



Universidade de Brasília (UnB)  
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET)  
Letras-Tradução Inglês

Matheus da Costa Silva Monteiro  
Rodrigo Braga Lima de Santana

**Não está no gibi:** a influência das especificidades da HQ  
sobre o processo tradutório

Brasília  
2020

Matheus da Costa Silva Monteiro  
Rodrigo Braga Lima de Santana

**Não está no gibi:** a influência das especificidades da HQ  
sobre o processo tradutório

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Letras–Tradução Inglês.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rachael A. Radhay

Brasília  
2020

Matheus da Costa Silva Monteiro  
Rodrigo Braga Lima de Santana

**Não está no gibi:** a influência das especificidades da HQ  
sobre o processo tradutório

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Letras–Tradução Inglês.

**Data de aprovação:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Rachael A. Radhay — Orientadora  
Doutora em Linguística  
Prof.<sup>a</sup> do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET/UnB)

---

Válmi Hatje-Faggion — Avaliadora  
Doutora em Estudos da Tradução  
Prof.<sup>a</sup> do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET/UnB)

---

Fernando Silva — Avaliador  
Mestre em Ciências da Informação  
Bibliotecário da Biblioteca Central (BCE/UnB)

## RESUMO

O mundo globalizado estreitou o laço entre história em quadrinhos (HQ) e tradução. Para alguns países, contudo, essa relação é mais antiga. Apesar disso, pouco se sabe sobre a HQ e menos ainda sobre os “bastidores” de sua tradução. Então, este Projeto Final objetiva analisar a influência das especificidades da HQ sobre o processo de tradução — no caso, o da HQ popular *Regular show*. Para isso, precisou-se: traçar um panorama histórico da teoria da tradução; delinear o percurso histórico da HQ; discutir duas especificidades da HQ: gênero e linguagem; comentar a situação atual da tradução de HQ e, finalmente, apresentar um relatório da proposta de tradução para as HQs *Regular Show: Parks and Wrecks* e *Regular Show #3, #5, #7 e #8*. A metodologia consistiu em dois procedimentos de pesquisa. O primeiro: levantamento bibliográfico. O segundo: estudo de caso, ou seja, tradução inédita do inglês para o português das referidas HQs. Quanto à fundamentação teórica, consultamos Ramos (2009) e Piekos (2019) para abordar as especificidades da HQ; Britto (2012) para analisar a oralidade na tradução; Rónai (1981) e J. González e M. González (1991) para lidar com os antropônimos; Barbosa (2004) para explicar as estratégias de tradução adotadas para as marcas culturais; e Rónai (1981) para tratar da questão do trocadilho. Os dados foram analisados de forma qualitativa. Constatou-se que a HQ é uma mídia rica e complexa. Em razão de sua natureza multisemiótica, o sentido se constrói pela interação entre os componentes verbal e visual. Portanto, concluiu-se que as especificidades da HQ podem, de acordo como são tratadas, afetar os níveis interpretativo, linguístico, estilístico e estético da tradução.

**Palavras-chave:** Tradução. Quadrinhos. Tradução de HQ. Apenas um Show. Tradutor(a).

## ABSTRACT

The globalized world has strengthened the bonds between comics and translation. For some countries, however, this relationship is far older. Nevertheless, little is known about comics and even less is known about how they are translated. Therefore, this term paper aims to analyze to what extent comics' specificities act over the translation process — in this case, the translation process of some popular comic books from *Regular Show* series. To achieve such a goal, it was necessary to follow five steps: 1. to outline a historical overview of translation theory; 2. to outline a historical overview of comics; 3. to identify some of the comics' specificities; 4. to discuss the current comics translation situation; 5. to present a translation report for the comics translated in this study. The methodology consisted of two research steps, that is, a bibliographic survey and a case study. As for the theoretical framework, we consulted Ramos (2009) and Piekos (2019) to address the comics' specificities; Britto (2012) to analyze orality in translation; Rónai (1981) and J. González and M. González (1991) to deal with anthroponyms; Barbosa (2004) to explain the translation strategies adopted for cultural markers; and Rónai (1981) to address the pun issue. All data were analyzed qualitatively. Through this paper, it was found that comics are a rich and complex medium. Due to their multisemiotic nature, the meaning is constructed through the interaction between verbal and visual components. Therefore, it was concluded that the specificities of comics can affect the interpretative, linguistic, stylistic and aesthetic levels of translation according to the way they are treated.

**Keywords:** Translation. Comics. Comics Translation. Regular Show. Translator.

## Sumário

|   |     |
|---|-----|
| 1 INTRODUÇÃO .....                                  | 8   |
| 2 TRADUÇÃO.....                                     | 12  |
| 2.1 Terminologias utilizadas na Tradução.....       | 12  |
| 2.2 Definição e conceito de tradução.....           | 14  |
| 2.3 Panorama da história da teoria da tradução..... | 16  |
| 2.3.1 Os romanos.....                               | 17  |
| 2.3.2 A tradução da Bíblia.....                     | 17  |
| 2.3.3 A educação e a língua vernácula .....         | 18  |
| 2.3.4 Primeiros teóricos.....                       | 18  |
| 2.3.5 O renascentismo.....                          | 19  |
| 2.3.6 O século XVII.....                            | 19  |
| 2.3.7 O século XVIII.....                           | 20  |
| 2.3.8 O romantismo .....                            | 21  |
| 2.3.9 O pós-romantismo .....                        | 21  |
| 2.3.10 Os vitorianos.....                           | 22  |
| 2.3.11 O século XX.....                             | 23  |
| 3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....                       | 25  |
| 3.1 Nomes da HQ mundo afora.....                    | 25  |
| 3.2 Definição e conceito de HQ .....                | 27  |
| 3.3 Panorama da história da HQ .....                | 29  |
| 3.3.1 Antecedentes: da Pré-História a 1450.....     | 30  |
| 3.3.2 Precursores: 1820 a 1895.....                 | 39  |
| 3.3.3 Período inicial: 1895 a 1909.....             | 50  |
| 3.3.4 Período de adaptação: 1910 a 1928.....        | 60  |
| 3.4 Especificidades das HQs.....                    | 79  |
| 3.4.1 Balão .....                                   | 82  |
| 3.4.2 Legenda.....                                  | 92  |
| 3.4.3 Oralidade.....                                | 95  |
| 3.4.4 Letreiramento .....                           | 110 |
| 4 A TRADUÇÃO DE HQs.....                            | 126 |
| 5 RELATÓRIO DE TRADUÇÃO .....                       | 129 |
| 5.1 Projeto de escritura.....                       | 129 |
| 5.1.1 A série animada.....                          | 129 |
| 5.1.2 As HQs traduzidas.....                        | 134 |

|  |     |
|--|-----|
| 5.2 Projeto de tradução.....                               | 137 |
| 5.2.1 Oralidade.....                                       | 137 |
| 5.2.2 Nomes.....   | 140 |
| 5.2.3 Marcas culturais.....                                | 148 |
| 5.2.4 Trocadilhos.....                                     | 174 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....                                | 180 |
| REFERÊNCIAS.....   | 183 |
| ANEXO .....  | 192 |
| ANEXO A — <i>WI-FI MADNESS</i> .....                       | 193 |
| ANEXO B — <i>MELAN COLLIE AND THE FINITE SADNESS</i> ..... | 200 |
| ANEXO C — <i>A MINIBIKE BUILT FOR TWO</i> .....            | 208 |
| APÊNDICE.....  | 215 |
| APÊNDICE A — <i>A LOUCURA DO WI-FI</i> .....               | 216 |
| APÊNDICE B — <i>MELAN COLLIA</i> .....                     | 223 |
| APÊNDICE C — <i>A BIKE FEITA PARA DOIS</i> .....           | 231 |

## 1 INTRODUÇÃO

Este Projeto final aborda a relação entre dois temas: história em quadrinhos e tradução. A história em quadrinhos, ou HQ, é uma mídia que marcou a infância de muitas pessoas. Quantas crianças não tiveram o primeiro contato com a leitura por meio dela, não é mesmo? Mas será que é só isso? Pode enganar-se quem a reduz a um material infantil e simplista. Complexa, a HQ passou, no decorrer do tempo, por uma evolução em sua linguagem e estrutura, bem como por uma diversificação de temas e do público ao qual se destina. Diante desse cenário, surge a tradução, uma vez que, por uma série de razões, há países que estão mais para importadores do que para exportadores de HQs. No Brasil, por exemplo, boa parte do mercado de quadrinhos é composta por títulos estrangeiros. Para ilustrar, citemos o site Universo HQ, que, em uma publicação<sup>1</sup>, repercutiu a lista das HQs mais vendidas no site da Amazon Brasil em 2019. Das vinte obras citadas, nenhuma é nacional.

Dada a abrangência dos temas, a investigação foi restringida a duas questões: as especificidades da HQ e o processo tradutório de algumas edições da HQ popular *Regular Show*. Nesse sentido, nosso problema de pesquisa consiste em identificar de que maneira algumas das particularidades dos quadrinhos, em especial a linguagem, influenciam o modo como eles são interpretados e traduzidos.

O Projeto Final está estruturado em seis partes. A primeira parte é a “Introdução”, na qual apresentamos a justificativa, os objetivos geral e específico, bem como a metodologia. A segunda parte se chama “Tradução”. Ele esclarece algumas terminologias tradutórias, discute a definição e o conceito de tradução e traça um breve histórico dos Estudos da Tradução. A terceira parte se intitula “História em quadrinhos”. Essa seção delinea um resumo do percurso histórico da HQ e analisa três especificidades da linguagem dos quadrinhos, a saber: balão, legenda, oralidade e letramento. A quarta parte se denomina “A tradução de HQs”, no qual são tecidas considerações relacionadas ao mercado quadrinhístico brasileiro, a condição atual da HQ, o estudo científico da história em quadrinhos e a literatura acadêmica dedicada a esse assunto. A quinta parte foi batizada de “Relatório de tradução”. Nesse espaço foi registrado, por meio de abordagem teórico-prática, nossa tradução comentada de algumas HQs da série *Regular Show*. A sexta e última parte se refere à seção “Considerações finais”. O trabalho contém apêndices, no qual estão os textos traduzidos, e anexos, no qual estão os textos em

---

<sup>1</sup> NALIATO, Samir. *Amazon divulga lista dos quadrinhos mais vendidos em 2019*, 20 dez. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/2E9lZIT>. Acesso em: 18 ago. 2020.

inglês. Devido a questões de direitos autorais, inserimos nessas seções apenas três de oito histórias que foram traduzidas.

Ao cabo da empreitada, verificou-se que as especificidades da HQ podem, de acordo como são tratadas, impactar os níveis interpretativo, linguístico, estilístico e estético da tradução.

Em 2017, segundo o *Jornal da USP*<sup>2</sup>, a Câmara Brasileira do Livro anunciou a inclusão de uma categoria dedicada às HQs no o Jabuti — prêmio literário mais tradicional do Brasil. A fonte ainda afirmou que: (1) nove dos dez maiores grupos editoriais brasileiros já publicaram pelo menos uma HQ nos últimos dez anos; (2) quatro desses dez grupos já criaram selos específicos para a publicação de HQs. No livro *A linguagem dos quadrinhos*, o professor e pesquisador Paulo Ramos explica que a relação entre HQs e educação está mais harmoniosa. De acordo com Ramos,

a presença deles [quadrinhos] nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor (RAMOS, 2009, p. 13).

Em resposta técnica<sup>3</sup> sobre o potencial do mercado quadrinhístico no Brasil, o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae) declarou: “Considerado um importante setor da economia criativa, extrapolou a sua função primordial de entretenimento e faz parte de um mercado multimilionário, com várias franquias de sucesso”. Repare que os dados citados remetem a três segmentos distintos: artístico-cultural, pedagógico e comercial. Isso corrobora a ideia de que há muito os quadrinhos não são só entretenimento, tampouco material meramente infantil. Por ser um poderoso instrumento comunicativo, a HQ pode desempenhar muitas funções, adaptar-se a diversos públicos, propósitos e temas, além de superar barreiras geográficas — o que faz da tradução uma aliada indispensável nesse processo.

Mas como entender os quadrinhos e traduzi-los, se as particularidades da natureza da HQ e do processo tradutório são desconhecidas? É em razão da falta de respostas a essa pergunta que consideramos este trabalho pertinente. A história em quadrinhos é uma mídia riquíssima. A junção da linguagem verbal com a não verbal gera desafios significativos para a tra-

<sup>2</sup> LOPES, Larissa. *História em quadrinhos vivem bom momento no Brasil, diz docente*, 12 maio 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3h6ZVXP>. Acesso em: 18 ago. 2020.

<sup>3</sup> SEBRAE. *O potencial do mercado de HQs no país*, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3iOZqSz>. Acesso em: 18 ago. 2020.

dução, já que traduzir apenas o texto sem observar os componentes extralinguísticos pode resultar em inadequações interpretativas e tradutórias. Com base nisso, optamos por abordar essa questão neste Projeto Final, tanto para produzir mais material para os estudos quadrinhísticos e tradutórios quanto para incentivar mais pesquisas no ramo da tradução de HQs, de modo que ela prospere no meio acadêmico.

O objetivo geral deste Projeto Final é analisar a influência das especificidades da HQ sobre o processo de tradução de *Apenas um Show*, uma história em quadrinhos popular. Temos cinco objetivos específicos. O primeiro: traçar um panorama histórico da teoria da tradução — faremos uma breve apresentação do percurso trilhado pela teoria e pela prática da tradução ao longo do tempo. Tal percurso rendeu um campo de estudo à tradução. O segundo: delinear um panorama histórico das HQs — apresentaremos uma rápida descrição da evolução cronológica dos quadrinhos. Mostraremos como pessoas, ideias e eventos de épocas e lugares diferentes se entrelaçaram para criar as HQs modernas. O terceiro: identificar algumas especificidades das HQs — as HQs têm linguagem própria. Para lê-las ou desfrutarmos do que podemos oferecer, faz-se necessário aprendermos a identificar e desvendar os códigos que a compõem, isto é, suas especificidades. O quarto: tecer considerações sobre a tradução de HQs — à medida que o tempo passa, os estudos acadêmicos sobre HQs crescem. Mas, infelizmente, os quadrinhos ainda são a “prima pobre” das pesquisas em tradução. A fim de contribuir para o debate acerca dos problemas e possibilidades práticos e teóricos da tradução de HQs, teceremos algumas considerações relacionadas ao assunto. O último: apresentar nosso relatório de tradução, espaço em que fazemos uma “visita guiada” pelos “bastidores” de nosso processo tradutório. Com isso, temos duas intenções. Uma: comentar a experiência tradutória para revelar a complexidade do ato de traduzir. A outra: demonstrar que mesmo a mais simples das HQs pode ser desafiadora e enriquecedora.

Em relação à natureza, este trabalho é uma pesquisa básica estratégica. Sendo assim, busca-se aprofundar o conhecimento científico sobre tradução de HQs e contribuir para o surgimento de novas pesquisas ligadas ao assunto. Quanto ao objetivo, realizamos uma pesquisa exploratória. Para avaliar os dados coletados, lançamos mão da abordagem qualitativa. A investigação recorreu a dois procedimentos de pesquisa. O primeiro: levantamento bibliográfico — consultamos livros, trabalhos acadêmicos, periódicos e outras fontes para se obter e informações sobre o tema proposto e para embasar a argumentação. O segundo: estudo de caso — traduzimos do inglês para o português HQs da série *Regular Show* e, a partir daí, refletimos sobre alguns aspectos desse processo tradutório, especificamente a oralidade, nomes, marcas culturais e trocadilhos.

O passo a passo para a elaboração deste trabalho pode ser resumido da seguinte maneira:

- **coleta e seleção:** foram reunidas oito HQs em formato digital. Cinco foram extraídas da *graphic novel Regular Show: Parks and Wreck*. As demais foram retiradas de números diferentes da publicação mensal da HQ *Regular Show*, a saber: edições #3, #5, #7 e #8 (as duas últimas contêm uma história apresentada em duas partes). Quanto à seleção, fizemos a leitura prévia do material. Identificamos e separamos as narrativas que, à primeira vista, apresentavam desafios tradutórios (oralidade, trocadilhos, relação texto-imagem, marcas culturais etc.) ou condiziam com a proposta investigada neste trabalho;
- **tradução preliminar:** as oito histórias foram divididas de modo que cada um dos autores deste Projeto Final traduzisse quatro. Foram criados arquivos Word para as histórias, e as imagens das narrativas foram inseridas neles. Por fim, a tradução foi iniciada;
- **revisão e tradução final:** cotejando com o texto de partida, nós revisamos a tradução um do outro. Apresentamos sugestões e propusemos mudanças mutuamente. Depois, debatemos e, juntos, elaboramos a tradução final;
- **diagramação:** é a etapa em que as imagens das HQs foram editadas. Fazemos isso a fim de substituir o texto de partida pela tradução. Para tanto, utilizamos o programa Adobe Photoshop CS6.

## 2 TRADUÇÃO

Esta seção será desenvolvida a seguir.

### 2.1 Terminologias utilizadas na Tradução

Texto original? Texto de partida? Equivalência? Correspondência? Apesar da variedade de termos, muitos deles — no fundo, no fundo — têm um ponto em comum: designam o mesmo referente. Mas é preciso ter cuidado. Parecido não é igual. Lembra-se da história do focinho de porco e da tomada? Pois é. Um cheira, o outro dá choque. Aonde queremos chegar com a metáfora? Muito simples. Além de nomear, a terminologia pode revelar o conceito que se tem de algo ou a filiação teórica de quem a utiliza. Com a tradução não é diferente. Vejamos alguns exemplos.

**A língua a partir da qual se traduz é...** Há duas opções. A primeira: “língua-fonte”, cunhada a partir do termo em inglês *source language* (LEE-JAHNKE; DELISLE; CORMIER, 2013, p. 70). A segunda: “língua de partida”.

**O texto a partir do qual se faz a tradução é...** Geralmente, chamam-no de “texto original” ou só “original”. Mas poderiam perguntar: “Então a tradução é uma cópia? Uma falsificação? Uma bijuteria barata que macaqueia uma joia?” Ao dizer “original”, a ideia, provavelmente, é a de “primeiro”, ou seja, um texto que precede outro. Mas a referida palavra permite aquela interpretação da pergunta também. Rosemary Arrojo, por exemplo, discorre sobre essa questão no livro *Oficina de tradução: a teoria na prática*. Seja como for, outros termos para esse tipo de texto são: “texto-fonte” ou “texto de partida”.

**A língua na qual se faz a tradução é...** Novamente, temos mais de uma opção. A primeira: “língua-alvo” ou “língua-meta”, vocábulos cunhados a partir do termo em inglês *target language* (LEE-JAHNKE; DELISLE; CORMIER, 2013, p. 69). A segunda: “língua de chegada”. Quanto às palavras “alvo” e “meta”, Cristina Carneiro (2000, p. 37) prefere utilizar “alvo”. Segundo a estudiosa, “[...] esta palavra remete mais a ‘um ponto de convergência’ do que a ‘algo que deve ser alcançado’ ou ‘marco, limite’, como a palavra ‘meta’”.

**O texto que resulta do ato tradutório é...** Costumam chamá-lo de “tradução”. Mas existem outras possibilidades: “texto-alvo”, “texto-meta” ou “texto de chegada”.

**A relação de identidade entre dois elementos de línguas diferentes é...** Normalmente, dão a ela o nome “equivalência”. Mas há controvérsias. Na teoria da tradução, é polêmica a ideia de “equivalência” no sentido matemático — algo com o mesmo valor de outro. Afinal, a atividade tradutória tem natureza instável. Bassnett (2005, p. 52) recomenda que a

equivalência na tradução não seja “[...] abordada como uma busca pela igualdade, visto que a igualdade não pode sequer existir entre duas versões (sic) em LM [língua-meta] do mesmo texto, ainda menos entre as versões (sic) em LF [língua-fonte] e LM [língua-meta]”.

**A área que estuda cientificamente a tradução é...** Duas vertentes se destacam. Uma: Estudos da Tradução. A outra: Tradutologia. A primeira é utilizada pela maioria dos pesquisadores anglófonos. Em inglês, chamam-na de *Translation Studies*. Lee-Jahnke, Delisle e Cormier (2013, p. 120, grifo dos autores) comentam: “Desde meados dos anos 1970, há uma corrente importante que defende o uso do termo *Estudos da Tradução* em vez de Tradutologia, por considerá-lo mais próximo da complexa realidade em jogo na tradução”. A segunda, por sua vez, é empregada por boa parte dos estudiosos francófonos. Em francês, dizem *traductologie*. Berman a conceitua como “a articulação consciente da experiência da tradução como fenômeno alheio a todos os saberes objetivadores externos a ela (como a lingüística (sic), a literatura comparada ou a poética) [...]” (BERMAN, 1985, p. 38 apud LOGOS, 2008, n.p.). Ana Alethéa de Melo César Osório, bacharel em Letras-Tradução Inglês e especialista em revisão de textos, argumenta que os Estudos da Tradução e a Tradutologia são duas tradições teóricas ou epistemologias diferentes (informação verbal)<sup>4</sup>.

Acabamos de apresentar uma rápida contextualização de alguns dos principais termos que circulam no campo da tradução. A fim de padronizar nossas escolhas, optamos pela utilização de termos registrados no livro *Terminologia da tradução* ou alinhados com nosso ponto de vista e formação. Portanto, temos:

- **Língua a partir da qual se traduz** → língua de partida (LP);
- **Texto a partir do qual se faz a tradução** → texto de partida (TP);
- **Língua na qual se faz a tradução** → língua de chegada (LC);
- **Texto que resulta do ato tradutório** → texto de chegada (TC) ou tradução;
- **Relação identitária entre dois elementos de línguas diferentes** → correspondência;
- **Área que estuda cientificamente a tradução** → Estudos da Tradução;

Ao longo deste trabalho, citaremos pesquisadores que adotam terminologia diferente da nossa. Nesses casos, deixaremos tudo como está. Porém, utilizaremos os termos menciona-

---

<sup>4</sup> Declarado durante a palestra “A tradução de Tradutologia sob a perspectiva da editoração”, na V Jomada de Pesquisa em Estudos da Tradução e XIII Ciclo de Palestras do Postrad da UnB, em 21 de nov. 2019.

dos acima nos textos elaborados por nós mesmos. Em relação aos nomes “Estudos da Tradução” e “Tradutologia”, optamos pelo primeiro. Mais por afinidade linguística do que por questões teóricas, pois trabalhamos com o par de línguas inglês-português.

## 2.2 Definição e conceito de tradução

O que é tradução? Os apressados respondem sem titubear: “É passar um texto de uma língua para outra”. Os prudentes, porém, pensam duas vezes e, lacônicos, dizem: “Depende”. A resposta dos apressados não está de todo incorreta. Apenas incompleta. A dos prudentes, por sua vez, faz sentido. Mas carece de explicações.

Começemos pela resposta dos apressados. O poeta, escritor, jornalista e tradutor Geir Campos afirma que “os dicionários costumam definir tradução como ‘ato ou efeito de traduzir’. Enquanto ato, leva o tempo que o tradutor emprega no seu trabalho; como efeito, é o que resulta desse trabalho” (CAMPOS, 1986, p. 7). O verbo *traduzir* vem do latim *traducere*, que significa “conduzir”, “passar de um lado para outro” ou “atravessar” (CAMPOS, 1986). Repare que Campos destaca duas nuances do vocábulo “tradução”. Primeira: ato. Segunda: efeito. O professor Jeremy Munday diz o mesmo, mas utiliza palavras diferentes e aponta mais uma nuance. De acordo com Munday (2016), entre os vários significados que “tradução” recebe dentro dos campos de estudo da língua, três sobressaem:

1. Processo (chamado de “ato” por Campos): trata-se da ação de traduzir;
2. Produto (nomeado de “efeito” por Campos): é o texto traduzido;
3. Disciplina ou fenômeno: área ou objeto que se investiga.

A propósito, é importante distinguirmos “tradução” de “interpretação”. A primeira lida com textos escritos e é executada pelo tradutor. A segunda trabalha com textos orais e é desempenhada pelo intérprete (CAMPOS, 1986). Registrada a observação, prossigamos.

Em relação à tradução como processo, deparamo-nos com três possibilidades. Tratam-se das categorias tradutórias propostas pelo linguista russo-americano Roman Jakobson (1896–1982) no ensaio *On Linguistic Aspects of Translation*, publicado em 1959. No Brasil, traduziram-no como *Aspectos linguísticos da tradução* e o publicaram em 1995. Eis o trio: 1) tradução intralingual ou reformulação; 2) tradução interlingual ou tradução propriamente dita; 3) tradução intersemiótica ou transmutação. Mas em que consiste cada uma? Jakobson (1995, p. 64–65, grifos do autor) as define da seguinte forma:

- 1) A tradução intralingual ou *reformulação* [...] consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
- 2) A tradução interlingual ou *tradução propriamente dita* ‘consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A tradução inter-semiótica (sic) ou *transmutação* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais (sic).

Tradicionalmente, a atenção dos estudos tradutórios recai sobre a tradução interlingual. Afinal, ela representa o que estamos discutindo: passar um texto escrito em uma língua (sistema de signos verbais) para outra (sistema de signos verbais diferente). Lançando mão de uma linguagem mais técnica, podemos formular esse procedimento da seguinte maneira (MUNDAY, 2016, p. 8, grifos do autor, tradução nossa):

O **processo de tradução** entre duas línguas escritas diferentes pressupõe que o tradutor mude um texto original (**texto de partida** ou **TP**) escrito em linguagem verbal (**língua de partida** ou **LP**) para um texto escrito (**texto de chegada** ou **TP**) em linguagem verbal diferente (**língua de chegada** ou **LC**)<sup>5</sup>.

Nesse ponto, é interessante fazermos mais uma observação. A distinção entre “tradução” e “versão”. A primeira segue o sentido língua estrangeira → língua materna, em nosso caso, por exemplo, inglês → português do Brasil. A segunda, por sua vez, faz o caminho inverso: língua materna → língua estrangeira, por exemplo, português do Brasil → inglês.

Agora, passemos a resposta dos prudentes. Faz sentido responder à pergunta “o que é tradução?” com um sonoro “depende”. Por quê? Muito simples. Porque precisamos saber se quem pergunta quer saber a definição ou o conceito de tradução. A definição foi o que apresentamos acima. E o conceito? Bem, ao falar em *conceito* de tradução, mais apropriado seria dizer *conceitos*. Assim mesmo, no plural. Segundo Polchlopek e Zipser (2011, p. 13, grifo das autoras), “ao termo **tradução** são atribuídos diversos significados, dependendo da corrente teórica que o adota como objeto de estudo e reflexão”. Em outras palavras, os “significados”, no caso, são os significados conceituais, pois variam. Exemplos? Temos, sim, a mancheias. Vamos a eles: Campos (1986, p. 26–27, grifo nosso) declara que “não se traduz afinal de uma língua para outra, e sim de uma **cultura** para outra [...]”. Para ele, portanto, a tradução não é só linguística, mas, também, cultural. J. C. Catford (1980 apud ARROJO, 2007, p. 12, grifo nosso) afirma que a tradução é a “**substituição** do material textual de uma língua pelo material

---

<sup>5</sup> Em inglês: “The **process of translation** between two different written languages involves the translator changing an original written text (the **source text** or **ST**) in the original verbal language (the **source language** or **SL**) into a written text (the **target text** or **TT**) in a different verbal language (the **target language** or **TL**)”.

textual **equivalente** em outra língua”. Nos domínios da tradução literária, opiniões diversas pululam. No intrigante ensaio *A tarefa-renúncia do tradutor* (*Die Aufgabe des Übersetzers*), Walter Benjamin (2008, p. 67) argumenta que a “tradução é uma **forma**”. O escritor mexicano Octavio Paz (1970, p. 15, grifo nosso) defende que “cada tradução é, até certo ponto, uma **invenção** e assim constitui um texto único”. O tradutor Paulo Rónai (1956, p. 9, grifo nosso) sugere, depois de ler um comentário que resumia ideias de Ortega y Gasset sobre problemas tradutórios, que “[...] a tradução é **arte**”. Por fim, o poeta, professor e tradutor Paulo Henriques Britto (2012, p. 18–19, grifo do autor) adverte: “Traduzir — principalmente traduzir um texto de valor literário — nada tem de mecânico: é um trabalho *criativo*”.

### 2.3 Panorama da história da teoria da tradução

Ah, tradução... quem a viu, quem a vê! Atividade tão antiga quanto o mundo, tem grande importância. Britto (2012, p. 11), por exemplo, afirma que a tradução é “[...] indispensável em toda e qualquer cultura que esteja em contato com alguma outra cultura que fale um idioma diferente [...]”. Já parou para pensar que a maioria dos materiais que lemos diariamente são traduzidos? Britto argumenta:

O operário que utiliza máquinas depende de manuais de instruções dos equipamentos que foram originalmente redigidos em outros idiomas; o médico consulta bulas traduzidas; o padre ou pastor utiliza traduções de textos sagrados. Mesmo as pessoas letradas dependem indiretamente das traduções, pois os profissionais a que elas recorrem — médicos, advogados, engenheiros — utilizam muitos textos traduzidos (BRITTO, 2012, p. 11).

Interessante, não? Mas atenção! Esses exemplos são uma pequena fração do vasto mundo da tradução. Existem outras possibilidades. Aliás, o objeto de estudo deste trabalho, a HQ, é uma delas. Seja como for, a tradução está, a duras penas, conquistando seu “lugar ao sol”. Atualmente, ostenta o status de campo de estudo. Ganha, aos poucos, visibilidade e reivindica remuneração digna. Mas tudo isso não aconteceu “do dia para noite”. Um longo caminho foi percorrido. Vejamos, então, um resumo da história da teoria da tradução.

Susan Bassnett problematiza o estudo da teoria da tradução por datas precisas. Ela argumenta que “é praticamente impossível dividir períodos de acordo com datas, pois, conforme coloca Lotman, a cultura humana é um sistema dinâmico. Tentativas de situar fases de desenvolvimento cultural dentro de uma divisão temporal estrita são incompatíveis com este dina-

mismo” (BASSNETT, 2005, p. 64). Como alternativa, a autora propõe: “[...] parece que o melhor método é seguir uma estrutura cronológica menos rígida, mas sem tentar fixar limites precisos” (BASSNETT, 2005, p. 66). Em outras palavras, em vez de discutir um conceito de tradução como sendo atrelado a uma data específica, a estudiosa apresenta “[...] *abordagens teóricas*, que podem ser ou não facilmente localizadas em um contexto temporal” (BASSNETT, 2005, p. 66).

### 2.3.1 Os romanos

Susan Bassnett utiliza os romanos como ponto de partida para seu estudo histórico da tradução. Segundo ela, Cícero e Horácio influenciaram “sucessivas gerações de tradutores” (BASSNETT, 2005, p. 66). A ilustre dupla romana fez a distinção entre tradução palavra por palavra e pelo sentido (ou por imagem) (BASSNETT, 2005, p. 67). Portanto,

a arte do tradutor para Horácio e Cícero [...] consistia na interpretação do texto em LF [língua fonte], de modo a produzir uma versão (sic) em LM [língua meta] baseada no princípio *non verbum de verbo, sed sensum exprimere de sensu* (de expressar não pala vra-por-palavra (sic), mas o sentido) [...] (BASSNETT, 2005, p. 68).

Sendo assim, a tradução era uma imitação para os romanos. Além disso, o papel dela era o de “[...] enriquecer a própria língua e literatura nativas [...]”, o que levava a uma “[...] ênfase nos critérios estéticos do produto em LM [língua meta] em detrimento de noções mais rígidas de ‘fidelidade’” (BASSNETT, 2005, p. 67).

### 2.3.2 A tradução da Bíblia

De acordo com Bassnett (2005, p. 69), “com a difusão do Cristianismo, a tradução adquiriu outro papel: o de disseminar a palavra de Deus. Uma religião baseada em textos como o Cristianismo apresentava ao tradutor uma missão que compreendia critérios tanto estéticos quanto evangélicos”. Entre 1380 e 1384, John Wycliffe produziu a primeira tradução da Bíblia completa para o inglês. Isso “marcou o início de um período de florescimento de tradução da Bíblia, associadas às visões [...] do papel do texto escrito dentro da igreja, que contribuíram para o desenvolvimento da Reforma” (BASSNETT, 2005, p. 70). O papel político da tradução era tornar o texto bíblico acessível, portanto o tradutor devia traduzir o sentido em vez das palavras. Bassnett (2005, p. 71) explica que o “objetivo é uma versão (sic) compreensível e

idiomática: um texto que pudesse ser utilizado por um leigo”. No século XVI, o surgimento da imprensa ressignificou a tradução da Bíblia. Em 1525, William Tyndale publicou a tradução inglesa do Novo Testamento a partir do grego. Ele pretendia oferecer ao leigo uma edição simples das Escrituras. Entretanto, Tyndale teve um fim trágico: condenação à fogueira em 1536. Ainda no mesmo século, a Bíblia foi traduzida para várias línguas europeias (BASSNETT, 2005, p. 71). À medida que o protestantismo crescia, “[...] a grande quantidade de traduções da Bíblia não pôde ser detida, e cada versão sucessiva baseava-se no trabalho de tradutores anteriores, tomando emprestado, melhorando, revisando e corrigindo” (BASSNETT, 2005, p. 72). No Renascentismo, os tradutores da Bíblia “perceberam que tanto a fluência quanto a inteligibilidade eram critérios importantes no texto em LM [língua meta], mas também preocupavam-se com a transmissão de uma mensagem literalmente acurada” (BASSNETT, 2005, p. 73).

### 2.3.3 A educação e a língua vernácula

A tradução desempenhando papéis moral e didático se distanciava daquele meramente instrumental no estudo da retórica. De acordo com Bassnett (2005, p. 75), “o conceito de tradução como exercício de escrita e modo de melhorar o estilo da oratória era um elemento importante no sistema educacional medieval, baseado no estudo das Sete Artes Liberais”. No século X, o surgimento de literaturas vernáculas remodelou o papel da tradução. Agora, “a tradução adquiriu uma dimensão extra, pois os escritores utilizavam sua habilidade para a tradução como forma de melhorar o *status* da própria língua nativa” (BASSNETT, 2005, p. 75–76, grifo da autora).

### 2.3.4 Primeiros teóricos

No século XV, a criação de técnicas de impressão e o aumento do número de traduções promoveu mudanças consideráveis no papel da tradução. Além disso, foram feitas as primeiras tentativas de elaborar uma teoria da tradução (BASSNETT, 2005, p. 77). Um dos primeiros escritores a se debruçar em tal empreitada foi o francês Étienne Dolet (1509–1546). Em 1540, Dolet publicou *La manière de bien traduire d’une langue en aultre* — um artigo sobre princípios de tradução, no qual ele estabeleceu cinco (BASSNETT, 2005, p. 77–78):

- a) É imprescindível que o tradutor entenda completamente o sentido e o significado do autor original, embora seja livre para esclarecer pontos obscuros.
- b) É necessário que o tradutor domine perfeitamente tanto a LF [língua fonte] quanto a LM [língua meta].
- c) O tradutor deve evitar a tradução palavra-por-palavra (sic).
- d) O tradutor deve usar formas de discurso de uso corrente.
- e) O tradutor deve saber escolher e ordenar as palavras adequadamente, para expressar o tom correto.

Dolet sugere que o tradutor é mais do que um “[...] lingüista (sic) competente, e a tradução envolve não apenas uma apreciação acadêmica e sensível do texto em LF [língua-fonte], mas também a noção do lugar que se deseja que a tradução ocupe no sistema da LM [língua-meta]” (BASSNETT, 2005, p. 78). O ponto de vista de Dolet foi endossado por George Chapman (1559–1634) — ilustre tradutor de Homero — na *Epistle to the Reader* (BASSNETT, 2005, p. 78). Por fim, Bassnett (2005, p. 78–79) conclui:

A doutrina platônica da inspiração divina da poesia teve repercussões claras para o tradutor, pois considerava possível que o ‘espírito’ ou o ‘tom’ do original fosse recriado em outro contexto cultural. O tradutor, portanto, tenta proporcionar uma ‘transmigração’ do texto original, a bordando-o em níveis tanto técnicos quanto metafísicos, estando ele no mesmo nível e apresentando a mesma habilidade do autor original, com tarefas e responsabilidades tanto com relação a este quanto ao público.

### 2.3.5 O renascentismo

Este período se caracteriza pela afirmação do presente por meio de expressões idiomáticas e pelo estilo contemporâneo (BASSNETT, 2005, p. 79). Nas palavras de Bassnett:

A tradução não era, de forma alguma, uma atividade secundária, mas uma atividade de importância primordial, exercendo o poder de moldar a vida intelectual da época, sendo que, às vezes, a figura do tradutor aparece quase como a de um ativista revolucionário, e não como a de servo de um texto ou autor original (BASSNETT, 2005, p. 81–82).

### 2.3.6 O século XVII

A Contrarreforma, a animosidade entre a monarquia absolutista e o sistema parlamentarista, bem como as divergências entre o humanismo cristão tradicional e a ciência causaram mudanças na teoria da literatura e, por conseguinte, no papel da tradução (BASSNETT, 2005, p. 82). As tentativas de René Descartes (1596–1650) de criar um método de raciocínio lógico influenciaram a “[...] preocupação dos críticos literários em elaborar regras de produção estética. Em sua busca por modelos, os escritores voltaram-se para os mestres antigos, vendo na

*imitation* (imitação) um meio de instrução” (BASSNETT, 2005, grifo da autora). Neste período, John Dryden destaca no campo das reflexões tradutórias. Em *Preface to Ovid's Epistles*, Dryden tentou resolver os problemas da tradução e apresentou três tipos de prática tradutória (BASSNETT, 2005, p. 83, grifos da autora):

- a) *metáfrase*, ou traduzir um autor palavra-por-palavra (sic), e linha por linha, de uma língua para outra;
- b) *paráfrase*, ou tradução com liberdade de escolha, a visão ciceroniana da tradução ‘pelo sentido’;
- c) *imitation*, onde (sic) o tradutor pode abandonar o texto original quando considerar adequado.

De acordo com Bassnett (2005, p. 83–84), Dryden “[...] usa a metáfora do tradutor/pintor de quadros, que viria a reaparecer com tanta frequência (sic) no século XVIII, defendendo que o pintor tem a obrigação de fazer com que o quadro seja semelhante ao original”.

### 2.3.7 O século XVIII

O compromisso moral do tradutor para com o leitor contemporâneo era uma preocupação deste período. Segundo Bassnett (2005, p. 85), “o impulso para esclarecer e simplificar o espírito essencial de um texto levou à reescritura de textos antigos em larga escala, para adaptá-los a padrões contemporâneos de língua e bom-gosto (sic)”. A autora acrescenta que “o direito do indivíduo de ser abordado em seus próprios termos, em terreno conhecido, é um elemento importante na tradução do século XVIII e está associado a conceitos em transformação de ‘originalidade’” (BASSNETT, 2005, p. 85). Entretanto, o conceito de tradutor como pintor ou imitador moralmente comprometido com o texto de partida e com o leitor foi submetido a muitas mudanças. Em 1791, Alexander Fraser Tytler publicou *The Principles of Translation*, o primeiro estudo sistemático em inglês do processo tradutório. Ali, Tytler estabelece três princípios para orientar o ato tradutório (BASSNETT, 2005, p. 87):

- a) A tradução deve fornecer uma transcrição completa da idéia (sic) da obra original;
- b) O estilo e o modo de escrever devem apresentar as mesmas características do original;
- c) A tradução deve ter toda a naturalidade de composição original.

Tytler, em partes, se opunha a Dryden. Por um lado, ele argumentava que “o conceito de ‘paráfrase’ havia conduzido a traduções exageradamente livres [...]” (BASSNETT, 2005, p. 87–

88). Por outro lado, ambos concordavam que “[...] parte da tarefa do tradutor é esclarecer obscuridades no original, mesmo quando isso acarrete em omissão ou acréscimo” (BASSNETT, 2005, p. 88). Em relação a este período, Bassnett conclui: “A teoria da tradução de Dryden até Tytler está, portanto, relacionada ao problema de recriar um(a) espírito, alma ou natureza essencial da obra de arte” (BASSNETT, 2005, p. 88).

### 2.3.8 O romantismo

Durante a última década do século XVIII, a oposição contra os ideais neoclássicos — racionalismo e harmonia formal — ganhou força (BASSNETT, 2005, p. 88). Com isso, floresceu “[...] uma ênfase na função mais essencial da imaginação, na visão de mundo do poeta como indivíduo com um ideal tanto metafísico quanto revolucionário” (BASSNETT, 2005, p. 88). Quanto à tradução, ingleses e alemães se perguntavam como poderiam defini-la. Em outras palavras, a tradução é um trabalho criativo ou um trabalho mecânico? O questionamento levou a uma divisão. No início do século XIX, duas correntes opostas surgiram. A primeira privilegia “[...] a tradução enquanto categoria do pensamento, vendo o tradutor como um gênio criativo independente, em contato com o gênio de seu original e enriquecendo a literatura e a língua para que (sic) está traduzindo” (BASSNETT, 2005, p. 90). A segunda “[...] vê a tradução em termos de funções mais mecânicas de ‘tornar conhecido’ um texto do autor” (BASSNETT, 2005, p. 90).

### 2.3.9 O pós-romantismo

O teólogo, filósofo e pedagogo alemão Friedrich Schleiermacher (1768–1834) sugeriu que fosse criada uma sublíngua exclusivamente para a tradução literária. O poeta Dante Gabriel Rossetti (1828–1882), por sua vez, defendia o apego do tradutor às formas e à língua do texto de partida (BASSNETT, 2005, p. 91). Em comum, ambos os pensadores refletem em suas propostas o desejo de lidar com os problemas de tradução, especificamente o de como lidar com as peculiaridades do texto estrangeiro. Schleiermacher foi o responsável por apontar dois tipos de abordagem tradutória, célebres até hoje por serem uma das dicotomias da tradução (POLCHLOPEK; ZIPSER, 2011, p. 41):

1. levar o leitor para o autor. Defendido por Schleiermacher, esse era considerado o método ideal, uma vez que o leitor saberia estar diante de uma tradução. Esse método ficou conhecido, posteriormente, como ‘estrangeirização’ pelo fato de priorizar o TF

[texto-fonte] e não permitir interferências textuais na tradução, como o uso de paráfrases.

2. levar o autor para o leitor, isto é, traduzir como se o texto já tivesse sido escrito na língua de chegada. Conhecido como ‘domesticação’ ou apagamento do texto original, esse método não admitia estrangeirismos na tradução. Schleiermacher era contra essa abordagem, visto que, segundo ele, acabava-se por denegrir o TF [texto-fonte].

De acordo com Polchlopek e Zipser (2011, p. 41), as tendências tradutórias sugeridas por Schleiermacher são uma espécie de dilema hamletiano nas discussões da teoria da tradução:

[...] domesticar o texto para que ele seja fluido o suficiente e compreensível, próximo do leitor, apagando vestígios da cultura-fonte ou estrangeirizar e provocar no leitor a sensação de estranheza, mantendo a diversidade cultural com o risco de o texto se tornar incompreensível ou de difícil entendimento.

### 2.3.10 Os vitorianos

Para os tradutores vitorianos, “a necessidade de veicular a distância do original no tempo e no espaço é uma preocupação constante [...]” (BASSNETT, 2005, p. 93). Bassnett explica que isso gerou uma contradição curiosa:

Por um lado, há um imenso respeito, quase uma adoração, pelo original, mas este respeito é baseado na certeza individual do autor de seu valor. Em outras palavras, o tradutor convida o intelectual, o leitor culto a compartilhar o que ele julga ser uma experiência enriquecedora, seja no aspecto moral ou no estético. Além disso, o original é tido como *propriedade*, como um artefato de beleza a ser incluído em uma coleção, sem concessões ao gosto ou às expectativas da realidade contemporânea. Por outro lado, ao produzir traduções conscientemente arcaicas, destinadas a serem lidas por uma minoria, os tradutores rejeitam implicitamente o ideal de alfabetização universal (BASSNETT, 2005, p. 93, grifo da autora).

