comics*. Rochester: RIT Press, 2013.

POWELL, Nate. *Swallow me whole*. Marietta: Top Shelf, 2008.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

\_\_\_\_\_. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? *Estudos Linguísticos*, São Paulo, v. 38, n. 3, p. 355-367, set.-dez. 2009 (a).

REED, Robby (pseud.). The Treasure Keeper: the story of super DC designer Gaspar Saladino – part twelve of twelve – into the Asylum. *Dial B for Blog*, s./d. Disponível em: <<http://www.dialbforblog.com/archives/500/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

REY, Alain. *Les spectres de la bande*. Paris: Minuit, 1978.

RICHÉT, B. (Ed). *Le tour du monde d'Astérix*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2011.

RIESMAN, Abraham. Comics star Scott Snyder, the creator of *Wytches*, uses horror as an antidepressant. *Vulture*, 24 June 2015. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2015/06/scott-snyder-wytches.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

ROTA, Valerio. Aspects of adaptation. The translation of comics formats. In: ZANETTIN, Federico. *Comics in translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008 (a). p. 79-98.

SALKOWITZ, Rob. Original Comic Art Sets New Record Price At Auction. *Forbes.com*, 19 May 2017. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2017/05/19/original-comic-art-sets-new-record-price-at-auction/#32e113503d80>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SANTAPAU, Juan. O Inaparente. Tradução de Érico Assis e Marcela Fehrenbach. *Outros Quadrinhos*, 18 jun. 2013. Disponível em: <<https://outrosquadrinhos.com.br/hq/os-nos-ocultos/08-o-inaparente/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The Unseen. *The Secret Knots*, 7 June 2011. Disponível em: <<http://www.thesecknests.com/comic/the-unseen/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SANTOS, Roberto Elísio dos; SANTOS NETO, Elydio dos. Narrativas gráficas como expressões do ser humano. *Trama Interdisciplinar*, ano 1, v. 2, 2010. Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/viewFile/3113/2613>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SAVA, Oliver. ‘Diary Comics’: Dustin Harbin on the art of autobiographical comics and lettering. *Hero Complex*, 14 May 2015. Disponível em: <<http://herocomplex.latimes.com/comics/diary-comics-dustin-harbin-on-the-art-of-autobiographical-comics-and-lettering/#/0>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SCHOPP, Jürgen F. Typography and Layout as a Translation Problem. Trad. John Hopkins. In: FIT CONGRESS. *Proceedings...* Vancouver, 2002. p. 271-275. Disponível em: <<https://people.uta.fi/~trjusc/vancouver.htm>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SCHUMACHER, Michael. *Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos*. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Globo Livros, 2013 [2010].

SHINN, Nick. Engaging Contextuality. *I Love Typography*, 1 Apr. 2011. Disponível em: <<http://ilovetypography.com/2011/04/01/engaging-contextuality/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SILVA, Marta Isabel Marçal da. *A tradução de banda desenhada: o caso de Calvin & Hobbes*. Trabalho de projecto (Mestrado em Tradução – Especialização em Inglês) – Universidade Nova de Lisboa, 2013. Disponível em: <<http://run.unl.pt/handle/10362/10709>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SIMMONDS, Posy. *Gemma Boverly*. Londres: Jonathan Cape, 2000.

SMOLDEREN, Thierry. *The origins of comics*. Translated by Bart Beaty e Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2014 [2009].

SOARES, Thiago. O pixel da voz. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, v. 16, n. 1, jan./abr. 2014, p. 20-27. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/download/fem.2014.161.03/4001>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SOUSA, Mauricio de. *Mauricio: a história que não está no gibi*. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

SOUSANIS, Nick. *Unflattening*. Cambridge: Harvard University Press, 2015.

SOUTO, Marina Ubeda. *A metáfora situacional na HQ Mafalda: análise dos contextos tradutórios*. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, 2011. Disponível em: <[http://www.pget.ufsc.br/curso/dissertacoes/Marina\\_Ubeda\\_Souto\\_-\\_Dissertacao.pdf](http://www.pget.ufsc.br/curso/dissertacoes/Marina_Ubeda_Souto_-_Dissertacao.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SPIEGELMAN, Art. *Breakdowns: retrato do artista quando jovem* %@#! Tradução de Vanessa Barbara. São Paulo: Companhia das Letras, 2009 [1977].