Evidentemente, a postura romântico-individualista ressignificou o status da tradução. Desta vez, ocorreu uma desvalorização da atividade. Alegavam que o conceito elitista de cultura e educação levava a seguinte conclusão: “se a tradução era considerada um instrumento, como meio de trazer o leitor de LM [língua-meta] para o texto em LF [língua-fonte] *no original*, então a excelência do estilo e a própria habilidade do tradutor eram claramente menos importantes” (BASSNETT, 2005, p. 94, grifo da autora). Bassnett (2005, p. 95–96, grifo da autora) sintetizou as cinco correntes tradutórias que predominaram durante a era do capitalismo industrial e expansão colonial até a Primeira Guerra Mundial. Vejamos:

- a) A tradução enquanto atividade de estudiosos, em que a proeminência do texto em LF [língua-fonte] é admitida *de facto* sobre qualquer versão em LM [língua-meta].

- b) A tradução enquanto meio de encorajar o leitor inteligente a voltar para o original em LF [língua-fonte].
- c) A tradução como meio de auxiliar o leitor de LM [língua-meta] a colocar-se em posição de igualdade em relação ao que Schleiermacher chamou o melhor leitor do original, por meio de um estrangeirismo deliberadamente artificial no texto em LM [língua-meta].
- d) A tradução como meio por que o tradutor, que se vê como Aladim na lâmpada maravilhosa (a imagem criativa de Rossetti), oferece a própria opção pragmática ao leitor em LM [língua-meta].
- e) A tradução como meio de o tradutor tentar elevar o *status* do texto em LF [língua-fonte], por ser este considerado inferior em termos culturais.

### 2.3.11 O século XX

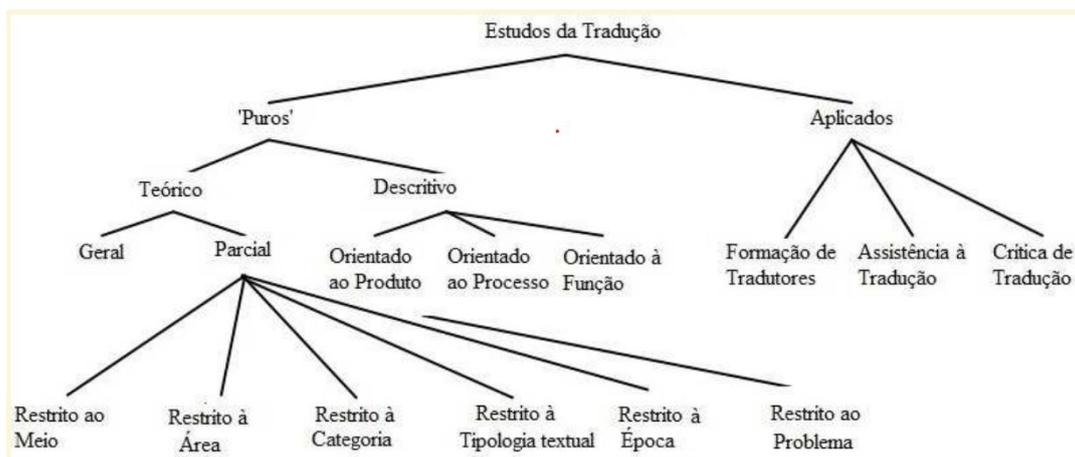
Segundo Bassnett, “grande parte da discussão em inglês sobre a teoria e prática da tradução na primeira metade do século XX abrange a continuação de muitos dos conceitos vitorianos de tradução [...]” (BASSNETT, 2005, p. 97–98). Mas “muita água passou debaixo dessa ponte”. De acordo com Polchlopek e Zipser (2011, p. 18), a tradução como campo de pesquisa acadêmico começou a se estruturar há 50 anos. Baker (2009, p. 77, tradução nossa) comenta:

O surgimento dos Estudos Descritivos da Tradução (EDT) na década de 1970, incorporando o objetivo de estabelecer a pesquisa em tradução como uma disciplina acadêmica empírica e historicamente orientada, pode ser considerado uma reação a vários séculos de trabalhos especulativos e prescritivos sobre a tradução. Holmes (1972) concebeu os Estudos da Tradução como uma disciplina que adota a estrutura, objetivos e métodos das ciências naturais. Haveria ramos puros e aplicados, sendo que os primeiros, mais tarde, foram subdivididos em ramos teóricos e descritivos. A atividade central da disciplina deveria ser teórica e descritiva. Qualquer tendência prescritiva deveria ser, a rigor, relegada ao ramo aplicado. Os principais objetivos eram descrever, explicar e prever os fenômenos tradutórios.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Em inglês: “The emergence of Descriptive Translation Studies (DTS) in the 1970s, embodying the aim of establishing translation research as an empirical and historically oriented scholarly discipline, can be considered a reaction to centuries-long speculative and prescriptive writing on translation. Holmes (1972) conceived of translation studies as a discipline which espouses the structure, goals and methods of the natural sciences. There were to be pure and applied branches, with the pure branch further subdivided into theoretical and descriptive branches. The core activity of the discipline was to be theoretical and descriptive, with any prescriptive orientation relegated strictly to the applied branch. The main objectives were to describe, explain and predict translational phenomena”.

**Figura 1 – Mapeamento dos Estudos da Tradução por James Holmes**



Fonte: GODARTH; N'GANA; SANT'ANNA, 2016, p. 260

James Holmes foi o pesquisador teuto-americano responsável pela elaboração do modelo descritivo dos campos englobados pelos Estudos da Tradução (POLCHLOPEK; ZIPSER, 2011, p. 25). Como Polchlopek e Zipsler (2011, p. 20) esclarecem:

Uma abordagem mais sistemática e orientada, principalmente, à linguística começou a emergir nas décadas de 50 e 60, época em que Eugene Nida (1949) usa, pela primeira vez, a palavra ciência para designar a tradução dentro do território de investigações acadêmicas que começava a se instaurar. Dessa forma, a prática tradutória, antes considerada derivacionista e secundária, a titude que acabou desvalorizando os estudos acadêmicos na área, envolve, hoje, um vasto campo de pesquisadores e teóricos que mantêm a dinâmica desses estudos.

Acabamos de apresentar um resumo modesto da história da teoria da tradução. Apesar disso, tentamos chamar a atenção para duas questões. Uma: “[...] conceitos diferentes de tradução prevalecem em períodos diversos, e que a função e o papel do tradutor têm mudado radicalmente (BASSNETT, 2005, p. 99). A outra: a tradução é uma área muito ampla e oferece inúmeras possibilidades teórico-práticas.

### 3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Esta seção será desenvolvida a seguir.

#### 3.1 Nomes da HQ mundo afora

Vergueiro (2005) explica que as HQs são um fenômeno mundial. Sendo assim, não é de se admirar que tenham ganhado nomes diferentes em cada cultura. Além disso, o pesquisador afirma que cada idioma buscou nomes que refletissem as características elementares da HQ. Ao comentar as nomenclaturas que a HQ recebeu mundo afora, Cagnin reforça a ideia de Vergueiro. Segundo Cagnin (1975, p. 22–23) a HQ não foi oficialmente batizada assim que surgiu, mas, “[...] devido à pressa da produção e da difusão, recebeu nomes ditados por aspectos e circunstâncias diferentes nas diversas partes onde se estabeleceu”. Dito isso, vejamos como a HQ é chamada em alguns países das Américas, da Ásia e da Europa. Mas antes, uma observação: nesta subseção, não apresentaremos os nomes dados a certos gêneros ou formatos de publicação de HQ. Aqui, o objetivo é expor os hiperônimos atribuídos à HQ, isto é, os nomes genéricos — e, portanto, abrangentes — que designam essa narrativa sequencial em alguns países do mundo. Quanto ao formato de publicação de HQ, abriremos exceção apenas para “gibi”. Ele, certamente, não é um formato de publicação, mas remete a um, ou seja, a revista em quadrinhos.

Na América Espanhola — grupo de países da América que fala espanhol — se convencionou chamar a HQ de *historieta* no singular e *historietas* no plural (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; CAGNIN, 1975).

América Latina: Brasil. Em nosso alegre Pindorama, consagrou-se o nome “história em quadrinhos” no singular e “histórias em quadrinhos” no plural — geralmente abreviados para HQ no singular e para HQs no plural, respectivamente — (VERGUEIRO, 2005, p. 2). Mas o “leque de opções” não acaba aí. Outra designação corrente é “quadrinhos” (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Agora, passemos a um caso especial. Um nome que resiste ao tempo e que continua na “boca do povo” é “gibi”. A palavra tem duas acepções. Um: vocábulo do folclore gaúcho que significa “negrinho” ou “moleque” (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Dois: título de uma revista infantil homônima lançada em 1939 por Roberto Marinho, dono do jornal *O Globo* (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; CAGNIN, 1975). De acordo com Vergueiro (2005, p. 2), “muitos leitores antigos e grande parte dos novos continuam ainda a utilizar o termo gibis quando se referem às revistas de histórias em quadrinhos de uma maneira geral [...]”. A finada revista *Gibi* foi um sucesso estrondoso, uma publicação marcante. Apesar de

extinta, até hoje percebemos a dimensão de sua influência. Além da metonímia — uso da marca *Gibi* para se referir ao produto, ou seja, tudo quanto é revista de história em quadrinhos —, esse periódico inspirou a expressão idiomática “não está no gibi”, que significa “algo inacreditável ou fora do comum”.

América do Norte: Estados Unidos. Nas terras do Tio Sam, a HQ é conhecida como *comics*. A palavra inglesa significa “cômico” ou “humorístico” e era exatamente esse o aspecto ou o conteúdo preponderante nas primeiras HQs dos EUA (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; VERGUEIRO, 2005). Por esse motivo, passou-se a chamá-las de *Comics*. L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 22) comentam que as primeiras levadas de HQs reuniam “[...] piadas ou anedotas relacionadas a dois temas básicos: crianças e fantasia”. Com o passar do tempo, a palavra *comics* se popularizou e ganhou novas conotações, entre elas a de se referir a HQs em geral — quer cômicas, quer não. A palavra *funnies* — cujo significado é semelhante ao de *comics* — é outra possibilidade de se referir à HQ.

Europa: Espanha, França, Itália e Portugal. Na Espanha a HQ é chamada de *tebeo* no singular e *tebeos* no plural. A origem da palavra? O mesmo fenômeno que aconteceu no Brasil com a revista *Gibi*. Em 1917, surgiu na Espanha a revista *TBO*, uma publicação que divulgava HQs e que se destinava ao público infantojuvenil. A revista logo se tornou uma sensação e seu nome passou a ser sinônimo de HQ (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). De acordo com Vergueiro (2005), usa-se, atualmente, a palavra *cómicos* para se referir às HQs. Contudo, o estudioso tende a rejeitá-la, pois a considera uma tradução literal e insatisfatória da palavra *comics*. Na França, adotou-se os nomes *bande dessinée* no singular e *bandes dessinées*, no plural. Trata-se de um nome que remete à forma como as HQs eram publicadas nos jornais franceses, isto é, em tira ou, em francês, *bande* (CAGNIN, 1975; VERGUEIRO, 2005). Na Itália, a HQ foi batizada de *fumetto* no singular e *fumetti* no plural. Com esse nome, os italianos aludem a uma “marca registrada” das HQs: o balão. Portanto, não é por acaso que, na Itália, a HQ receba o nome *fumetto* ou *fumetti*, que, literalmente, significam “balão” ou “balões”, respectivamente (CAGNIN, 1975; IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; VERGUEIRO, 2005). Cagnin (1975) e L. Iannone e R. Iannone (1994) esclarecem que Portugal adotou as formas *história aos quadrinhos* no singular e *histórias aos quadrinhos* no plural para se referir à HQ. Por outro lado, Vergueiro (2005) observa que a nomenclatura francesa — *bande dessinée* — foi traduzida literalmente para o português, dando origem ao nome “banda desenhada”. Este, por sua vez, foi incorporado pelos leitores portugueses e por algumas das colônias de Portugal. O pesquisador acrescenta que, atualmente, o nome *história aos quadrinhos* está em desuso.

Ásia: Japão. Na Terra do Sol Nascente, a HQ é conhecida como *manga*. A palavra resultou da combinação de dois *Kanji* (um sistema de escrita ideográfico). O primeiro: “man”, que significa “involuntário”. O segundo: “ga”, que significa “imagem” ou “desenho”. Ou seja, *manga*, literalmente, quer dizer “imagem involuntária” ou “desenho involuntário” (FONSECA, 2011). No Brasil, o vocábulo japonês *manga* foi aportuguesado para “mangá”. Fonseca (2011) apresenta uma informação curiosa acerca da significação dessas nomenclaturas nos dois países. O autor afirma que *manga* é um vocábulo genérico para designar qualquer HQ no Japão, independentemente de ter ou não sido produzida em território japonês. No Brasil, a palavra “mangá” é mais específica, pois só é empregado para designar HQs de origem japonesa.

### 3.2 Definição e conceito de HQ

O que é história em quadrinhos? Depende. Do ponto de vista da definição, temos uma noção geral, resumida e prática da HQ. Como exemplo, podemos citar a explicação de L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 21), apresentada no livro *O mundo das histórias em quadrinhos*, uma espécie de guia básico sobre o assunto:

A melhor definição para a história em quadrinhos está em sua própria denominação: é uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens, com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto.

Quando se trata do conceito, a resposta não é única, mas o resultado da discussão entre vários estudiosos, os quais concordam em alguns pontos e discordam em outros. Em relação a essa multiplicidade de pensamento, Favéri e Silva-Reis (2016) comentam que há muitas possibilidades de conceituar HQ e, curiosamente, há até o contrário, isto é, uma insistência na ideia de que é impossível conceituá-la. Entre os que defendem a possibilidade de conceituar HQ, podemos mencionar as que foram propostas por Zilda Augusta Anselmo, Antônio Luiz Cagnin e a dupla Rodrigo Favéri e Dennys Silva-Reis. Cabe ressaltar que esses pesquisadores não estão sendo mencionados aqui por apresentarem os conceitos mais abrangentes de HQ ou por serem as únicas autoridades no assunto. Fizemos essa seleção porque, entre os materiais de pesquisa aos quais consultamos, os desses pesquisadores são os que abordam a questão tratada neste subtópico.

Anselmo se debruçou sobre o referido assunto em seu livro *História em quadrinhos*. A autora compilou e analisou uma série de tentativas de definição de HQ. Em pouco tempo, ela percebeu que a discussão sobre a definição de HQ suscitou outra: a HQ é uma arte, literatura

ou MCM (meio de comunicação de massa)? Para resolver o impasse, Anselmo propõe uma síntese das ideias analisadas por ela. Dessa forma, a combinação delas permitiu que uma completasse a outra e eliminasse a limitação conceitual de cada uma. Eis o resultado (ANSELMO, 1975, p. 38):

[...] as HQ (sic) são, a um só tempo, a arte e o MCM [meio de comunicação de massa] que, usando predominantemente personagens irrealis, desenvolvem uma seqüência (sic) dinâmica de situações, numa narrativa rítmica em que o texto, quando este existe, tanto pode aparecer como legenda abaixo da imagem, como em outros espaços a ele destinados ou em balões ligados por um apêndice à pessoa que fala (ou pensa). Para atingir sua finalidade básica — a rapidez da sua compreensão — as HQ (sic) lançam mão de símbolos, onomatopéias (sic), códigos especiais e elementos pictóricos que lhes garantam uma universalidade de sentido.

Cagnin investigou a HQ sob o viés da semiótica no livro *Os quadrinhos*. O autor propôs um estudo da estrutura da HQ, de seus elementos e de como estes se relacionam entre si. Ao refletir acerca da definição de HQ, Cagnin (1975, p. 25) formulou um conceito sucinto, segundo o qual a HQ “[...] é um sistema narrativo composto por dois códigos de signos gráficos [...]: — a imagem, obtida pelo desenho; — a linguagem escrita”.

Faveri e Silva-Reis também contribuem para o debate em pauta. No texto de apresentação da edição temática da revista *TradTerm* sobre quadrinhos e tradução, os autores introduzem o dossiê que reúne uma série de artigos a respeito da relação entre HQs e tradução. Basicamente, os dois enfatizam a necessidade urgente de se explorar os fenômenos associados à prática e à teoria da tradução de HQs. Entre as considerações tecidas pelos estudiosos, encontramos a seguinte proposta de conceituação de HQ (FAVERI; SILVA-REIS, 2016, p. 8):

[...] os quadrinhos são um tipo de texto multimodal no qual a propriedade narrativa é atribuída pela sequencialidade que se pode inferir a partir da justaposição de recursos multimodais (de natureza imagética e de natureza linguística), os quais produzem efeitos narrativos essenciais como temporalidade e espacialidade.

Como se vê, as tentativas de conceituar HQ por parte dos estudiosos supracitados varia. Apesar disso, podemos, por um lado, identificar um ponto pacífico, isto é, um ponto em comum entre elas. Em todos os casos mostrados, a HQ, essencialmente, consiste em uma narrativa que se desenrola mediante a combinação, salvo exceções, da imagem e do texto. Nota-se, por outro lado, que cada conceito demonstra aspectos ausentes nos demais, pois partem de abordagens diferentes. Anselmo recorre à Comunicação para fundamentar seu estudo das HQs. Em sua conceituação de HQ, ela menciona, por exemplo, os personagens e a posição do texto. Cagnin, por sua vez, conduz sua investigação com base na Semiótica. Em seu conceito de HQ, ele

salienta o signo. Faveri e Silva-Reis, a exemplo de Cagni, “bebem” da fonte da semiótica. Entretanto, os dois pesquisadores destacam a multimodalidade e a questão do espaço e do tempo em sua conceituação de HQ.

### 3.3 Panorama da história da HQ

Para que as HQs chegassem à forma como as conhecemos hoje, houve um longo percurso histórico marcado por muitos “altos e baixos”. De acordo com Anselmo (1975), o desenvolvimento cronológico das HQs pode ser dividido em seis períodos:

1. Pré-História: de 1820 a 1895;
2. Período inicial: de 1895 a 1909;
3. Período de adaptação: de 1910 a 1928;
4. Período da “explosão” das HQs: de 1929 a 1939;
5. Período da crise: de 1940 a 1948;
6. Período da renovação das HQ: de 1949 até o presente <sup>7</sup>.

Anselmo emprega o termo “pré-história” para analisar o período de 1820 a 1895. Esse intervalo temporal é caracterizado pelos precursores das HQs — trabalhos que ensaiaram os primeiros passos do que viria a ser a HQ. Nesse sentido, parece-nos inadequada a utilização de “pré-história” para se referir a esse período, pois essa palavra aponta para um momento remoto e anterior ao século XIX. Mais adequada parece ser a proposta de L. Iannone e R. Iannone (1994). Ao traçar a trajetória da HQ, os autores utilizam o termo “antecedentes”. Esse termo descreve manifestações e contribuições da humanidade que criaram um ambiente propício para o surgimento dos precursores da HQ e, em seguida, da HQ propriamente dita. L. Iannone e R. Iannone fazem uma “viagem no tempo”, cujo roteiro turístico inclui: uma apreciação dos desenhos dos homens primitivos; uma parada para entender o surgimento da escrita e do papel; e, por fim, uma visita à criação da imprensa. Portanto, complementaremos o panorama da história da HQ proposto por Anselmo com as informações de L. Iannone e R. Iannone. Desta forma, em vez de dividir o desenvolvimento da HQ em seis períodos, nós o dividiremos em sete:

---

<sup>7</sup> Entenda-se “presente” como 1975, ano em que a autora lançou seu livro, *História em quadradinhos*.

1. Antecedentes: da Pré-História a 1450;
2. Precusores: de 1820 a 1895;
3. Período inicial: de 1895 a 1909;
4. Período de adaptação: de 1910 a 1928;
5. Período da “explosão” das HQs: de 1929 a 1939;
6. Período da crise: de 1940 a 1948;
7. Período da renovação das HQ: de 1949 até o presente.

### 3.3.1 Antecedentes: da Pré-História a 1450

Não se sabe ao certo a origem da HQ. Segundo Pimentel (2018), não há um consenso sobre esse assunto. Porém, alguns estudiosos sugerem que a gênese da HQ esteja na Pré-História. Fazem parte desse grupo de estudiosos: Anselmo (1975); L. Iannone e R. Iannone (1994) e, segundo Pimentel (2018), Scott McCloud e Will Eisner.

#### 4.3.1.1 Pré-História

Ao discorrer acerca da pré-história, L. Iannone e R. Iannone (1994) fazem um recorte temporal e destacam quatro momentos. Primeiro: 10.000 a.C. Segundo: 3.500 a.C.–3.200 a.C. Terceiro: 1.200 a.C.–700 a.C. Quarto: 200 a.C.

O período 10.000 a.C. é batizado de Idade da Pedra. Ele é marcado por desenhos do homem primitivo em cavernas. Nesse período, o homem primitivo não sabia escrever. Então, fazia desenhos nas paredes das cavernas onde morava para registrar seu cotidiano e, possivelmente, comunicar-se (ANSELMO, 1975; IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). A princípio, nossos ancestrais retratavam animais e a natureza. Depois, criaram símbolos — figuras ou imagens — para expressar ideias e registrar sua rotina. Esses desenhos são chamados de arte rupestre, que se divide em dois tipos: pintura rupestre, aplicação de pigmentos sobre a rocha para criar desenhos, e gravura rupestre — incisão na rocha para formar gravuras (BERNARDES, 2019). “Rupestre” vem do latim *rupes* e significa “rocha” (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

**Figura 2 – Pintura rupestre em gruta da Serra da Capivara, PI**



Fonte: WIKIPÉDIA, 2013

**Figura 3 – Gravura rupestre em sítio arqueológico de Ribeirão Bonito, SP**



Fonte: FERRARO, 2019

Em relação aos desenhos pré-históricos, L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 10) advertem que independentemente de serem ou não ancestrais da HQ, o fato é que

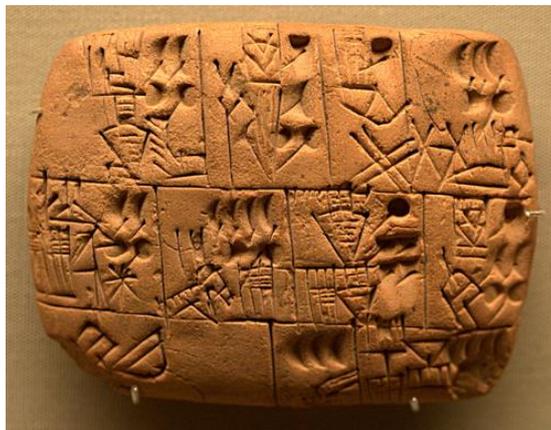
[...] o desenho é, sem dúvida, uma das formas mais primitivas de expressão utilizada pelo homem. [...] os desenhos pré-históricos foram a maneira pela qual os homens, desconhecendo ainda a escrita, registraram suas impressões sobre o dia-a-dia (sic) ou fatos que consideraram importantes.

O período que vai de 3.500 a.C. a 3.200 a.C. é conhecido como Idade da Pedra. Segundo L. Iannone e R. Iannone (1994), esse momento é marcado por três fatos relevantes. Um: criação da escrita cuneiforme. Dois: desenvolvimento dos hieróglifos e da técnica de fabricação do papiro pelos egípcios. Três: aperfeiçoamento da escrita ideográfica pelos Chineses.

O primeiro sistema prático de escrita surgiu na Mesopotâmia por volta de 3.500 a.C. Os responsáveis por isso foram os sumérios e sua façanha foi batizada de escrita cuneiforme. “Cuneiforme” vem do latim *cuneos* e significa “cunha”. Com um tipo de estilete em forma de

cunha, os sumérios gravavam sinais, mais de quinhentos compunham seu sistema de escrita, em tabuletas de argila (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

**Figura 4 – Tabuleta de argila com escrita cuneiforme**



Fonte: TORRE DE BABEL, 2017

Os hieróglifos foram inventados pelos egípcios por volta de 3.200 a.C. A palavra “hieróglifo” tem origem grega — *hieroglyphos* — e significa “escrita sagrada”. No princípio, o sistema hieroglífico não era para qualquer um. Dada a sua complexidade, a alfabetização na escrita hieroglífica era privilégio de um grupo seletivo (nobreza, oficiais do Estado e escribas). No decorrer do tempo, os hieróglifos foram simplificados e geraram dois sistemas de escrita diferentes: o hierático — escrita cursiva, rápida e abstrata — e o demótico — escrita cursiva, mais rápida e mais abstrata que o hierático (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; NETTO, 2019).

**Figura 5 – Comparação entre as escritas hieroglífica, hierática e demótica**

| Hieróglifos      |                 | Hierático       |                 | Demótico       |                |
|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|----------------|
|                  |                 |                 |                 |                |                |
|                  |                 |                 |                 |                |                |
|                  |                 |                 |                 |                |                |
|                  |                 |                 |                 |                |                |
| 2700-2600<br>a.C | ca. 1500<br>a.C | ca. 1500<br>a.C | ca. 1900<br>a.C | ca. 200<br>a.C | 400-100<br>a.C |

Fonte: NETTO, 2019

De acordo com L. Iannone e R. Iannone (1994), os chineses criaram a escrita ideográfica. Ela consistia em um conjunto de símbolos que é usado até hoje. Porém, ao longo do tempo ocorreram algumas mudanças nesse sistema de escrita. No princípio, o sistema ideográfico era utilizado para representar os animais e a natureza. Mais tarde, passou a englobar significados simbólicos.

**Figura 6 – Caracteres tradicionais, à esquerda, e simplificados, à direita**



Fonte: WIKIPÉDIA, 2007a

O período que compreende os anos de 1.200 a.C. a 700 a.C. faz parte da Idade dos Metais. Segundo L. Iannone e R. Iannone (1994), esse período remonta à criação do alfabeto pelos fenícios. Entre os séculos XII a.C. e VII a.C., eles ocupavam o atual território do Líbano e uma porção da Síria. Os fenícios adotaram a escrita cuneiforme, mas, devido a sua inclinação à praticidade, logo a adaptaram — criaram sinais que, em vez de ideias completas, representavam sons e formavam palavras quando eram combinados. O sistema de escrita elaborado pelos fenícios continha vinte e duas consoantes e passou a ser a transcrição gráfica da imagem. Posteriormente, os gregos se apropriaram dos símbolos fenícios, incluíram as vogais a eles e criaram seu próprio alfabeto. Em seguida, os romanos seguiram a mesma toada dos gregos. Eles criaram o alfabeto latino (utilizado por nós atualmente), mas para isso tiveram de simplificar o alfabeto greco-fenício.

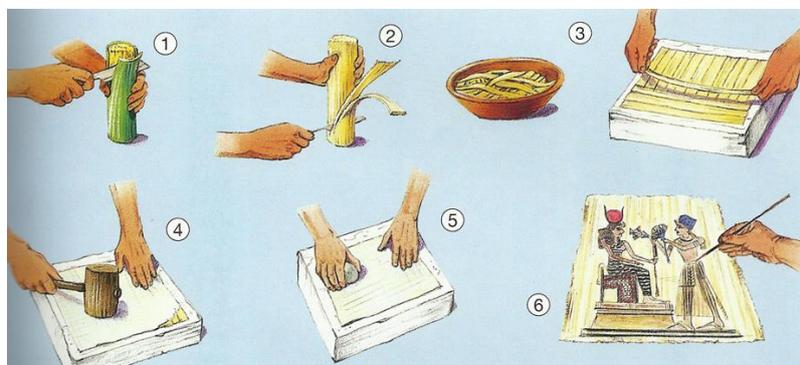
**Figura 7 – Alfabeto fenício**



Fonte: WIKIPÉDIA, 2007b

O período 200 a.C. corresponde à Idade Antiga. Foi nessa época que o pergaminho foi criado e os chineses fizeram os experimentos pioneiros de fabricação de papel (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Em relação aos suportes de escrita, os mesopotâmios utilizavam tabuletas de argila — útil em termos de função, mas parecia apresentar uma série de inconvenientes de natureza prática. Os egípcios, por sua vez, inovaram. Por volta do ano 3.500 a.C., criaram o papiro — tipo de papel produzido com uma planta que crescia perto do rio Nilo. Curiosamente, o nome da tal planta é... “Papiro” ou, no jargão científico, *cyperus papyrus* (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

**Figura 8 – Processo de fabricação do papiro**



Fonte: UMA VIAGEM DA GRAVURA AO GRAFFITI, 2015

O pergaminho era outro suporte de escrita bastante utilizado. Ele era produzido por meio do couro de alguns animais. Acredita-se que seu nome faça alusão à cidade de Pérgamo, local onde teria sido originado e distribuído (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

**Figura 9 – Homem fabricando pergaminho alemão, 1568**



Fonte: WIKIPÉDIA, 2007c

Os chineses foram os pioneiros na produção de papel mediante fibras vegetais, em especial o bambu. As primeiras experiências ocorreram no século II a.C., mas o restante do mundo só soube desse material no século VIII. Como? Em 751, os chineses lutaram contra os árabes em Samarcanda. Resultado: foram derrotados e alguns guerreiros chineses levados cativos. Esses guerreiros transmitiram alguns conhecimentos aos seus novos senhores e estes logo trataram de implementar o papel em seus domínios. A seguir, o papel chegou à Espanha na metade do século XII. Depois, ficou conhecido em toda a Europa na segunda metade do século XIV. Por fim, o papel substituiu o pergaminho no século XV (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 17) explicam que

O uso do papel para a escrita e os desenhos (ilustrações) facilitou a tarefa do homem na transmissão de suas mensagens. No entanto demorou bastante para que a literatura se popularizasse, pois durante muito tempo o papel foi confeccionado manualmente, o que o torna um produto caro e escasso.

#### 4.3.1.2 Idade Média

No século V, tanto os chineses quanto os japoneses realizaram suas primeiras impressões. Acredita-se que no século VI surgiu, na China, a xilogravura — palavra derivada do grego *xylon*, que significa “madeira”. Essa técnica de impressão só ficou conhecida na Europa no finalzinho do século XIV. Não é novidade que o homem empregava diversos meios para fazer registros há um bom tempo, mas ele demorou para aprender a fazer cópias daquilo que registrava (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Em relação ao processo de fabricação da xilogravura, L. Iannone e R. Iannone (1994, p.18) explicam:

Os gravadores esculpam (em relevo) o desenho riscado sobre a madeira, obtendo, assim, uma matriz. Em seguida, aplicava tinta nas partes esculpidas e pressionavam uma folha de papel sobre o local. Em resumo, funcionava como uma espécie de carimbo.

A princípio, somente figuras foram replicadas. Em todo caso, isso foi revolucionário, pois permitiu a produção de muitas cópias e, conseqüentemente, facilitou a difusão, ainda que limitada, da xilogravura (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Lançando mão do mesmo processo, a xilografia tem a mesma finalidade da xilogravura — replicar determinado material; mas em vez de figuras, replica-se texto. Aos poucos, as ilustrações deram lugar aos textos, o que possibilitou a reprodução de livros no final do século XV. Ainda nesse século XV, foram criadas as matrizes de metal — peças nas quais figuras ou textos eram entalhados em baixo relevo (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Por um lado, a xilogravura e a xilografia revolucionaram o modo de registrar desenhos e textos; por outro lado, no entanto, nem tudo era um “mar de rosas”. L. Iannone e R. Iannone (1994, p.18) apontam que

[...] as limitações ainda eram enormes. Além do custo, que continuava proibitivo, cada página exigia um molde específico. Era impossível reaproveitar as partes de uma página, e as matrizes, de pouca durabilidade, tornavam-se imprestáveis após um pequeno número de cópias.

**Figura 10 – Xilogravura e xilografia**



Fonte: TOP PRINTMAKING, 2019

Os chineses mais uma vez tomaram a dianteira nas invenções. No século XI, Bi Shēng criou os tipos móveis de argila, uma solução para o processo de transcrição de textos. L. Iannone e R. Iannone (1994, p.19) descrevem o funcionamento dessa invenção da seguinte maneira:

Pi Ching (sic) [...] talhou blocos de argila em forma de sinais, fixou-os em um suporte e ‘compôs’ uma página. Esse conjunto, molhado com tinta e pressionado sobre o papel, realizava a impressão. A página era desmontável, e os mesmos blocos podiam ser reorganizados em outra disposição, formando nova página.

Nos séculos subsequentes, turcos e mongóis “abraçaram” a ideia de Shēng, mas não tardou para que se defrontassem com problemas técnicos. Os tipos móveis de argila eram frágeis, desgastavam-se muito rápido e não absorviam devidamente a tinta. Surgiu outra opção: os tipos móveis de madeira. Mas eles não eram à prova de problemas também. A desvantagem era a durabilidade deles (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

**Figura 11 – Tipos móveis de madeira chineses**



Fonte: ANCIENT PAGES, 2014

Finalmente, Johann Gutenberg desenvolveu o processo de tipos móveis de metal entre 1440 e 1450, bem como a prensa — primeira máquina de imprimir. Esse feito inaugurou o início da imprensa (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

**Figura 12 – Prensa móvel**



Fonte: REDAÇÃO ALTO ASTRAL, 2016

### 3.3.2 Precusores: 1820 a 1895

À primeira vista, podemos pensar que os créditos pela criação da HQ são única e exclusivamente dos americanos. Ledo engano. Convenhamos: de fato, a HQ floresceu e prosperou nas mãos dos americanos. Entretanto, eles apenas pavimentaram um caminho que foi aberto pelos europeus. Entre estes, destacam-se alguns indivíduos conhecidos como os precusores da HQ, pois seus trabalhos apresentavam formas e padrões muito próximos das formas e padrões encontrados nas HQs atuais (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; PIMENTEL, 2018).

Os precusores da HQ surgiram no século XIX. Como foi dito, eles não utilizavam a forma das HQs atuais, mas se aproximavam dela. Suas principais características eram: predominância da imagem; o texto, quando existia, era pequeno, colocado embaixo do quadrinho ou do desenho e, em geral, apresentado em prosa ou em verso. Não havia diálogos (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Em relação a esse contexto de meados do século XIX, L. Iannone e R. Iannone (1994, p.27) acrescentam que

No princípio, os desenhistas desenvolveram as ilustrações para retratar cenas ou contar histórias. Muitas vezes, tudo era mostrado em um único desenho. Em outras, as ilustrações apareciam em sequência (sic) sem legendas. Enfim, inúmeros artistas trabalhavam com ilustrações — ora contando histórias sem legendas, ora ilustrando textos —, que foram consideravelmente difundidas nos livros e na imprensa.

#### 4.3.2.1 Rodolphe Töpffer

**Figura 13 – Rodolphe Töpffer**



Fonte: COMICVINE, 2014

Rodolphe Töpffer (1799–1846), professor, escritor e artista suíço. É considerado o pioneiro da HQ moderna. Era filho de um pintor — Wolfgang Adam Töpffer —, mas não pôde seguir os passos do pai na pintura, pois um problema de visão o impediu de levar adiante uma carreira nessa área. Mas o suíço tinha outros talentos: desenhava caricaturas e escrevia. No fim das contas, decidiu investir na literatura e devotou a vida a ela. Estudou em Paris de 1819 a 1820. Depois, voltou para Genebra, onde deu aulas em várias escolas. Em 1832, Töpffer foi nomeado professor de literatura da Universidade de Genebra (MOYA, 1993; WIKIPEDIA, 2019).

Töpffer ganhou notoriedade por algumas das atividades que desempenhava em seu tempo livre: escrita de contos e, em especial, narrativas visuais. O artista não tinha a pretensão de publicar seus desenhos e eles só eram mostrados aos amigos mais íntimos, pois Töpffer temia desagradar a alta sociedade parisiense e genebrina com alguns de seus personagens (FOLHAPRESS, 2019; SESI-SP EDITORA, 2019; WIKIPEDIA, 2019). Mais tarde, Töpffer compilou suas histórias em forma de livros. O primeiro se chamava *Histoire de Monsieur Vieux Bois* e foi concluído em 1827, mas sua publicação só ocorreu em 1837. O suíço continuou criando outras histórias e compartilhando-as apenas com os amigos. Certo dia, um desses amigos apresentou as criações de Töpffer para ninguém mais ninguém menos que o ilustre escritor alemão Goethe, para quem trabalhava como assistente. Goethe elogiou, em 1830 e 1832, a originalidade dos trabalhos de Töpffer e o incentivou, em 1831, a publicá-los (FOLHAPRESS, 2019; WIKIPEDIA, 2019). Enfim, as publicações saíram. Mas Goethe não pôde conferi-las, pois morreu antes dos lançamentos. Sete histórias foram publicadas<sup>8</sup> (WIKIPEDIA, 2019): *Histoire de Monsieur Jabot* (1833), *Monsieur Crépin* (1837), *Histoire de Monsieur Vieux Bois* ou *Les Amours de Monsieur Vieux Bois* (1837), *Monsieur Pencil* (1840), *Histoire d'Albert* (1845), *Histoire de Monsieur Cryptogame* (1845) *Le Docteur Festus* ou *Voyages et aventures du Docteur Festus* (1846).

---

<sup>8</sup> A SESI-SP Editora publicou, até o momento em que este trabalho foi escrito, edições traduzidas de cinco histórias de Töpffer: *Monsieur Jabot*, *Monsieur Crépin*, *Monsieur Vieux Bois*, *Monsieur Trictrac* e *História de Monsieur Cryptogame*.

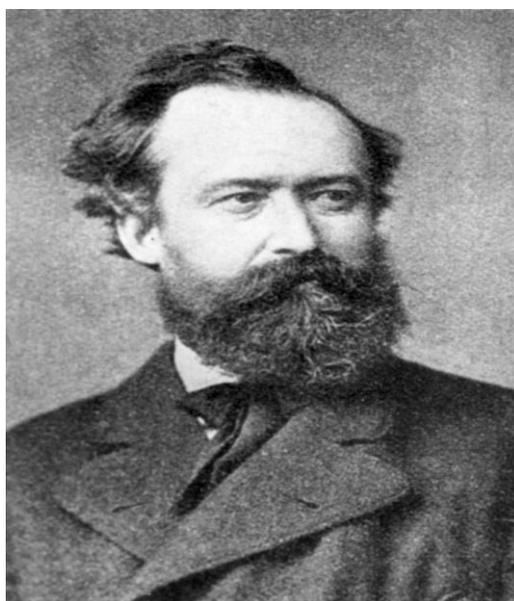
**Figura 14 – Histoire de Monsieur Vieux Bois, 1860<sup>9</sup>**



Fonte: INTERNET ARCHIVE, 2015

#### 4.3.2.2 Wilhelm Busch

**Figura 15 – Wilhelm Busch**



Fonte: ENCYCLOPEDIA BRITANNICA, 2019

<sup>9</sup> Disponível para leitura e para download gratuitos em <https://u.nu/npvd>.

Wilhelm Busch (1832–1908), poeta e artista alemão. Foi o mais velho dos sete filhos de um casal de comerciantes do interior da Alemanha. Os pais de Busch queriam que os filhos seguissem profissões diferentes das deles. Sendo assim, Busch se encaminhou para a Engenharia Mecânica. Começou a estudar na Escola Politécnica de Hannover, mas largou os estudos para aprender pintura na Academia de Artes de Düsseldorf. Insatisfeito com o currículo, não ficou ali por muito tempo também. Sem perda de tempo, transferiu-se para a Academia Real de Belas Artes da Antuérpia, Holanda, mas, lá, não conseguiu relacionar seu estilo com o dos mestres do século XVI e XVII. Em 1854, Busch vai para Munique e se matricula na Academia de Artes Plásticas. Animado, uniu-se ao *Künstlerverein* (Clube dos Artistas), que o levou a publicar suas primeiras histórias ilustradas, além de textos e poesias na revista *Die Fliegende Blätter*, *As folhas voadoras*, (MÖDERLER, 2019; MOYA, 1993).

Busch é famoso por suas histórias satíricas com textos em verso e ilustrações. Entre seus trabalhos mais importantes, destaca-se *Max und Moritz* — obra de 1865 que lhe rendeu visibilidade. No Brasil, essa obra foi publicada pela editora Melhoramentos e traduzida — sob o título de *Juca e Chico* — pelo poeta parnasiano Olavo Bilac. Em relação ao desenvolvimento da HQ na Alemanha, Moya (1993, p. 13) afirma que “[...] a Alemanha não desenvolveu uma história dos comics (sic), sendo ultrapassada pelos Estados Unidos, França e Inglaterra, deixando, portanto, de desenvolver seu pioneirismo nesse campo”.

**Figura 16 – *Max und Moritz*, 1865**



Fonte: MÖDERLER, 2019

#### 4.3.2.3 Georges Colomb

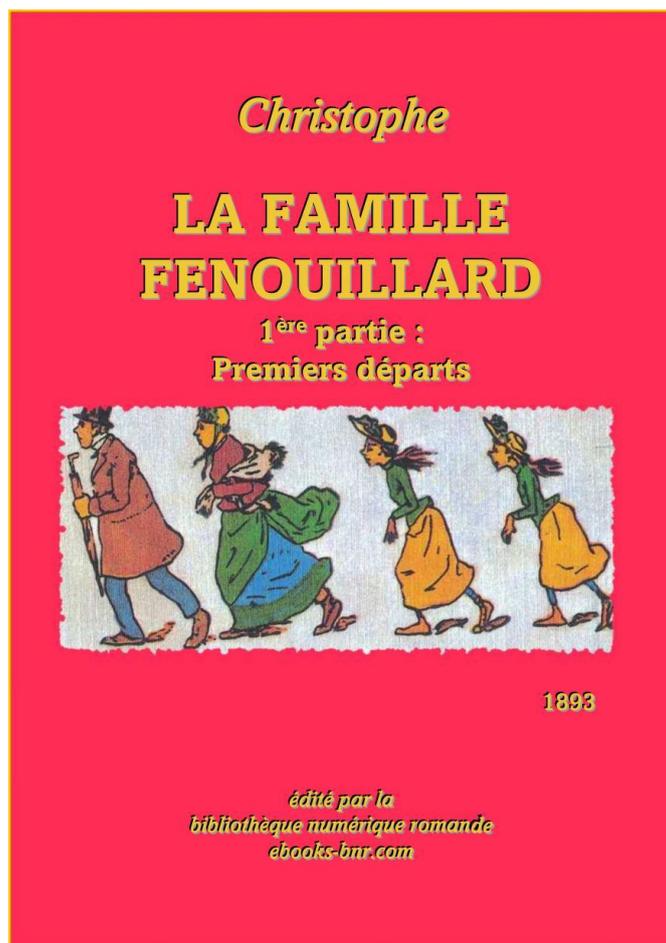
**Figura 17 – Georges Colomb**



Fonte: WIKIPEDIA, 2015

Georges Colomb (1856–1945), professor de ciências naturais e artista francês. Como professor, trabalhou na Universidade de Sorbonne e teve entre seus alunos o célebre escritor francês Marcel Proust. Quanto a sua faceta artística, Colomb é considerado o pioneiro das HQs na França e, no cenário mundial, um dos precursores da HQ moderna (DATA.BNF.FR, 2019; IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; WIKIPEDIA, 2019). Inicialmente, o artista criava desenhos para contar histórias ao filho. Assim que seu rebento aprendeu a ler, Colomb mesclou as imagens com os textos. A partir daí, ocorreu-lhe a ideia: vender suas criações para ganhar uma renda extra. A intenção deu passagem à ação. Colomb, utilizando o pseudônimo Christophe, passou a vender seus trabalhos e por muito tempo contribuiu com a revista infantil *Petit Français Illustré* (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; MOYA, 1993). Eis alguns dos trabalhos do artista: *La Famille Fenouillard* (1889), *Le Sapeur Camember* (1890–1896), *Les Malices de Plick et Plock* (1893–1904), *L'idée fixe du savant Cosinus* (1893–1899) e *Le Baron de Cra-moisy* (1899). Destacamos a obra *La Famille Fenouillard* (1889) — provavelmente a pioneira das HQs na França (WIKIPEDIA, 2019).

Figura 18 – Capa de *La Famille Fenouillard*, 1893<sup>10</sup>



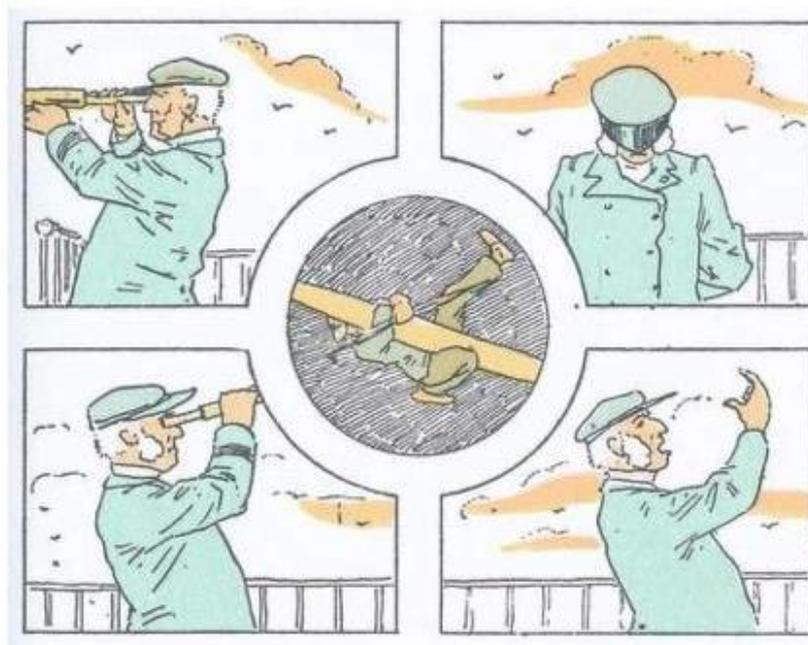
Fonte: INTERNET ARCHIVE, 2018

Colomb é considerado o criador da fórmula que originou a HQ moderna (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). De acordo com L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 30), os desenhos de Colomb

[...] dão a idéia (sic) clara do movimento entre uma imagem e outra, e a história é habilmente dividida em pequenos quadros, para evidenciar o desenrolar dos acontecimentos. Em muitos casos, chega a apresentar a seqüência (sic) imagem a imagem, além de variar o formato dos quadros. Segundo estudiosos, essa foi a fórmula imediatamente anterior à dos atuais quadrinhos.

<sup>10</sup> Disponível para leitura e para download gratuitos em: <https://u.nu/aljd>.

**Figura 19 – *La Famille Fenouillard*, 1893, p. 14**



Le commandant ayant appris que la présence de ce corps étranger dans les rouages n'empêche pas le fonctionnement de la machine, trouve plus urgent, avant de se décider, d'interroger un scélérat de nuage noir qui se montre à l'horizon. Puis, rassuré sans doute, il hèle le second qui prend le frais à l'autre bout du bâtiment...

Fonte: INTERNETARCHIVE, 2018

Colomb não utilizava balões de fala em suas histórias, mas colocava um texto embaixo dos desenhos (MOYA, 1993). Ainda em relação às características dos trabalhos de Colomb, Moya (1993, p. 12) ressalta que ele “usava ângulos inusitados, movimentos acelerados, técnicas de silhuetas. A ação ligava os quadros. Estava avançado para seu tempo e é considerado um dos que mais contribuíram para os comics (sic) no seu nascedouro”.

## 4.3.2.4 Thomas Browne

**Figura 20 – Thomas Browne**

Fonte: WIKIPEDIA, 2011

Thomas Browne ou Tom Browne (1870–1910), pintor e cartunista inglês. Era muito conhecido durante as eras vitoriana e eduardiana em virtude de seu trabalho como colorista e cartunista. Browne deu vida aos personagens *Weary Willie and Tired Tim*. Eles foram inspirados na famigerada dupla Don Quixote e Sancho Pança, criados pelo romancista espanhol Miguel de Cervantes. Os personagens do cartunista inglês estamparam a primeira página da revista *Illustrated Chips* de 1896 até 1953 (PIMENTEL, 2018). Browne é lembrado por ter desempenhado grande influência na evolução do estilo da HQ britânica (PIMENTEL, 2018). Além de *Weary Willie and Tired Tim*, Browne criou outros personagens: *Little Willy and Tiny Tim*, *Mr. Stankey Deadstone and Company*, *The Rajah* e *Don Quixote de Tintogs* (PIMENTEL, 2018).

Figura 21 – Capa da revista *Illustrated Chips*, nº 298, 1896

# 1/2 C ILLUSTRATED CHIPS 1/2

No. 298. Vol. XII. (NEW SERIES.) [Entered at Stationers' Hall.] PRICE ONE HALFPENNY. [Published Ahead] AT BOYS' HEADS. May 16, 1896.

1. WEARY WADDERS: "I say, Timmy, a great idea has hit me in the head. If we catch that horse we can make him tow us in this boat."

2. Tired Timmy: "That's a noble scheme. You do the fancy work, and catch the animal."

3. W. W. "How's this! You'd take me for a Dragoon in the Queen's Bodyguard, wouldn't ye!"

4. T. T. "Ah! this reminds me of the old days at Oxford. Have you the luncheon-basket, Willie?"

5. W. W. "Great Pip! Bridge aboy! Hi! Whoo!"  
T. T. "Whoo, you brute!"

6. And then they got out and walked.

1. THERE was no mistake about it; he was badly bespeckled. He had a bald top, and his wife used to relieve her feelings by rapping it with her knuckle.

2. And so used to this did he become that, when his wife went away to the seaside, he quite lost his appetite.

3. Until he invented a little machine like this. Then his relish for food returned. It was quite like old times again.

### THOUGHT IT WAS MAGIC; HADN'T SEEN A LIFT BEFORE.

1. FARMER GROATS: "Bring me a glass of cider, will you?"  
Walter: "Yes!"

2. Calls down the lift to bar: "Send up one cider, quick, please."

3. Farmer Groats: "I just seed you open that cupboard door, and there was nothin' there. Now you open it again, and there's a glass of cider. If you tell me how you work it, so as I can do it at home, I'll give you a shillin'!"

### WORKING IT OUT.

LADY LARRY: "Watcher do's, Willie?"  
Weary Willie: "Oh, just sign out a Blah dabb I care."

#### 4.3.2.5 Angelo Agostini

**Figura 22 – Angelo Agostini**



Fonte: PIRES, 2007

Angelo Agostini (1843–1910), desenhista, pintor e crítico ítalo-brasileiro. Nasceu em Vercelli, Itália. Mudou-se para Paris quando era criança. Na Cidade Luz, passou a infância e a adolescência. Além disso, foi lá que concluiu os estudos de desenho também, em 1858. Em 1859, Agostini chegou ao Brasil. Ele e a mãe vieram de “mala e cuia” para São Paulo. Em 1864, o artista começou a trabalhar como desenhista na revista *Diabo Coxo* — que foi fundada por Agostini, Luís Gonzaga Pinto da Gama e Sizenando Barreto Nabuco de Araújo. Em 1866, Agostini continuava com “a corda toda”, pois criou o jornal semanal *O Cabrião* — no qual publicava sátiras relacionadas à Guerra do Paraguai. A fundação desse jornal contou com o auxílio de Américo de Campos e Antônio Manuel Reis. Segundo Moya (1993), Agostini fez suas primeiras histórias ilustradas — como *A cobrança* — em 1867. Nesse mesmo ano, o ítalo-brasileiro se mudou para o Rio de Janeiro. Em 1868, Agostini começou a colaborar com a revista *Vida Fluminense* — na qual publicou *As aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte* em 1869, tratava-se de uma história infantil autoral. Moya (1993) ressalta que esse foi o primeiro trabalho de Agostini contendo um personagem fixo. Entre 1869 e 1875, o artista começou a integrar o time de colaboradores da revista *O Mosquito*. Em 1879, Agostini criou a *Revista Ilustrada*, que dirigiu até 1888. Moya (1993, p. 16) afirma que no número 331 da referida publicação “[...] Angelo Agostini iniciou *As Aventuras de Zé Caipora*, criando outro

personagem seriado, inicialmente no dia 27 de janeiro de 1883 [...]”. Essa história, porém, sofreu muitas interrupções e foi publicada até o capítulo 35, pois Agostini foi embora para Paris em 1888. A temporada em Paris durou até 1895, quando o artista voltou para o Brasil e lançou a revista *Don Quixote* — que circulou no país até 1903. Em 1904, Agostini começou a trabalhar na revista *O Malho*, na qual “[...] publica outra vez *Zé Caipora* até o número 75, no dia 15 de dezembro de 1906 [...]” (MOYA, 1993, p. 16). Em 1905, o artista fez parte da equipe que criou a revista infantil *O Tico-Tico* (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2019; MOYA, 1993).

Figura 23 – As aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte<sup>11</sup>

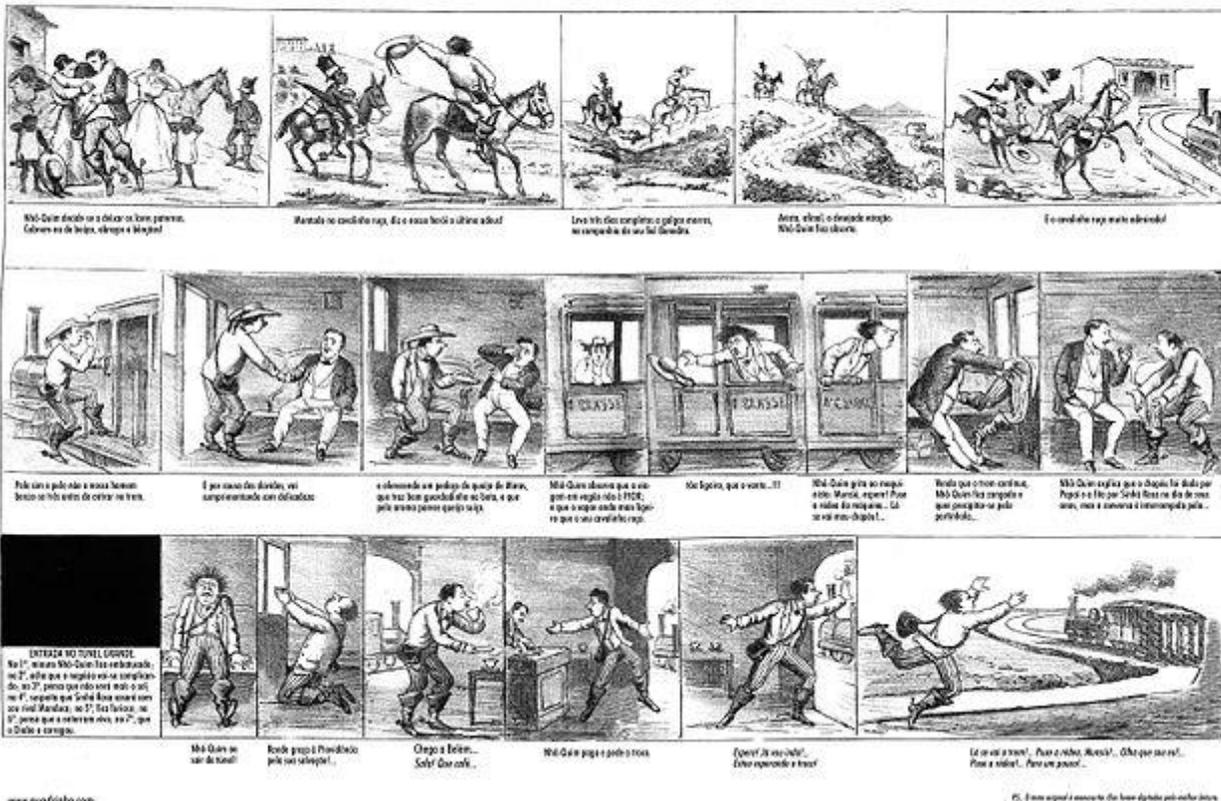
**As Aventuras de "Nhô-Quim",  
ou impressões de uma viagem à corte**

Ângelo Agostini [30 de janeiro de 1849 - Jornal *Vida Fluminense*]

História em muitos capítulos  
(De Minas ao Rio de Janeiro)

Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho órfão de gente rica porém torrada, enveredou-se de Sinhô Rosa, moço virtuoso, mas que... de longe nem um péris. O velho Quim, tendo só em vista o felicidade do peçoeno, entendeu que mulher sem dinheiro é casório, e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso na roça), resolve dar-lhe um passeio à Corte para deixá-lo.

Capítulo I



Fonte: WIKIPÉDIA, 2012

<sup>11</sup> O Senado Federal compilou as histórias de *Nhô Quim* e de *Zé Caipora*. Além das narrativas digitalizadas, a publicação oferece textos críticos e de apoio sobre Agostini e suas criações. O material está disponível para download gratuito em: <https://u.nu/g536>.

### 3.3.3 Período inicial: 1895 a 1909

Segundo Anselmo (1975), há estudiosos que consideram este período como a época áurea da HQ, pois foi marcada pela introdução de grandes inovações e pela liberdade dos desenhistas de expressar seu talento e originalidade.

#### 4.3.3.1 As revistas humorísticas

As revistas humorísticas desempenharam papel importante para o aparecimento dos primeiros exemplares da HQ moderna nos jornais americanos (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Editadas a partir de 1875, as principais foram: *Le Charivari*, em Paris; *Punch*, em Londres; e *Puck*, na Alemanha. Nos EUA, surgiram: uma versão da *Puck*, em 1897; a *Judge*, em 1881; e a *Life*, em 1883 (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Mas por que essas revistas foram importantes? Respondemos: por consagrarem a profissão de cartunista e por estimularem a concorrência entre profissionais desse ramo (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Em relação à concorrência, L. IANNONE e R. IANNONE (1994, p. 30, grifo nosso) argumentam:

Inicialmente, os cartoons (sic) tinham cunho político. Eram desenhos simples e de fácil compreensão, o que dispensava o texto. Depois, a concorrência e a rivalidade esta belecidas entre os caricaturistas impulsionaram, em grande parte, o **desenvolvimento de novos modelos**.

Epa! Novos modelos? Exatamente. Modelos ou tendências que constituíam alguns dos traços característicos da HQ, a saber: narrativa em sequência de imagens, manutenção dos personagens nessas sequências e diálogos inseridos no quadro. Esses elementos passaram a fazer parte dos enredos dos cartuns a partir de 1890 (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

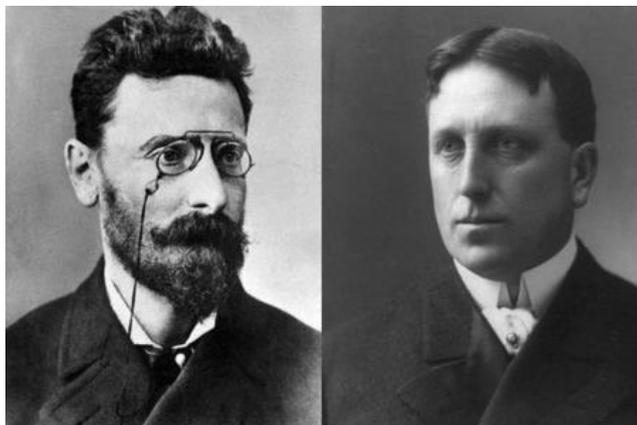
#### 4.3.3.2 Os magnatas da imprensa

O que os jornais americanos tem a ver com as HQs modernas? Muita coisa. Três fatores foram cruciais para o desenvolvimento da HQ nos EUA. Um: técnica. Dois: tema fundamental. O último: apoio e um meio de difusão (MANRY, 1970 apud ANSELMO, 1975). Foi, sobretudo, no terceiro fator que os jornais americanos se destacaram.

Dois magnatas da imprensa nova-iorquina — Joseph Pulitzer, dono do jornal *The New York World*, e William Randolph Hearst, proprietário do jornal *The New York Journal-American* — travaram uma guerra comercial de proporções épicas. Para atrair os leitores, os dois utilizaram toda sorte de artifícios. Hearst se encantava pelos cartuns e foi grande incentivador dessa arte. Pulitzer não ficava atrás, era grande entusiasta da inovação, prova disso foi a publicação de uma página colorida no jornal dele em 1893 (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). O horizonte das perspectivas econômicas e comerciais do jornalismo nova-iorquino favoreceram a consolidação das HQs. Afinal, como apontam L. IANNONE e R. IANNONE (1994, p. 30), a concorrência acirrada entre os veículos de comunicação

[...] passou a exigir maiores investimentos, gerando suplementos dominicais cada vez mais ilustrados e coloridos. Além disso, a disputa serviu de estímulo para os artistas ilustradores ou caricaturistas, que passaram a ter um vasto campo para desenvolver sua criatividade. Tanto o *New York World* como *Morning Journal* abriram espaço para dezenas desses profissionais.

**Figura 24 – Joseph Pulitzer, à esquerda, e William Hearst, à direita**



Fonte: ORTEGA, 2013

#### 4.3.3.3 Cronologia: 1895–1909

1895 — Publicação de *Hogan's Alley*, no jornal *New York World*. No dia cinco de maio, o suplemento dominical do *New York World* começou a publicar *Hogan's Alley*, criado por Richard Outcault (1863–1928). Tratava-se de uma série semanal de ilustrações humorísticas que retratavam os moradores dos cortiços de Nova Iorque. Entre os personagens havia um garoto careca, orelhudo e vestindo um camisolão. Inicialmente, o garoto desempenhava papel secundário e o camisolão dele era azul (MOYA, 1993). A partir de cinco de janeiro de 1896, a

coisa mudou de figura. O camisolão, outrora azul, ficou amarelo. O garoto, outrora coadjuvante, assumiu o protagonismo. O personagem “caiu nas graças do povo”, que passou a chamá-lo de *The Yellow Kid*. O camisolão do personagem carregava críticas e frases do momento (MOYA, 1993). Além disso, os textos apareciam nas paredes, cartazes e outras partes do desenho. De acordo com L. IANNONE e R. IANNONE (1994, p. 31), Outcault se celebrou “[...] por ter introduzido o diálogo junto aos personagens e não no rodapé, como faziam seus predecessores. Com o novo arranjo, os personagens passaram a se comunicar e ganharam mais vida”. Moya (1993, p. 18, grifo do autor) endossa essa ideia ao declarar que “Outcault deu forma definitiva e continuada ao fenômeno que outros artistas fizeram no passado, propiciando assim nascimento à linguagem dos *comics*”. A disputa entre Pulitzer e Hearst se acirrou. Hearst persuadiu Outcault a se transferir para o *The New York Journal-American*. Ele aceitou. Um novo capítulo da guerra entre Pulitzer e Hearst começou, mas, agora, o campo de batalha é o tribunal. Ambos reivindicaram os direitos autorais sobre o personagem *The Yellow Kid*. A justiça, soberana, “bateu o martelo”. O resultado? Ganho de causa aos dois, mas com uma condição: os jornais deveriam publicar as histórias com títulos diferentes.

**Figura 25 – Primeira publicação de *Hogan's Alley*, 1895**



Fonte: THE OHIO STATE UNIVERSITY LIBRARIES, 2019

Segundo L. IANNONE e R. IANNONE (1994, p. 31), Outcault foi, também, o responsável pela primeira tira cômica. Os autores esclarecem que

[...] a pedido de Hearst, Outcault fez algumas experiências apresentando o Kid (sic) em seqüências (sic) de imagens, e não em lâminas únicas. Em outubro de 1896, um desses ‘episódios’ foi publicado. Tratava-se da historieta *The Yellow Kid and His New Phonograph* (O garoto amarelo e seu novo gramofone (sic)), onde (sic) um papagaio escondido em um gramofone (sic) fazia gozações com o Kid (sic). Com ela, Outcault inovou não só na forma como na introdução de balões com falas. Nascia, assim, a primeira tira cômica.

Figura 26 – *The Yellow Kid and His New Phonograph, 1896*



Fonte: UNIVERSITY OF VIRGINIA, 2004

1897 — Rudolph Dirks (1877–1968) cria *The Katzenjammer Kids* — *Os Sobrinhos do Capitão*, no Brasil — para o jornal *The New York Journal-American*. Embora muitos afirmem que *The Yellow Kid* seja a primeira HQ moderna, Anselmo adverte que tal ideia não é consenso. A autora, como exemplo, cita os estudiosos Marny e Coupèrie. O primeiro afirma que com *The Yellow Kid* “nasceu a HQ”; o segundo defende que a criação de Outcault foi “o predecessor imediato do gênero” (COUPÈRIE, 1970; MANRY, 1970 apud ANSELMO, 1975, p. 46). Seja como for, Dirks apresentou o formato pelo qual muitas HQs são editadas até hoje e pelo qual passaram a ser identificadas. Inicialmente, a criação de Dirks se chamava *Ach, Those Katzenjammer Kids!* — depois virou *The Katzenjammer Kids* — e foi inspirada nos personagens *Max und Moritz* de Wilhelm Busch (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). De acordo com L. IANNONE e R. IANNONE (1994, p. 34), “Dirks retomou a fórmula de Outcault, colocando os diálogos em balões e usando a seqüência (sic) de quadros para desenvolver o enredo. Foi o primeiro autor a apresentar uma história em quadrinhos completa”. Os mesmos estudiosos ressaltam também que “[...] por volta de 1899, o autor [Dirks] já havia elaborado tantos desenhos

da dupla que foi possível apontá-la também como a primeira série permanente do gênero” (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994, p. 34).

**Figura 27 – Primeira publicação de *Ach, Those Katzenjammer Kids!***



Fonte: WIKIPÉDIA, 2019

1902 — Richard Outcault cria *Buster Brown*, publicado no jornal *The New York Herald*. Outcault achou o resultado da disputa judicial entre Pulitzer e Hearst o “fim da picada”. Então, afastou-se do *The Yellow Kid* e do jornal de Hearst para trabalhar como artista autônomo (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Outcault só reencontrou o sucesso com a publicação de *Buster Brown* (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; MOYA, 1993).

Figura 28 – *Buster Brown*, 1902



Fonte: COMICBOOK PLUS, 2006

1904 — Surge *A Piker Clerk*, de Clare Briggs (1875–1930), no jornal *The Chicago American*. Foi a primeira tira diária. A iniciativa não foi bem-sucedida.

Figura 29 – *A Piker Clerk*, 1904



Fonte: TRUMAN, 2018

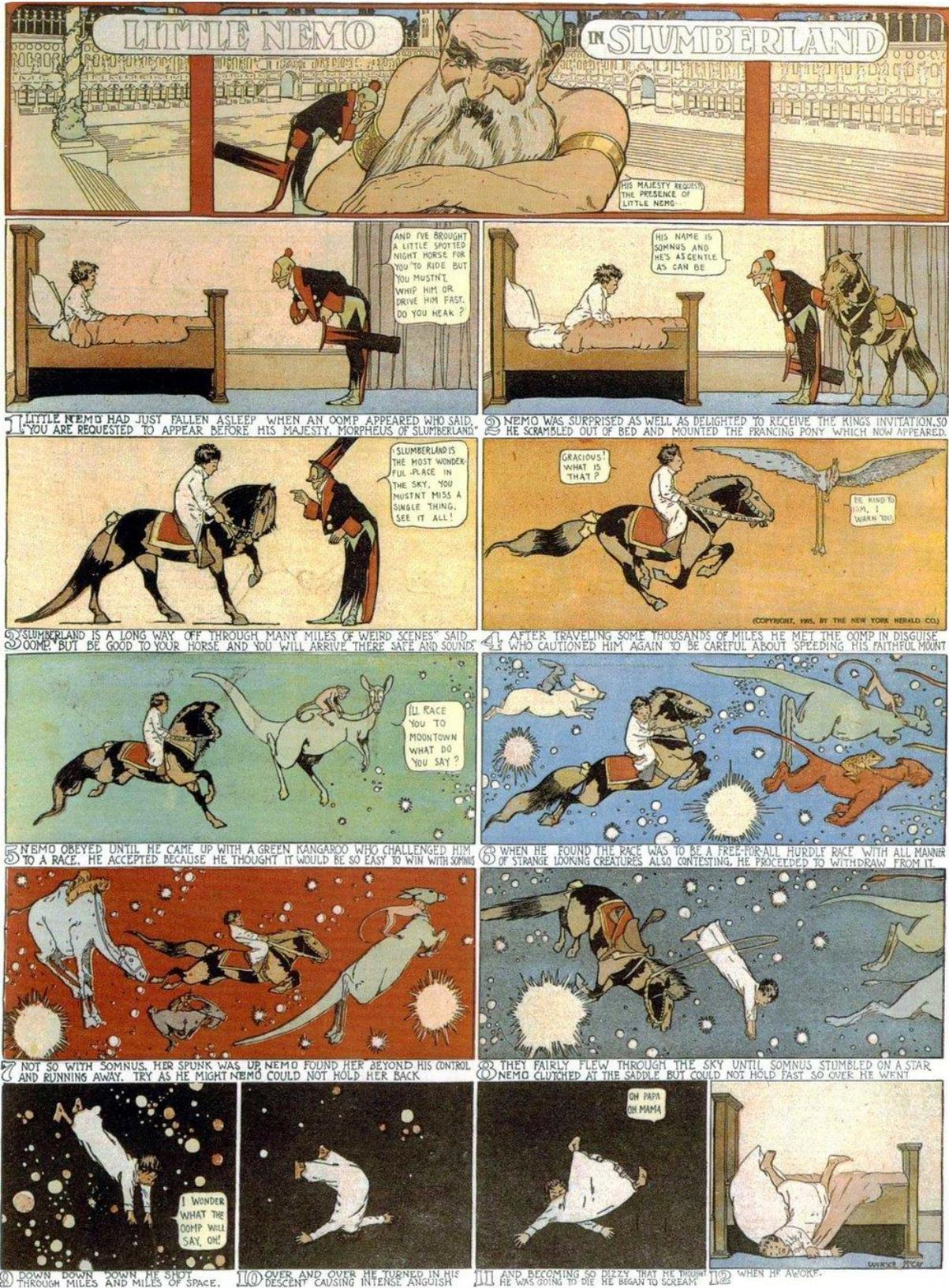
1905 — Winsor McCay (1869–1934) criou a HQ *Little Nemo in Slumberland* e a publicou no jornal *The New York Herald*. No Brasil, surge a revista *O Tico-Tico*.

McCay é lembrado como um artista inovador, talentoso e intelectual (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). *Little Nemo in Slumberland* consistia nas peripécias do protagonista Nemo no País dos Sonhos. Toda noite, Nemo “dava asas” à imaginação ao sonhar. A história avançava e, geralmente, quando chegava ao clímax, Nemo acordava — na maioria das vezes depois de cair da cama. O despertar do personagem indicava que a noite havia passado e dado lugar à manhã. A criação de McCay é considerada uma obra-prima. Em relação a isso, Moya (1993, p. 28) argumenta:

Tratando-se de um mundo onírico, Winsor McCay criou as mais belas páginas de surrealismo no mundo dos quadrinhos. Visualmente rico, espantoso, criativo, jamais repetitivo, sempre inovando na distribuição dos quadros, verticais ou horizontais, usando amplamente as cores, antevendo o futuro cinemascopo, as lentes 70 mm, as grandes angulares, os ângulos insólitos, captando a vista do leitor com grandes quadros dominantes, a visão de uma página standard (sic) de jornal, com um impacto de imagens e cores sem paralelo nos outros meios de comunicação, Winsor McCay tinha próximo de si apenas Sigmund Freud e suas teorias sobre os sonhos.

Algum tempo depois da morte de McCay, o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque solicitou originais do trabalho do artista à viúva dele. O material seria incluído no acervo do museu. Acredite ou não, mas os críticos de arte do tempo de McCay fizeram pouco-caso dele (MOYA, 1993).

Figura 30 – Primeira publicação de *Little Nemo in Slumberland*, 1905



A revista *O Tico-Tico*<sup>12</sup> (1905–1956) foi fundada pelo jornalista Luís Bartolomeu de Souza e Silva e publicada em onze de outubro pela editora *O Malho*. Segundo Moya (1993, p. 33), ela “viria a ser o marco inicial das publicações dedicadas às crianças no Brasil”. L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 48, grifo dos autores) acrescentam que, possivelmente, “[...] a revista brasileira *O Tico-Tico* tenha sido a primeira do mundo a apresentar histórias em quadrinhos completas”. A publicação era bem diversificada no conteúdo, continha quadrinhos, contos, textos informativos e curiosidades (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Quanto ao nome da revista, existem duas versões para explicá-lo. A primeira é contada pela filha do fundador da revista e apareceu na edição comemorativa do cinquentenário de *O Tico-Tico* em 1955. A moça contou o seguinte: “Pensando meu pai num título apropriado para a revista infantil que ia fundar, notou um tico-tico pousando num viveiro de pássaros existente no jardim de nossa casa...” (MOYA, 1993, p. 33–34). A segunda versão é relatada por Herman Lima no livro *História da caricatura no Brasil*. O estudioso — segundo Moya (1993, p. 33–34) — escreveu: “Vasco Lima [...], em entrevista ao Correio da Manhã, do Rio, em 8 de dezembro de 1955, lembrava que o nome se dera a Manuel Bonfim, em virtude de se chamarem, naquela época, às (sic) escolas de primeiras letras, escola de tico-tico”. Existe um fato muito curioso a respeito do personagem Chiquinho, considerado símbolo da revista *O Tico-Tico*. Acreditava-se que o personagem fosse cem por cento brasileiro. Mas essa tese caiu por terra quando descobriram que Chiquinho era uma adaptação de *Buster Brown*, o personagem criado por Richard Outcault em 1902 (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; MOYA, 1993). De acordo com L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 49), *O Tico-Tico* “[...] teve seu cabeçalho criado pelo famoso ilustrador Ângelo (sic) Agostini e contava com leitores ilustres, entre eles Rui Barbosa e Carlos Drummond de Andrade”.

---

<sup>12</sup> A Biblioteca Nacional Digital disponibiliza, gratuitamente, vários exemplares de *O Tico-Tico* publicados de 1905 a 1961. Eles podem ser lidos ou baixados gratuitamente em <https://u.nu/ndhf>.

Figura 31 – Capa da edição comemorativa dos 50 anos de *O Tico-Tico*, 1955



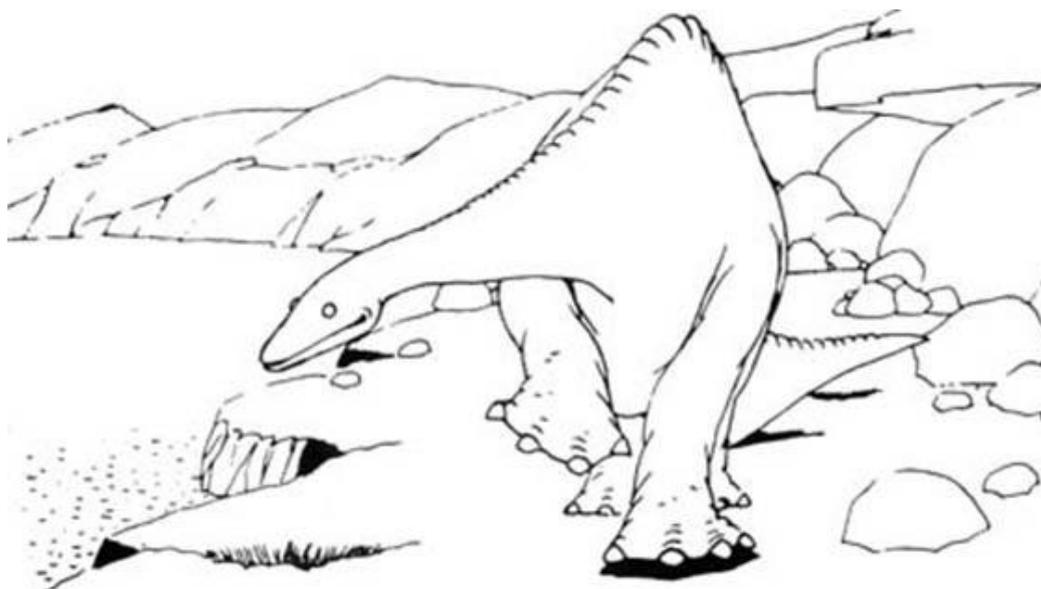
Fonte: MERCADOLIVRE, 2019

1907 — Bud Fisher (1885–1954) trilhou o mesmo caminho de Clare Briggs, isto é, apostou na publicação de uma tira diária. A princípio, a tira se chamava *A. Mutt*. Depois, em 1908, Fisher introduziu um novo personagem na trama. Ele se chamava Jeff. A partir daí, formou-se a dupla Mutt e Jeff. Como era de se esperar, a tira foi rebatizada. O novo nome passou a ser *Mutt and Jeff*.

1908 — Lançamento da revista *Corrie dei Piccoli*, na Itália. A partir daí, o país começou a criar personagens para as HQs.

1909 — Cinema e HQ se unem para produzir o primeiro desenho animado: *Gertie the Dinosaur*, criado por Winsor McCay.

**Figura 32 – *Gertie the Dinosaur*, 1909**



Fonte: SOLOMON, 2014

#### 3.3.4 Período de adaptação: 1910 a 1928

De acordo com Anselmo (1975), esse período herdou vários estilos do anterior e é marcado por duas vertentes de desenhistas diametralmente opostas. Uma: humoristas que consideram a HQ entretenimento e passatempo. A outra: estudiosos que querem intelectualizar e explorar as possibilidades formais e narrativas da HQ (ANSELMO, 1975).

#### 4.3.4.1 Cronologia: 1910-1928

1911 — George Herriman (1880–1944) cria *Krazy Kat*. Por meio dessa história, Herriman inovou ao apresentar enredos repletos de lirismo. O artista foi um legítimo representante da tendência intelectualizante.

1912 — Hearst funda o *International News Service*. Rudolph Dirks deixa o jornal de Hearst para fazer parte do de Pulitzer.

Segundo Anselmo (1975), a “queda de braço” editorial entre Hearst e Pulitzer foi crucial para a organização do comércio das HQs. Especificamente, por causa da criação do primeiro *syndicate* de HQs. O termo *syndicate*, nas palavras de L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 44), pode ser traduzido como

[...] ‘a agência’, termo empregado no jornalismo para definir as empresas distribuidoras de notícias, horóscopos, histórias em quadrinhos e outras matérias. Os syndicates (sic) surgiram por volta de 1840, para abastecer os jornais rurais norte-americanos, geralmente de pequeno porte e sem estrutura para produzir seus próprios artigos e materiais gráficos.

No começo, a agência fundada por Hearst se chamava *International News Service*. Mas em 1914 ela recebeu outro nome: *King Features Syndicate*. As empresas de distribuição de conteúdo foram decisivas para a disseminação da HQ e para o estabelecimento da hegemonia cultural americana nesse filão (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; SANTOS, 2011). Antes das agências, as HQs se concentravam nos grandes centros urbanos — Nova Iorque, Chicago e São Francisco —, pois só os jornais de grande porte podiam arcar com equipes de desenhistas e com a produção de séries exclusivas (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Com a proliferação das agências, tudo mudou. As HQs alcançaram todo o território americano. As tiragens aumentaram. Com esse aumento, o preço das HQs baixou. O resultado não poderia ser diferente: as HQs americanas saíram dos EUA para ganhar o mundo, dominando, literalmente, o mercado internacional (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994; SANTOS, 2011). As agências viraram uma “faca de dois gumes”. Por um lado, impulsionavam o mercado das HQs americanas. Por outro lado, sufocavam o mercado local de HQ de outros países. L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 44) nos contam que,

a além de promover e distribuir as histórias em quadrinhos, os syndicates (sic) acumulam outras funções. Cuidam da proteção dos direitos autorais dos artistas que representam, bem como dos aspectos mercadológicos envolvidos no processo, por exemplo, o combate à concorrência.

Outra atribuição das agências era a de “censura prévia” ou adaptação das HQs. Visto que os países têm realidades diferentes, o objetivo era evitar que as HQs americanas causassem problemas com autoridades ou com leitores e, conseqüentemente, fossem barradas no país. Portanto, com essa estrutura imbatível, as agências americanas impuseram vários obstáculos ao surgimento de novos cartunistas e quadrinhistas em outros países (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 45) mencionam um desses obstáculos: “Em geral, os editores locais acabam preferindo as séries já consagradas, normalmente adquiridas a um custo bem menor que as nacionais e sem correr grandes riscos”.

O mundo dá voltas. Em 1896, Hearst convenceu Outcault a sair do jornal de Pulitzer para que ele pudesse contratar o artista, lembra-se? A história se repetiu, mas os papéis se inverteram agora — Hearst perdeu um de seus mais preciosos artistas para o jornal de Pulitzer. Rudolph Dirks, o criador de *The Katzenjammer Kids*, saiu do jornal *The New York Journal-*

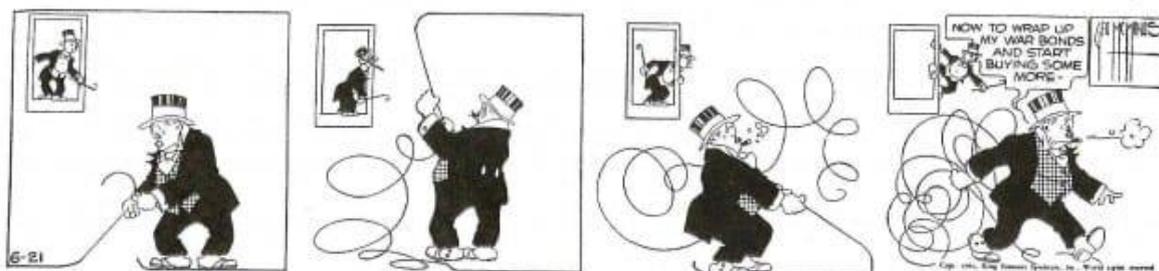
*American* para o periódico *The New York World*. Hearst não “deixou barato”. Contrariado, não permitiu que Dirks levasse *The Katzenjammer Kids* para o jornal concorrente. Um impasse surgiu. O que fazer? Acionar a justiça, é claro. No tribunal, um veredicto que já conhecemos — os dois jornais poderiam publicar a mesma série, contanto que tivessem títulos diferentes. Sendo assim, Dirks continuou desenhando seus personagens no *The New York World*, mas com um título novo — *Hans und Fritz*, que depois virou *The Captain and the Kids* (*Os sobrinhos do capitão*, no Brasil). O jornal *The New York Journal-American*, por sua vez, teria direito aos mesmos personagens e ao título original da história — *The Katzenjammer Kids* —, que passou a ser desenhada por Harold Knerr (ANSELMO, 1975).

1913 — George McManus (1884–1954) cria *Bringing Up Father* (*Pafúncio e Marocas*, no Brasil), a HQ mais marcante dessa época. Os conflitos familiares são explorados com maestria. Como resultado, a HQ de McManus se tornou a primeira HQ famosa mundo af ora. Daí em diante, o tema da vida familiar passou a ser bastante explorado por muitas das HQs que sucederam a de McManus (ANSELMO, 1975).

**Figura 33 – Primeira publicação de *Bringing Up Father*, 1913**



The first strip to bear the title *Bringing Up Father*. [January 2, 1913]



Fonte: HARVEY, 2013

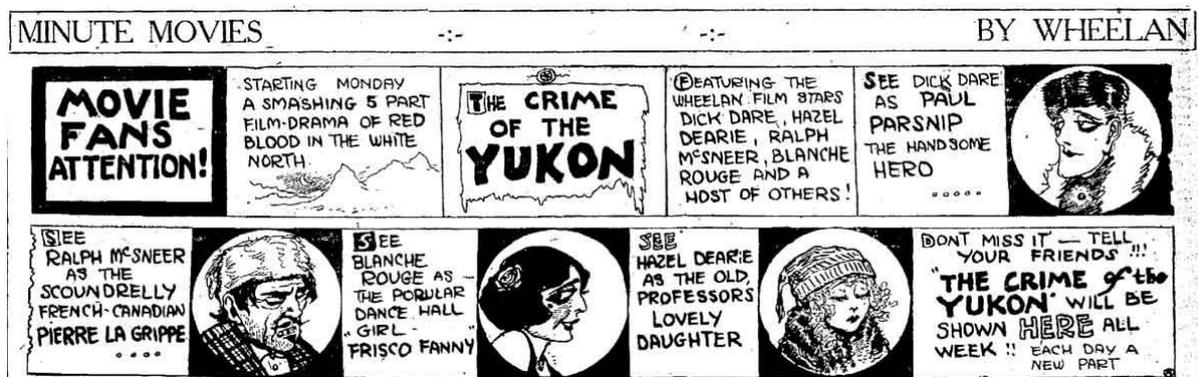
1914 — Na Inglaterra, H. S. Foxwell (1849–1936) lançou *The Bruin Boys*. A agência *International News Service* é rebatizada como *King Features Syndicate*.

1918 — Frank King (1883–1969) cria a tira *Gasoline Alley*. O destaque da série está em uma inovação: os personagens envelhecem à medida que os leitores da tira envelhecem (ANSELMO, 1975).

1920 — Mary Tourtel (1874–1948) cria a tira *Rupert Bear*. A criação da artista britânica fez com que animais antropomorfizados ganhassem espaço nas HQs (ANSELMO, 1975).

1922 — Edgar Stow Wheelan ou Ed Wheelan (1888–1966) lança *Minute Movies*. A HQ *Minute Movies* não vingou e é pouco lembrada (ANSELMO, 1975; IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Entretanto é uma criação importante por três razões. Um: inaugurou as tiras de aventura. Dois: tomou a dianteira e introduziu a técnica de *close-up* na apresentação de personagens da HQ (detalhe: antes de o cinema fazer o mesmo). A última: criou os enredos seriados, mostrando histórias como *Ivanhoé* (do escritor escocês Walter Scott) e *A ilha do tesouro* (do escritor escocês Robert Louis Stevenson).

Figura 34 – *Minute Movies, The Crime of the Yukon*



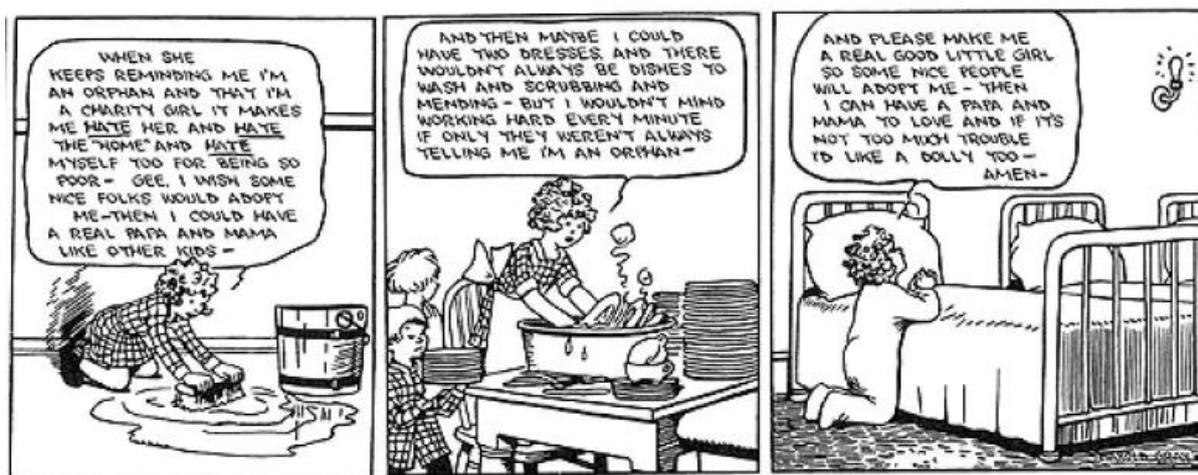
Fonte: COMICBOOKPLUS, 2018, p. 2

1923 — Pat Sullivan (1885–1933) transporta o personagem de desenho animado Gato Félix para a HQ.