\_\_\_\_\_. *Comix, essays, graphics and scraps: from Maus to now to Maus to now. / Quadrinhos, ensaios, gráficos e fragmentos*. [Edição bilingue]. Tradução de Maria Cristina Sampaio Lopes. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil/Palermo: Sellerio Editore, 1998.

\_\_\_\_\_. *Metamaus: a look inside a modern classic, Maus*. Nova York: Pantheon, 2011.

SPINELLI, Ricardo. *V for Vendetta: from books and book markets into real worlds*. 139 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, 2015. Disponível em: <[http://www.pget.ufsc.br/curso/dissertacoes/Ricardo\\_Spinelli\\_-\\_Dissertacao.pdf](http://www.pget.ufsc.br/curso/dissertacoes/Ricardo_Spinelli_-_Dissertacao.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

STARKINGS, Richard; ROSHELL, John. *Comic Book Lettering: The Comcraft Way*. Los Angeles: Active Images, 2003.

THAN, Gavin Aung. Lápis Zen – Buda: Menos é mais. Tradução de Érico Assis e Rodolfo Muraguchi. *Outros Quadrinhos*, 9 set. 2013. Disponível em: <<https://outrosquadrinhos.com.br/hq/lapis-zen/buda-menos-e-mais/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

THE COMICS CUBE. Reclaiming history: EC Comics and the new trend. *The Comics Cube*, 28 Mar. 2012. Disponível em: <<http://www.comicscube.com/2012/03/reclaiming-history-ec-comics-and-new.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

THOMPSON, Craig. *Habibi*. Nova York: Pantheon, 2011.

\_\_\_\_\_. *Habibi*. Tradução de Érico Assis e Lilian Mitsunaga. São Paulo: Companhia das Letras, 2012 [2011].

TOMÁŠEK, Ondřej. *Translating comics*. Thesis (Master's in Tese de Mestrado, Masaryk University, Brno, 2009. Disponível em: <[http://is.muni.cz/th/146660/ff\\_m/Thesis\\_-\\_final.pdf](http://is.muni.cz/th/146660/ff_m/Thesis_-_final.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

TONG, Ng Suat. EC Comics and the Chimera of Memory. *The Hooded Utilitarian*, 12 Sept. 2012. Disponível em: <<http://www.hoodedutilitarian.com/2012/09/ec-comics-and-the-chimera-of-memory-part-1-of-2/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

TÖPFFER, Rodolphe. *Monsieur Jabot*. Tradução de Flavia Lago. Org. André Caramuru Aubert. São Paulo: Sesi-SP Editora, 2017.

TRANSATLANTIC LITERARY AGENCY. *Drawn & Quarterly Fall 2012 Foreign Rights List*. Disponível em: <<http://transatlanticagency.com/wp-content/uploads/2012/11/drawn-quarterly-full-list2012.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

VALENTE, André. Macanudismo. *A Pilha*, 4 ago. 2015. Disponível em: <<https://apilha.com.br/andre-valente-macanudismo/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. *Mi Proprio Macanudismo*. São Paulo: Bebel Books, 2017.

VAN BLOKLAND, Erik; VAN ROSSUM, Just. Is Best Really Better. *Emigre*, n. 18, 1990. Disponível em: <<http://build.lettererror.com/writing/is-best-really-better/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

VARNUM, Robin; GIBBONS, Christina T. *The language of comics: word and image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001. [Kindle Edition].

WARE, Chris. *Building Stories*. Nova York: Pantheon, 2012.

\_\_\_\_\_. *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*. Tradução de Daniel Galera e Lilian Mitsunaga. São Paulo: Companhia das Letras, 2009 [2000].

\_\_\_\_\_. *Jimmy Corrigan: the smartest kid on earth*. Nova York: Pantheon, 2000.