1924 — Harold Gray (1894–1968) cria *Little Orphan Annie*. Roy Crane (1901–1977) lança *Wash Tubbs*. Segundo alguns estudiosos, *Little Orphan Annie* é considerada a responsável pela introdução da ideologia política nas HQs (ANSELMO, 1975; IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Na criação de Gray, a ideologia que permeava a história era a de extrema direita. O autor enfatizava os ideais capitalistas de prosperidade econômica. Além disso, ele apresentava o lado bom do capitalismo por meio da atitude caridosa do personagem Daddy

Warbucks para com a órfã Annie (ANSELMO, 1975; IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Moya (1993, p. 55) afirma que as histórias de Gray “[...] eram parábolas, contos moralistas cheios de alegorias e caracterizações”. O estudioso ainda acrescenta que “o trabalho visual de Harold Gray não é muito apreciado, mas seu texto é cuidadoso e de alto nível literário”.

**Figura 35 – Primeira publicação de *Little Orphan Annie*, 1922**

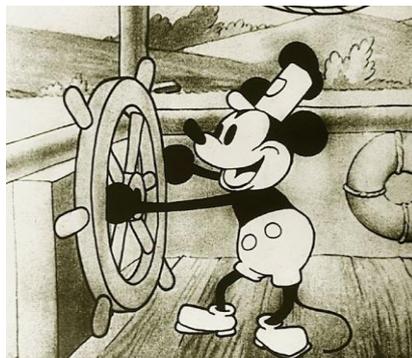


Fonte: THE ASSOCIATED PRESS, 2010

1925 — Na França, Alain Saint-Ogan (1895–1974) cria a série *Zig et Puce* para o suplemento dominical *Dimanche Illustré*.

1928 — Walt Disney lança *Steamboat Willie* (*O vapor Willie*)<sup>13</sup>, o curta-metragem em desenho animado que marcou o nascimento do camundongo mais conhecido do mundo, *Mickey Mouse*.

**Figura 36 – *Steamboat Willie*, 1928**



Fonte: MOMA, 2019

<sup>13</sup> IWERKS, Ubbe; DISNEY, Walt. *Walt Disney Animation Studios' Steamboat Willie*. 1928, 7min22s, sonoro, preto e branco. Disponível em: <https://rb.gy/hs4hoi>. Acesso em: 18 out 2020.

#### 4.3.5 Período da explosão das HQs: 1929 a 1939

De acordo com Anselmo (1975), a primeira renovação da HQ americana ocorre, de fato, neste período. As HQs de aventura ganham força. Além disso,

ao finalizar a década de 30, a HQ americana se apresenta em pleno desenvolvimento, exportando as grandes séries para vários países do mundo, que não conseguiram acompanhar o ritmo explosivo de crescimento que os quadrinhos apresentaram nos EUA (ANSELMO, 1975, p. 52–55).

##### 4.3.4.2 Cronologia: 1929–1939

1929 — Harold Foster (1892–1982) adapta Tarzan para HQ. Surge *Buck Rogers*. Elzie Segar (1894–1938) cria *Popeye*. Hergé (1907–1983) cria *Tintin*. Mickey Mouse, de Walt Disney, estreia nas HQs.

Harold Foster introduziu nos quadrinhos o personagem Tarzan, criado pelo escritor Edgar Rice Burroughs. Tarzan apareceu pela primeira vez em 1914, no livro *Tarzan of the Apes* (publicado no Brasil pela Zahar como *Tarzan: o filho das selvas*). A HQ foi desenhada por Foster até 1937. A partir daí, Burne Hogarth (1911–1996) assumiu os desenhos da HQ. Foster não utilizava balões, mas inseria o texto no quadrinho (ANSELMO, 1975; IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

Figura 37 – Primeiro suplemento dominical de *Tarzan*, 15 de mar. 1931



Fonte: ERBZINE, 2019

*Buck Rogers* inaugurou a ficção científica nas HQs americanas (ANSELMO, 1975). A história foi concebida pelo empresário John Flint Dille (1884–1957) — dono da agência *John F. Dille Co.* —, escrita e adaptada por Philip Francis Nowlan (1888–1940) e desenhada por Dick Calkins (1894–1962).

Figura 38 – Primeira HQ de *Buck Rogers*, 1929

Fonte: DEGG, 2019

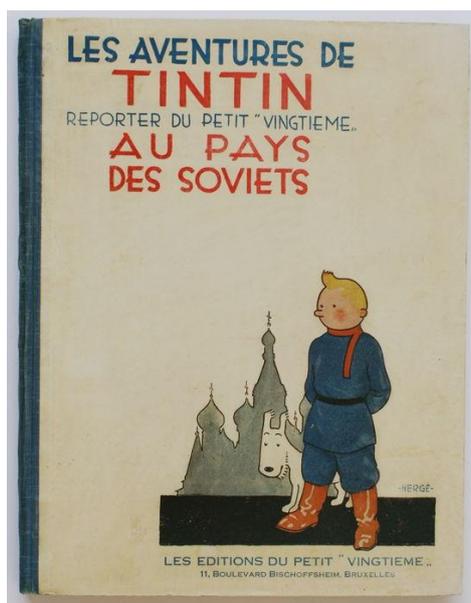
*Popeye* era publicado em um jornal nova-iorquino chamado *Evening Standard*, na tirinha *Thimble Theater* (MOYA, 1993). Segundo Moya (1993, p. 64), o personagem foi um “antecipador dos super-heróis com superpoderes. No caso dele, como todos sabem, provém do espinafre”.

Figura 39 – Primeira aparição de *Popeye* na tirinha *Thimble Theater*, 1929

Fonte: FIRST VERSION, 2019

Georges Remi (1907–1983), mais conhecido pelo pseudônimo Hergé, foi o artista belga responsável por dar vida a *Tintin*, um dos personagens mais famosos do mundo das HQs (MOYA, 1993). Em relação a produção europeia de HQs, L. Iannone e R. Iannone (1994, p. 41) explicam que “os europeus deixaram poucos registros. Mantiveram um certo arcaísmo, com desenhos infantis estilizados e textos inseridos sob os quadros, situação que perdurou até o início dos anos 30”. Essa situação mudou com o surgimento de *Tintin*. O personagem apareceu pela primeira vez no suplemento infantil do jornal *Le Vingtième Siècle* (ANSELMO, 1975). Em 1930, as histórias de *Tintin* foram reunidas e publicadas em formato de álbum pela *Éditions du Petit Vingtième*. Esse primeiro álbum do personagem *Tintin* se chamava *Tintin au pays des Soviets* (*Tintin no país dos soviets*, no Brasil). O sucesso da criação de Hergé pode ser medido pelos números: publicação de dois volumes, traduzidos para cerca de trinta idiomas (MOYA, 1993). O autor belga criou outras histórias, mas *Tintin* foi sua obra-prima (MOYA, 1993). Ao comentar o impacto do trabalho de Hergé, Moya (1993, p. 62) afirma que a influência do artista foi “[...] imensa e, graças a ele, o número de desenhistas de seu país floresceu tanto que é conhecida na Europa ‘a Escola de Bruxelas’, marcando o renascimento dos quadrinhos europeus após a Segunda Guerra Mundial”.

**Figura 40 – Capa da primeira edição de *Tintin au pays des Soviets*, 1930**



Fonte: CATAWIKI, 2019

1930 — Noël Sikles (1910–1982) continua a desenhar a série *Scorchy Smith*, criada por John Terry (1880–1934). Sikles foi o primeiro artista a utilizar o desenho a pincel (ANSELMO, 1975).



entre o diálogo e a ação, entre a narração e a ilustração, o que torna o seu estilo, de acordo com alguns especialistas, o estilo clássico das HQ (sic)”.

Al Capp lançou *L'il Abner* (*Ferdinando*, no Brasil). A HQ satirizava aspectos da vida e da sociedade americana de um modo diferente do que se via até então (ANSELMO, 1975). Segundo Anselmo (1975, p. 52–55), “Al Capp foi apontado pelo romancista americano John Steinbeck como [possivelmente] o maior escritor contemporâneo e por este indicado à consideração da comissão do Prêmio Nobel, de 1953”. A declaração de Steinbeck está na introdução que ele redigiu para o livro *The World of Li'l Abner*, de 1953. Steinbeck escreveu:

Em minha declaração de que Capp seja, provavelmente, o maior escritor contemporâneo e em minha sugestão de que o comitê do Prêmio Nobel, se estiver atento, deveria pensar seriamente em indicá-lo para concorrer a esse prêmio, deparei-me com pessoas que parecem achar que a literatura se resume a palavras e que deveria, de preferência, ser um tanto ou quanto enfadonha (KITCHEN; SCHUMACHER, 2013, p. 162, tradução nossa).<sup>14</sup>

**Figura 42 – Primeira HQ de *Li'l Abner*, 1934**



Fonte: DEGG, 2018

1936 — Ray Moore (1905–1984) e Lee Falk (1911–1999) criam *The Phantom* (*O Fantasma*, no Brasil).

1937 — Harold Foster (1892–1982) cria *Prince Valiant*. Lançamento de *Detective Comics*, revista voltada para histórias de aventura (ANSELMO, 1975).

Foster lança *Prince Valiant in the Days of King Arthur* ou só *Prince Valiant* (*Príncipe Valente*, no Brasil). O suplemento dominical narrava a história de Valente, o filho do rei destronado de Thule que se refugia nos domínios do rei Arthur (ANSELMO, 1975). O trabalho

<sup>14</sup> Em inglês: “In my claim that Capp is probably the greatest contemporary writer, and in my suggestion that if the Nobel prize committee is at all alert they should seriously consider him, I run into people who seem to feel that literature is all words and that those words should preferably be a little stuffy” (KITCHEN; SCHUMACHER, 2013, p. 162).

rendeu a Foster o título de representante da tradição clássica na HQ (ANSELMO, 1975). Em relação ao artista, Moya (1993, p. 117) não poupa elogios a ele e afirma categoricamente:

Seus ilustrações belíssimas, visivelmente influenciadas pelo notável Matania, sua pesquisa de época, sua cultura, o conhecimento da história, da natureza e da psicologia, o apuro no uso dos planos, da relação texto e desenho (sem utilizar balões) fizeram dele não só um dos grandes desenhistas dos quadrinhos, mas também um dos maiores ilustradores da época medieval de todos os tempos.

**Figura 43 – *Prince Valiant*, 19 de junho de 1938**



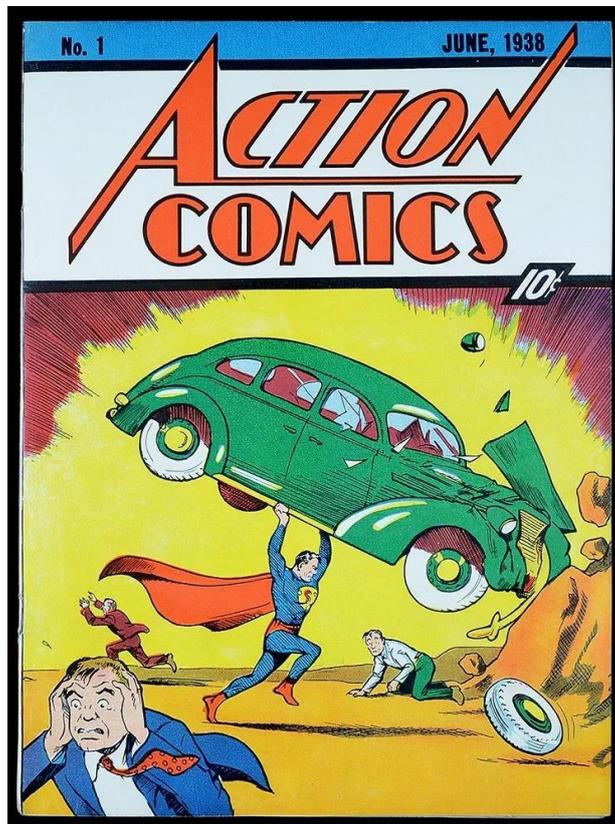
Fonte: LAMBIEK, 2019

1938 — Jerry Siegel (1914–1996) e Joe Shuster (1914–1992) criam *Superman*. Depois de Mickey, chegou a vez do Pato Donald aparecer nas HQs.

*Superman* ou (*Super-Homem*, no Brasil) é resultado da parceria entre dois amigos: Siegel — que bolou o personagem — e Schuster — que o desenhou. Eles criaram várias tiras com o ser superpoderoso e as enviaram para as agências. Elas responderam, mas a resposta foi desanimadora: “A HQ é fantástica demais”, disseram quase que em uníssono (MOYA, 1993). Porém, nem tudo estava perdido. Alguns editores gostaram do trabalho da dupla e encomendaram outras histórias. Nova reviravolta: J. S. Liebowitz — dono de uma revista em quadrinhos mensal — resolveu fazer um teste: as HQs do *Superman* foram organizadas no formato de revista em quadrinhos e publicadas na *Action Comics* (MOYA, 1993). O resto da história já

sabemos, não é mesmo? O personagem ficou muito conhecido e, para completar, “abriu caminho” para que uma penca de super-heróis surgisse nas HQs.

**Figura 44 – Capa da *Action Comics n. 1*, primeira aparição do *Superman***



Fonte: KNIGHT, 2014

1939 — Bob Kane (1915–1998) criou *Batman*.

#### 4.3.6 Período da crise: 1940 a 1948

Ao longo de seu desenvolvimento, a HQ sofreu dois grandes “baques”. O primeiro foi nos anos quarenta. O segundo, nos anos cinquenta. Em relação ao primeiro, a Segunda Guerra Mundial estava em curso, o que acabou gerando “grande agitação não somente nos *comics*, mas na vida de seus criadores” (COUPÈRIE, 1970 apud ANSELMO, 1975, p. 56, grifo da autora). Anselmo (1975) cita oito fatores que desaceleraram o desenvolvimento das HQs e que o tornaram mais tímido em comparação ao período anterior, isto é, de 1929 a 1939. Podemos sintetizá-los em dois. Primeiro: político. Segundo: econômico.

Fator político: proibição das HQs americanas, produção de imitações medíocres destas em alguns países europeus e uso propagandístico da HQ pelos EUA. Em 1938, as HQs americanas foram proibidas de circular na Itália. Depois, foi a vez da França, Alemanha e URSS barrá-las em seus territórios também. O motivo? Questões políticas. Tal medida desencadeou uma enxurrada de imitações medíocres das HQs americanas em alguns países da Europa. L. Iannone e R. Iannone (1994, p.45–46) apontam que a “[...] proibição, que poderia ter favorecido os artistas locais, apenas provocou a estagnação de sua produção. Durante um bom tempo, os desenhistas europeus limitaram-se a copiar as séries norte-americanas”. Antes de oito de dezembro de 1941, os EUA se mantinham neutros em relação à guerra em marcha (ANSELMO, 1975). Mas alguns artistas americanos já se manifestavam contra as potências do Eixo — principalmente por meio de seus trabalhos — e houve até os que, explicitamente, conclamavam os EUA a abandonarem sua posição de neutralidade (ANSELMO, 1975). Com a entrada dos EUA na guerra, artistas e governo uniram forças. As HQs viraram arma propagandística. De acordo com Anselmo (1975, p. 56–58), “além das HQ (sic) se destinarem a civis, muitas delas foram especialmente dedicadas aos militares, verdadeiras sátiras narrando acidentes e peripécias da vida militar [...], que tiveram grande sucesso tanto na frente de guerra como na retaguarda”. Alguns desenhistas suspenderam seus trabalhos, pois foram se alistar nas forças armadas (ANSELMO, 1975). Esses trabalhos não ficaram parados por muito tempo, pois foram retomados por outros desenhistas, que nem sempre tinham tanto talento quanto os artistas que substituíam.

Fator econômico: a guerra atrapalhou o fornecimento de materiais básicos para os desenhistas. O racionamento de papel e tinta dificultava a produção de HQs na Europa (ANSELMO, 1975; IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994).

Embora a Segunda Guerra tenha acabado em 1945, a condição de declínio das HQs não mudou “da noite para o dia”. Diante do número assombroso de mortes, os desenhistas estavam em um estado de espírito que não lhes permitia ser engraçados naquele momento (ANSELMO, 1975).

#### 4.3.4.3 Cronologia: 1940-1948

Apesar dos pesares, podemos destacar dois eventos interessantes para a história das HQs: a criação do Prêmio Reuben e o lançamento da longa série *Tex Willer*.

1946 — O Prêmio Reuben foi criado para incentivar a produção de HQs. A responsável pela invenção dessa condecoração foi a *National Cartoonists Society (N.C.S)* — entidade que

defende os interesses artísticos e profissionais dos desenhistas. A estatueta, de aspecto no mínimo curioso, deveria ser entregue ao melhor desenhista do ano (ANSELMO, 1975).

**Figura 45 – Estatueta do Prêmio Reuben**



Fonte: DEGG, 2019

1948 — Na Itália, Gianluigi Bonelli (1908–2001) e Aurelio Galleppini (1917–1994) criam a HQ *Tex Willer* (*Tex*, no Brasil). Ambientada no faroeste, a narrativa retrata as aventuras do personagem Tex Willer. A série conquistou seu “lugar ao sol”. Até hoje conseguimos encontrar exemplares dela em bancas de jornal e revista.

Figura 46 – Primeira tirinha de *Tex Willer*, 1948

Fonte: ARNAUDO, 2019

#### 4.3.7 Período da renovação das HQs: 1949 até o presente

As HQs “saíram da frigideira para o fogo”. Depois da crise dos anos 40, elas entraram em outra nos anos 50. Trata-se da caça às bruxas. Um período chamado por muitos estudiosos de a “cruzada contra os quadrinhos”. De um lado, estava a HQ americana. De outro lado, seus algozes — psiquiatras, psicólogos, educadores e outros profissionais prestigiados (ANSELMO, 1975). O crime?

A HQ foi acusada de representar para os jovens uma perda de tempo e de atenção, de desenvolver a preguiça mental, de não ter nenhuma sutileza, de tornar as coisas demasiadamente fáceis, de falta de estilo e de moral, de humorismo imbecil ou de reduzir as maravilhas da linguagem a grosseiros monossílabos. Com o aumento da delinqüência (sic) juvenil após a Segunda Grande Guerra, esses ataques se tomaram mais violentos [...]. (ANSELMO, 1975, p. 58).

O estrago foi ainda maior a partir de 1954, quando o psiquiatra, pesquisador e escritor teuto-americano Fredric Wertham (1895–1981) publicou o livro *Seduction of the Innocent* (ANSELMO, 1975; MOYA, 1993). Anselmo (1975, p. 59) contrapõe Wertham ao argumentar que o autor

[...], com exemplos de algumas HQ (sic) (apenas as más), [...] aponta a HQ, numa generalização abusiva, como ‘a fonte de todos os problemas americanos’. Vários estudiosos, todavia, analisaram o problema de forma mais racional e refutaram argumentos como o de Wertham, mostrando que, na realidade, ‘as HQ (sic) não exerciam sobre as crianças uma influência mais nociva do que aquela dos contos de fadas ou das histórias de mocinho e bandido’.

Foi questão de tempo para que o movimento desencadeado por Wertham chegasse a outros países. O Brasil foi um deles. “Aqui [...]”, afirma Moya (1975, p. 167), “[...] os pais, professores, padres, escolas, todos eram contra essa forma de ‘preguiça mental das crianças’”. Ainda em 1954, a indústria das HQs ficou de sobreaviso. Para minimizar os prejuízos que a campanha anti-HQs estava causando, a *Comics Magazine Association of America* criou o *Comics Code Authority*, mais conhecido como *Comics Code*. Trata-se de uma espécie de código de conduta para HQs, um mecanismo que estabelecia um conjunto de normas para regulamentar o conteúdo delas. Assim, os quadrinhos recebiam um selo de aprovação para indicar que o conteúdo deles estava em conformidade com as determinações do *Comics Code*.

**Figura 47 – Selo de aprovação do *Comics Code***



Fonte: WIKIPEDIA, 2005

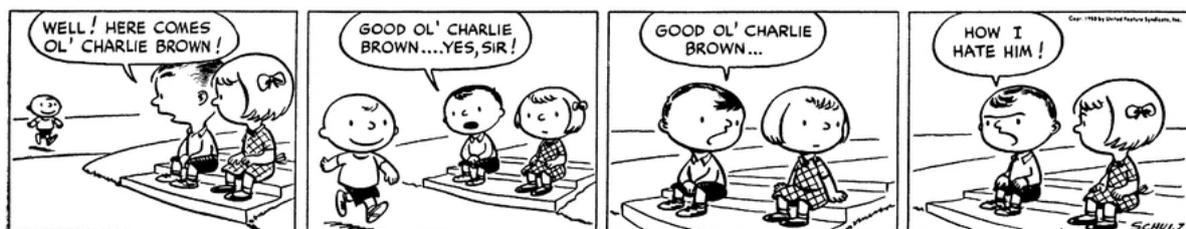
#### 4.3.4.4 Cronologia: 1949 até o presente

1949 — Walt Kelly (1913–1973) apresenta *Pogo* em tirinhas. A tendência intelectualista criada por Kelly foi seguida por outros artistas. Segundo Anselmo (1975, p. 59–60), por meio de Kelly “[...] foi lançada a HQ com uma série de intenções, desígnios, preconceções, alusões políticas filosóficas e metafísicas”.

Figura 48 – *Pogo*, 1952

Fonte: DONNELLY, 2016

1950 — Charles Schulz (1922–2000) criou *Peanuts*. De acordo com Anselmo (1975, p. 59–60), “Schulz inicia uma linha de caráter psicológico e metafísico para os seus personagens”. Mort Walker lançou *Beetle Bailey* (*Recruta Zero*, no Brasil).

Figura 49 – Primeira tirinha de *Peanuts*, 1950

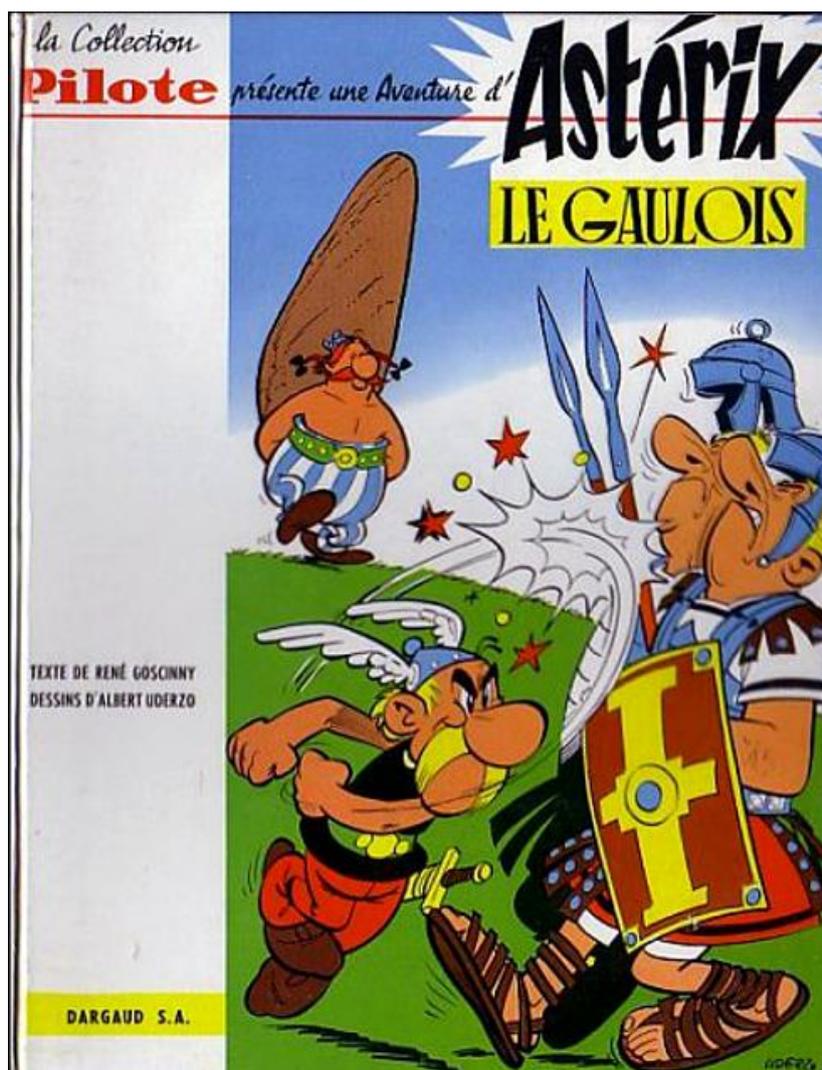
Fonte: PEANUTS WIKI, 2019

1952 — Harvey Kurtzman (1924–1993) lança a revista *MAD* nos EUA, essa publicação acaba “modificando o estilo de humor nos EUA e no mundo todo” (ANSELMO, 1975, p. 61–62).

1956 — Jules Feiffer (1929 – presente) inicia a primeira série de anti-heróis com a HQ denominada *Feiffer*. Leonard Starr cria *Mary Perkins, On Stage* (*Glória*, no Brasil) — segundo Anselmo (1975, p. 61–62), trata-se de um quadrinho com “[...] roteiros originais e diálogos preciosos que lhe asseguram o lugar de uma das melhores HQ da época”.

1959 — Albert Uderzo (1927–2020) e René Goscinny (1926–1977) lançam a HQ *Ver-vingétorix*, que, mais tarde, é rebatizada para *Astérix*. De acordo com Anselmo (1975, p. 61–62), a HQ de Uderzo e Goscinny visa “[...] perpetuar a tradição francesa da história em quadri-nhos históricos e defender seu folclore, com personagens característicos e uma boa coleção de piadas que inclui até os balões em hieroglifos (sic)”.

Figura 50 – Capa do primeiro álbum de *Astérix*, 1961



Fonte: FIRST VERSION, 2019

1962 — Kurtzmann e Will Elder (1921–2008) criaram *Little Fanny* e a publicam na revista *Playboy*. [...]. Essa história inaugura uma tendência erótica explícita e aberta nos quadrinhos. Tal tendência já existia nas histórias de aventura, mas ela aparecia de forma implícita, sutil (ANSELMO, 1975).

1962 — Na França, Jean Claude Forest (1930–1998) cria *Barbarella*. A história destaca-se pela primazia de ser a primeira HQ desenhada para adultos na França e pela beleza dos desenhos (ANSELMO, 1975). Na Argentina, Joaquim Lavados (1932–2020), mais conhecido como Quino, cria *Mafalda*. “Nota-se nitidamente em Quino a influência de Schulz e dos Peanuts (sic). [...]. Contrariamente aos Peanuts (sic), Mafalda possui, no entanto, uma consciência política bastante desenvolvida (MASOTTA, 1970 apud ANSELMO, 1975, p. 61–62).”

1964 e 1965 — Nos EUA a *Warren Publishing* lança as revistas de terror *Creepy*, em 1964, e *Eerie*, em 1965. Nas palavras de Anselmo (1975, p. 61–62), as duas publicações são “de alto nível”.

1966 — Na França, Guy Peellaert (1934–2008) e Pierre Bartier (1945–2006) criaram *Les Aventures de Jodelle*. Essa história marcou o início da pop-art nos quadrinhos, com erotismo acentuado (ANSELMO, 1975).

1967 — Guido Crépax (1933–2003) criou *Neutron* na revista *Linus* e, em seguida, *Valentina*, personagem erótica que conquistou os leitores italianos e foi exportada para outros países (ANSELMO, 1975).

1968 — Na França, Guy Peellaert e Pascal Thomas (1945 – presente) criaram *Pravda la Survireuse*.

1969 — Nos EUA, Robert Crumb (1943 – presente) apresentou *Zap Comix*, quadrinhos *underground* ou marginais. HQs marginais são aquelas que abordam questões consideradas tabus, como pornografia, liberdade sexual, feminismo, homossexualidade e outros temas polêmicos barrados pelas agências (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). O movimento marginal esteve presente no Brasil também. Ele cresceu a partir de 1964 (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994). Mas se deu de forma diferente, pois apesar de os artistas brasileiros terem recebido “[...] forte influência de seus correspondentes norte-americanos, aqui as manifestações de protesto caracterizam-se mais pelo enfoque político-social” (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994, p. 55). O movimento marginal brasileiro ganhou vulto nos anos 70, principalmente por causa do lançamento da revista *O Balão*, editada por alunos da USP. A publicação teve vida curta, só chegou ao número dez (IANNONE, L.; IANNONE, R., 1994, p. 55).

### 3.4 Especificidades das HQs

Nesta subseção discutiremos duas especificidades da HQ. Uma: a linguagem. A outra: os gêneros.

No livro *A leitura dos quadrinhos*, o pesquisador Paulo Ramos apresenta o que a HQ é e o que ela não é. Segundo o autor, ela é uma linguagem autônoma (RAMOS, 2009, p. 17). Por “linguagem”, entendamos forma de expressão. Nas palavras de Ramos (2009, p. 17), a HQ “[...] usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. “Mecanismos”? Isso mesmo. Podemos dizer que esses mecanismos ou recursos são “[...] convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos” (RAMOS, 2009, p. 18). O espaço, o

tempo e o diálogo são elementos narrativos. Para exemplificar como são representados na HQ, Ramos (2009, p. 18) menciona dois mecanismos: o quadrinho e o balão. Vejamos:

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto.

Além disso, Ramos (2007 apud RAMOS, 2009, p. 19) analisou obras em quadrinhos e de estudos sobre a área. Ele, por fim, identificou as seguintes tendências:

- diferentes gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos;
- predomina nas histórias em quadrinhos a seqüência (sic) ou tipo textual narrativo;
- as histórias podem ter personagens fixos ou não;
- a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero;
- em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, e de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- a tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias.

Agora, passemos ao próximo assunto: o que a HQ não é. Ramos (2009, p. 17) afirma que é comum enxergarem a HQ como uma forma de literatura. Mas o autor compartilha opinião diferente. Ele alega:

Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigia dos (caso da literatura, inclusive a infantil) como o argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário.

Então, o estudioso propõe: “Quadrinhos são quadrinhos” (RAMOS, 2009, p. 17). Isso não significa que a HQ viva isolada, tal qual uma ilha. De jeito nenhum. Muito pelo contrário. Ramos (2009, p. 17) é categórico ao afirmar que embora a HQ seja uma linguagem autônoma, há “[...] muitos pontos em comum com a literatura, evidentemente. Assim como há pontos em comum com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens também”.

Vejamos, em seguida, a questão dos gêneros. No livro *A leitura dos quadrinhos*, Paulo Ramos comenta o assunto no capítulo “Os gêneros das histórias em quadrinhos”. Em primeiro lugar, o autor cita o exemplo da confusão entre charge e tira cômica. O mal-entendido resulta na criação de vários nomes para se referir a essas narrativas humorísticas. Mas isso não é a “raiz do problema”, apenas o sintoma de algo mais profundo. O caso é usado como ilustração

para que Ramos (2009, p. 16, grifo nosso) conclua o seguinte: “[...] esse excesso de nomes é consequência (sic) de um **desconhecimento das características das histórias em quadrinhos** e de seus **diferentes gêneros**. [...] Do ponto de vista do leitor, essa pluralidade de rótulos pode até atrapalhar a leitura”. “Gênero para cá, gênero para lá... mas o que é isso afinal?”, perguntam. Respondemos: de acordo com Bakhtin (2000 apud RAMOS, 2009, p. 16), gêneros são “tipos relativamente estáveis de enunciado usados numa situação comunicativa para intermediar o processo de interação”. Nos estudos científicos, nota-se a tendência de classificar as HQs por gêneros (Ramos, 2009, p. 20). De acordo com Ramos (2009, p. 20, grifos do autor), três abordagens ou linhas teóricas se destacam:

- [...] [a] que vê os quadrinhos como um grande rótulo que abriga diferentes gêneros;
- [...] [a] que vincula os gêneros de cunho cômico — charge, cartum, caricatura e tiras (em alguns casos, chamadas de quadrinhos) — num rótulo maior, denominado *humor gráfico* ou *caricatura* (usada neste segundo momento num sentido mais amplo);
- [...] [a] que aproxima parte dos gêneros, em especial as charges e as tiras cômicas, da linguagem jornalística (linha apoiada no fato de serem textos publicados em jornal).

Ramos é partidário da primeira. A que considera a HQ como um “rótulo” que engloba vários gêneros e apresenta textos narrativos constituídos pela mesma linguagem. O autor acrescenta que “podem ser abrigados dentro desse grande guarda-chuva chamado *quadrinhos* os cartuns, as charges, as tiras cômicas, as tiras cômicas seriadas, as tiras seriadas e os vários modos de produção das histórias em quadrinhos” (RAMOS, 2009, p. 21, grifo do autor). Para um conceito tão abrangente, nada mais apropriado do que um termo que o descreva precisamente. Portanto, Ramos propõe que a ideia de “grande rótulo” seja chamada de hipergênero.

Por que todas essas considerações são importantes? Porque Ramos (2009, p. 30, grifos nosso) argumenta que “ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la, mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a **plena compreensão da história** e para a **aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto**”. Vergueiro (2006 apud RAMOS, 2009, p. 30) vai ainda mais longe. Para que entendamos a HQ, Vergueiro sugere uma “alfabetização” no assunto. Sendo assim, façamos uma rápida introdução a algumas características da linguagem das HQs.

### 3.4.1 Balão

A linguagem dos quadrinhos dispõe de inúmeros recursos para representar a fala. Mas o balão é o mais comum (RAMOS, 2009, p. 31–32) e, possivelmente, o que “mais identifica os quadrinhos como linguagem” (RAMOS, 2009, p. 34). Existem muitas possibilidades de conceituá-lo. Ramos (2009, p. 31–32), porém, adverte que a maioria delas “[...] se atêm muito a fala do discurso direto. Por isso, vale a cautela sugerida por Eco (1993): o balão, na fala, significa ‘discurso expresso’; se for imaginado, ‘discurso pensado’”. Sendo assim, precisamos de um conceito mais abrangente de balão. Paulo Ramos o tem. Segundo o autor, “o recurso gráfico seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional” (RAMOS, 2009, p. 33). Na HQ, monólogo é a descrição em palavras do pensamento de um personagem. Solilóquio, por sua vez, é a fala em voz alta de um personagem consigo mesmo (RAMOS, 2009, p. 33). O primeiro é apresentado nos balões de pensamento. O segundo, nos de fala.

**Figura 51 – Grump, exemplo de monólogo**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 34

Figura 52 – *Grump*, exemplo de solilóquio



Fonte: RAMOS, 2009, p. 34

Em suma, os balões são “a maneira visual de o personagem se apresentar em primeira pessoa, uma adaptação do conteúdo indicado por travessões e aspas nos textos literários e jornalísticos. Com os anos, ganhou novos contornos e formatos, indicando também o pensamento” (RAMOS, 2009, p. 35–36).

Discutamos, agora, a “anatomia” dos balões. Segundo Acevedo (1990 apud RAMOS, 2009, p. 36), o balão é formado por dois componentes. O primeiro é o continente — corpo e rabicho/apêndice. O segundo é o conteúdo — texto escrito ou imagem. Nas palavras do autor, “o *continente* pode adquirir diversos formatos, cada um com uma carga semântica e expressiva diferente. A chave para entender os diferentes sentidos está na linha que contorna [...] [o balão]”. Vejamos, a seguir, alguns exemplos de balões extraídos de Ramos (2009, p. 37–41) e (1975, p. 120–124).

**Figura 53 – Balão de fala ou balão-fala**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 37

É o formato mais comum. Consideram-no o “grau zero” dos balões, isto é, aquele que tem expressividade neutra. Simula a fala em tom de voz normal. Apresenta linha de contorno contínua — o traçado pode ser reto ou curvilíneo (RAMOS, 2009, p. 37).

**Figura 54 – Balão-pensamento**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 70

Como o próprio nome indica, representa o pensamento. Suas características são: linha de contorno irregular (ondulada, quebrada ou de pequenos arcos ligados) e apêndice semelhante a bolhas (CAGNIN, 1975, p. 121; RAMOS, 2009, p. 37).

**Figura 55 – Balão-cochicho**

Fonte: CAGNIN, 1975, p. 122

Simula tom de voz baixo, discrição ou o desejo de manter em segredo algo que se conta ao interlocutor, mas que outrem não pode saber. Apresenta linha de contorno pontilhada (CAGNIN, 1975, p. 122; RAMOS, 2009, p. 37).

**Figura 56 – Balão-berro**

Fonte: RAMOS, 2009, p. 37

Simula tom de voz alto. Quanto à forma, lembra uma explosão. A linha de contorno apresenta extremidades voltadas para fora (CAGNIN, 1975, p. 122; RAMOS, 2009, p. 37).

**Figura 57 – Balão-trêmulo**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 38

Simula medo ou voz assustadora. Apresenta linha de contorno irregular — torta, semelhante ao tremular das ondas (CAGNIN, 1975, p. 123; RAMOS, 2009, p. 38).

**Figura 58 – Balão-de-linhas-quebradas**



Fonte: CAGNIN, 1975, p. 123

Simula sons e falas emitidos por dispositivos elétricos ou eletrônicos (CAGNIN, 1975). A linha de contorno apresenta formas pontiagudas voltadas para fora. Eguti (2001 apud RAMOS, 2009, p. 38) prefere chamar este formato de “balão-faíscas elétricas”.

**Figura 59 – Balão-vibrado**

Fonte: RAMOS, 2009, p. 38

Simula a vibração da voz tremida. Pode apresentar aspectos diferentes. Um é o mostrado acima por Paulo Ramos. Outro, por Cagnin:

**Figura 60 – Balão-vibrado**

Fonte: CAGNIN, 1975, p. 123

**Figura 61 – Balão-glacial**



Fonte: CAGNIN, 1975, p. 123

Denota menosprezo, pouco-caso por alguém ou choro. Recebeu o nome de “glacial” porque lembra, na parte inferior do balão, gelo derretendo (CAGNIN, 1975, p. 123; RAMOS, 2009, p. 38).

**Figura 62 – Balão-unísono**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 39

Apresenta fala e balão únicos, porém compartilhados por vários personagens. No exemplo acima, repare que o balão e a fala são os mesmos para dois personagens, mas há, porém, um apêndice para cada um (CAGNIN, 1975, p. 124; RAMOS, 2009, p. 39).

**Figura 63 – Balão-zero ou ausência de balão**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 39

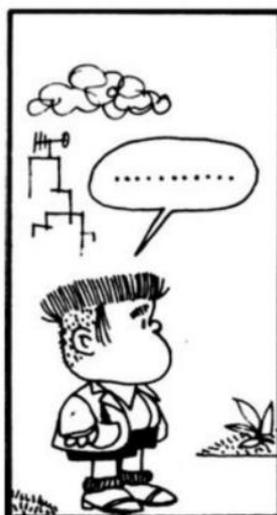
Caracterizado pela ausência de contorno do balão (RAMOS, 2009, p. 39). Além disso, pode ou não apresentar apêndice. No exemplo acima, o apêndice tem forma de traço, indicando quem profere a fala.

**Figura 64 – Balões-intercalados**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 39

Transmitem a sensação de dinamismo e continuidade da fala. De acordo com Ramos (2009, p. 39), “pode haver outro balão com a fala de um interlocutor”.

**Figura 65 – Balão-mudo**

Fonte: RAMOS, 2009, p. 39

Não tem nenhuma fala. Segundo Ramos (2009, p. 39), o balão-mudo, “em geral, aparecer com um sinal gráfico (como os pontos)”.

**Figura 66 – Balões-duplos**

Fonte: RAMOS, 2009, p. 40

De acordo com Cagnin (1975, p. 124), os balões-duplos são os que, “pertencendo a um só personagem, são ligados por um ‘estreito’ e informam que a fala foi dividida por um breve silêncio, em duas partes”. Mas há controvérsias. Ramos (2009, p. 40) propõe uma revisão da palavra “duplo”, pois ela sugere que só existem dois momentos de fala. Nas palavras de Ramos (2009, p. 40), “nem sempre é assim. Há situações em que ocorrem três, quatro ou até mais seqüências (sic) de fala do mesmo personagem”. Sendo assim, Ramos propõe o termo balão-composto. Vejamos um exemplo da situação para a qual Ramos nos alertou:

**Figura 67 – Balão-composto**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 40

**Figura 68 – Balão-sonho**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 41

Em vez de texto escrito, este tipo de balão apresenta uma imagem que retrata o conteúdo do sonho de um personagem (RAMOS, 2009, p. 41).

**Figura 69 – Balão de apêndice cortado**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 41

É utilizado para indicar a voz de alguém que fala, entretanto não aparece no quadrinho (RAMOS, 2009, p. 41).

**Figura 70 – Balões-especiais**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 41

De acordo com Ramos (2009, p. 41), “ocorrem quando assumem a forma de uma figura e conotam o sentido visualmente representado”.

### 3.4.2 Legenda

Ramos (2009, p. 49–50) analisa a legenda sob a perspectiva de Vergueiro, Eguti e Cagnin. Em suma, os três autores apresentam informações relacionadas à função e à posição do referido recurso. Para Vergueiro (2006 apud RAMOS, 2009, p. 49), “a legenda aparece no canto superior do quadrinho, antes da fala do personagem, para representar ‘a voz do narrador onisciente’”. Eguti (2001 apud RAMOS, 2009, p. 49–50) converge com Vergueiro. Para a estudiosa, a legenda “seria a narração de alguém externo à ação, em que o ‘narrador é onisciente e os verbos apresentam-se em terceira pessoa”. Cagnin (1975 apud RAMOS, 2009, p. 50), por sua vez, “vê o recurso normalmente no extremo superior da vinheta, pois é onde se dá o início da leitura”. Em relação a tudo o que se disse, Ramos (2009, p. 50, grifo do autor) faz uma observação:

[...] não é apenas o narrador onisciente que tem o direito ao uso da legenda. O narrador-personagem também pode se apropriar do recurso. É com um em algumas histórias o aparecimento do rosto do personagem, de modo a identificá-lo como o narrador da aquele trecho, geralmente fazendo menção a um fato no passado (ou *flashback*).

Figura 71 – *Os novos Titãs*, simulação de flashback



Fonte: RAMOS, 2009, p. 51

Na figura acima, o rosto do super-herói Robin aparece no canto superior esquerdo. O recurso indica que o personagem relata — por meio da própria perspectiva — a batalha contra o vilão Trigon (RAMOS, 2009, p. 51). Em outras palavras, Robin foi identificado como narrador daquele trecho. Repare, também, que há uma legenda no canto inferior esquerdo. Ela dá prosseguimento a narração de Robin por ele mesmo. Detalhe: a fala está entre aspas. Segundo Pimentel (2018, p. 86), para indicar que um enunciado é “[...] do personagem e não do narrador, a frase vem entre aspas e usa a mesma fonte especial do personagem, caso ele a possua [...]”. Ramos (2009, p. 51) ressalta que além do “rosto flutuante”, a cor de preenchimento da legenda é um aspecto visual que pode ser utilizado para identificar o narrador.

A legenda pode simular a forma narrativa empregada em romances (RAMOS, 2009, p. 51). Nesses casos, ocorre a combinação da voz do narrador com a dos personagens e elas são apresentadas em discurso direto. É possível utilizar o discurso indireto também, mas esse tipo discursivo não é muito comum nas HQs (RAMOS, 2009, p. 52). A figura abaixo ilustra a voz do narrador com a dos personagens em discurso direto. Trata-se de uma cena de *Príncipe Valente*, obra-prima de Hal Foster.

Figura 72 – *Príncipe Valente*: legenda simula discurso direto



Fonte: RAMOS, 2009, p. 52

O exemplo mostrado traz à tona mais uma possibilidade de aspecto visual da legenda: a ausência da linha de contorno. De acordo com Ramos (2009, p. 52, grifo do autor), “é possível inferir, então, que a linguagem dos quadrinhos prevê a existência de uma legenda sem signo de contorno, que pode ser chamada de *legenda-zero*”.

Para Ramos (2009, p. 53–54), o recordatório é uma “forma de legenda”. A princípio, o recurso era utilizado para resumir acontecimentos de uma tira seriada do dia anterior. Mais tarde, ganhou novas funções (RAMOS, 2009, p. 52–53): a de informar “sobre a simultaneidade de eventos (‘enquanto isso; ‘e depois’)”, por exemplo. Pimentel (2018, p. 86) define o recordatório assim:

São os retângulos que aparecem no alto dos quadrinhos e que contêm a narrativa da história. Na maioria das vezes a voz presente nos recordatórios pertence aos narradores oniscientes de toda a história. [...] A principal função dos recordatórios é de orientar o leitor com relação ao que vai acontecer ou lembrá-lo de algum fato importante que já ocorreu.

### 3.4.3 Oralidade

Uma das “marcas registradas” das HQs é a oralidade. Mas, afinal, o que é essa tal de oralidade? É nada mais nada menos que o efeito de verossimilhança (BRITTO, 2012, p. 87). Em outras palavras, “efeito de verossimilhança” é a tentativa de criar a ilusão de que um texto seja a fala de alguém (BRITTO, 2012, p. 87). Reparou na palavra “ilusão”? Pois é. Ela não está ali por acaso. Com “ilusão” queremos dizer “representação”. Portanto, a oralidade não é a transcrição da fala de alguém, mas uma aproximação. Afinal de contas, tanto a fala quanto a escrita são regidas por regras próprias. Cada uma é cada uma e como diz o outro: “cré com cré e lé com lé”. O que se aplica a uma, pode não se aplicar a outra. A questão da oralidade para o tradutor será discutida mais adiante, na subseção 6.2.2.1.

Como a oralidade se manifesta nas HQs? Ramos (2007 apud RAMOS, 2009, p. 56, grifos do autor) afirma que “[...] ocorre uma hibridização de *signos verbais escritos* e *signos visuais*. Estes, isto é, os signos visuais, agregam signos de três ordens: *icônica* (representação de seres ou objetos reconhecíveis), *plástica* (caso da textura e da cor) e *de contorno* (a linha ou borda que envolve as imagens [...])”. O autor apresenta três tipos de signos verbais escritos: tipografia, níveis de fala, marcadores conversacionais. Quanto aos signos visuais, ele os divide em quatro tipos: balão, turnos de fala, assalto de turno e sobreposição de vozes. As onomatopéias são um caso à parte. Podem fazer parte dos dois tipos de signos.

A tipografia está relacionada à expressividade que a letra adquire em uma situação sugerida pelo texto (RAMOS, 2009, p. 56). A letra comum apresenta forma linear, ausência de negrito e, normalmente, cor preta. Tais características significam expressividade “neutra” e funcionam como uma espécie de grau zero (RAMOS, 2009, p. 56). Variações desse padrão sugerem mudança na expressividade.

**Figura 73 – Expressividade “neutra”**



Fonte: ZIRALDO E PORTAL EDUCACIONAL, 2019a

Segundo Ramos (2009, p. 57), “letras com o tamanho menor indicam fala sussurrada ou em tonalidade mais baixa [...]”.

**Figura 74 – No último quadrinho, letra pequena indica tom de voz baixo**



Fonte: RAMOS, 2019, p. 57

O negrito representa tom de voz alto ou fala emotiva (RAMOS, 2009, p. 57). Além disso, “[...] a tonalidade mais forte serve também para dar destaque a determinado termo ou expressão [...]” (EGUTI, 2001 apud RAMOS, 2009, p. 57).

**Figura 75 – Negrito destaca a dislalia de Cebolinha**



Fonte: MSP, 2016

Segundo Ramos (2009, p. 58), “o mesmo efeito pode ser obtido com a mudança de cor na escrita da palavra ou com um traço sublinhando o termo”.

**Figura 76 – Nome sublinhado em *Hugo***



Fonte: RAMOS, 2009, p. 58

A variação do formato da letra pode representar características ou a nacionalidade de personagens (RAMOS, 2009, p. 58).

**Figura 77 – Em *Thor*, letra e cor diferentes revelam origem dos personagens**



Fonte: COMICEXTRA, 2018

Ramos (2009, p. 59) explica que “o tipo de letra pode indicar não apenas aspectos de fala, mas também de escrita”. No exemplo abaixo, o personagem Calvin lê a questão de uma prova no primeiro quadrinho. O enunciado aparece com um tipo de letra. No segundo quadrinho, Calvin responde à pergunta da avaliação. Repare que a letra do texto é diferente. Ela simula a caligrafia do garoto. No terceiro quadrinho, a letra muda de novo. Desta vez, para representar a fala do personagem. Note que o formato da letra é mais “neutro” em comparação ao dos dois quadrinhos anteriores (RAMOS, 2009, p. 59).

**Figura 78 – Tipos de letra indicam expressividade distintas**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 59

Ramos (2009, p. 59) acrescenta que “o efeito expressivo não depende necessariamente da mudança do corpo da letra”, apesar de este ser o recurso mais utilizado. No exemplo a seguir, o vilão Zoom, à direita, fala rápido. Para retratar esse traço pessoal, letras da fala do personagem foram prolongadas.

**Figura 79 – Representação da fala acelerada do vilão Zoom**



Fonte: COMICVINE, 2010

Entre as funções do hífen na HQ, destacaremos duas. Uma: hifenização, isto é, a “quebra” de palavras grandes, quando o espaço do balão for pequeno. A outra: fala silabada para enfatizar algo que se diz de modo ritmado (RAMOS, 2009, p. 66).

**Figura 80 – Hifenização da palavra “plataforma”**



Fonte: VERNE, 2014, p. 14

**Figura 81 – Hífen sugere fala silabada**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 66

Os níveis de fala são um indicador do grau de formalidade ou de informalidade, isto é, o registro. De acordo com Preti (2000 apud RAMOS, 2009, p. 60), níveis de fala são

[...] as diferentes possibilidades de uso da língua. Para o autor, a variedade de usos está vinculada a aspectos geográficos e socioculturais (idade, sexo, profissão, posição social, escolaridade, situação em que a fala é produzida).

Em estudo publicado em 1973, Preti investigou a representação da oralidade nas HQs. O *corpus* analisado consistia em 37 exemplares da revista *Mônica*, de Maurício de Sousa (RAMOS, 2009, p. 60–61). A conclusão? O pesquisador identificou níveis de fala diferentes, usados pelos mesmos personagens em diversas situações. Em outras palavras, a fala deles oscilava entre o formal e o informal. Mas as descobertas do linguista não pararam por aí. Ele constatou também o papel atribuído à HQ na metade dos anos 1970. Nas palavras de Preti (1973, p. 36 apud RAMOS, 2009, p. 61, grifos do autor),

os códigos morais pelos quais se pauta a atividade das editoras, os quais, atuando no sentido de transformar as revistas em quadinhos em instrumento de educação coletiva, transferem essa intenção também para o plano da língua, preservando com zelo a ortografia oficial e nivelando a fala das personagens pela *norma culta*, o que impede, freqüentemente (sic), qualquer identificação mais precisa dos *níveis sociolinguísticos* (sic).

Ou seja, a norma culta era uma espécie de régua que padronizava a representação da fala. A oralidade aparecia pouco. Logo, a caracterização expressiva dos personagens demonstrava uma contradição: “A imagem mostrava a personagem Mônica e os colegas desenhados como crianças, mas a representação da fala, bem como a utilização do léxico, era própria de um adulto, por causa do nível de fala mais formal” (RAMOS, 2009, p. 61).

Lauand (2006 apud RAMOS, 2009, p. 62) desenvolveu uma análise na mesma linha que a de Preti. Mas havia uma diferença. O *corpus* examinado era composto por traduções da HQ *Tio Patinhas e os Índios Nanicós*, publicadas pela Editora Abril em 1958, 1967, 1982, 1988 e 2004. O estudioso comparou as edições e detectou mudanças significativas nas falas dos balões. Em síntese, ele percebeu mudanças como: eliminação de pronomes átonos, utilização de locuções verbais e mudanças lexicais. Ramos (2009, p. 62) declara que “Lauand defende que as mudanças de tradução na história de Tio Patinhas tenham sido um reflexo das transformações do ‘português realmente falado no Brasil de hoje’”.

Os marcadores conversacionais “constituem termos marginais, que podem ser eliminados na passagem da língua oral para a escrita, mas que, oralmente, auxiliam no processo coesivo” (URBANO, 1998 apud RAMOS, 2009, p. 68). No exemplo abaixo, as palavras “é...”, “bom...” e “hã...” são exemplos de marcadores conversacionais. No contexto apresentado, elas indicam hesitação.

**Figura 82 – Exemplo de marcadores conversacionais**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 68

Nas HQs, a fala pode ser representada por palavras que “sintetizam momentos de conversação” (RAMOS, 2009, p. 69). Nem sempre essas palavras estão dicionarizadas. Vejamos dois exemplos. Primeiro: “blá-blá-blá”. Segundo: “bzzz”. “Blá-blá-blá” consta no dicionário e, “dentro de balões, indica que a pessoa está falando, às vezes até em excesso” (RAMOS, 2009, p. 69). “Bzzz”, por sua vez, não tem registro em dicionários. A palavra é uma onomatopeia, ela “[...] sugere conversa ao pé do ouvido, algo como um segredo ou informação de que só o interlocutor pode ter conhecimento” (RAMOS, 2009, p. 69).

**Figura 83 – “Blá-blá-blá” indicando fala**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 69

**Figura 84 – “Bzzz” simula conversa secreta**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 70

A mesma ideia se aplica aos xingamentos ou discussões entre personagens. De acordo com Ramos (2009, p. 70), eles “são representados por caracteres desconhecidos ou signos icônicos, como pregos, caveiras, estrelas e outros. Podem aparecer tanto dentro como fora dos balões, sejam (sic) eles de fala ou (sic) de pensamento”.

**Figura 85 – Caracteres indicam bronca**

Fonte: RAMOS, 2009, p. 70

**Figura 86 – Caracteres indicam resmungo**

Fonte: SAIKI, 2019

As onomatopeias — representação escrita do som — são uma “figurinha carimbada” nas HQs. Elas são muito diversificadas, a ponto de um mesmo som ter várias formas de representação. A escolha de qual utilizar depende da criatividade de cada autor. Mas devido ao uso regular de certas onomatopeias, existem representações que se consolidaram entre o público. Por exemplo, “bam” para representar som de tiro.

**Figura 87 – Cena de tiro em *Estórias Gerais***



Fonte: RAMOS, 2009, p. 78

As onomatopeias não são a representação exata do som. Às vezes, nem sequer chegam a se aproximar do som real. Na figura abaixo, por exemplo, o som de um soco foi representado com “soco”, porém a ideia do som foi transmitida.

**Figura 88 – A palavra “soco” sendo usado como onomatopeia**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 80

A representação da risada é considerada uma representação do som também. De acordo com Ramos (2009, p. 71), “a caracterização varia de autor para autor [...]”.

**Figura 89 – Risadas debochando de Mônica**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 71

**Figura 90 – Riso tímido de Julieta**



Fonte: ZIRALDO E PORTAL EDUCACIONAL, 2019b

Eguti (2001 apud RAMOS, 2009, p. 63) constatou que “os quadrinhos simulam a estrutura de uma conversação natural”. Além de carregarem falas e pensamentos, os balões são uma representação dos turnos conversacionais. Segundo Urbano (2000, p. 91 apud RAMOS, 2009, p. 63), os turnos conversacionais são “a unidade estrutural que se define como aquela em que um falante diz alguma coisa durante uma abordagem interativa continuada”. Ou seja, é a oportunidade dada a um dos falantes para fazer uso da palavra em uma conversa. Ramos (2009, p. 63–64, grifos do autor) acrescenta que “a alternância entre balões indicaria troca de falante. A quantidade de palavras sugere se o turno é *simétrico* (troca de fala proporcional entre os falantes) ou *assimétrico* (predomínio de uso da fala por um dos falantes)”.

**Figura 91 – Exemplo de turno simétrico**



Fonte: CURY, 2019

**Figura 92 – Exemplo de turno assimétrico**

**AS PESSOAS FALAM TANTO,  
OPINAM SOBRE TUDO, SOBRE TODOS!  
COMO AS PESSOAS ACHAM QUE SABEM  
DAS COISAS! FALAM E FALAM E FALAM E  
FALAM. SABE O QUE EU PENSO? EU ACHO  
QUE O MELHOR É FICAR EM SILÊNCIO.**



**É MAIS SÁBIO,  
VOCÊ NÃO ACHA?**



Fonte: CURY, 2015

As HQs simulam outra estrutura típica da fala: o assalto de turno (EGUTI, 2001 apud RAMOS, 2009, p. 64). Podemos conceituá-lo como “a ‘invasão’ do ouvinte no turno do falante num momento fora do convencional para a transição da fala. A tomada de turno pode ser com ou sem deixa dada pela fala do outro” (GALEMBECK, 1999 apud RAMOS, 2009, p. 64).

Figura 93 – *Hugo*, assalto de turno no primeiro e segundo quadrinhos



Fonte: RAMOS, 2009, p. 65

Ramos (2009, p. 65) explica que dentro dos turnos “[...] há uma série de recursos gráficos usada para representar outros elementos da conversação. A sucessão de pontos sugere pausa ou hesitação”. Além disso, “as repetições de sílabas ou palavras indicam engasgos, estratégia para reformulação do conteúdo que é dito ou reforço para intensificar alguma emoção [...]” (RAMOS, 2009, p. 65). Ramos acrescenta também que “um caso muito visto nos quadrinhos é o da repetição da consoante, recurso usado para representar gagueira, sugerindo surpresa ou incompreensão” (RAMOS, 2009, p. 66).

Figura 94 – Repetição de consoante indica surpresa



Fonte: RAMOS, 2009, p. 66

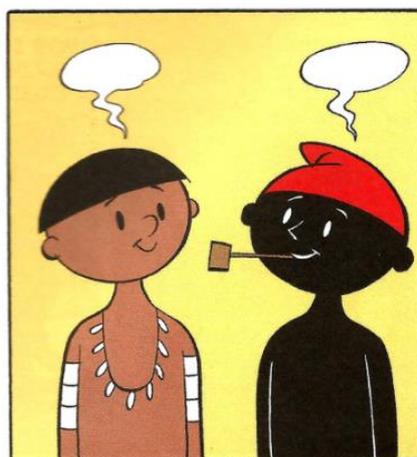
Em relação ao silêncio, três formas de representá-lo se destacam (RAMOS, 2009, p. 67). A primeira: sem balões. A segunda: balões sem texto. A última: uso de reticências, que, em geral, sugere pausa ou hesitação (o contexto poderá dissipar a ambiguidade).

**Figura 95 – Ausência de balões de fala sugerem silêncio**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 67

**Figura 96 – Balões de fala vazios sugerem silêncio**



Fonte: PINTO, 2009, p. 13

**Figura 97 – Reticências sugerem pausa ou hesitação**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 67

Ramos (2009, p, 72, grifo do autor) argumenta que “os quadrinhos têm uma forma bem literal e objetiva de *indicar sobreposição de vozes*: parte de um balão aparece sobreposto a outro durante a fala do personagem”.

**Figura 98 – Exemplo de sobreposição de voz**



Fonte: PINTO, 2009, p. 45

Ramos (2009, p, 72) ressalta que a sobreposição de voz “[...] pode servir para representar também assalto de turno, momento em que uma pessoa toma a fala da outra”.

**Figura 98 – Sobreposição de voz indicando assalto de turno**



Fonte: RAMOS, 2009, p. 73

### 3.4.4 Letreiramento

O designer, tipógrafo e letrista Nate Piekos (2019, n.p.) afirma que “o letreiramento de revistas em quadrinhos tem tradições estéticas e gramaticais únicas”<sup>15</sup>. Baseado em tendências modernas e na própria experiência profissional, Piekos elaborou uma lista com as principais convenções utilizadas pelos letristas de HQs. Boa parte delas foi estabelecida pelas editoras Marvel e DC. Mas Piekos ressalta que tais regras não são rígidas, pois podem variar de editor para editor e até dentro da mesma empresa. Usando-se como exemplo, ele afirma: “Constantemente me pedem para driblar ou quebrar essas regras com base no que ‘parece’ melhor ou, mais provavelmente, pelas restrições de espaço num quadrinho”<sup>16</sup> (PIEKOS, 2019, n.p.).

**Figura 99 – Asterisco**



Fonte: PIEKOS, 2019

Sinal gráfico que remete a nota do editor apresentada em uma legenda dentro do quadrinho ou em outra parte da página. Geralmente, o asterisco tem uma de duas funções. A primeira: sugerir ao leitor que mais informações podem ser obtidas em outra edição ou revista em quadrinhos. A segunda: explicar siglas.

<sup>15</sup> Em inglês: “Comic book lettering has some grammatical and aesthetic traditions that are unique”.

<sup>16</sup> Em inglês: “I’m often asked to bend or break these rules based on what “feels” best, or more likely, the space constraints within a panel”.

**Figura 100 – Negrito e itálico**



Fonte: PIEKOS, 2019

Normalmente, a combinação do negrito com o itálico é utilizada para enfatizar algum elemento do texto.

**Figura 101 – *Breath marks* ou *whiskers*, *fireflies*, *crow's feet***



Fonte: PIEKOS, 2019

São três “tracinhos” empilhados verticalmente. Tratam-se de chaves { }, mas ganham a forma de “tracinhos” devido ao tipo de fonte que se utiliza. Nas HQs, são colocadas antes e depois de alguma tosse ou engasgo. Dentro desse sinal gráfico, a palavra pode aparecer grafada em itálico, letra minúscula ou negrito. Quando vazias, as *breath marks* formam um símbolo semelhante a uma bolha estourando. Isso indica que o personagem está morto ou inconsciente.

**Figura 102 – Balão-berro**



Fonte: PIEKOS, 2019

Tende a ser mais irregular e caótico do que o balão-de-linhas-quebradas. Na maioria das vezes, o texto é grafado em negrito e com algumas palavras grandes ou sublinhadas para intensificar a ênfase.

**Figura 103 – Legendas**



Fonte: PIEKOS, 2019

Há quatro tipos de legendas nas HQs. Um: espaço-temporais. Dois: monólogo interno. Três: falada. A última: editorial. Legendas espaço-temporais podem ser escritas com a mesma fonte dos diálogos. Nesse caso, elas são grafadas em itálico. Por outro lado, podem ser apresentadas em fonte sem serifa compacta para indicar marcações de tempo e de espaço. Legendas de monólogo são, geralmente, grafadas em itálico e representam a voz interior do personagem,

em especial para substituir o balão de pensamento. Legendas faladas sugerem a verbalização da fala do personagem fora de cena, isto é, aquele que está presente, porém oculto. Elas não são escritas em itálico, mas entre aspas. As legendas editoriais transmitem a voz do roteirista ou do editor e são grafadas em itálico.

**Figura 104 –Hífen duplo**

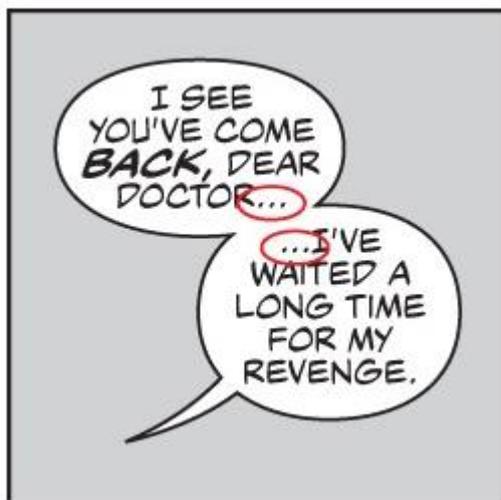


Fonte: PIEKOS, 2019

Geralmente, o meia-risca (–) ou o travessão (—) não são utilizados nas HQs americanas. Em vez disso, emprega-se o hífen duplo (--) para dois casos. O primeiro: interrupção brusca da fala de um personagem. O segundo: substituição do ponto e vírgula, que, normalmente, não é usado nas HQs. Segundo Piekos (2019, n.p., grifo do autor), “o hífen duplo e as reticências *não* são permutáveis, embora muitos roteiristas os utilizem alternadamente”<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Em inglês: “The double dash and the ellipsis are *not* interchangeable, even though many writers use them interchangeably”.

**Figura 105 – Reticências**

Fonte: PIEKOS, 2019

As reticências indicam suspensão da fala do personagem. Se este estiver falando, parar e voltar a falar no balão seguinte, deve-se encerrar a primeira fala com reticências e em seguida começar a segunda com o mesmo sinal gráfico. Há outra possibilidade de usá-las: quando o personagem faz pausa devido a sofrimento físico.

**Figura 106 – Língua estrangeira**

Fonte: PIEKOS, 2019

Quando o personagem fala em língua estrangeira, o texto começa com o símbolo “menor que” (<) e termina com o símbolo “maior que” (>). Normalmente, a primeira menção ao idioma estrangeiro será acompanhada por um asterisco. Ele remeterá a uma legenda explicando de qual língua se está traduzindo.

**Figura 107 – Hifenização**

Fonte: PIEKOS, 2019

Não há regra fixa em relação a dividir palavras longas com hífen para adequá-las ao tamanho do balão de fala. Em geral, recomendam evitar a hifenização sempre que possível. Mas há exceção: palavras compostas que podem ser facilmente divididas.

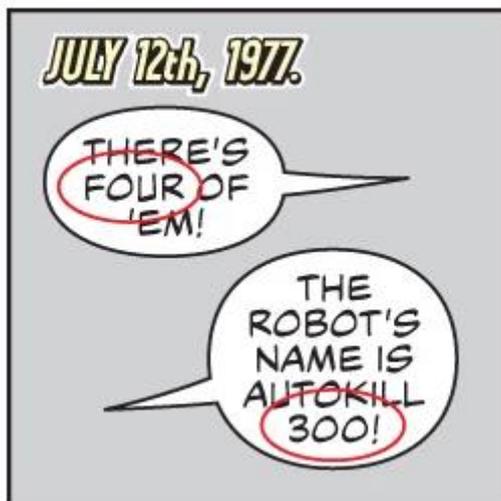
**Figura 108 – Itálico**

Fonte: PIEKOS, 2019

A utilização do itálico é diversificada. O texto em itálico é empregado em monólogos, no estilo tradicional de legendas espaço-temporais, legendas editoriais, balões de pensamento, estrangeirismos ou qualquer situação em que a voz seja transmitida por meio da TV, rádio, comunicador etc. De vez em quando, o itálico é utilizado em marcadores conversacionais não

lexicalizados — como “Uh” ou “Huh” — ou para sussurro. Além disso, o itálico é empregado em títulos de filmes, livros, etc.

**Figura 109 – Números**



Fonte: PIEKOS, 2019

São escritos por extenso, exceto se forem data, nome, parte de um nome ou números grandes. Recomenda-se que números maiores que vinte sejam escritos em algarismos.

**Figura 110 – Pontos de interrogação e de exclamação**



Fonte: PIEKOS, 2019

Só deve ser utilizado em perguntas gritadas. Não é consenso o ponto de interrogação vir antes do de exclamação. Mas visto que o texto estará em negrito ou em tamanho grande (indicando grito), o ponto de interrogação será a única pista visual que o leitor terá de que a frase é, também, uma pergunta.

**Figura 111 – Aspas**

Fonte: PIEKOS, 2019

As aspas são utilizadas em legendas faladas, isto é, aquelas em que o personagem fala, mas não está visível na cena. Caso haja mais de uma legenda falada, deve-se abrir aspas em cada legenda, mas fechá-las só na última legenda falada. Se dois ou mais personagens tiverem legendas faladas, deve-se fechar aspas assim que cada personagem termina de falar e antes do próximo começar a se pronunciar. A pontuação da última linha de uma frase fica antes das aspas que fecham o período. Segundo Piekos (2019, n.p.), “alguns editores pedem que as aspas sejam fechadas no final da página, mesmo que a legenda com a fala do personagem continue na página seguinte”.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Em inglês: "Some editors ask that an end quote be used at the end of a page even if the captions resume on the following page".

**Figura 112 – Balão-de-linha-quebrada**

Fonte: PIEKOS, 2019

A fala sempre será grafada em *itálico* quando for transmitida por meio de rádio, TV, telefone ou qualquer tipo de alto-falante.

**Figura 113 – Espaçamento entre frases**

Fonte: PIEKOS, 2019

Não é necessário utilizar espaçamento duplo — dois toques na barra de espaço — depois da pontuação que encerra uma frase. O espaçamento simples — um toque na barra de espaço — é suficiente. Não deve haver espaço antes ou depois de reticências ou hífen duplo.

**Figura 114 – Fala em tamanho pequeno/balão com espaço sobrando**



Fonte: PIEKOS, 2019

Utiliza-se a fonte em tamanho pequeno para sugerir que o personagem está murmurando alguma coisa, dizendo algo para si mesmo ou falando de maneira envergonhada. Às vezes, um balão com muito espaço sobrando é utilizado para indicar sussurro.

**Figura 115 – Efeitos sonoros**



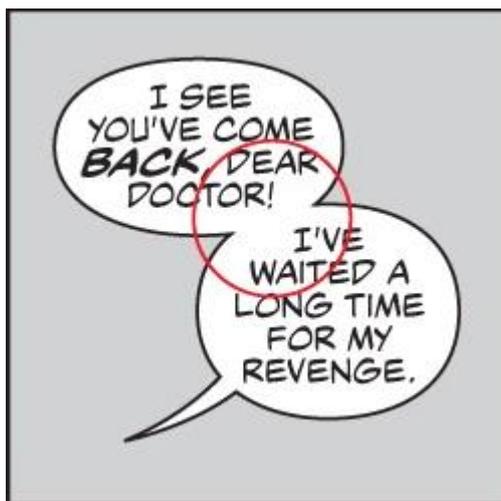
Fonte: PIEKOS, 2019

Quando sons não são fala, apresentam-nos em estilos de letras que ajudam a transmitir sua intensidade e suas propriedades.

**Figura 116 – Balão com contorno duplo**

Fonte: PIEKOS, 2019

Tem a mesma finalidade do balão-berro: dar ênfase ao diálogo. O apêndice do balão com contorno duplo se une tanto ao balão interno quanto ao externo. Além disso, o balão do fundo apresenta, geralmente, preenchimento de cor ou contorno grosso.

**Figura 117 – Balão-composto**

Fonte: PIEKOS, 2019

Balões diretamente ligados pertencem, na maioria das vezes, a mesma linha de raciocínio. Dois ou mais enunciados sobre o mesmo assunto devem ser apresentados nesse formato. Essa regra é descumprida quando há restrições de espaço.

**Figura 118 – Balão-composto interligado por conectores**

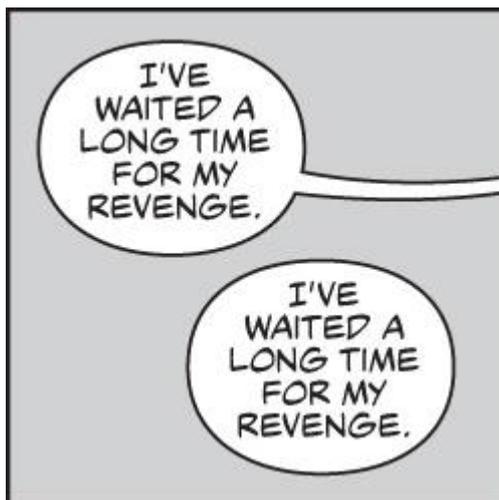
Fonte: PIEKOS, 2019

Há dois exemplos de quando são utilizados. Primeiro: o personagem expressa duas ideias diferentes em sequência. Segundo: dois personagens conversam no quadrinho — um fala, outro responde. O balão deles será intercalado e interligado por conectores. Essa regra é descumprida quando há restrições de espaço. Nesse caso, o letrista interliga os balões diretamente.

**Figura 119 – Música/canto**

Fonte: PIEKOS, 2019

Normalmente, uma única nota musical indica assobio. Uma ou duas notas musicais em balões de fala representam canto. A fala cantada é escrita em itálico e a linha de base é meio ondulada.

**Figura 120 – Fala fora do quadrinho**

Fonte: PIEKOS, 2019

Quando o personagem diz algo fora de cena, o apêndice do balão se choca contra o requadro (moldura ou contorno do quadrinho). De acordo com Piekos (2009, n.p.), “alguns editores preferem deixar estes balões sem apêndice”<sup>19</sup>. Este, quando existe, tem forma de arco simples ou “s”.

**Figura 121 – Balão-trêmulo**

Fonte: PIEKOS, 2019

Na maioria das vezes, representam a fala de monstros. Apresentam fonte tipográfica grande e meio aberrante para simular voz tenebrosa ou distorcida.

<sup>19</sup> Em inglês: “Some editors prefer to simply have a tailless balloon”.

**Figura 122 – Apêndice em forma de estrela**

Fonte: PIEKOS, 2019

Indica que o personagem está fora de cena — atrás da porta ou dentro de um prédio, por exemplo. O apêndice do balão termina no ponto de origem e a ponta dele se assemelha a uma explosão em forma de estrela. De acordo com Piekos (2019, n.p., grifo nosso), “os letristas têm liberdade para representar a explosão [ponta do apêndice], às vezes dão curvas a ela, fazem uma estrela com forma irregular ou utilizam algo que lembre um par de *breath marks*”<sup>20</sup>.

**Figura 123 – Balão-telepático**

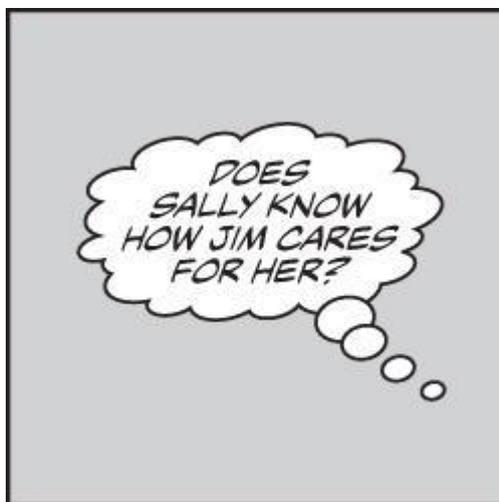
Fonte: PIEKOS, 2019

A fala telepática pode ser grafada em itálico. Em HQs antigas, os balões-telepáticos se parecem com o balão-pensamento. A diferença é que os balões-telepáticos apresentam *breath*

<sup>20</sup> Em inglês: Letterers often take creative license with the burst, sometimes giving it curves, making an irregular star shape, or even using something that resembles a pair of breath marks.

*marks* nas extremidades. Muitos letristas, atualmente, preferem abrir mão do estilo tradicional de balão-telepático para “dar asas” à criatividade e inventar novos formatos (PIEKOS, 2019, n.p.).

**Figura 124 – Balão-pensamento**



Fonte: PIEKOS, 2019

Atualmente, a tendência é utilizar legendas de monólogo no lugar do balão-pensamento (PIEKOS, 2019, n.p.). O texto do balão-pensamento pode ser escrito em itálico. O apêndice dele tem forma de bolhas e aponta para a cabeça do personagem (diferentemente do balão de fala padrão, que aponta para a boca).

**Figura 125 – Balão-ondulado**



Fonte: PIEKOS, 2019

Em geral, usam-no quando o personagem demonstra sofrimento físico. A fala é exagerada e interrompida por reticências. O balão e o apêndice apresentam forma sinuosa, trêmula. À medida que o personagem se aproxima da morte ou de um estado de inconsciência, o tamanho do texto fica menor e termina com um par de *breath marks* vazias.

**Figura 126 – Balão-cochicho**



Fonte: PIEKOS, 2019

Tradicionalmente, a fala sussurrada é representada pelo balão com linha de contorno tracejada. Atualmente, os letristas utilizam outras opções igualmente aceitas. Por exemplo: balão e texto em tom acinzentado; texto em letras minúsculas ou fala em tamanho pequeno e balão grande; fala em itálico.

#### 4 A TRADUÇÃO DE HQs

Grande parte das HQs distribuídas no Brasil são importadas, principalmente de países anglófonos como os EUA (SILVA, 2015, p. 38). Na década de 1930, o *Suplemento Juvenil* de Adolfo Aizen desencadeou uma “avalanche de traduções” de HQs americanas. O resultado não poderia ter sido diferente, o mercado editorial brasileiro de HQs deslanchou (REIS, 2012, p. 127). Mas nem só de HQs americanas vive o mercado editorial brasileiro. Ele tende também a importar outros sucessos internacionais, entre os quais “destacam-se os quadrinhos europeus (França, Bélgica e Itália, por exemplo) [...] e sobretudo japoneses, como é o caso dos mangás” (ARAGÃO, 2016, p. 77). Nos últimos anos, tornou-se fato público e notório: a HQ “mudou da água para o vinho”. Quê? Explicamos. Para isso, apresentaremos dois motivos. O primeiro: diversificação de público-alvo e temas (ARAGÃO; ZAVAGLIA, 2010, p. 436; SILVA, 2015, p. 38). Em outras palavras, a HQ “agrada a gregos e troianos”, isto é, além do público infantil, passou a atender outros grupos, incluindo à parcela adulta de leitores. O segundo: mudança de status (ARAGÃO, ZAVAGLIA, 2010, p. 437; ASSIS, 2016, p. 15). Os quadrinhos foram elevados à condição de bem artístico e cultural. Atualmente, ostentam o título de nona arte e estão em “pé de igualdade” com outras linguagens, como a literatura e o cinema — sexta e sétima artes, respectivamente (ARAGÃO, ZAVAGLIA, 2010, p. 437; ASSIS, 2016, p. 21–22).

Quanto aos estudos científicos sobre HQs, Faveri e Silva-Reis (2016, p. 7) comentam: “[...] há já certa tradição no estudo dos quadrinhos que perdura, no Brasil, por aproximadamente 40 anos”. Mas calma, pois a parte triste da história vem agora: o momento em que constatamos que a tradução de HQs ainda está “batendo à porta da academia”, “mendigando” atenção. De fato, a afirmação parece um exagero retórico, mas tem um fundo de verdade. Os pesquisadores são unânimes: não há muitos estudos acerca da tradução de HQs no meio acadêmico. Para não ficarmos só em nossas palavras, vejamos as declarações de alguns estudiosos do assunto. Silva (2015, p. 38) afirma que “a grande maioria das histórias em quadrinhos consumidas no Brasil vem de países de língua inglesa, e há poucos trabalhos que analisam a qualidade de sua tradução para o português”. Aragão e Zavaglia (2010, p. 436) constataam:

[...] o estudo específico da tradução de histórias em quadrinhos, que vem se desenvolvendo gradativamente, ainda não é substancial, tanto no âmbito das Ciências da Linguagem como no dos Estudos da Tradução. A pouca ênfase dada a esse tipo de pesquisa está ligada, em grande parte, a uma série de estereótipos atribuídos a essa forma de mídia [...].

Assis (2016, p. 15), por sua vez, argumenta: “A tradução de histórias em quadrinhos (HQs) constitui um campo dos Estudos da Tradução ainda pouco explorado, de forma que não há um fundamento teórico específico relacionado à prática”. Ele ainda acrescenta que “a tradução das histórias em quadrinhos possui especificidades que até o momento foram pouco abordadas nos Estudos da Tradução. Isto se dá em parte porque os quadrinhos ainda possuem uma trajetória ou status reduzido como objeto de pesquisa [...]”. (ASSIS, 2016, p. 21–22).

Em relação a literatura acadêmica disponível acerca do tema, Faveri e Silva-Reis (2016, p. 7, grifo dos autores) afirmam:

A primeira obra [...] sobre o assunto específico da tradução de quadrinhos é de cunho prático e pedagógico, abordando apenas o campo linguístico do texto - referimo-nos a *Oficina de tradução do francês: traduzindo quadrinhos*<sup>21</sup> de Maria Lúcia Jacob D. Barros de 2009.

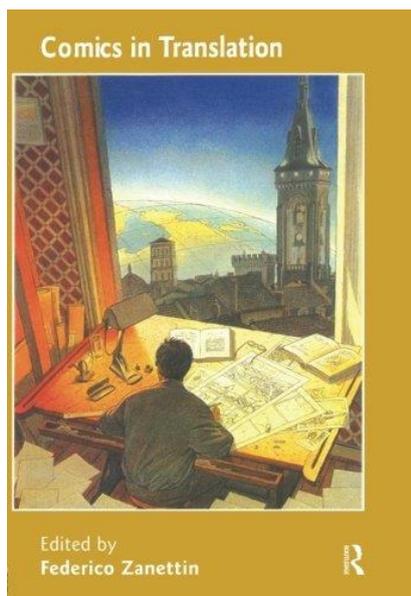
Em nossas pesquisas, encontramos mais duas obras. Uma em português, a outra em inglês. A primeira: *Tradução de histórias em quadrinhos: teoria e prática*, de Carol Pimentel. A segunda: *Comics in Translation*, editado por Federico Zanettin.

**Figura 127 – Tradução de histórias em quadrinhos: teoria e prática**



Fonte: AMAZON, 2019a

<sup>21</sup> BARROS, Maria Lucia Jacob Dias de. *Oficina de tradução de francês: traduzindo quadrinhos*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG/LABEL, 2015. Disponível em: [http://www.letras.ufmg.br/padrao\\_cms/documentos/eventos/vivavoz/traducaoquadrinhos-site.pdf](http://www.letras.ufmg.br/padrao_cms/documentos/eventos/vivavoz/traducaoquadrinhos-site.pdf). Acesso em: 1 dez. 2020.

**Figura 128 – *Comics in Translation***

Fonte: AMAZON, 2019b

Visto que há escassez de materiais voltados para a tradução de HQs, em especial em português do Brasil, os trabalhos acadêmicos são fontes de pesquisa indispensáveis para os que pretendem se aventurar no estudo desse assunto. Faveri e Silva-Reis (2016, p. 9) endossam a tese, porém fazem uma observação: “[...] pode-se perceber que se multiplicam teses, dissertações e artigos sobre o assunto, mas que se encontram dispersos entre as revistas acadêmicas e os bancos de dados das bibliotecas brasileiras [...]”.

## 5 RELATÓRIO DE TRADUÇÃO

Esta seção será desenvolvida por meio das subseções a seguir.

### 5.1 Projeto de escritura

Adiante, contextualizaremos o material que traduzimos para apresentar alguns dos elementos que o caracterizam.

#### 5.1.1 A série animada

*Regular Show* (*Apenas um Show*, no Brasil) é um desenho animado criado por James Garland Quintel. Foi exibido no canal Cartoon Network de 2010 até 2017 e fez muito sucesso. A série animada foi indicada a diversos prêmios, entre eles o que ganhou na categoria de melhor curta-metragem com o episódio *Ovocelente*. A trama se passa em um mundo fantástico, no qual há vários personagens antropomorfizados — de animais a coisas inanimadas, por exemplo, uma máquina de chiclete. Pedro Lemos (2017, p. 181) afirma que *Apenas um Show* é marcado pela

[...] predominância de matrizes técnicas e linguísticas que apontam para uma experiência marcada pelo lúdico, pelo fantástico e pelo não ordinário. Em outras palavras, para formas de racionalidade que não são necessariamente as do mundano e do cotidiano.

J. G. Quintel sempre foi fã de desenhos animados. Em algumas declarações, ele revelou que desde criança gostava de desenhar e já tinha a convicção de que transformaria isso em profissão. Em 2005, Quintel se formou na California Institute of the Arts — instituição cofundada por Walt Disney, em 1961, e o primeiro estabelecimento de ensino superior especializado em artes visuais e performáticas dos EUA. Enquanto fazia alguns trabalhos acadêmicos, Quintel começou a criar os personagens de *Apenas um Show*. O primeiro foi Pairulito. É por isso que ele é o mais velho da série. Além disso, o autor gosta de imaginar que suas criações envelhecem com o passar do tempo.

Os episódios giram em torno de dois personagens principais: Mordecai e Rigby. O enredo de cada história segue um padrão: surge um problema relativamente simples. Os dois protagonistas tentam resolvê-lo, mas algo mágico, sobrenatural ou estranho acontece e complica a situação. Quintel contou que a inspiração para a criação dos personagens principais e

para a temática da série vieram da vida dele. O universo de *Apenas um Show* faz inúmeras referências nostálgicas à cultura popular dos anos 80 — músicas, filmes, videogames. Quintel passou a infância nessa década, o que justifica tantas menções a ela. Os relacionamentos sociais são outra questão da vida de Quintel refletida na série — a amizade e o comportamento de Mordecai e Rigby são baseados em vivências da época de faculdade. Quintel comentou que algumas das características da dupla de protagonistas — participação em desafios de comida, interesse por videogames, consumo de fast-food etc. — são voltadas para o público jovem, que é quem mais se identifica com tais comportamentos.

Como mencionado, *Apenas um Show* tem vários personagens antropomorfizados. J. G. Quintel acredita que o “mundo dos desenhos” proporciona ao artista uma liberdade criativa única. É por isso que ele optou por não utilizar personagens humanos ou convencionais. A seguir, listaremos os personagens principais da série.

### Figura 129 – Mordecai



Fonte: APENAS UM SHOW WIKI, 2019a

Mordecai é um dos protagonistas da série. Ele tem 23 anos e é um gaio-azul — ave de aproximadamente 30 centímetros, oriunda da América do Norte. Além disso, Mordecai é o melhor amigo de Rigby. Juntos, eles são quem faz a história se desenrolar. Apesar de ter os mesmos comportamentos que Rigby, Mordecai é um pouco mais responsável. Ele representa o lado racional da dupla. A voz original de Mordecai é feita por J. G. Quintel, que considera o personagem como seu *alter ego*.

**Figura 130 – Rigby**

Fonte: APENAS UM SHOW WIKI, 2019b

Rigby completa a dupla de protagonistas de *Apenas um Show*. Ele é um guaxinim de 23 anos. Tem uma personalidade explosiva, é irresponsável e sedentário. Na maioria dos episódios, Rigby é o responsável por causar os problemas no enredo — o que acaba envolvendo Mordecai, então os dois tentam resolvê-los juntos.

**Figura 131 – Benson**

Fonte: APENAS UM SHOW WIKI, 2019c

Benson é o chefe de Mordecai e Rigby. Ele administra o parque onde alguns personagens da série trabalham. Por serem irresponsáveis a maior parte do tempo, mesmo que Mordecai tente passar uma imagem diferente, Benson não confia na dupla de protagonistas. Por isso, sempre acaba dando os piores trabalhos a eles. Benson faz parte do grupo de seres inanimados que foram antropomorfizados. Ele é uma máquina de chiclete com braços e pernas finos, cinzas

e compridos. Uma das principais características do personagem é o “pavio curto”. Benson se irrita com muita facilidade.

**Figura 132 – Saltitão**



Fonte: APENAS UM SHOW WIKI, 2019d

Saltitão é sério e trabalhador. O tipo de indivíduo a quem todos recorrem quando surge um problema, pois sabem que ele é quem terá a solução. Principalmente se o caso for de natureza sobrenatural — a especialidade do personagem. Além disso, Saltitão é o melhor funcionário do parque e o responsável por ajudar Mordecai e Rigby nas complicações que o enredo da história apresenta. Saltitão parece um gorila albino, mas é, na verdade, o famoso Abominável Homem das Neves ou *Yeti*. A idade dele é um mistério. No desenho animado, revelou-se que ele nunca envelhece em virtude de um pacto firmado com os Guardiões da Juventude Eterna.