\_\_\_\_\_. The last Saturday. *The Guardian*, 25 Sept. 2015. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/ng-interactive/2014/sep/13/-sp-chris-ware-the-last-saturday-graphic-novel>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

WILSON, Matt D. Captain America's 'The Winter Soldier' to-do list is different around the world. *Comics Alliance*, 14 Apr. 2014. Disponível em: <<http://comicsalliance.com/captain-america-the-winter-soldier-movie-international-list-differences/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

YAMADA, Marjorie Amy. *Falando em quadrinhos: a influência do letreiramento nas histórias em quadrinhos*. 190 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade de Brasília, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/18815>>. Acesso em: 20 nov. 2017.



YUSTE FRÍAS, José. Au seuil de la traduction: la paratraduction. In: NAAIJKENS, T. (Ed.) *Event or Incident. Événement ou Incident. On the Role of Translation in the Dynamics of Cultural Exchange. Du rôle des traductions dans les processus d'échanges culturels*. Berna, Berlim, Bruxelas, Frankfurt, Nova York, Oxford, Wien: Peter Lang, 2010. p. 287-316. Disponível em: <[http://www.joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Au-seuil-de-la-traduction\\_la-paratraduction\\_JoseYusteFrias.pdf](http://www.joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Au-seuil-de-la-traduction_la-paratraduction_JoseYusteFrias.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. La traducción especializada de textos con imagen: el cómic. DEPARTAMENTO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN (Ed.). *El traductor profesional ante el próximo milenio*. II Jornadas sobre la formación y profesión del traductor e intérprete, Villaviciosa de Odón (Madrid): Universidad Europea CEES, ap. 4 del cap. IV, 2001. Disponível em: <<http://www.joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Jos eYusteFrias%202001a/32.htm>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. Paratextualidade e tradução: a paratradução da literatura infantil e juvenil. Tradução de Gisele Tyba Mayrink Orgado. *Cadernos de Tradução*, Florianópolis, n. 34, p. 9-60, jul./dez. 2014. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/2175-7968.2014v2n34p9>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. Paratraducción: la traducción de los márgenes, al margen de la traducción. *D.E.L.T.A.* 31-especial, p. 317-347, 2015. Disponível em: <[http://www.joseyustefrias.com/files/DELTA-2015\\_JYF\\_Paratraduccion\(1\).pdf](http://www.joseyustefrias.com/files/DELTA-2015_JYF_Paratraduccion(1).pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. 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. p. 255-271. Disponível em: <[http://joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Tour-du-Monde-Asterix/JoseYusteFrias2011\\_Traduire\\_Image\\_Asterix.pdf](http://joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Tour-du-Monde-Asterix/JoseYusteFrias2011_Traduire_Image_Asterix.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

ZANETTIN, Federico. Comics. In: BAKER, Mona; SALDANHA, Gabriela (Org.). *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Londres: Routledge, 2009. p. 37-40.

\_\_\_\_\_. Comics in translation: an overview. In: \_\_\_\_\_. *Comics in translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008 (a). p. 1-32.

\_\_\_\_\_. Fumetti e traduzione multimediale. *TRAlinea*, v. 1, 1998.  
Disponível em: <<http://www.intralea.org/archive/article/1622>>.  
Acesso em: 20 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. The translation of comics as localization: on three Italian translations of *Le piste des navajos*. In: \_\_\_\_\_. *Comics in translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008 (b). p. 200-219.

\_\_\_\_\_. Visual adaptation in translated comics. *TRAlinea*, v. 16, 2014.  
Disponível em: <<http://www.intralea.org/archive/article/2079>>.  
Acesso em: 20 nov. 2017.



WHEN WE WERE LITTLE

10c

HEY! HEY! HEY! ALL THE KIDS

THE MAIN THING

WAS TO GROW UP FAST! (I KNOW) 25- (OF COURSE)

UNTIL ACTUALLY

REALLY WANTED

HOW BIG

GREW UP

AND SO MUCH MORE REAL

GROWN UP LIFE IS THAN ANYTHING WE EVER DARED

IMAGINE.