**Figura 133 – Musculoso**

Fonte: APENAS UM SHOW WIKI, 2019e

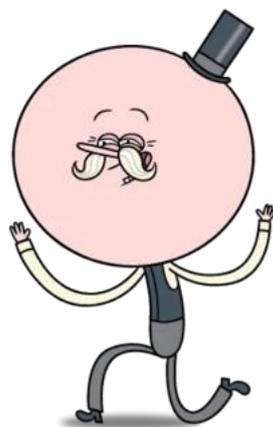
Mitch “Musculoso” Sorenstein, humano, 25 anos, pele esverdeada. Fantasmão é o melhor amigo de Musculoso. A relação entre os dois lembra a de Mordecai e Rigby. Musculoso trabalha no parque. É um dos funcionários de confiança de Benson. O personagem é conhecido pelo bordão “A minha mãe!” — uma espécie de piada infame repetida constantemente ao longo da série.

**Figura 134 – Fantasmão**

Fonte: APENAS UM SHOW WIKI, 2019f

Fantasmão flutua, tem corpo semitransparente e parece estar coberto por um lençol. Tais características dão a ele uma aparência fantasmagórica, exceto por um detalhe: uma mão com cinco dedos que sai da cabeça dele. Fantasmão é calmo, gentil e prestativo.

**Figura 135 – Pairulito**



Fonte: APENAS UM SHOW WIKI, 2019g

Pairulito é mais um dos personagens que são objetos inanimados que foram antropomorfizados. Ele pode ser confundido com um ser humano com cabeça desproporcionalmente maior que o corpo, porém é um pirulito com pele rosada, roupas e chapéu elegantes, além de um bigode louro esbranquiçado. Apesar de ter idade bem avançada, ele é um dos personagens mais ingênuos da série. Além de ser alegre, ingênuo e de se deslumbrar facilmente, Pairulito tem conduta cavalheiresca.

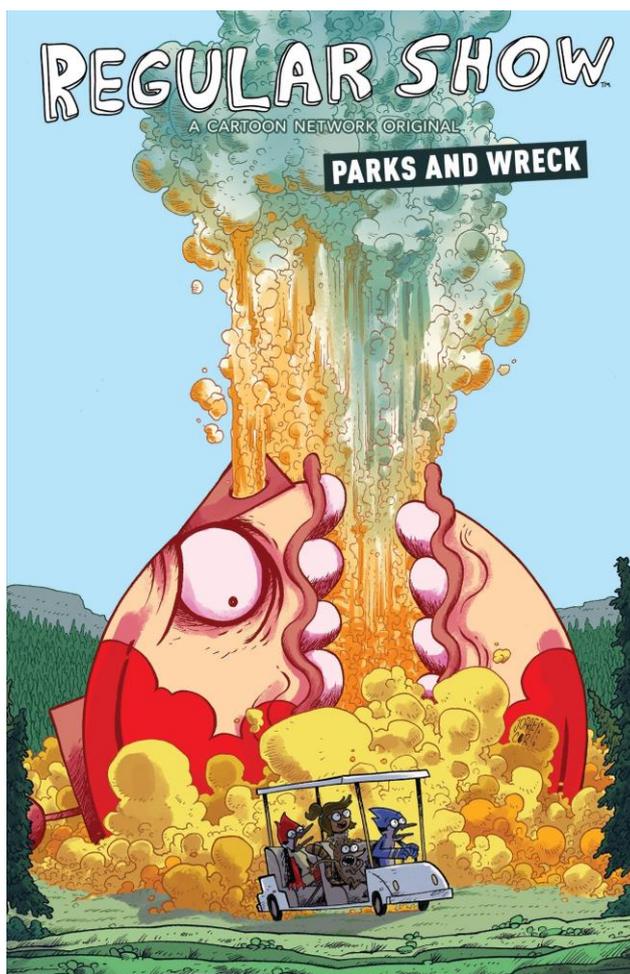
### 5.1.2 As HQs traduzidas

As HQs são fiéis ao desenho animado de *Apenas um Show*, embora cada história tenha sido escrita e ilustrada por pessoas diferentes. Isso faz com que cada uma tenha visual, enredo, discurso e ritmo únicos, característicos de cada autor. Os quadrinhos são publicados pela BOOM! Studios — editora norte-americana fundada em 2005, por Richie Ross, e especializada em HQs de alcance mundial e em *graphic novels* para diversos públicos. A empresa coleciona trabalhos premiados. Exemplos? *Lumberjanes*, *The Woods*, *Giant Days*, *Klaus* e *Mouse Guard*. A BOOM! Studios publica suas produções por meio de quatro divisões: Boom! Box, Boom! Town, Archaia Entertainment e KaBOOM! Esta última é o selo editorial responsável por publicar as histórias que traduzimos para este trabalho. Inicialmente, a divisão se chamava BOOM! Kids. Lançada em 2009, voltava-se para o público infantil. Mas em 2011, tudo mudou. O selo foi renomeado para KaBOOM! e o público-alvo ficou mais abrangente.

Ao todo, traduzimos oito histórias. Cinco foram retiradas de *Regular Show: Parks and Wreck* — *graphic novel* publicada em 2014. Eis os títulos:

- *Wi-Fi Madness*;
- *Video Game Genie*;
- *Melan Collie and the Finite Sadness*;
- *Fancy Dinner*;
- *A Minibike Built for Two*.

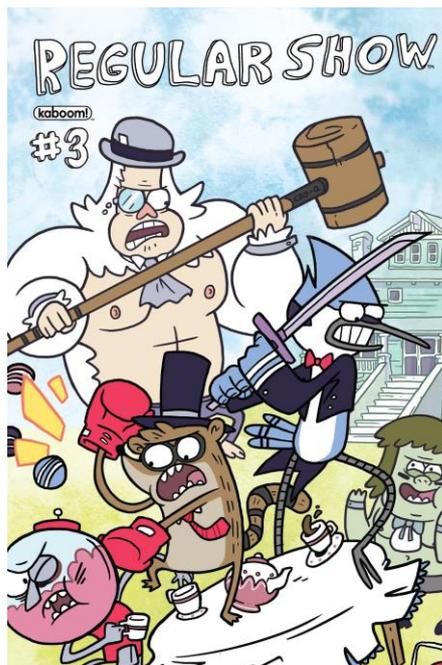
**Figura 136 – *Regular Show: Parks and Wreck***



Fonte: COMIC VINE, 2019a

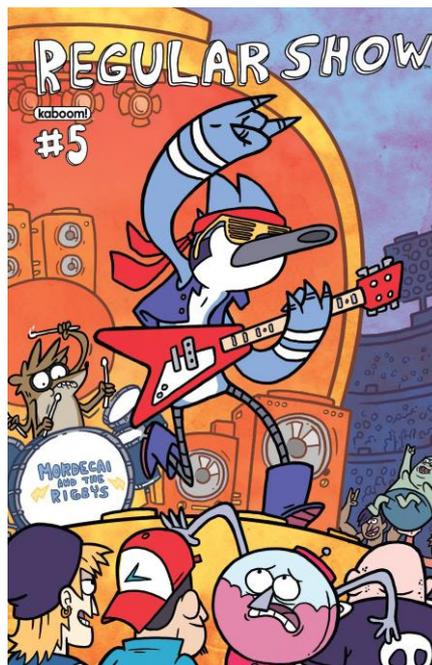
A sexta história se chama *Arm Skills* e se encontra em *Regular Show #3*, publicada em 2013. A sétima se intitula *Freeigans* e foi extraída de *Regular Show #5*, publicada em 2013. A última não tem título. Ela é contada em duas partes. A primeira apareceu em *Regular Show #7*; a segunda, em *Regular Show #8*. Ambas as edições foram publicadas em 2013.

**Figura 137 – Regular Show #3**



Fonte: COMIC VINE, 2019b

**Figura 138 – Regular Show #5**



Fonte: COMIC VINE, 2019c

**Figura 139 – Regular Show #7**



Fonte: COMIC VINE, 2019d

**Figura 140 – Regular Show #8**



Fonte: COMIC VINE, 2019

## 5.2 Projeto de tradução

A seguir, descreveremos: (1) os problemas de tradução com os quais nos deparamos; (2) algumas considerações sobre eles; e (3) propostas de como resolvê-los.

### 5.2.1 Oralidade

Anteriormente, ficamos a par do que é oralidade a partir da perspectiva de Britto (2012), isto é, efeito de verossimilhança, tentativa de simular a fala de alguém... lembrou-se? Mas ele não para por aí. Consciente, Britto esclarece também o que oralidade não é. Para isso, o estudioso a diferencia de “falar errado”. Segundo Britto (2012, p. 87), “[...] há que se distinguir com cuidado três sentidos possíveis da palavra ‘errado’ tal como ela era (e ainda é, infelizmente) utilizada, na expressão ‘falar errado’, por adeptos da visão tradicional do português como uma frágil flor de estufa protegida de seus falantes”. Apresentemos, então, os três sentidos atribuídos à palavra “errado”. Um: erro de linguagem. Outro: variante subpadrão do idioma. O último: marca de oralidade. Para definir cada item, Britto (2012, p. 88) utiliza três frases ilustrativas: “(3) Eu não fazi nada de errado. (4) Os menino chegou cansado. (5) Eu vi ele quando cheguei no escritório”.

Na frase “(3) Eu não fazi nada de errado”, temos como sujeito o pronome pessoal “eu”. Mas o verbo “fazer” foi conjugado como “fazi”. Isso caracteriza um “[...] *erro de linguagem*, no sentido estrito do termo” (BRITTO, 2012, p. 88, grifo do autor). Podemos supor que

o falante que usa a forma ‘fazi’ ainda é um aprendiz de português — uma criança em fase de aquisição da linguagem, ou um estrangeiro aprendendo o idioma. Assim, para marcar a fala de uma criança bem pequena, o escritor ou tradutor pode utilizar ‘fazi’ para dar verossimilhança à sua personagem, mostrando que ela está em fase de aprendizagem (BRITTO, 2012, p. 88).

Na frase “(4) Os menino chegou cansado”, o artigo “os” indica que o sujeito é plural. Porém, o restante do enunciado é construído no singular: “menino chegou cansado”. Nesse caso, não temos

[...] exatamente um erro de português; o que temos [...] é uma variante do idioma considerada *subpadrão* — ou seja, habitualmente empregada por pessoas com pouca ou nenhuma instrução formal. Nessa variedade do português, utiliza-se a marca do plural apenas no primeiro elemento da frase — no caso, o artigo *os* — enquanto os termos que se seguem — o núcleo do sujeito, *menino*, o verbo *chegou* e o predicativo *cansado* — permanecem no singular. Esse tipo de concordância pode ser usado por um escritor ou tradutor como marca de fala subpadrão, para indicar que o personagem em questão não tem instrução formal (BRITTO, 2012, p. 88, grifos do autor).

Na frase "(5) Eu vi ele quando cheguei no escritório", algumas construções se desviam da norma culta. O pronome reto "ele" foi utilizado como complemento do verbo "ver". No lugar de "ele" deveria ter sido empregado o pronome átono "o". Outro "tropeço" é a utilização inadequada da regência do verbo "chegar". Em vez de "ao", usou-se "no". O último "problema" é de ordem estilística. O pronome "eu" poderia ter sido omitido, pois "vi" denuncia a primeira pessoa do singular, isto é, "eu" (BRITTO, 2012). Entretanto, Britto argumenta que esses casos são "[...] *marcas de oralidade* propriamente ditas: três estruturas que podem ser encontradas na fala de qualquer brasileiro, com qualquer nível de instrução, mas que dificilmente seriam empregadas na escrita" (BRITTO, 2012, p. 88, grifo do autor). Finalmente, chegamos ao ponto que nos interessa: as marcas de oralidade. O que são elas? De acordo com Britto (2012, p. 87, grifo do autor), "[...] o escritor/tradutor precisa identificar certas marcas textuais que criem [...] [o] efeito de verossimilhança, essa impressão de que estamos lendo a fala de uma pessoa. A essas marcas daremos o nome de *marcas de oralidade*". Britto faz uma observação pertinente: diferenciar o trabalho do escritor (roteirista, romancista, dramaturgo) e o do tradutor literário. Afinal, há marcas de oralidade mais recomendáveis ao escritor do que ao tradutor (BRITTO, 2012, p.89). A marca dialetal é um exemplo. O estudioso não condena o uso desse recurso pelo tradutor. Mas faz um alerta: o risco de se criarem caricaturas ou incoerências, pois estruturas dialetais são marcadas geograficamente (BRITTO, 2012, p. 90–92). Feita a ressalva, Britto apresenta algumas marcas de oralidade que podem interessar ao tradutor literário. Elas se dividem em três tipos: fonéticas, lexicais e morfossintáticas (BRITTO, 2012, p. 92).

As marcas fonéticas são formas gráficas que registram a tendência de pronúncia das palavras pelos falantes de um idioma. Exemplos? "Pra" — contração de "para" — e "né" — contração de "não é" — (BRITTO, 2012, p. 92). Na literatura inglesa, as marcas fonéticas são muito utilizadas. Elas desempenham dois papéis. O primeiro: indicar a oralidade. O segundo: sugerir que a fala de um personagem é uma variante da língua-padrão (BRITTO, 2012, p. 92). Em relação ao Brasil, Britto (2012, p. 92) afirma que

[...] os escritores brasileiros não costumam utilizar esse tipo de marca. 'Pra' e 'né' são praticamente as únicas que podem ser encontradas nos diálogos da maioria dos escritores; outros [...] utilizam também formas reduzidas de verbos auxiliares, como 'tá' e 'tava'. O fato de que não temos uma tradição muito forte de utilizar marcas fonéticas de oralidade na nossa literatura desaconselha seu uso em traduções.

As marcas lexicais consistem na utilização de palavras ou expressões para criar o efeito de verossimilhança (BRITTO, 2012, p. 93). Britto, mais uma vez, chama a atenção para as marcas de oralidade recomendáveis tanto para o escritor quanto para o tradutor ou apenas para

o primeiro. No nível lexical, essas marcas estão relacionadas à gíria e ao coloquialismo. O autor distingue esses dois elementos da seguinte maneira:

Constituem gíria as palavras e expressões que são usadas por grupos claramente definidos, e que são pouco utilizadas por pessoas que não pertencem a eles, sendo em muitos casos até mesmo desconhecidas por elas. A gíria tende a ser efêmera; depois de algum tempo ou bem ela desaparece sem deixar vestígio ou bem ela passa a ser usada por toda a população, caso em que deixa de ser gíria no sentido estrito e passa a ser um *coloquialismo* (BRITTO, 2012, p. 93, grifo do autor).

As marcas morfossintáticas, como o próprio nome sugere, combinam a morfologia e a sintaxe para produzir a oralidade. A morfologia diz respeito à forma das palavras, ao estudo das classes de palavras. A sintaxe se refere à ordem ou a combinação delas, bem como a função que desempenham em dado contexto. Dos três tipos de marcas de oralidade mencionados, Britto demonstra preferência pelas morfossintáticas (BRITTO, 2012, p. 95). O autor afirma que elas são as mais úteis para o tradutor literário do português brasileiro por duas razões. A primeira: “[...] as características da sintaxe oral do português brasileiro variam relativamente pouco de uma região para outra, se comparadas com as peculiaridades fonéticas e lexicais dos diferentes dialetos” (BRITTO, 2012, p. 95). A segunda: “[...] essas marcas tendem a perdurar muito mais do que as lexicais. As gírias são efêmeras, e muitos dos coloquialismos de hoje não existiam meio século atrás” (BRITTO, 2012, p. 95).

Em nossas traduções, deparamo-nos com marcas lexicais e fonéticas. Abaixo, o **Quadro 1** apresenta as palavras *dude*, *bro* e *man*, exemplos de marcas de oralidade lexicais.

**Quadro 1 - OCORRÊNCIAS DE DUDE, BRO E MAN**

| NOME EM INGLÊS | Nº DE OCORRÊNCIAS | TRADUÇÃO NOSSA |
|----------------|-------------------|----------------|
| Dude           | 63                | Mano           |
| Bro            | 6                 |                |
| Man            | 25                | Cara           |

Fonte: elaboração própria

Traduzimos *man* por “cara”, pois é a opção consagrada pelos meios audiovisuais. Em filmes, séries e produções afins, *man* é, geralmente, traduzido por “cara”. Para *dude* e *bro*, optamos pela tradução “mano”. Pretendíamos traduzir cada palavra diferentemente. Pensamos em algumas possibilidades. Uma delas foi “véi”, corruptela de “velho”. Mas constatamos que

a utilização da palavra é maior em Brasília, como aponta Calcagno (2017) na matéria do Correio Braziliense intitulada “A terra do 'véi', 'oxe', 'treta' e outras mil gírias”. Segundo a lógica de Britto, portanto, “véi” seria gíria, não coloquialismo. O problema das gírias é que são restritas a um grupo de pessoas, local ou região, além de serem efêmeras. Logo, a tradução fica datada mais rapidamente. Então, buscamos uma opção tradutória que atendesse a dois critérios. Um: fosse muito difundida. Dois: fosse coloquial. Chegamos a “mano”, que é variação da palavra “irmão”. De origem paulista, “Mano” é vocábulo amplamente conhecido no país, principalmente entre jovens. Sendo assim, optamos por traduzir *dude* e *bro* da mesma forma, ou seja, “mano”. Em síntese, lançamos mão de duas estratégias para recriar as marcas lexicais. Uma: traduzir gírias ou coloquialismos da língua de partida apenas por coloquialismos da língua de chegada. Ao trocar gírias por coloquialismos, retardamos o envelhecimento da tradução no aspecto lexical. A outra: sempre que possível, traduzir expressões idiomáticas, interjeições e onomatopeias da língua de partida por suas correspondentes na língua de chegada. Trata-se de uma forma de preservar a expressividade e enriquecer a tradução, o que não ocorreria se apagássemos esses elementos ao omiti-los ou ao traduzi-los só pelo sentido. Quanto às marcas fonéticas, elas se manifestaram por meio de contrações como: *what's (what is)*, *you're (you are)*, *I'm (I am)*, *don't (do not)*, *isn't (is not)*, *it's (it is)*, *can't (can not)* etc. Como dissemos anteriormente citando Britto (2012), não há uma tradição forte relacionada a utilização de marcas fonéticas no Brasil. Na literatura, encontramos poucas ocorrências. Mas não tantas quanto no inglês. Nesse sentido, Britto desaconselha o emprego delas em traduções. Advertidos, acatamos em parte o conselho de Britto. Por quê? Porque em vez de desconsiderar o recurso completamente, utilizamos só algumas das marcas fonéticas mais populares no português do Brasil como: “pra” (para), “pro” (para o), dum (de um), tá (está), tô (estou), né (não é) etc.

### 5.2.2 Nomes

Entre as várias aplicações da palavra “nomes”, destacaremos três. Uma: antropônimos. Outra: topônimos. A última: títulos. Antropônimos são os “nomes de pessoa”. Topônimos, por sua vez, os “nomes geográficos” ou “nomes de lugar”. À primeira vista, nomes parecem inofensivos. Mas não se engane. Seja como for, essa questão é mais um dos “campos minados” da tradução. Quando se trata de nomes, todo cuidado é pouco.

O que é nome de pessoa? “Ué! É como chamamos os substantivos próprios que nomeiam seres individuais e específicos, não?”, podem pensar. Exatamente! Por falar nisso, Paulo

Rónai (1981, p. 50, grifo nosso) comenta que os antropônimos são “[...] uma categoria de vocábulos sem sentido verdadeiro, apenas de **utilidade designativa**”. Mas não é só isso. Rónai, para completar o raciocínio, acrescenta: “Essas palavras destituídas de significação possuem, entretanto, **valor conotativo dos mais fortes**” (RÓNAI, 1981, p. 50, grifo nosso). De tudo o que foi dito, organizemos as ideias. Ao que tudo indica, Rónai sugere a existência de duas classes de antropônimos. A primeira é designativa. A segunda, conotativa. Até aí tudo bem. Mas precisamos de mais detalhes. Que assim seja. Hora de introduzirmos mais dois pensadores nesta discussão. J. González e M. González (1991, p. 51 apud SILVA, 2016, p. 158–159), diferenciam dois tipos de nomes: os motivados e os não motivados. Em outras palavras,

os primeiros referem-se àqueles nomes próprios cujo valor conotativo será essencial na narrativa, são os nomes que foram atribuídos (pelo autor, por exemplo) com a intenção de representar ou realçar alguma característica relacionada à personagem [...]. Os antropônimos ‘não motivados’ não possuem um significado intencionado, ainda que possa tê-lo etimologicamente; sua informação provém de nomes comuns e não se associa a nenhum conceito ou objeto.

Em relação à tradução de antropônimos, Rónai (1981, p. 51) afirma que “não existe regra geral sobre a tradução dos antropônimos comuns. Certas línguas são mais propensas a naturalizá-los (como o italiano e o espanhol), mas na França e no Brasil são mantidos em suas formas primitivas”. Endossando, até certo ponto, as palavras de Rónai, a dupla J. González e M. González (1991, p. 51 apud SILVA, 2016, p. 161) argumenta que “até a primeira metade do século XX, consagrou-se na cultura ocidental traduzir os nomes próprios ou, ao menos, adaptá-los à fonética particular de cada língua, principalmente quando a língua traduzida não era de raiz latina”. Os três autores mencionados anteriormente apresentam considerações válidas e interessantes. Mas em termos temporais, elas estão relativamente distantes de nós. As reflexões de Rónai são de 1981. As de J. González e M. González são de 1991. De lá para cá, muitas mudanças ocorreram. Sendo assim, poderíamos nos questionar: o que dizem os pensadores contemporâneos sobre o assunto em questão? De acordo com Aixelá (2013 apud VIANA, 2016, p. 20), “a tendência hoje em dia é a de manter os nomes próprios como estão, seja repetindo, transcrevendo ou transliterando, à exceção de traduções pré-estabelecidas baseadas em tradição”. Outra contribuição atual é a da tradutora, pesquisadora e escritora Bárbara da Silva. Diferentemente de Aixelá, ela nos apresenta mais de uma possibilidade de estratégia de tradução para lidar com nomes próprios. Nas palavras de Silva (2016, p. 160),

[...] os tradutores podem se valer de muitas técnicas na tradução de nomes próprios, como por exemplo a não-tradução (sic) (o nome do personagem Haddock, da HQ

Tintin, se mantém em en. [inglês], de. [alemão], it. [italiano], esp. [espanhol]); a não-tradução (sic) que apresenta uma pronúncia diferente na língua-meta (en. [inglês] Alice [æli:is], fr. [francês] Alice [a'li:s], it. [italiano] Alice [a'litche]); a transcrição ou a transliteração de alfabetos não latinos (rus. [russo] Шкловский, pt. [português brasileiro] Chklovski, es. [espanhol] Shklovski); a adaptação morfológica para a língua alvo (fr. [francês] Milou, es. [espanhol] Milú, it. [italiano] Milù); a adaptação cultural (en. [inglês] James, pt. [português brasileiro] Tiago); a substituição (pt. [português brasileiro] Cebolinha, en. [inglês] Jimmy Five) e assim por diante.

Paulo Rónai traz à tona um assunto interessante: a tradução de hipocorísticos. Tratam-se de nomes afetivos ou carinhosos. O autor recomenda mantê-los em vez de traduzi-los. Como exemplo, Rónai (1981, p. 51) cita: Beppe (variante de Giuseppe), Jimmy (de James), Sacha (de Alexandre).

Segundo Rónai (1981, p. 52, grifo do autor), “outra categoria aparentemente neutra e na verdade carregada de significados explosivos é a dos *topônimos*”. A afirmação se deve ao fato de eles evocarem ideias ou conotações diferentes em cada indivíduo, pois elas são acumuladas e condensadas nas palavras ao longo do tempo. Nord aborda a questão dos topônimos também. Porém, a pesquisadora utiliza outra nomenclatura: exônimos, que, geralmente, ganham formas específicas em outros idiomas. Nord (2003, p. 184 apud SILVA, 2016, p. 172) esclarece:

Eles podem diferir-se quanto à pronúncia (por exemplo, fr. [francês] Lille, pt. [português brasileiro] Lille), à ortografia (pt. [português brasileiro] Paris, es. [espanhol] París), à morfologia (pt. [português brasileiro] Vietnã, pt. Eur. [português europeu] Vietname, in. [inglês] Vietnam), à entidade lexical (rus. [russo] Москва, pt. Eur. [português europeu] Moscovo, pt. [português brasileiro] Moscou; ch. [chinês] Běijīng, pt. [português brasileiro] Pequim), alguns nomes voltam à forma latina antiga (de. [alemão] Köln, pt. [português brasileiro] Colônia, es. [espanhol] Colonia) e outros são, inclusive, traduções literais (ned. [neerlandês] Nederland, pt. [português brasileiro] Países Baixos). Na tradução de textos não-ficcionais (sic) convencionam-se usar geralmente o exônimo da cultura-meta de um nome de origem da cultura-fonte, se houver um.

De acordo com Celotti (2008, n.p., tradução nossa), “uma das principais funções dos títulos é a de ser atrativo, além disso eles são constantemente alterados ao longo de sua jornada de um país para outro. [...] Mas podem ser mantidos também, revelando, nesse caso, sua origem e podendo dar um ar de exotismo”<sup>22</sup>. Rónai (1981, p. 102) corrobora a afirmação. Ele argumenta que “o título é uma unidade completa em si, e tem que transmitir uma mensagem e um impacto, no conjunto de suas poucas palavras”. O autor complementa: “Pode acontecer, porém,

---

<sup>22</sup> Em inglês: “It is well known that one of the main functions of titles is to be attractive, and they are often changed during their journey from one country to another. [...] But they can also be maintained, and in this case they reveal their origin and may provide an exotic touch”.

que a tradução exata do título não seja eufônica, fique ambígua ou inexpressiva ou, até, nem dê sentido. Nestes casos, muitas vezes por insistência do editor, o tradutor altera parcial ou completamente a denominação do livro” (RÓNAI, 1981, p. 102). Quanto a tradução de títulos de HQs no Brasil, Reis (2012, p. 130) explica que no século XX (1915–1960) predominava a adaptação. Nas palavras do pesquisador, “[...] era corriqueiro o aportuguesamento de títulos e palavras que, talvez, não tivessem correspondente em língua portuguesa”. Reis (2012, p. 130) detalha a constatação:

[...] a nomeação dos títulos no Brasil de revistas em quadrinhos, muitas vezes, não fazia referência ao título original e, por vezes, destacava o nome de uma personagem ou característica desta. Tal procedimento tradutório era uma maneira de colocar nomes que os brasileiros soubessem pronunciar e que de alguma forma chamassem a atenção dos compradores para consumir a literatura dos quadrinhos.

Em nossas traduções, encontramos os dois tipos de nomes: motivados e não motivados. Não foi necessário traduzir a maioria deles, pois levantamos e reutilizamos as opções adotadas pela dublagem brasileira do desenho animado. O objetivo dessa estratégia é uniformizar nossas escolhas. Isso evita incoerências que prejudicam a experiência de leitura, em especial para os que têm conhecimento prévio de *Apenas um Show*. Entretanto, algumas histórias apresentaram personagens inéditos e, conseqüentemente, nomes sem tradução oficial. Sendo assim, tivemos de pensar em estratégias tradutórias diferentes para lidar com esses casos.

A seguir, vejamos o **Quadro 2**, que contém nomes não motivados traduzidos pela dublagem. Eles aparecem tanto na HQ quanto no desenho animado.

**Quadro 2 - Nomes não motivados (HQ e desenho animado)**

| NOME EM INGLÊS | TRADUÇÃO DA DUBLAGEM |
|----------------|----------------------|
| Benson         | Benson               |
| Eileen         | Eileen               |
| Gary           | Gary                 |
| Margaret       | Margaret             |
| Mordecai       | Mordecai             |
| Rigby          | Rigby                |
| Starla         | Starla               |

Fonte: elaboração própria

Adiante, o **Quadro 3** apresenta os nomes não motivados que só aparecem na HQ. Por não terem tradução oficial, utilizamos traduções propostas por nós mesmos. Nossa estratégia consistiu em conservar os nomes em inglês, sem adaptá-los ou aporuguesá-los.

**Quadro 3 - Nomes não motivados (HQ)**

| NOME EM INGLÊS   | TRADUÇÃO         |
|------------------|------------------|
| Donald Pleasence | Donald Pleasence |
| Gristle          | Gristle          |
| Mario            | Mario            |

Fonte: elaboração própria

“Donald Pleasence” remete a uma pessoa real, um ator britânico. “Gristle” é personagem fictício e adepto do “friganismo” — estilo de vida alternativo. “Mario” é personagem ficcional também. Ele é dono de um restaurante italiano.

Agora apresentaremos o **Quadro 4**, que registra nomes motivados. Eles foram estabelecidos pela dublagem e estão presentes tanto na HQ quanto no desenho animado. Como mencionamos anteriormente, essa categoria de antropônimos tem valor conotativo. Além de nomear, indicam alguma característica do ser que denominam.

**Quadro 4 - Nomes motivados (HQ e desenho animado)**

| NOME EM INGLÊS  | TRADUÇÃO DA DUBLAGEM |
|-----------------|----------------------|
| Death           | Morte                |
| High Five Ghost | Fantasmão            |
| Muscle Man      | Musculoso            |
| Party Pete      | Pete Festeiro        |
| Pops            | Pairulito            |
| Skips           | Saltitão             |

Fonte: elaboração própria

A seguir, vejamos o **Quadro 5**, que indica os nomes motivados que só aparecem na HQ. Ao lidar com eles, tentamos preservar o aspecto conotativo que apresentam.

**Quadro 5 - Nomes motivados (HQ)**

| NOME EM INGLÊS                        | TRADUÇÃO                                       |
|---------------------------------------|--|
| Das Robots                            | Oz Robôs                                       |
| Dean (Death)                          | Mortício (Morte)                               |
| Fanny (Famine)                        | Foméia (Fome)                                  |
| Internet Troll                        | <i>Troll</i> da Internet                       |
| Melan Collie                          | Melan Collia                                   |
| Mobile Arm Wrestling Surgical Kommand | Komando Cirúrgico da Queda de Braço Mó-<br>vel |
| Paingiver                             | PartilhaDor                                    |
| Penny (Pestilence)                    | Pestilenta (Peste)                             |
| Super-Macho Cowboy Brigade            | Brigada Caubói de Supermachos                  |
| The Disco Construction Crew           | O Clube de Construtores da Disco               |
| Video Game Genie                      | Gênio do Videogame                             |
| Warren (War)                          | Guerrilho (Guerra)                             |
| Wi-fi Devil                           | Diabrete do Wi-fi                              |

Fonte: elaboração própria

“Das Robots”, “Mobile Arm Wrestling Surgical Kommand”, “Paingiver”, “Super-Macho Cowboy Brigade” e “The Disco Construction Crew” nomeiam personagens de uma história sobre luta de braço — uma atividade esportiva que promove competições de força e resistência. Optamos por adaptar os nomes para recriar a conotação que carregam. Tentamos manter as iniciais de cada um também, embora isso não tenha sido possível para todos os casos. Cabe ressaltar que a ordem das palavras — a sintaxe — mudou para se ajustar à sequência naturalmente imposta pelo português. Temos três exemplos em que nossa adaptação preservou todas as iniciais dos nomes em inglês. O primeiro: “**S**uper-**M**acho **C**owboy **B**rigade” (SCB), adaptado para “**B**rigada **C**aubói de **S**uper**M**achos” (BCS). O segundo: “The **D**isco **C**onstruction

Crew” (DCC), transformado em “O Clube de Construtores da Disco” (CCD). Repare que adaptamos “Crew” (grupo, equipe) para “Clube”. Priorizamos, portanto, a forma em vez do sentido exato para manter em português as mesmas iniciais do nome em inglês. O terceiro: “Paingiver”, adaptado para “PartilhaDor”. O nome em inglês combina as palavras *pain* (dor) e *giver* (doador). Em outras palavras, trata-se de um sujeito que espalha o sofrimento. Em português, recorreremos a uma boa dose de criatividade para reconstruir esse nome. Buscamos manter a inicial da palavra em inglês e a ideia evocada por ela. Resultado: utilizamos a palavra “partilhador”, pois começa com a letra “p”. Diferentemente do inglês, não fundimos duas palavras para criar uma. Em vez disso, utilizamos um artifício: colocar em maiúscula uma das letras da terminação da palavra em português. Isso formou outra palavra, isto é, “dor”. Para os demais casos, reconstituímos parcialmente as iniciais dos nomes em inglês. “**Mobile Arm Wrestling Surgical Kommand**” (MAWSK) foi adaptado para “Komando Cirúrgico da Queda de Braço Móvel” (KCQBM). Observe que a palavra “Kommand” foi escrita com licença poética em inglês, pois deveria ser *Command*. Para não perder o efeito artístico, seguimos a mesma linha: grafamos “Comando” como “Komando”. “Das Robots” se tornou “Oz Robôs”. O caso é curioso. O que seria esse “das”? Pensamos, pensamos e pensamos. Chegamos a duas hipóteses. Uma: jeito criativo de dizer o artigo definido inglês *the*. A outra: referência ao artigo definido neutro do alemão, isto é, *das*. Ficamos com a primeira opção. Portanto, traduzimos “das” pelo artigo definido plural “os”. Em seguida, nós o adaptamos: substituímos a letra “s” pela “z” para deixar a palavra marcada, isto é, causar um estranhamento, assim como no inglês.

“Dean”, “Fanny”, Penny e “Warren” compõem o quarteto intitulado *The Four Mini-Bikers of the Apocalypse*. Trata-se de referência aos Quatro Cavaleiros do Apocalipse — figuras bíblicas simbólicas, descritas pelo apóstolo João no capítulo seis do livro de Apocalipse. No texto bíblico, os quatro cavaleiros são: Morte, Fome, Peste e Guerra. Nesse sentido, tentamos recriar os nomes da língua de partida de modo que revelassem a carga simbólica que carregam. Então, propusemos: Dean → Mortício; Fanny → Fomélia; Penny → Pestilenta; e Warren → Guerrilho. O epíteto do quarteto foi traduzido como “Os Quatro Ciclistas do Apocalipse”.

Nós nos deparamos com topônimos também. As HQs traduzidas apresentaram alguns. A maioria ficcionais, conforme mostra o **Quadro 6** logo abaixo.

**Quadro 6 - Nomes de lugares (HQ e desenho animado)**

| NOME EM INGLÊS | TRADUÇÃO DA DUBLAGEM |
|----------------|----------------------|
| Park           | Parque               |
| Wing Kingdom   | Rei das Asinhas      |
| Coffee Shop    | Cafeteria            |

Fonte: elaboração própria

A tradução de “Wing Kingdom” nos deu trabalho. Apesar de ter sido proposta pela dublagem do desenho animado, esbarramos em um problema: a falta de padronização da tradução. Ao pesquisar, constatamos: nos episódios em que apareceu, o nome recebeu traduções diferentes. Analisemos, abaixo, o **Quadro 7**:

**Quadro 7 - Traduções de *Wing Kingdom***

| TRADUÇÃO DA DUBLAGEM       | EPISÓDIO                  | TEMPORADA      |
|----------------------------|---------------------------|----------------|
| Reino das Asinhas          | Debaixo do capuz          | 3 <sup>a</sup> |
| Rei do Frango à Passarinho | O grande ganhador         |                |
|                            | Restaurante chique        |                |
| Rei das Asinhas            | Última refeição           | 4 <sup>a</sup> |
| Rei das Asinhas            | De tabela                 | 5 <sup>a</sup> |
|                            | Queimado                  |                |
|                            | O cartão postal           |                |
|                            | A despedida de solteiro!! |                |
| Rei das Asinhas            | O fim do Musculoso        | 6 <sup>a</sup> |
|                            | Guerra dos formatos II    |                |
|                            | Tocolândia                |                |

|                 |                      |                |
|-----------------|----------------------|----------------|
| Rei do Galeto   | O prêmio dos parques | 7 <sup>a</sup> |
| Rei das Asinhas | Bem-vindos ao espaço | 8 <sup>a</sup> |

Fonte: elaboração própria

Resultado: optamos pela tradução “Rei das Asinhas”, pois ela é a campeã no número de ocorrências.

### Quadro 8 - Nomes de lugares (HQ)

| NOME EM INGLÊS | TRADUÇÃO          |
|----------------|-------------------|
| Mario’s        | Mario’s           |
| Pete’s Pizza   | Pete’s Pizza      |
| Dark Mainframe | Mainframe Sombrio |

Fonte: elaboração própria

Como mostra o **Quadro 8**, decidimos manter os nomes “Mario’s” (restaurante italiano) e “Pete’s Pizza (pizzaria) tal qual em inglês. O motivo? Se os traduzíssemos, teríamos de retocar as imagens em que aparecem.

#### 5.2.3 Marcas culturais

Chamamos de “marcas culturais” possíveis referências ou alusões culturais, isto é, elementos que remetem a um contexto cultural específico. Ao longo de nossa tradução, deparamo-nos com muitos desses elementos. Sendo assim, nós os reunimos no **Quadro 9**, localizado abaixo, que contém:

- identificação das marcas culturais do texto de partida;
- descrição das marcas culturais do texto de partida;
- categorização<sup>23</sup> das marcas culturais do texto de partida;
- opções de tradução das marcas culturais;
- tradução adotada por nós.

<sup>23</sup> As categorias foram formuladas por nós mesmos e sem nenhum rigor, pois a finalidade é apenas didática. Ei-las: comida, educação, entretenimento, folclore, lugar, produto, social e tecnologia

**Quadro 9 – Levantamento de marcas culturais**

| <b>NOME EM INGLÊS</b>    | <b>DESCRIÇÃO</b>  | <b>CATEGORIA</b> | <b>OPÇÕES DE TRADUÇÃO</b>         | <b>TRADUÇÃO ADOTADA</b> |
|--------------------------|---|------------------|-----------------------------------|-------------------------|
| <i>Tandem</i>            | Geralmente é uma bicicleta de dois lugares, mas pode haver mais assentos.   | Produto          | <i>Tandem</i>                     | <i>Tandem</i>           |
| <i>Flaming Hot chips</i> | Produto industrializado vendido em pacotes. Pode ter formas e sabores variados. A matéria-prima desse alimento é a massa de farinha de milho. | Comida           | Salgadinho picante                | Salgadinho picante      |
| <i>Burger pizza</i>      | Também chamado de <i>pizza burger</i> , é um alimento que se popularizou nos EUA. Grosso modo, é a fusão da pizza com o hambúrguer.           | Comida           | <i>Burger pizza, pizza burger</i> | <i>Pizza burger</i>     |
| Pizza                    | Iguaria de origem italiana. É feita de massa de farinha de trigo, coberta com vários ingredientes e assada em forno.                          | Comida           | Pizza                             | Pizza                   |
| <i>Hot dog</i>           | Iguaria típica dos EUA. Basicamente, consiste em um pão com salsicha e pode vir acompanhado de outros ingredientes.                           | Comida           | Cachorro- quente                  | Cachorro- quente        |

|                       |  |        |  |                        |
|-----------------------|--|--------|--|------------------------|
| <i>Shepherd's pie</i> | Iguaria típica da Inglaterra. Trata-se de uma torta de carne. Consiste em carne moída, geralmente de cordeiro, purê de batata e outros ingredientes. Tudo é assado no forno.   | Comida | Torta de carne inglesa, escondidinho de carne, torta de cordeiro | Torta de carne inglesa |
| Cereal                | Alimento para o café da manhã. Costuma ser comido frio, com leite ou iogurte, ou seco.   | Comida | Cereal matinal   | Cereal                 |
| <i>Burrito</i>        | Iguaria da culinária Tex-Mex (fusão da culinária mexicana e americana). Os alimentos de origem Tex-Mex são populares no Texas e em algumas partes do México. O burrito consiste em uma massa de farinha recheada com vários ingredientes. Lembra uma panqueca. | Comida | <i>Burrito</i>   | <i>Burrito</i>         |
| <i>Grilled cheese</i> | Sanduíche feito com pão e recheio de queijo. O pão é aquecido para que o queijo derreta.   | Comida | Queijo quente  | Queijo quente          |
| <i>Donut</i>          | Iguaria de origem incerta. É popular nos   | Comida | <i>Donut</i> , Rosquinha, rosquinha americana                    | Rosquinha              |

|                                  |  |          |                      |   |
|----------------------------------|--|----------|----------------------|---|
|                                  | EUA. Trata-se de uma massa açucarada frita, com cobertura doce e colorida.   |          |                      |   |
| <i>Potatoes with warm au jus</i> | <i>Au jus</i> é um termo francês para “ao molho”. Na culinária francesa, esse molho é o caldo secretado pela carne à medida que cozinha. Na culinária americana, o molho é geralmente utilizado em receitas que envolvem carne e pode ser servido junto com o alimento ou à parte, isto é, separado do alimento, para que este seja mergulhado no molho. | Comida   | Batatas ao/com molho | Batatas de alevinos com molho francês morno |
| <i>Nachos</i>                    | Iguaria da culinária Tex-Mex. Consiste em massa de milho crocante com formato triangular, cobertas por queijo e pimenta <i>jalapeño</i> .  | Comida   | <i>Nachos</i>        | <i>Nachos</i>                               |
| <i>Meatballs</i>                 | Iguaria que consiste em carne com o formato de uma pequena bola.   | Comida   | Almôndegas           | Almôndegas                                  |
| <i>Nursery school</i>            | Alusão ao sistema educacional americano. Estabelecimento   | Educação | Pré-escola           | Pré-escola                                  |

|                      |  |                |  |                  |
|----------------------|--|----------------|--|------------------|
|                      | educacional que atende crianças de até 5 anos.   |                |  |                  |
| <i>High school</i>   | Alusão ao sistema educacional americano. É formado por 4 anos (9º, 10º, 11º e 12º) e frequentado por estudantes de 15 a 18 anos. | Educação       | Ensino médio                                   | Ensino médio     |
| <i>Arm-wrestling</i> | Atividade esportiva em que dois oponentes travam um teste de força com um dos braços.  | Entretenimento | Queda de braço, braço de ferro e luta de braço | Braço de ferro   |
| <i>Yeti</i>          | Nome de criatura lendária que vive no Himalaia, segundo a crença de alguns.  | Folclore       | <i>Yeti, íéti</i> , Abominável Homem das Neves | <i>Yeti</i>      |
| <i>Coffee shop</i>   | Estabelecimento destinado à comercialização de produtos alimentícios. Tem como característica a preparação de refeições rápidas. | Lugar          | Cafeteria                                      | Cafeteria        |
| <i>Yard sale</i>     | Tradição cultural americana. Venda informal de bens usados que ocorre no quintal dos vendedores.                                 | Social         | Venda de garagem                               | Venda de garagem |
| <i>Freegan</i>       | Estilo de vida alternativo. Ba-  | Social         | <i>Freegano, frigano</i>                       | <i>Frigano</i>   |

|                   |  |            |   |                      |
|-------------------|--|------------|---|----------------------|
|                   | seia-se no boicote ao consumo.   |            |   |                      |
| <i>Piñata</i>     | Tradição ibérica que se popularizou em países latino-americanos. Consiste em um objeto, geralmente em forma de jegue, adornado, recheado com doces e pendurado em lugar alto para que alguém vendado e com um bastão o acerte. | Social     | <i>Piñata, pi-chorra, pinhata</i>           | <i>Piñata</i>        |
| <i>Smartphone</i> | É um dispositivo de telefonia móvel, ou seja, um celular. Combina recursos de computadores com funcionalidades avançadas, executadas por meio de aplicativos.  | Tecnologia | Celular, <i>smartphone</i>                  | <i>smartphone</i>    |
| Video game        | Equipamento eletrônico feito para jogar jogos.   | Tecnologia | Videogame                                   | Videogame            |
| <i>FOMO</i>       | Sigla para <i>Fear Of Missing Out</i> . Refere-se à ansiedade causada pelo medo de ficar desatualizado acerca de pessoas e eventos. Logo, o indivíduo fica continuamente   | Tecnologia | Medo de ficar por fora, medo de perder algo | MDP (Medo de Perder) |

|                         |  |            |                         |                          |
|-------------------------|--|------------|-------------------------|--------------------------|
|                         | conectado para saber das novidades e compartilhá-las com os outros. Essa síndrome é sintoma de dependência tecnológica |            |                         |                          |
| <i>Movie trailers</i>   | Trecho de filme utilizado como propaganda, antes do lançamento do material fílmico.                                    | Tecnologia | Trailers de filmes      | Trailers de filmes       |
| <i>Streaming</i>        | Sistema de distribuição de conteúdo multimídia mediante a internet.  | Tecnologia | Streaming, transmissão  | Transmissões             |
| <i>Internet troll</i>   | Gíria da internet para pessoa cujos comportamento e comentários enganam e irritam outros usuários.                     | Tecnologia | <i>Troll</i>            | <i>Troll</i> da internet |
| Gifs                    | Formato de imagem que apresenta fotos animadas.  | Tecnologia | Gifs                    | Gifs                     |
| <i>Street puncher</i>   | Possível alusão ao jogo <i>Street Fighter</i>  | Tecnologia | <i>Street puncher</i>   | <i>Street puncher</i>    |
| <i>Super Shark Bros</i> | Possível alusão ao jogo <i>Super Mario Bros</i>  | Tecnologia | <i>Super Shark Bros</i> | <i>Super Shark Bros</i>  |
| <i>Blob stacker</i>     | Possível alusão ao jogo <i>Stacker</i> .   | Tecnologia | <i>Blob stacker</i>     | <i>Blob stacker</i>      |
| <i>Burger hunter</i>    | Possível alusão ao jogo <i>Duck Hunter</i> .   | Tecnologia | <i>Burger hunter</i>    | <i>Burger hunter</i>     |

|                        |  |            |                                     |                    |
|------------------------|--|------------|-------------------------------------|--------------------|
| <i>Cartridge</i>       | Suporte em que os jogos antigos eram armazenados.  | Tecnologia | Cartucho                            | Cartucho           |
| <i>Cheat codes</i>     | Código ou método utilizado por jogadores para obter vantagens nos jogos eletrônicos.   | Tecnologia | Códigos, manhas, <i>cheat codes</i> | Códigos            |
| <i>Hit points</i>      | Unidade dos jogos eletrônicos que se refere à vida de um personagem.   | Tecnologia | Pontos de vida, HP                  | Pontos de vida     |
| <i>Photobomb</i>       | Ato de arruinar uma foto, de propósito ou não, causado por alguém que aparece de súbito na hora em que uma foto está sendo tirada. | Tecnologia | <i>Photobomb</i>                    | Fotobomba          |
| <i>Selfie</i>          | Espécie de autorretrato, tirado, geralmente, pela câmera frontal de dispositivos móveis, como um celular.                          | Tecnologia | <i>Selfie</i>                       | <i>Selfie</i>      |
| Desktop                | Microcomputador de mesa.   | Tecnologia | Computador, PC, área de trabalho    | PC                 |
| <i>Internet forums</i> | Termo da informática para designar ambientes virtuais em que se discutem problemas ou qualquer tipo de tema.                       | Tecnologia | Fóruns                              | Fóruns da internet |

|                  |  |            |                   |                   |
|------------------|--|------------|-------------------|-------------------|
| <i>404 error</i> | É um código informático. Indica ao usuário da internet que o que ele busca não foi encontrado ou não existe mais.  | Tecnologia | Erro 404          | Erro 404          |
| Webmasters       | Profissional capaz de gerenciar tarefas de um <i>webdesigner</i> (criador do projeto estético e funcional de um site) e de um <i>web developer</i> (lida com programação, sistemas de login, cadastro, área administrativa). | Tecnologia | <i>Webmasters</i> | <i>Webmasters</i> |
| <i>A/S/L</i>     | Gíria da internet utilizada em salas de bate-papo. É a abreviatura para <i>Age, Sex e Location</i> .   | Tecnologia | <i>A/S/L</i>      | <i>A/S/L</i>      |
| <i>LOL</i>       | Abreviatura da expressão <i>laughing out loud</i> , algo como “morrer de rir”.   | Tecnologia | <i>LOL</i>        | LOL               |
| <i>Chatroom</i>  | Ambiente virtual destinado à interação entre pessoas.  | Tecnologia | Sala de bate-papo | Sala de bate-papo |

Fonte: elaboração própria

Nas palavras do intelectual italiano Umberto Eco (2007, p. 165–166), o sentido estrito de referência é entendido

[...] como um ato lingüístico (sic) mediante o qual, aceito como reconhecível o significado dos termos usados, são indicados indivíduos e situações de um mundo possível

(que pode ser aquele em que vivemos, mas também aquele escrito por uma narrativa) e dizemos que, em uma certa situação espaço-temporal, se dá o acaso de que determinadas coisas estejam lá ou determinadas situações se verifiquem.

Eco (2007, p. 167) frisa que “o tradutor não deveria se permitir mudar a referência do texto narrativo [...]”. Como exemplo, ele menciona os personagens David Copperfield, de Charles Dickens, e Dom Quixote, de Miguel de Cervantes. O estudioso comenta que seria uma ação audaciosa, em uma tradução, dizer que David Copperfield morava em Madri e Dom Quixote em um castelo da Gasconha, ou seja, trocar a referência geográfica relacionada aos dois personagens. Mas Eco não é muito intransigente, pois a experiência o ensinou que a tradução está longe de ser uma ciência exata. Portanto, depois de afirmar que o tradutor não deveria mudar a referência do texto, Eco (2007, p. 167) acrescenta: “Contudo existem casos em que a referência pode ser desconsiderada para que se possa restituir a intenção estilística do texto original”.

Neste tópico, estamos tratando das “marcas culturais”. Está implícita, aí, a ideia de que não está em jogo apenas uma questão linguística, mas também extralinguística. A esse respeito, Eco (2007, p. 190) afirma:

Já foi dito, e trata-se hoje em dia de ideia (sic) aceita, que uma tradução não diz respeito apenas a uma passagem entre duas línguas, mas entre duas culturas, ou duas enciclopédias. Um tradutor não deve levar em conta somente as regras estritamente linguísticas (sic), mas também os elementos culturais, no sentido mais amplo do termo.

A seguir, apresentaremos algumas das marcas culturais com as quais nos deparamos e de que modo lidamos com elas. Para explicar tecnicamente as estratégias empregadas por nós, recorreremos aos procedimentos técnicos da tradução — ou, como alguns chamam atualmente, modalidades de tradução — propostos por Heloísa Gonçalves Barbosa, no livro *Procedimentos técnicos da tradução*.

#### 6.2.3.1 Produto

*Tandem* é vocábulo de origem inglesa. O nome designa a bicicleta que, normalmente, tem dois lugares, mas que pode ultrapassar esse número de assentos. Optamos por conservá-lo no texto de chegada, pois enriquece a leitura e reforça o título da HQ em inglês — *A Minibike Built for Two*, que, curiosamente, é outra maneira de denominar a *tandem*. Ao consultarmos o

Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa (VOLP)<sup>24</sup>, encontramos o registro da palavra. Ela é apresentada como estrangeirismo, isto é, palavra estrangeira que não está incorporada ao léxico do português do Brasil. Em termos técnicos, operamos uma transferência. Segundo Barbosa (2004, p. 71, grifo da autora), “a *transferência* consiste em introduzir material textual da LO [língua original] no TLT [texto na língua da tradução]”. Vale lembrar que a autora divide a categoria “transferência” em subcategorias. Em nosso caso, empregamos a subcategoria “estrangeirismo”, definida como o processo de “transferir (transcrever ou copiar) para o TLT [texto na língua da tradução] vocábulos ou expressões da LO [língua original] que se refiram a um conceito, técnica ou objeto mencionado no TLO [texto na língua original] que seja desconhecido para os falantes da LT [língua da tradução]” (BARBOSA, 2004, p. 71). Ao utilizarmos estrangeirismos, a autora explica que “o vocábulo ou expressão aparecerá no TLT [texto na língua da tradução] entre aspas, em itálico ou sublinhado marcando o itálico — isto é, como uma marca gráfica de que se trata de vocábulo estranho à LT [língua da tradução] — o que é obrigatório nas normas brasileiras de editoração [...]”. Como mencionado anteriormente, na seção sobre as convenções de letreiramento, optamos por grafar a palavra estrangeira em itálico em vez de aspas, pois estas são utilizadas para o discurso de personagens que falam, mas estão fora de cena.

**Figura 141 – Ocorrência de *tandem***



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p. 100

**Figura 142 – Tradução de *tandem***



Fonte: elaboração própria

<sup>24</sup> ESTRANGEIRISMO. In: VOLP, Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: ABL, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/2y7AR1i>. Acesso em: 10 abr. 2020.

### 6.2.3.2 Comida

*Burger pizza* é uma inovação gastronômica que funde duas paixões de muita gente: o hambúrguer e a pizza. No texto de partida, utiliza-se a palavra *burger pizza*. Mas ao pesquisar, encontramos a forma *pizza burger*, que parece ter um número maior de ocorrências na internet. Aqui, fomos felizes: o *burger pizza* não é de todo estranho no Brasil. Em 2018, o Burger King — rede de restaurantes americana especializada em fast-food — lançou o *pizza burger* para comemorar o Dia Mundial da Pizza, celebrado em 10 de julho. A novidade ficou disponível por tempo limitado e restrita aos estados Rio de Janeiro e São Paulo<sup>25</sup>. Apesar dessas limitações, isso foi o suficiente para introduzir na internet material promocional ou informativo a respeito da comida. Pensando por esse ângulo, optamos por utilizar *pizza burger* no texto de chegada. Mas ainda resta um problema: como grafá-lo? Bem, “pizza” é palavra estrangeira incorporada ao português, portanto não a grafamos em itálico nem entre aspas segundo o Manual de Comunicação do Senado Federal. “Burger”, por sua vez, é estrangeirismo também, mas não foi incorporado ao português. Em vez disso, foi aportuguesado e se tornou “hambúrguer”. O que fazer, então? Escrever “pizza-hambúrguer”? Eis, aí, o que chamamos de unidade de tradução. Alves, Magalhães e Pagano (2000, p. 38, grifo dos autores) a definem assim:

**UNIDADE DE TRADUÇÃO** é um segmento do texto de partida, independente de tamanho e forma específicos, para o qual, em um dado momento, se dirige o foco de atenção do tradutor. Trata-se de um segmento em constante transformação que se modifica segundo as necessidades cognitivas e processuais do tradutor. [...] Suas características individuais de delimitação e sua extrema mutabilidade contribuem fundamentalmente para que os textos de chegada tenham formas individualizadas e diferenciadas.

Nesse sentido, a sugestão anterior — “pizza-hambúrguer” — é válida, pois há uma argumentação para defendê-la, caso desejemos privilegiar a compreensão dos leitores. Mas se pesquisarmos essa construção na internet, não obteremos muitos resultados, o que a torna pouco verossímil. Assim, em vez de facilitar a compreensão dos leitores, obtêm-se o efeito contrário, pois se o leitor pesquisar o nome da comida, encontrará poucas informações. Preferimos considerar as duas palavras como uma só. Já que *burger* é estrangeirismo, optamos por grafar o nome todo em itálico.

---

<sup>25</sup> ADNEWS. Se no Brasil "tudo acaba em pizza"... Burger King lança o Pizza Burger. **Exame**, 6 de jul. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2Vkl0Wl>. Acesso em: 17 de abr. 2020

**Figura 143 – Ocorrência de *burger pizza***



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p. 13

**Figura 144 – *burger pizza***



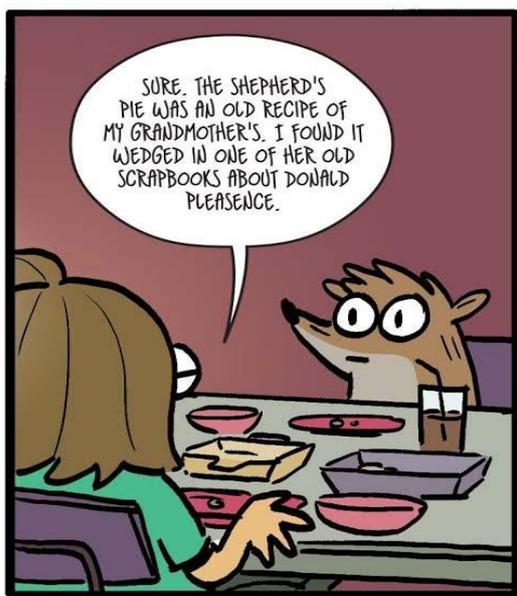
Fonte: elaboração própria

*Shepherd's pie* é uma iguaria típica da culinária inglesa. Trata-se de uma torta de carne, geralmente de carneiro. Ao pesquisar, encontramos como possibilidades de tradução: torta de carne inglesa, escondidinho de carne e torta de cordeiro. Optamos pela primeira opção — torta de carne inglesa. Embora “torta de carne” seja uma ideia meio genérica, a palavra seguinte, isto é, “inglesa”, funciona como tentativa de restituir a origem da comida. Se pesquisarmos “torta de carne inglesa” na internet, boa parte dos resultados remetem ao nome *shepherd's Pie* acompanhado pela explicação “torta de carne inglesa” entre parênteses. “Escondidinho de carne” é problemático, pois “escondidinho”, embora familiar para muitos brasileiros, é um prato de origem incerta muito famoso na culinária pernambucana<sup>26</sup>. Portanto, por evocar origem e associações diferentes, descartamos essa possibilidade. Quanto a “torta de cordeiro”, é tradução muito abrangente. Se a pesquisarmos na internet, aparecem, em comparação à “torta de carne inglesa”, poucas ocorrências que aludem a *shepherd's Pie*. Em resumo, decidimos privilegiar a leitura e a compreensão, mas, na medida do possível, sem apagar a referência cultural. Conforme Barbosa (2004, p. 75, grifos da autora), executamos o procedimento técnico explicação, definido como se segue:

Ha vendo a necessidade de eliminar do TLT [texto na língua da tradução] os *estrangereirismos* para facilitar a compreensão, pode-se substituir o *estrangereirismo* pela sua *explicação*. Isso pode acontecer em uma peça de teatro, por exemplo, em que, por uma questão de ritmo cênico, é preciso que o espectador tenha uma compreensão imediata da situação.

<sup>26</sup> MEDEIROS, Cristina. O tal escondidinho. *Correio do Estado*, 14 de abr. 2010. Disponível em: <https://bit.ly/3etuIgh>. Acesso em: 17 de abr. 2020

Figura 145 – Ocorrência de *shepherd's pie*



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p. 84

Figura 146 – Tradução de *shepherd's pie*



Fonte: elaboração própria

*Burrito* e *nachos* são pratos da culinária Tex-Mex — mescla da culinária mexicana e americana. Alimentos dessa natureza são populares no Texas e em algumas partes do México. Optamos por deixá-los na forma original para não apagar a referência estrangeira. De ssa forma, realizamos o procedimento técnico transferência, especificamente a subcategoria estrangeirismo. Visto que ambas as palavras não se encontram incorporadas ao português, tivemos de grafá-las em itálico.

Figura 147 – Ocorrência de *burrito*



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p. 92

Figura 148 – Tradução de *burrito*



Fonte: elaboração própria

Figura 149 – Ocorrência de *nachos*



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2013, p. 25

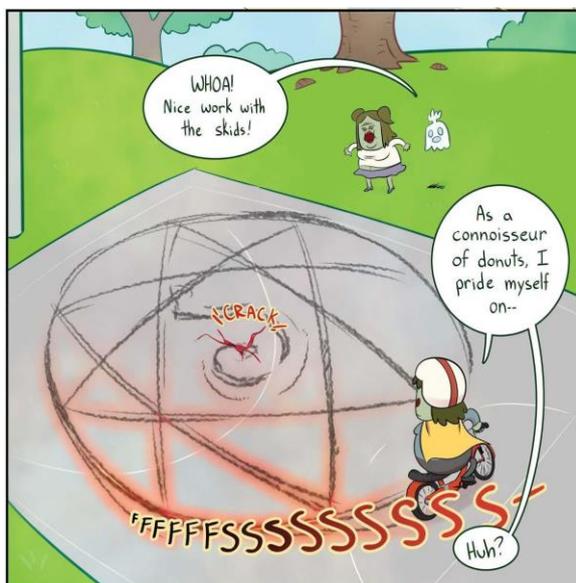
Figura 150 – Tradução de *nachos*



Fonte: elaboração própria

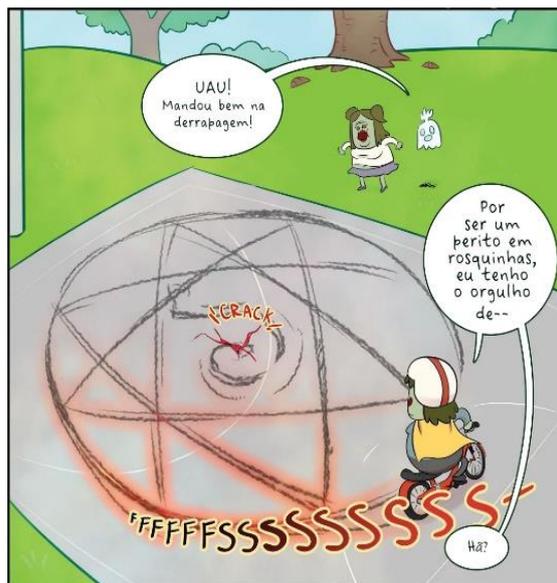
*Donut* é, de certa forma, um ícone na cultura pop. Quem nunca viu esse alimento em séries, filmes e desenhos animados, não é mesmo? No imaginário de muitos, mais vívida ainda é a ideia estereotipada do policial americano que não vive sem *donut*. Ele é uma massa açucarada frita, com cobertura doce e colorida. Geralmente, costumam traduzir a palavra por “rosquinha”. Há, aí, uma perda patente da precisão do vocábulo, que deixa, imediatamente, de ser identificado como comida que remete à cultura americana. Seja como for, tivemos de nos contentar com essa perda em prol da compreensão e da tradição de traduzir *donut* por “rosquinha”. Portanto, lançamos mão do procedimento técnico explicação.

Figura 151 – Ocorrência de *donut*



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p. 97

Figura 152 – Tradução de *donut*



Fonte: elaboração própria

### 6.2.3.3 Folclore

*Yeti* é a criatura mítica que, como reza a lenda, habita o Himalaia. De acordo com o VOLP<sup>27</sup>, o vocábulo é estrangeirismo de origem tibetana. Encontramos duas possibilidades de tradução para ele: “iéti” e “Abominável Homem das Neves”. A primeira parece ser um aportuguesamento; mas ao consultarmos o VOLP, não a encontramos registrada lá. A segunda é uma tradução conhecida, aparece, por exemplo, no título em português do Brasil do filme *Scooby-Doo e o Abominável Homem das Neves* (adaptado do inglês *Chill Out, Scooby-Doo*). Em nossa tradução, adotamos a palavra *yeti*. Por quê? Explicamos: “Abominável Homem das Neves” é opção tradutória difundida, mas é grande demais para caber no balão de fala. “Iéti” é interessante, pois a palavra está aportuguesada. Mas há um problema: não está dicionarizada. Isso é estranho, pois quando o estrangeirismo é adaptado à fonologia e à morfologia da língua que o assimilou, torna-se empréstimo. A esse respeito, Barbosa (2004, p. 72, grifo da autora) esclarece a diferença entre estrangeirismo e empréstimo:

Conceituado pela lingüística (sic), o *estrangeirismo* vem a ser um empréstimo vocabular não integrado à língua que o toma, conservando da outra os fonemas, a flexão e a grafia. Com o passar do tempo, sendo o vocábulo da língua estrangeira amplamente aceito pelos falantes da que o acolheu, tende este a se adaptar à fonologia e à

<sup>27</sup> YETI. In: VOLP, Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: ABL, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/2y7AR1j>. Acesso em: 10 abr. 2020.

morfologia desta última, caso em que se transforma em empréstimo [...], através de um processo denominado aclimatação [...].

Sendo assim, por não seguir o processo natural de incorporação à língua de chegada, nem constar nos dicionários da língua de chegada, decidimos desconsiderar a palavra “iéti”. Quanto ao vocábulo que empregamos na tradução, isto é, *yeti*, utilizamos o procedimento técnico transferência. Por se tratar de estrangeirismo, nós o grafamos em itálico.

**Figura 153 – Ocorrência de *yeti***



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2013, p. 27

**Figura 154 – Tradução de *yeti***



Fonte: elaboração própria

#### 6.2.3.4 Social

*Yard sale* é um costume cultural americano. Trata-se da venda de bens de segunda mão, expostos no quintal da casa de quem os vende. Tal situação inexistente no Brasil. Por aqui, o mais

próximo do referido costume americano é o bazar. Mas como sabemos, parecido não é igual. Bazar e *yard sale* têm em comum o fato de venderem itens usados, entretanto cada qual evoca campos associativos ou nuances diferentes. Diferentemente do bazar, por exemplo, *yard sale* não tem necessariamente o aspecto beneficente, pois quem põe seus itens à venda, intenta arrecadar dinheiro para si mesmo ao se desfazer daquilo que não deseja mais. Tendo isso em vista, quisemos conservar e evidenciar essa realidade estranha. Sendo assim, traduzimos *yard sale* por “venda de quintal”. Para tanto, lançamos mão da tradução literal, definida como “[...] ‘aquela em que se mantém uma fidelidade semântica estrita, adequando porém a morfo-sintaxe (sic) às normas gramaticais da LT [língua da tradução]’” (AUBERT, 1987, p. 15 *apud* BARBOSA, 2004, p. 65). Ou seja, *yard sale*, em tradução palavra por palavra, seria “quintal venda”. A tradução literal se mantém semanticamente próxima disso e faz os ajustes estruturais necessários para o português: inverte a ordem sintática dos elementos e explicita a preposição “de”. Portanto temos: quintal venda → venda quintal → venda de quintal.

**Figura 155 – Ocorrência de *yard sale***



Fonte: QUINTELEt al., 2014, p. 18

**Figura 156 – Tradução de *yard sale***



Fonte: elaboração própria

*Freegan* está relacionado a *Freeganism* — filosofia que prega pouca participação no sistema capitalista e o menor consumo possível de recursos. *Freegan* é neologismo. Surgiu da aglutinação, isto é, combinação das palavras *free* (grátis, livre) e *vegan* (vegano). Como traduções para *freegan*, encontramos “freegano”<sup>28</sup> e “frigano”. No texto de chegada, adotamos a

<sup>28</sup> ALBUQUERQUE, Carlos. **Quem come o quê?** Deutsche Welle, 2020. Disponível em: <https://p.dw.com/p/1H744>. Acesso em: 13 de abr. 2020.

segunda opção, “frigano”, que é uma adaptação espanhola<sup>29</sup> do anglicismo *freegan*. Fizemos isso para facilitar a leitura da palavra e conservar uma leve alusão aos fonemas da palavra inglesa. Afinal, se optássemos por “freegano”, o fonema “ee” não seria pronunciado com som de “i” em português, mas com som de “êê”. Sendo assim, realizamos o procedimento técnico transferência, especificamente a subcategoria aclimatação. De acordo com Barbosa (2004, p. 73), a aclimatação é o “[...] processo através (sic) do qual os empréstimos são adaptados à língua que os toma [...]”. Este processo pode também ser denominado ‘decalque’ [...]. Através (sic) desse processo, um radical estrangeiro se adapta à fonologia e à estrutura morfológica da língua que o importa [...]”. Alto lá! *Freegan* é um estrangeirismo, não é? Se é estrangeirismo, não foi incorporado ao português ainda. Portanto, não seria incoerente adaptá-lo para as convenções do português? Afinal, não fizemos a mesma coisa para *yeti*. De fato. Para *freegan*, “queimamos etapas” ao aclimatá-lo para “frigano”. Barbosa (2004, p. 73, grifo da autora) afirma que “enquanto procedimento tradutório, a *aclimatação* consistiria em o tradutor realizar, ele mesmo, essas transformações a que o empréstimo estaria sujeito durante o uso pelos falantes da língua que o adota”. Mas ela salienta: “[...] conluo que o tradutor raramente o realiza: normalmente só depois que uma palavra é tomada de empréstimo pelo conjunto de falantes de uma língua é que passará pelo processo de aclimatação”. Efetuamos a aclimatação por levar em consideração o fator quantitativo. *Yeti* só apareceu uma vez na HQ em que foi empregado. Por outro lado, *freegan* ocorre mais de uma vez, incluindo no título da HQ em que foi utilizado.

---

<sup>29</sup> FRIGANO, adaptación de freegan. **Fundéu BBVA**, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/2XAGkYX>. Acesso em: 13 de abr. 2020.

**Figura 157 – Ocorrência de *freegan***



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2013, p. 23

**Figura 158 – Tradução de *freegan***



Fonte: elaboração própria

*Piñata* é uma brincadeira muito comum em festas de aniversário. Basicamente, é um objeto adornado e recheado com doces. Ele é pendurado em lugar alto e um indivíduo vendado tenta acertá-lo com um taco. Encontramos duas possibilidades de tradução para a palavra espanhola: “pinhata” e “pichorra”. A primeira opção é uma aclimatação, pois adaptou o fonema “ñ” para o fonema correspondente em português, “nh”. A outra alternativa está dicionarizada e foi até utilizada na série televisiva “Chaves”, no episódio “A festa da amizade”. Descartamos ambas as possibilidades. O vocábulo “Pinhata” não está dicionarizado. Portanto, presumimos que não cumpriu o critério que viabiliza o processo de aclimatação: ser amplamente aceito pelos falantes da língua de chegada. “Pichorra”, por sua vez, está dicionarizado, mas nas acepções oferecidas pelos dicionários não há nenhuma referência ao sentido de *piñata* — salvo uma única menção no dicionário eletrônico Dicio, que diz: “[Gramática] Também usada com sentido de *pinhata*, jogo em que um recipiente oco, suspenso, revestido em papel e recheado com

doces, deve ser destruído a pauladas pelos jogadores cujos olhos estão vendados”<sup>30</sup>. Por fim, adotamos o estrangeirismo *piñata*, tal como foi utilizado no texto de partida. Conforme a classificação estabelecida por Barbosa, nossa estratégia consistiu em uma transferência, mais precisamente um estrangeirismo. Dessa forma, tivemos de sinalizar isso no texto de chegada grafando a palavra espanhola em itálico.

Figura 159 – Ocorrência de *piñata*



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2013, p. 6

Figura 160 – Tradução de *piñata*



Fonte: elaboração própria

#### 6.2.3.5 Tecnologia

*Smartphone* é palavra recorrente na HQ em que aparece. A princípio, pensamos em alternar entre *smartphone* e “celular”. Mas mudamos de ideia. Em primeiro lugar, para manter a coerência, pois o léxico do texto de partida não varia. Em segundo lugar, a palavra “celular” é mais genérica do que *smartphone*. Portanto, optamos por preservar a palavra inglesa no texto de chegada. Assim sendo, utilizamos o procedimento técnico transferência, mais precisamente a subcategoria estrangeirismo. Portanto, tivemos de grafar o vocábulo inglês em itálico.

<sup>30</sup> PICHORRA. In: DICIO, Dicionário On-line de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pichorra/>. Acesso em: 13 de abr. 2020.

**Figura 161 – Tradução de *smartphone***



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p. 12

**Figura 162 – Tradução de *smartphone***

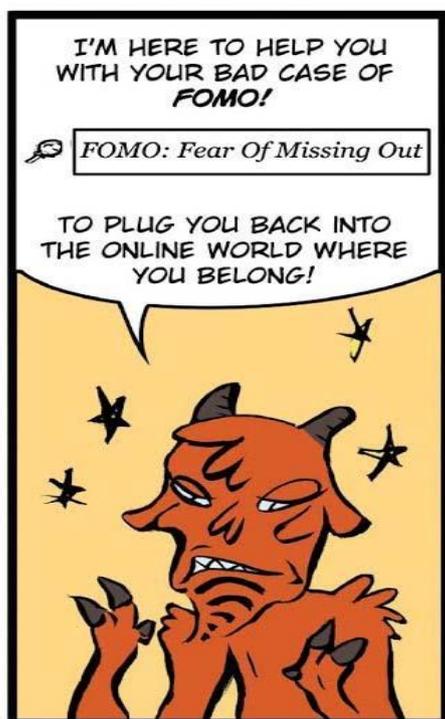


Fonte: elaboração própria

*FOMO* é abreviatura inglesa para *Fear of Missing Out* (medo de perder algo, medo de ficar de fora). Descreve o estado de ansiedade de indivíduos que, temendo ficarem desinformados sobre notícias relacionadas a eventos e a pessoas, desenvolvem uma relação abusiva com a tecnologia, pois se tornam dependentes dela. Em nossa tradução, foi desafiador traduzir esse termo. Na primeira aparição dele, um dos personagens explica do que se trata. Na segunda vez em que é mencionado, Rigby utiliza o termo em uma piada. Inicialmente, pensamos em manter o termo *FOMO* e acrescentar uma explicação, mas tivemos de mudar de ideia em razão da limitação de espaço imposta pela HQ. Depois, deparamo-nos com o trecho em que o utilizam de forma humorística. Dado esse cenário, optamos por modificar o termo para MDP (medo de perder), pois assim conseguiríamos restituir o humor. Portanto, nesse caso utilizamos o procedimento técnico adaptação. Barbosa (2004, p. 76, grifo da autora) o define assim: “A adaptação é o limite extremo da tradução: aplica-se em casos onde a situação toda a que se refere a (sic) TLO [texto da língua original] não existe na realidade extralingüística (sic) dos falantes da LT [língua da tradução]. Esta situação pode ser recriada por uma outra equivalente na realidade

extralingüística (sic) da LT [língua da tradução]”. Cabe ressaltar que FOMO, na qualidade de síndrome ou patologia, existe no Brasil, mas não há ainda, pelo menos segundo nossas pesquisas, um termo cunhado em português para isso.

Figura 163 – Ocorrência de *FOMO*



Fonte: QUINTELE *et al.*, 2014, p. 14

Figura 164 – Tradução de *FOMO*



Fonte: elaboração própria

*Internet troll* é gíria de internet. Refere-se ao indivíduo cuja atitude no mundo virtual é inconveniente para com outros usuários, pois irrita e engana. O resultado das ações do *troll* é chamado de *trollagem*, uma espécie de trote (COUTINHO, 2013). O vocábulo *troll*, como é de se esperar, tem várias acepções, entre elas a que mais comumente ouvimos por aí: criatura mítica do folclore escandinavo. Mas no caso da internet, o sentido da palavra está mais próximo de outra acepção, a de técnica de pescaria. Na pesca, *troll* é o método de capturar peixes utilizando isca. Nesse sentido, o *troll* da internet utiliza uma “isca” — pergunta polêmica ou comentários com argumentação leviana — para fisgar “peixes” — usuários que se deixam levar pelas provocações do *troll* e tentam confrontá-las. Dito isso, utilizamos dois procedimentos técnicos: transferência e tradução literal. Transferência porque mantivemos *troll* em inglês, portanto nós o grafamos em itálico. Tradução literal porque invertemos a ordem sintática dos elementos lexicais e explicitamos a preposição “da”: *internet trolls* → *trolls internet* → *trolls da internet*. Cabe esclarecer que privilegiamos *trolls* em vez de “tróis”, forma aportuguesada e

dicionarizada da palavra inglesa, por considerar que a primeira é mais utilizada na internet quando se trata de galhofa, troça.

**Figura 165 – Ocorrência de *internet trolls***



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p. 15

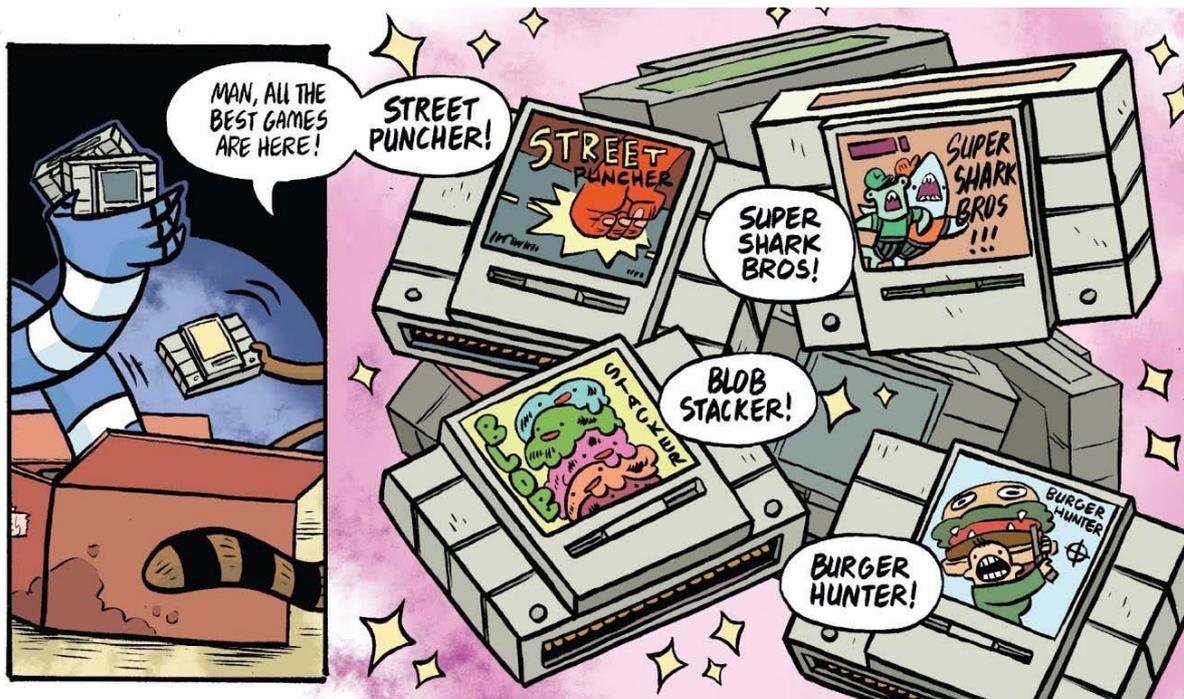
**Figura 166 – Tradução de *internet trolls***



Fonte: elaboração própria

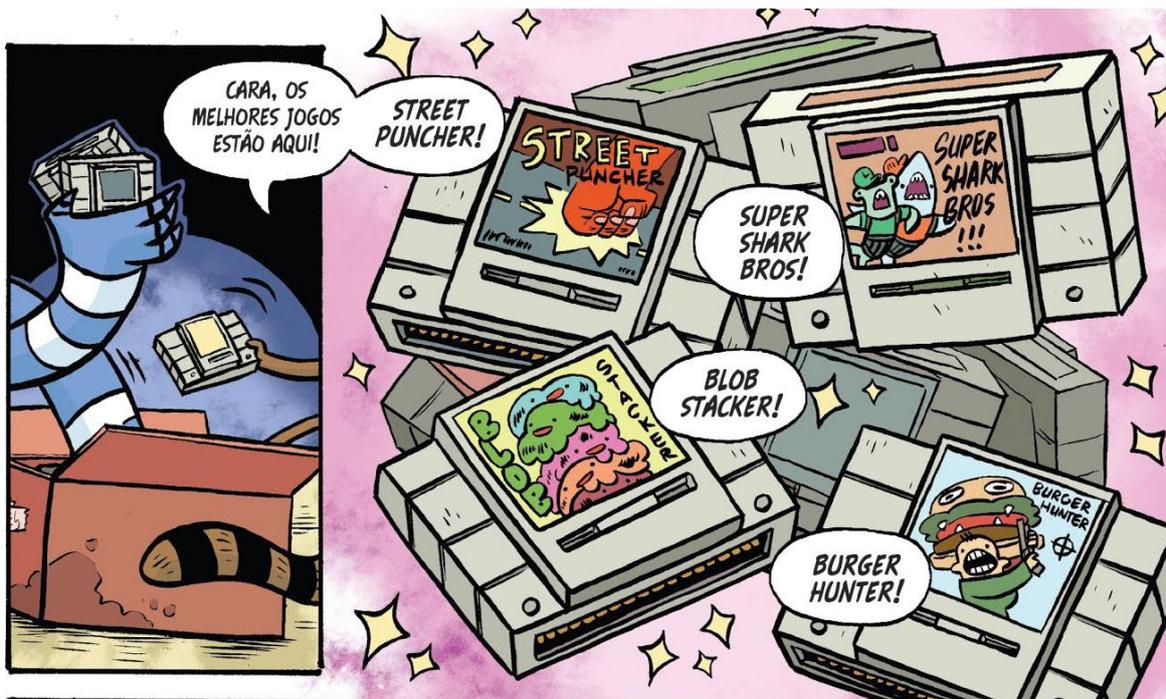
*Street Puncher*, *Super Shark Bros*, *Blob Stacker* e *Burger Hunter* são prováveis referências indiretas a jogos de videogame. Dizemos “indiretas” porque há pequenas modificações nos nomes, mas isso não nos impede de resgatar as alusões. Optamos por conservá-los em inglês, pois muitos desses jogos circularam no Brasil sem que os títulos fossem traduzidos. Além disso, há a questão da edição da imagem. Isso demandaria muito trabalho e, talvez, habilidades que não temos. Portanto, operamos uma transferência, mais precisamente um estrangeirismo.

Figura 167 – Ocorrência de títulos de jogos



Fonte: QUINTELE *et al.*, 2014, p. 19

Figura 168 – Tradução de títulos de jogos



Fonte: elaboração própria

*Photobomb* é palavra informal e neologismo (fusão de *photo* e *bomb*). Descreve o ato de estragar uma foto, em razão do aparecimento repentino de alguém no momento em que o

registro fotográfico está em andamento. Inicialmente, pensamos em traduzir a referida palavra pela expressão “papagaio de pirata” — termo da mídia televisiva brasileira para designar pessoas que, durante uma reportagem, se posicionam atrás do jornalista para aparecer na TV. Abandonamos a ideia. Embora *photobomb* e “papagaio de pirata” se assemelhem na questão da aparição indesejada de alguém, o segundo termo é mais específico: aplica-se ao meio jornalístico, há a presença de um repórter, associa-se à TV. *Photobomb*, por sua vez, é, por assim dizer, mais geral: está relacionado à foto, pode acontecer com qualquer pessoa, associa-se à internet. Adotamos a tradução “fotobomba”, que é, a exemplo do vocábulo inglês, informal e neologismo. Essa opção tradutória foi obtida no dicionário Cambridge<sup>31</sup>. Por se tratar de neologismo, nós a grafamos em itálico.

**Figura 169 – Ocorrência de *photobomb***



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2013, p. 8

**Figura 170 – Tradução de *photobomb***



Fonte: elaboração própria

*A/S/L* é abreviatura de *age* (idade), *sex* (sexo) e *location* (localização). Gíria da internet que circula em salas de bate-papo. Optamos por preservá-la no texto de chegada e, consequentemente, utilizar uma nota de rodapé para explicá-la. Fizemos tal escolha porque a HQ utiliza um discurso internético, isto é, utiliza um conjunto de elementos (seja texto, seja imagem) que fazem alusão ao universo da internet. No caso de *A/S/L*, trata-se de um elemento lexical que se combina com outros para caracterizar o contexto em que a trama se desenrola. Visto que essa

<sup>31</sup> PHOTOBOMB. In: CAMBRIDGE Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3baATE6>. Acesso em: 14 de abr. 2020.

rede de significantes é importante para a verossimilitude da HQ, recorremos ao procedimento técnico transferência, especificamente a subcategoria transferência com explicação. De acordo com Barbosa (2004, p. 74, grifo da autora), “a condição necessária para o emprego da *transferência* na tradução é que o leitor possa apreender seu significado através do contexto”. Mas nem sempre isso é possível, então o tradutor recorre a procedimentos adicionais para que o leitor compreenda o significado do item transferido (BARBOSA, 2004, p. 74). Quanto a esses “procedimentos adicionais”, Barbosa (2004, p. 74) cita dois: nota de rodapé e explicações diluídas no texto. Nós adotamos o primeiro, nota de rodapé.

**Figura 171 – Ocorrência de A/S/L**



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2013, p. 12

**Figura 172 – Tradução de A/S/L**



Fonte: elaboração própria

#### 5.2.4 Trocadilhos

Os trocadilhos representam um grande desafio tradutório. De acordo com Rónai (1981, p. 41), “[...] todo trecho faceto em que a graça é produzida por um jogo de sentidos é intraduzível por excelência”. “Em geral [...] o trocadilho é intraduzível por definição”, acrescenta o autor, “ou, noutras palavras, perde todo o chiste na tradução” (RÓNAI, 1981, p. 42).

Em nossas traduções, encontramos algumas dificuldades nesse assunto. Vejamos o primeiro exemplo:

Figura 173 – Trocadilho: *smart phones* e *dumb phones*



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p. 17

Acima, o trocadilho está na palavra *smartphones*. Ela é a junção das palavras em inglês *smart* (inteligente) e *phone* (telefone). O humor ocorre quando Mordecai diz que vai transformar os *smartphones* em *dumbphones*. *Dumb*, que significa “burro” ou “idiota”, é antônimo de *smart*. Portanto, a graça reside no trocadilho que brinca com as duas palavras em inglês. Na cena seguinte, Mordecai dá uma martelada no celular. A princípio, tivemos a ideia de traduzir “*smartphone*” para “telefone móvel”. Em seguida, faríamos o trocadilho entre “telefone móvel” e “telefone imóvel”, ou seja, “móvel” e “imóvel”. Assim, recriaríamos o humor do texto de partida. Mas há um problema: o termo “telefone móvel” não é corrente no português do Brasil. Geralmente, os falantes utilizam “celular” ou “*smartphone*”. Resultado: mudamos a escolha de tradução. A nova proposta foi a de manter a palavra “*smartphone*”. Em seguida, o jogo de palavras foi criado com “**smartphone**” e “**cacophone**”. Duas razões justificam a escolha. A primeira: o som da palavra. Assim como *smart*, “caco” é palavra curta e sonora. A segunda: relação entre texto e imagem. No quadrinho que vem depois da fala de Mordecai, o celular está sobre a mesa, todo despedaçado. Sendo assim, o recurso visual auxiliou em nossa escolha do trocadilho entre “*smartphone*” e “*cacophone*”.

**Figura 174 – Proposta de tradução: *smart phones* e *dumb phones***



Fonte: elaboração própria

O segundo exemplo ocorreu na história *Melan Collie and the Finite Sadness*. Na trama, Saltitão enfrenta o monstro Melan Collie — jogo de palavras com *melancholy* (melancolia) e, para completar, referência ao álbum *Mellon Collie and the Infinite Sadness*, da banda americana de rock alternativo *The Smashing Pumpkins*. Melan Collie é uma entidade que aparece todo equinócio de primavera para tentar “mergulhar” o mundo em eterna escuridão. Os planos do vilão são sempre frustrados por Saltitão e seus aliados. Mas, desta vez, houve uma reviravolta: como de costume, os heróis acharam que tinham derrotado Melan Collie. Traíçoeiro, o vilão fingiu ser derrotado. Para surpreender os inimigos, Melan Collie se escondeu no corpo de Eileen.

Figura 175 – Trocadilho: *vessel* e *possessed*



Fonte: QUINTEL *et al.*, 2014, p.59

Saltitão entra em cena e alerta Mordecai e Rigby de que Eileen está possuída. Ele profere a palavra *vessel*. Em inglês, *vessel* significa “receptáculo” ou “embarcação”. O efeito cômico é criado por Rigby. O personagem “troca alhos por bugalhos” ao interpretar *vessel* pela segunda acepção da palavra, isto é, *boat* (barco). O humor é reforçado pela fisionomia de Mordecai e Saltitão no quadrinho seguinte. Para resolver o problema, tivemos de recorrer à criatividade. Primeiro, nossa estratégia tradutória foi a de recriar o trocadilho: brincar com a polissemia de uma palavra para fazer um trocadilho. Vejamos, abaixo, o **Quadro 10**:

### Quadro 10 - Proposta de tradução: *vessel* e *possessed*

| TEXTO DE PARTIDA  | TRADUÇÃO NOSSA  |
|---|---|
| Look, there's not that much time to explain...Eileen is not Eileen right now. She's a <b>VESSEL</b> . | Olha, não há tempo para explicações...a Eileen não é a Eileen neste momento. Ela está <b>TOMADA</b> . |
| She's not a boat! She's obviously <b>POSSESSED</b> or something, man!                                 | Ela não é uma tomada! Ela, obviamente, está <b>POSSUÍDA</b> ou algo assim, cara!                      |

Fonte: elaboração própria

Utilizamos a palavra “tomada”. O jogo de palavras está nas acepções de tomada: adjetivo — quando alguém está possuído; ou substantivo — objeto encontrado em casas para a saída de energia. Mas o verbo *to be* estragou nosso plano. Por quê? O verbo *to be* é dois em um. Em outras palavras, ele significa tanto “ser” como “estar”. A escolha de uma das acepções dependerá do contexto. Em português não ocorre o mesmo: “ser” é “ser”, “estar” é “estar”. Isto é, vivem separados, cada qual tem forma própria. No discurso em inglês, Saltitão anuncia que Eileen “está” (*is*) tomada. Mas Rigby entende que ela “é” (*is*) uma tomada. O trocadilho perdeu força em português, pois a ambiguidade causada pelo verbo *to be* foi desfeita. Para solucionar o problema, lançamos mão de outra tática. Grosso modo, a essência do trecho é a polissemia e a confusão geradas pela palavra *vessel*. Não conseguimos recriar a polissemia, mas preservamos a confusão.

Figura 176 – Proposta de tradução: *vessel e possessed*



Fonte: elaboração própria

Na tradução, Saltitão utiliza a palavra “possessa”. Rigby, por sua vez, “possuída”. O humor ficou por conta do desconhecimento de Rigby da palavra “possessa” como sinônimo de “possuída”. A reação dos outros dois personagens no quadrinho seguinte — estampada na expressão facial deles — completa a graça, assim como no texto de partida.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, tratamos da influência das especificidades da HQ sobre o processo tradutório. Nós nos limitamos à análise de duas especificidades: o gênero e a linguagem. Em relação ao gênero, apresentamos a ideia de classificar a HQ como um hipergênero, ou seja, uma categoria abrangente, um grande “rótulo”, um termo “guarda-chuva” que engloba vários gêneros diferentes entre si, mas que têm em comum a utilização da linguagem dos quadrinhos. Quanto à linguagem, não abordamos todos os elementos que a compõe. Em vez disso, detivemo-nos somente a quatro: balão, legenda, oralidade e letramento. O desenvolvimento da pesquisa nos permitiu:

- investigar a natureza da tradução e da HQ;
- refletir sobre o estado atual dos Estudos da Tradução de HQ;
- vivenciar a tradução de HQ na teoria e na prática.

Endossamos a afirmação de Ramos (2009, p. 30) segundo a qual “ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la, mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”. Podemos ir além e acrescentar que esse conhecimento também é condição indispensável para traduzir quadrinhos, pois a tradução não deixa de ser, digamos assim, uma forma de leitura. Portanto, acreditamos que este trabalho é importante para proporcionar ao tradutor conhecimentos que aprimorem sua competência tradutória, o que, por conseguinte, se refletirá no seu traduzir.

Como objetivo geral, buscamos analisar a influência de algumas especificidades da HQ sobre o processo tradutório, em especial sobre a tradução de uma HQ popular — *Apenas um Show*. Para isso, definimos cinco objetivos específicos: 1) traçar um panorama histórico da tradução; 2) Traçar um panorama histórico da HQ; 3) Apontar algumas das especificidades da HQ; 4) Discutir o estado atual dos Estudos da Tradução de HQ; 5) Apresentar um relatório sobre nossa experiência teórico-prática da tradução de uma HQ popular. Alcançamos todos os objetivos. Sendo assim, pudemos responder a pergunta implícita em nosso problema de pesquisa e confirmar nossas hipóteses. A pergunta do problema de pesquisa era: qual a influência das especificidades da HQ sobre o processo tradutório? Constatamos que as especificidades podem, dependendo de como são tratadas, afetar as dimensões interpretativa, linguística, estilística e estética da tradução. Isso ocorre porque a HQ é um texto sincrético, isto é, conjuga

texto e imagem, signos verbais e não verbais, o linguístico e o extralinguístico. Quanto às hipóteses, pressupúnhamos que a tradução de HQ, mesmo a de uma HQ popular, geralmente considerada simples, é desafiadora e enriquecedora. Desafiadora porque não é tarefa mecânica, requer pensamento crítico, criatividade, sensibilidade. Enriquecedora porque traz à baila a questão do contato cultural, as diferenças e semelhanças decorrentes do contato com o Outro.

Nesse sentido, esperamos que nosso trabalho, ainda que modesto, tenha contribuído para:

- diminuir a resistência, muitas vezes meramente preconceituosa, ao estudo científico de HQs;
- incentivar pesquisas na área de tradução de HQs;
- conscientizar acerca das possibilidades e dificuldades da tradução de HQs.

Em nossas incursões para escrever este TCC, encontramos muitos estudos em livros e trabalhos acadêmicos a respeito de diversos assuntos interessantes e carentes de mais pesquisas. Por exemplos:

- relação texto-imagem. No livro *Comics in Translation*, Zanettin chama a atenção para o estudo conjunto dos componentes verbal e visual da tradução de HQs. Segundo o autor, os Estudos da Tradução de HQs tendem a privilegiar o aspecto verbal em detrimento do visual. Isso resulta na impressão equivocada de que as pesquisas sobre a tradução de HQs se limitam a investigações sobre a linguagem humorística e a literatura infantil;
- *linguistic paratexts*. Ainda no livro supracitado, Nadine Celotti discorre sobre a tradução de HQs a partir do viés semiótico. Celotti analisa, entre outras questões, o que chamou de *linguistic paratext* (paratexto linguístico), ou seja, signos verbais que não são expressos no balão, mas dentro do desenho, tais como: placas de trânsito, onomatopeias, jornais, entre outros;
- critérios para avaliação da qualidade de HQs. No artigo *A tradução das histórias em quadrinhos: critérios de avaliação*, José M. da Silva alerta para a necessidade da elaboração de parâmetros para mensurar a qualidade da tradução de HQs. Para justificar tal necessidade, o autor cita dois motivos. Um: a maioria das HQs consumidas no Brasil são importadas. Dois: as HQs extrapolaram a

função recreativa. Atualmente, elas são, por exemplo, utilizadas para fins publicitários ou pedagógicos;

- *scanlation*. Tratam-se de grupos independentes, geralmente formados por fãs, que traduzem HQs indisponíveis em seu país e as publicam na internet. No artigo *Scanlation e o poder do leitor-autor na tradução de mangás*, por exemplo, S. Aragão discorre acerca da *scanlation* de mangás e como ela influencia tanto o processo tradutório quanto o mercado editorial;
- Notas de rodapé em HQs. Usá-las ou não as usar? Eis a questão. Esse assunto nos deixou curiosos. Infelizmente não tivemos o tempo e o espaço suficientes para explorá-lo, mas seria interessante compreender melhor esse assunto;
- *webtoons*. Também conhecidas como HQs digitais, são quadrinhos originalmente produzidos e adaptados para a internet. O *manhwa*, isto é, o quadrinho coreano tem ganhado muito destaque ultimamente. Trata-se de um gênero com formato e características muito interessantes. Acreditamos que valha a pena um estudo que se dedique a compreender melhor tal fenômeno.

Ainda há muito o que se fazer. Nosso trabalho é só uma gota no oceano de possibilidades dos Estudos da Tradução de HQs. Com este Projeto Final, não pretendemos esgotar o assunto, mas apontar novos caminhos, incentivar pesquisas e pesquisadores(as) a se debruçarem sobre o fascinante universo da Tradução e das HQs.

## REFERÊNCIAS

### Livros

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

ANSELMO, Zilda Augusta. **História em quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1975.

BASSNETT, Susan. **Estudos de Tradução**. Tradução de Sônia Terezinha Gehring, Letícia Vasconcellos Abreu e Paula Azambuja Rossato Antinolfi. Porto Alegre: UFRGS, 2005.

BAKER, Mona; SALDANHA, Gabriel. **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. 2nd. ed. London and New York: Routledge, 2009.

BENJAMIN, Walter. A tarefa–renúncia do tradutor. Tradução de Suzana K. Lages. *In*: BRANCO, Lucia Castello (Org.). **A tarefa do tradutor de Walter Benjamin: quatro traduções para o português**. Belo Horizonte: Viva Voz, 2008. p. 66–81. Disponível em: <https://u.nu/oyib>. Acesso em: 11 dez. 2019.

BRITTO, Paulo Henriques. **A tradução literária**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CAMPOS, Geir. **O que é tradução?** São Paulo: Brasiliense, 1986. Coleção primeiros passos, nº 166.

CELOTTI, Nadine. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. *In*: ZANETTIN, F. (Ed.). **Comics in translation**. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. *E-book*. n.p.

ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa: experiências de tradução**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1995.

KITCHEN, Denis; SCHUMACHER, Michael. Demise of the Monster. *In*: \_\_\_\_\_. **Al Capp: A Life to the Contrary**. Estados Unidos: Bloomsbury Publishing, 2013. P. 151-180. Disponível em: <https://u.nu/9ydr>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

LEE-JAHNKE, Hannelore; DELISLE, Jean; CORMIER, Monique C. **Terminologia da tradução**. Tradução e adaptação de Álvaro Faleiros e Claudia Xatara. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MOYA, Álvaro. **História da história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MUNDAY, Jeremy. **Introducing Translation Studies: Theories and Applications**. 3rd. ed. London and New York: Routledge, 2012.

PIMENTEL, Carol. **Tradução de histórias em quadrinhos: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Transitiva, 2018.

RAMOS, Paulo. **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RODRIGUES, Cristina Carneiro. **Tradução e diferença**. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

RÓNAI, Paulo. **Escola de tradutores**. 2. ed. Rio de Janeiro: São José, 1956.

ZIPSER, Meta Elisabeth; POLCHLOPEK, Silvana Ayub. **Introdução aos estudos da tradução: teorias, história, reflexão e prática**. 2. ed. Florianópolis: LLE/CCE/UFSC, 2011. Disponível em: <https://u.nu/qrwc>. Acesso em: 11 de dez. 2019.

## HQs

QUINTEL, J.G. *et al.* **Regular Show: Parks and Wreck**. Los Angeles: Boom Entertainment, 2014.

QUINTEL, J.G. *et al.* **Regular Show #3**. Los Angeles: Boom Entertainment, 2013.

QUINTEL, J.G. *et al.* **Regular Show #5**. Los Angeles: Boom Entertainment, 2013.

QUINTEL, J.G. *et al.* **Regular Show #7**. Los Angeles: Boom Entertainment, 2013.

QUINTEL, J.G. *et al.* **Regular Show #8**. Los Angeles: Boom Entertainment, 2013.

## Monografias

SANTOS, Thiago Bruno dos. **Dupla identidade: a cultura nacional nos quadrinhos de super-heróis brasileiros**. 2011. 88 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) — Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <https://u.nu/5o2j>. Acesso em: 14 de nov. 2019.

VIANA, Isabelle Freire. **Traduzindo The Blithedale Romance de Nathaniel Hawthorne (1804-1864) para o português brasileiro: itens culturais específicos**. 2016. 39 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras—Tradução Inglês) — Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <http://bdm.unb.br/handle/10483/17861>. Acesso em: 14 de nov. 2019.

## Artigos

ARAGÃO, S. Scanlation e o poder do leitor-autor na tradução de mangás. **TradTerm**, São Paulo, v. 27, p. 75-113, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/3gi4JZ5>. Acesso em: 30 set. 2019.

ARAGÃO, Sabrina Moura; ZAVAGLIA, Adriana. Histórias em quadrinhos: imagem e texto em tradução. **TradTerm**, São Paulo, v. 16, p. 435-463, 2010. Disponível em: <https://bit.ly/319Z5vU>. Acesso em: 03 set. 2019.

ASSIS, Érico Gonçalves de. Especificidades da tradução de história em quadrinhos: abordagem inicial. **TradTerm**, São Paulo, v. 27, p. 15–37, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2Ym4pSN>. Acesso em: 02 set. 2019.

FAVERI, Rodrigo; SILVA-REIS, Dennys. Apresentação do número temático quadrinhos em tradução. **TradTerm**, São Paulo, v. 27, p. 7-10, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2QeaRXS>. Acesso em: 9 set. 2019.

FONSECA, R. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. **TradTerm**, São Paulo, v. 18, p. 236-264, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/3iZpf2n>. Acesso em: 22 set. 2019.

GODARTH, Eduardo César; N'GANA, Yéo; SANT'ANNA, Bernardo. Exploring Translations Theories. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 36, n° 3, p. 214–317, 2016. Disponível em: <https://u.nu/z51a>. Acesso em: 2 de nov. 2019.

LEMOS, Pedro Antun Antun Lavigne de Lemos. A dimensão poética e o microacontecimento no desenho animado: uma proposta de análise da cotidianidade e da invenção em Regular Show. **Parágrafo**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 181–189, 2017. Disponível em: <https://rb.gy/3k5cy0>. Acesso em: 1º dez. 2020.

REIS, Dennys da Silva. Tradução e formação do mercado editorial dos quadrinhos no Brasil. In: Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, 3, 2012, Brasília. *Anais...* Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2012. P. 126-136.

REIS, Dennys da Silva. Tradução e formação do mercado editorial dos quadrinhos no Brasil. In: Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, 3, 2012, Brasília. *Anais...* Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2012. P. 126–136. Disponível em: <https://bit.ly/2pcW3yn>. Acesso em: 1º out. 2019.

SILVA, Bárbara Zocal da. As traduções dos nomes próprios nas histórias em quadrinhos: um estudo de caso das tiras de Mafalda, de Quino. **TradTerm**, São Paulo, v. 27, p. 155–179, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/31dSzw2>. Acesso em: 1 out. 2019.

SILVA, José Manuel da. A tradução das histórias em quadrinhos: critérios de avaliação. **Revista Eletrônica do ISAT**, v. 3, n. 1, p. 38–77, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2qqjqF6>. Acesso em: 20 out. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero: Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, IASI, v. 6, n. 2, 2005. Disponível em: <https://bit.ly/32cpJvh>. Acesso em: 7 de nov. 2019.

Matérias da internet

ANGELO, Agostini. *In*: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <https://u.nu/zx-n>. Acesso em: 12 nov. 2019.

APÓS 180 anos, pioneiro da HQ ganha dois livros traduzidos para o português. **Folhapress**, 17 de jan. 2019. Disponível em: <https://u.nu/-it0>. Acesso em: 11 nov. 2019.

BERNARDES, Luana. Arte rupestre. **Todo Estudo**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/fjyx>. Acesso em: 9 nov. 2019.

CALGANO, Luiz. A terra do 'véi', 'oxe', 'treta' e outras mil gírias. **Correio Braziliense**, 21 de abr. 2017. Disponível em: <https://u.nu/n5g4d>. Acesso em: 7 jan. 2020.

COUTINHO, Mariana. O que são 'trolls' e o que é 'trollagem'? **Techtudo**, 5 de jun de 2013. Disponível em: <https://u.nu/troll-trollagem>. Acesso em: 16 abr. 2020.

GEORGES Colomb (1856-1945). **Data.bnf.fr**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/hda1>. Acesso em; 12 nov. 2019.

GEORGES Colomb. **Wikipedia**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/k814>. Acesso em: 12 nov. 2019.

MEET the team. **Boom! Studios**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/n12k>. Acesso em: 3 dez. 2019.

MÖDERLER, Catrin. 1908: Morria o desenhista satírico e escritor alemão Wilhelm Busch. **Deutsche Welle**, 4 abr. 2019. Disponível em: <https://u.nu/Ob17>. Acesso em: 11 nov. 2019.

NETTO, Ismael Sá. A escrita. **O fascínio do antigo Egito**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/f0ai>. Acesso em: 9 nov. 2019.

PIEKOS, Nate. Comic Book Grammar & Tradition. **Blambot**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/ewpi>. Acesso em: 12 dez. 2019. n.p.

REGULAR Show Comics. **Regular Show Wiki**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/62hk>. Acesso em: 27 dez. 2019.

RODOLPHE Töpffer. **SESI-SP Editora**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/omjr>. Acesso em: 11 nov. 2019.

RODOLPHE Töpffer. **Wikipedia**, 2019. Disponível em: <https://u.nu/cb4y>. Acesso em: 11 nov. 2019.

TRADUTOLOGIA (primeira parte). **Logos**, 2008. Disponível em: <https://u.nu/xs-3>. Acesso em: 2 nov. 2019.

## Figuras

AMAZON. **Comics in Translation**. 2019b. Disponível em: <https://u.nu/3adt>. Acesso em: 25 nov. 2019.

AMAZON. **Tradução de histórias em quadrinhos: teoria e prática**. 2019a. Disponível em: <https://u.nu/3adt>. Acesso em: 25 de nov. 2019.

ANCIENT PAGES. **Chinese Invention: World's First Known Movable Type Printing**. 30 de dez. 2014. Disponível em: <https://u.nu/o5yk>. Acesso em: 10 de nov. 2019.

APENAS UM SHOW WIKI. **Benson**. 2019c. Disponível em: <https://u.nu/vd5n>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

APENAS UM SHOW WIKI. **Fantasmão**. 2019f. Disponível em: <https://bit.ly/3hnz8GI>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

APENAS UM SHOW WIKI. **Mordecai**. 2019a. Disponível em: <https://u.nu/7-a5>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

APENAS UM SHOW WIKI. **Musculoso**. 2019e. Disponível em: <https://u.nu/rien>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

APENAS UM SHOW WIKI. **Pairulito**. 2019g. Disponível em: . Acesso em: 27 de dez. 2019.

APENAS UM SHOW WIKI. **Rigby**. 2019b. Disponível em: <https://u.nu/wkvs>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

APENAS UM SHOW WIKI. **Saltitão**. 2019d. Disponível em: <https://u.nu/bpwc>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

ARNAUDO, Marco. **Il Tex delle origini. Una lettura ravvicinata**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/sb37>. Acesso em: 16 de nov. 2019.

CATAWIKI. **TINTIN T1 - Tintin au pays des soviets - Zwart-wit - hc - 1st edition - (1930)**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/3s-6>. Acesso em: 16 de nov. 2019.

COMIC BOOK PLUS. **Buster Brown Sunday Strip 1902**. 3 de nov. 2006. Disponível em: <https://u.nu/7nc6>. Acesso em: 14 de nov. 2019.

COMIC BOOK PLUS. **Minute Movies 1919-1923**. 15 de fev. 2018. Disponível em: <https://u.nu/nyhp>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

COMIC CONNECT. **Funnies on Parade**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/za-g>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

COMIC EXTRA. **THOR: season one**. 13 de nov. 2018. Disponível em: <https://u.nu/amll>. Acesso em: 24 de nov. 2019.

COMIC VINE. **Regular Show #3**. 2019b. Disponível em: <https://u.nu/5ioj>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

COMIC VINE. **Regular Show #5**. 2019c. Disponível em: <https://u.nu/nhwy>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

COMIC VINE. **Regular Show #7**. 2019d. Disponível em: <https://u.nu/n61->. Acesso em: 27 de dez. 2019.

COMIC VINE. **Regular Show #8**. 2019e. Disponível em: <https://u.nu/lgcx>. Acesso em: 27 de dez. 2019.

COMIC VINE. **Regular Show: Parks and Wreck. Comic Vine**, 2019a. Disponível em: <https://u.nu/1js->. Acesso em: 27 de dez. 2019.

COMIC VINE. **Rodolphe Töpffer**. 17 de ago. 2014. Disponível em: <https://u.nu/4732>. Acesso em: 10 de nov. 2019.

COMIC VINE. **The amazing flash vs zoom who is faster?** 2010. Disponível em: <https://u.nu/15it>. Acesso em: 25 de nov. 2019.

CURY, Caetano. **As Pessoas Falam Tanto — Tirinha 0070**. Teo e o Minimundo, 2 de set. 2015. Disponível em: <https://u.nu/rq-n>. Acesso em: 25 de nov. 2019.

CURY, Caetano. **Tirinha — Eu amo você. Como sabe?** Teo e o Minimundo, 23 de out. 2019. Disponível em: <https://u.nu/lxm7>. Acesso em: 25 de nov. 2019.

DEGG, D. D. **2018 REUBEN AWARD NOMINEES**. The Daily Cartoonist, 21 de mar. 2019. Disponível em: <https://u.nu/g0k3>. Acesso em: 16 de nov. 2019.

DEGG, D. D. **FIRST AND LAST – LI'L ABNER**. The Daily Cartoonist, 28 de out. 2018. Disponível em: <https://u.nu/ks21>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

DEGG, D. D. **FIRST AND LAST — BUCK ROGERS COMIC STRIP**. The Daily Cartoonist, 6 de jan. 2019. Disponível em: <https://u.nu/06s->. Acesso em: 15 de nov. 2019.

DONNELLY, Stephen. **KELLY, WALT - Pogo daily, Albert & Tiger build human-being voter, 3/24 1952**. ComicArtFans, 2 de dez. 2016. Disponível em: <https://u.nu/deu1>. Acesso em: 17 de nov. 2017.

Encyclopedia Britannica. **Wilhelm Busch**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/grnm>. Acesso em: 11 de nov. 2019.

ERBZINE. **REX MAXON'S SUNDAY TARZAN STRIP: March 15, 1931 ~ September 20, 1931**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/y50e>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

FERRARO, Manuela. Pesquisadores descobrem maior painel de arte rupestre de São Paulo. **Jornal da USP**, São Paulo, 2 de maio de 2019. Disponível em: <https://u.nu/qglz>. Acesso em: 9 de nov. 2019.

FIRST VERSION. **ASTÉRIX (comics)**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/y7-k>. Acesso em: 16 de nov. 2019.

FIRST VERSION. **Popeye (comics)**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/c9q7>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

HARVEY, R. C. Bringing Up Father and the Rest of the Comic Page. **The Comics Journal**, 17 de jun. 2013. Disponível em: <https://u.nu/3q9s>. Acesso em: 14 de nov. 2019.

INTERNET ARCHIVE. **La Famille Fenouillard**. 13 de mar. 2018. Disponível em: <https://u.nu/aljd>. Acesso em: 12 de nov. 2018.

INTERNET ARCHIVE. **Les amours de Mr. Vieux Bois**. 16 de jul. 2019. Disponível em: <https://u.nu/npvd>. Acesso em: 11 de nov. 2019.

KNIGHT, Matt. **Original Superman comic sells for record \$3.2 million**. WTKR, 25 de ago. 2014. Disponível em: <https://u.nu/sycc>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

LAMBIEK. **Hal Foster**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/d9-l>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

MERCADO LIVRE. **Revista O Tico-tico Comemorativa Do 50º Aniversário**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/qj6g>. Acesso em: 16 de nov. 2019.

MOMA. **Walt Disney, Ub Iwerks**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/xo2q>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

MSP. **Clássicos do cinema — Horacic Park**. 2016. Disponível em: <https://u.nu/nmi2>. Acesso em: 24 de nov. 2019.

ORTEGA, Joella. **Hearst vs. Pulitzer**. History of American Journalism, 7 mar. 2013. Disponível em: <https://u.nu/dq5m>. Acesso em: 13 de nov. 2013.

PEANUTS WIKI. **Peanuts timeline**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/3v1p>. Acesso em: 17 de nov. 2019.

PINTO, Ziraldo Alves. **A turma do Pererê: coisas do coração**. 2 ed. São Paulo: Globo, 2009.

PIRES, Waldyr Cordovil. **A portrait of Angelo Agostini**. Wikipédia, 24 de jun. 2007. Disponível em: <https://u.nu/0vcj>. Acesso em: 12 de nov. 2019.

REDAÇÃO ALTO ASTRAL. **Prensa móvel: antes dela, os livros eram “impressos” à mão**. Alto Astral, 15 de set. 2016. Disponível em: <https://u.nu/srai>. Acesso em: 10 de nov. 2019.

SAIKI, Verônica. **Sabotador de si mesmo**. Verdugo, o inacreditável, 2019. Disponível em: <https://u.nu/vniw>. Acesso em: 25 de nov. 2019.

ZIRALDO E PORTAL EDUCACIONAL. **Tirinha do dia**. 2019b. Disponível em: <https://u.nu/6sej>. Acesso em: 24 de nov. 2019.

ZIRALDO E PORTAL EDUCACIONAL. **Tirinha do dia**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/gp84>. Acesso em: 24 de nov. 2019a.

SOLOMON, Charles. '**GERTIE the Dinosaur,**' animation watershed, deserved a bigger **100th birthday party**. 17 de out. 2014. Disponível em: <https://u.nu/tl6->. Acesso em: 14 de nov. 2019.

THE ASSOCIATED PRESS. **Little Orphan Annie ends after 85 years**. CBC, 14 de maio de 2010. Disponível em: <https://u.nu/w-13>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

THE MUSEUM OF DREAMS. **Little Nemo in Slumberland**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/qydt>. Acesso em: 14 de nov. 2019.

THE OHIO STATE UNIVERSITY LIBRARIES. **At the Circus in Hogan's Alley**. 2019. Disponível em: <https://u.nu/sdcu>. Acesso em: 13 de nov. 2019.

TOP PRINTMAKING. **Woodcut — The Oldest Form of Printmaking**. 2019. Disponível em: . Acesso em: 10 de nov. 2019.

TORRE DE BABEL. **Os decifreadores da escrita cuneiforme**. 20 de set. 2017. Disponível em: <https://u.nu/x9jz>. Acesso em: 09 de nov. 2019.

TRUMAN, Will. **Introducing Clare Briggs**. Ordinary Times, 22 de set. 2018. Disponível em: <https://u.nu/h5mw>. Acesso em 14 de nov. 2019.

UMA VIAGEM DA GRAVURA AO GRAFFITI. **Papiro, a planta que originou o que hoje conhecemos como papel**. 14 de maio de 2015. Disponível em: <https://u.nu/qlvt>. Acesso em: 10 de nov. 2019.

UNIVERSITY OF VIRGINIA. **The Yellow Kid and His New Phonograph**. 3 fev. 2004. Disponível em: <https://u.nu/duet>. Acesso em: 13 de nov. 2019.

VERNE, Júlio. **A volta ao mundo em 80 dias**. Tradução de Alexandre Boide. Rio de Janeiro: Del Prado, 2014. Grandes clássicos da literatura em quadrinhos, vol. 2.

WIKIPEDIA. **Tom Browne**. 10 de fev. 2011. Disponível em: <https://u.nu/w0tb>. Acesso em: 12 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **Caracteres chineses**. 30 de abr. 2007a. Disponível em: <https://u.nu/vglm>. Acesso em: 9 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **Ficheiro:YellowKid phonograph.jpg**. 19 de abr. 2005. Disponível em: <https://u.nu/09un>. Acesso em: 13 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **File:Approved by the Comics Code Authority.gif**. 22 de jun. 2005. Disponível em: <https://u.nu/0ciu>. Acesso em: 16 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **File:Cover of Illustrated Chips 298 (1896).jpg**. 31 de mar. 2019. Disponível em: <https://u.nu/ia6h>. Acesso em 13 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **File:Katzenjammer Kids (1897-12-12).jpg**. 12 de fev. 2019. Disponível em: <https://u.nu/e2ai>. Acesso em: 14 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **Georges Colomb**. 22 jul. 2015. Disponível em: <https://u.nu/0q6e>. Acesso em: 11 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **Nhô Quim**. 21 maio de 2012. Disponível em: <https://u.nu/pc6d>. Acesso em: 12 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **Pergaminho**. 17 de set. 2007c. Disponível em: <https://u.nu/ih7y>. Acesso em 10 de nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **Pinturas rupestres no Parque Nacional da Serra da Capivara, Brasil**. 2 de dez. 2013. Disponível em: <https://u.nu/s27l>. Acesso em: 9 nov. 2019.

WIKIPÉDIA. **The Phoenician alphabet**. 26 de jun. 2007b. Disponível em: <https://u.nu/qn5i>. Acesso em: 9 de nov. 2019.

## **ANEXO**

**ANEXO A — *WI-FI MADNESS***



# WI-FI MADNESS

WRITTEN BY YUMI SAKUGAWA  
ILLUSTRATED BY ALLISON STREJLAU



DUDE, WE ARE SOOOOO CLOSE TO OVERTHROWING THE ZOMBIE DEMON OVERLORD.



WHAT ARE YOU DOING, MAN? CAST THE FIREBALL SPELL. THE FIREBALL SPE--

NOOOOOOOOOOO!!!



WHAT'S YOUR DEAL, BRO?! YOU MADE US LOSE THE FINAL BATTLE! AND WE TOTALLY DIDN'T SAVE FOR THE LAST 10 HOURS OF GAME PLAY!

HUH?



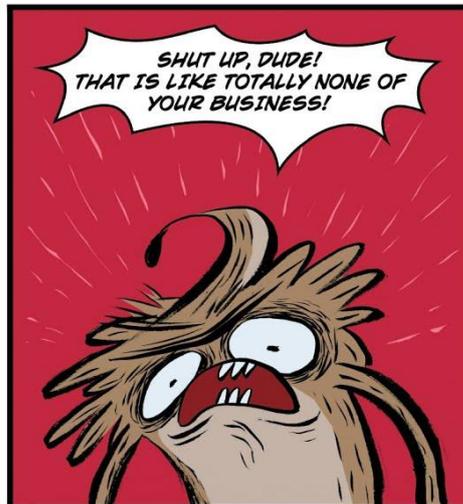
EVER SINCE WE WON THOSE COOL SMART PHONES IN THAT FLAMING HOT CHIPS BARCODE GIVEAWAY, YOU'VE BEEN DOING NOTHING BUT PLAY WITH YOUR SMART PHONE ALL DAY.



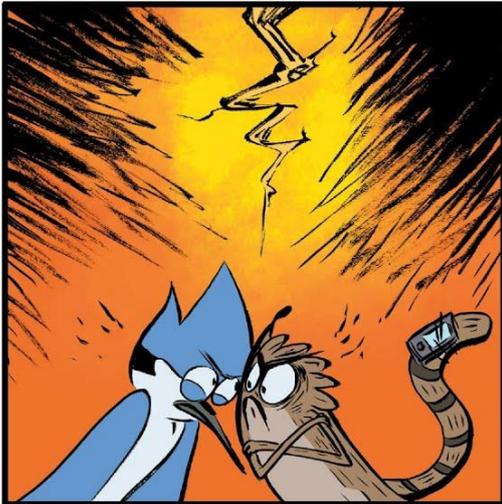
WHATEVER, RIGBY, YOU'RE THE ONE TO TALK. YOU HAVE YOUR SMART PHONE TAPED ONTO YOUR TAIL 24/7 WAITING FOR SOMEBODY TO SEND YOU A DIGIPAL REQUEST. AND LAST TIME I CHECKED, YOUR NUMBER OF DIGIPAL REQUESTS HAVE BEEN ZERO.



DIGIPAL REQUESTS: 0



SHUT UP, DUDE! THAT IS LIKE TOTALLY NONE OF YOUR BUSINESS!



OKAY, EASY BRO...

YOU'RE THE WEIRDO WHO'S OBSESSED WITH HIS SMART PHONE, NOT ME! I BET I CAN TOTALLY GO FOR LONGER WITHOUT A SMART PHONE THAN YOU!

DID YOU SAY...BET?



OKAY, HERE ARE THE RULES OF THE BET. NO SMART PHONE, INTERNET--

--OR VIDEO GAMES.

FIRST PERSON TO TOUCH ANY ELECTRONIC DEVICE...

TOTALLY OWES THE OTHER PERSON A CHEESE-STUFFED PASTRY CRUST PEPPERONI BURGER PIZZA FROM PETE'S PIZZA.

READY OR NOT, ANALOG LIFE, HERE I COME.

I'M GOING TO TOTALLY BUST ALL MY FINGERS FROM CAR-PAYING ALL THAT DIEM.



10 MINUTES LATER...



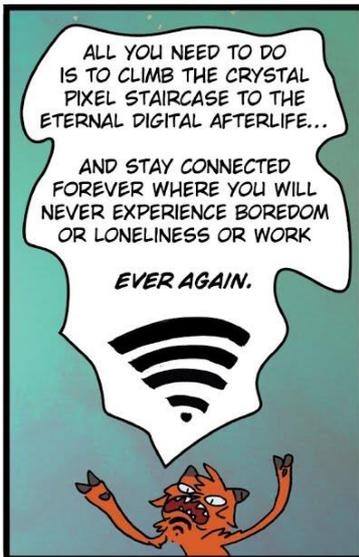




ALL THE MOVIE TRAILERS YOU WANT IN STREAMING HD!

EVERY VERSION OF EVERY VIDEO GAME EVER INVENTED!

LIVE STREAMS OF ROCK BAND CONCERTS BEFORE THEY EVEN PERFORM!



ALL YOU NEED TO DO IS TO CLIMB THE CRYSTAL PIXEL STAIRCASE TO THE ETERNAL DIGITAL AFTERLIFE...

AND STAY CONNECTED FOREVER WHERE YOU WILL NEVER EXPERIENCE BOREDOM OR LONELINESS OR WORK

EVER AGAIN.



SUCH MORTAL IDIOTS! LITTLE DO THEY KNOW THAT ONCE THEY ENTER THE DIGITAL AFTERLIFE I WILL SUCK THEIR ANALOG SOULS DRY AND ENSLAVE THEM AS INTERNET TROLLS FOR THE REST OF THEIR LIVES!

BWA HA HA HA HA HA HA!



MAN, THE WI-FI DEVIL MUST THINK WE'RE SOOOO DUMB IF HE'S GOING TO TELL US HOW HE'S GOING TO STEAL OUR SOULS RIGHT WITHIN OUR EARSHOT.

VIDEO GAMES! GETTING TO GLOAT ABOUT YOUR MAD SKILLS TO RANDOM JEALOUS STRANGERS! WOO-WOO!



DOES THIS MEAN WE ARE NEVER GOING TO SEE OUR RL FRIENDS AGAIN?

WE CAN SEND THEM E-MAILS OR PLAY VIDEO GAMES WITH THEM, DUH!

OH, RIGHT!



YOU HAVE EVERYTHING YOU NEED! EVERYTHING YOUR HEART DESIRES FOREVER AND EVER!



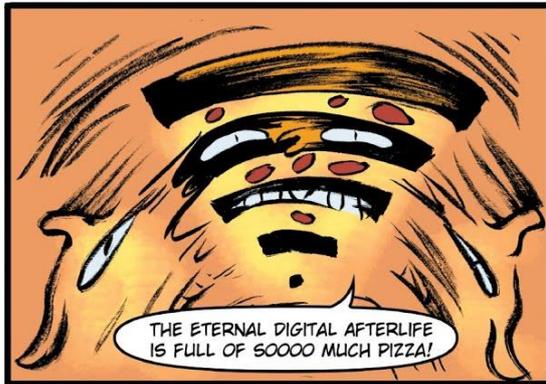
SO LONG, BORING REAL LIFE.

THANKS FOR NOTH— WAIT, DO YOU SMELL THAT?



IT'S PIZZA. I SMELL PIZZA.

WE WERE SUPPOSED TO EAT PIZZA AFTER THIS STUPID BET!



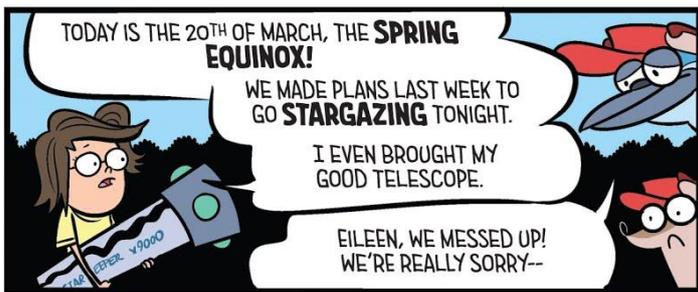


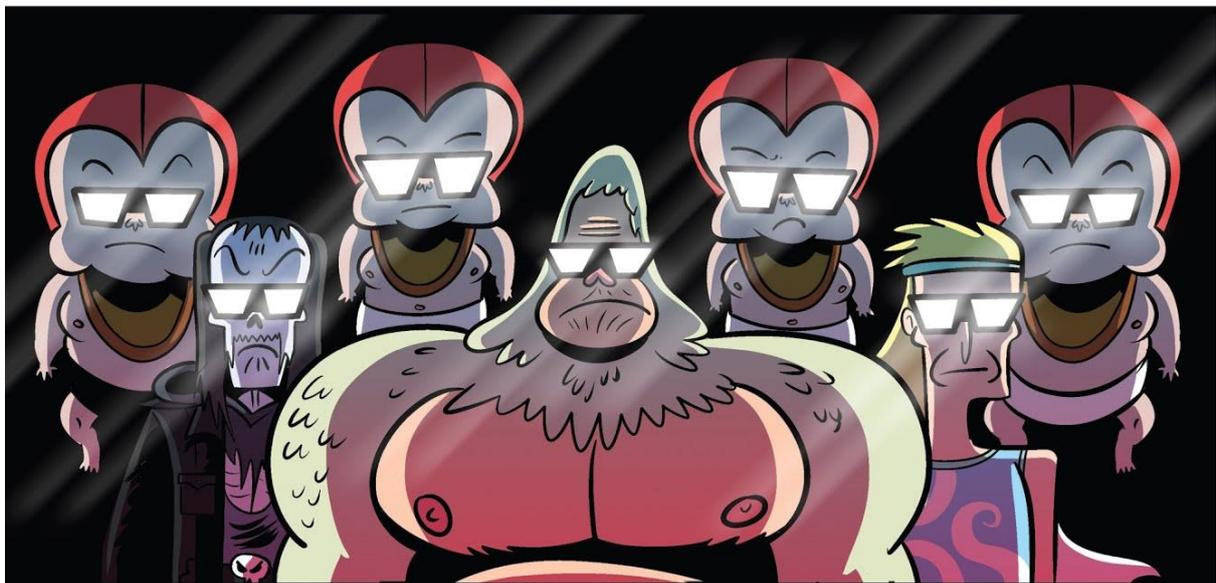
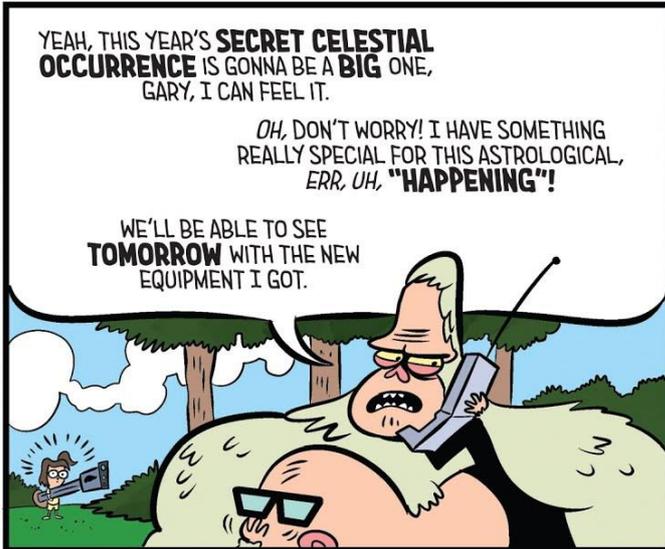
THE END.

**ANEXO B — *MELAN COLLIE AND THE FINITE SADNESS***

**"MELAN COLLIE AND THE FINITE SADNESS"**

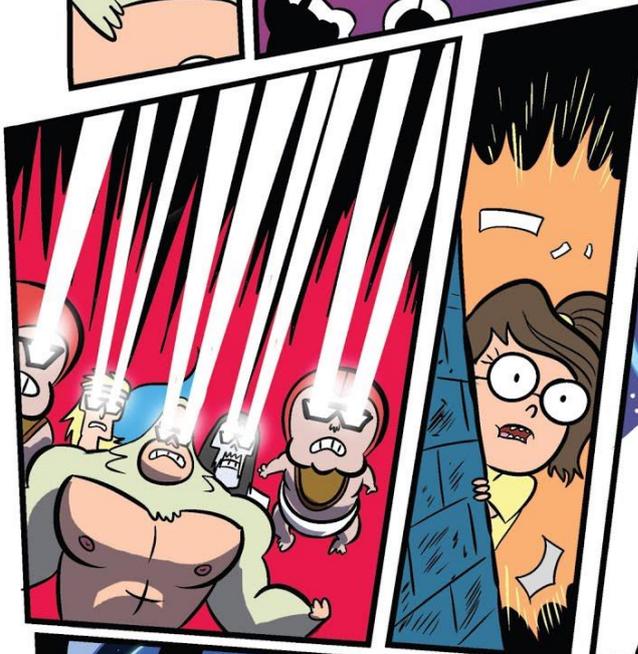
WRITTEN BY SHANNA MATUSZAK  
ILLUSTRATED BY DEREK CHARM  
LETTERED BY JIM CAMPBELL







GET READY,  
EVERYONE  
HOLD YOUR  
GROUND!



YOU PUT UP A WEAK  
FIGHT THIS EQUINOX,  
MELAN COLLIE! SEE  
YOU NEXT YEAR!

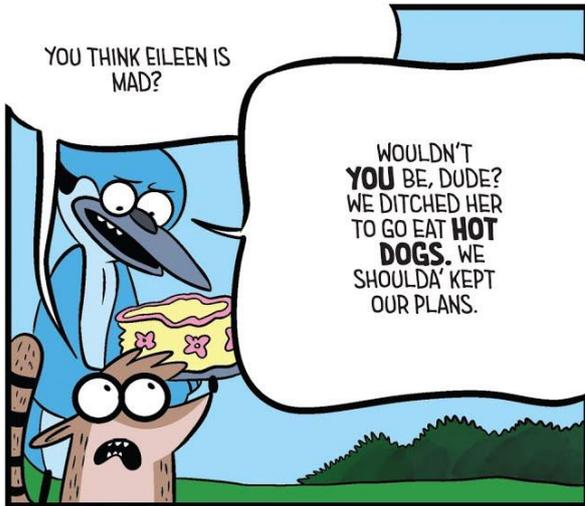


OH, YOU'LL BE SEEING ME  
**MUCH** SOONER THAN THAT,  
SKIPS. SO MUCH SOONER...  
**HAAAAHAAAA!!!**



WHAT DO  
YOU S'POSE 'E  
MEANT BY  
THAT?

I DON'T KNOW, BUT  
I DIDN'T LIKE THE WAY  
IT SOUNDED. THE MELAN COLLIE  
IS ANGSTY, SURE, BUT NEVER  
TO BE TAKEN  
LIGHTLY. NO  
PUN INTENDED.



YOU THINK EILEEN IS MAD?

WOULDN'T YOU BE, DUDE? WE DITCHED HER TO GO EAT **HOT DOGS**. WE SHOULDA' KEPT OUR PLANS.



**BUT UNLIMITED HOT DOGS!**

OW!



UMM, EILEEN?

MORDECAL, WHY IS IT SO DARK IN HERE?

I DON'T KNOW MAN, FIND A LAMP OR SOMETHING.

EILEEN? ARE YOU HERE? WE CAME TO SAY **SORRY**.



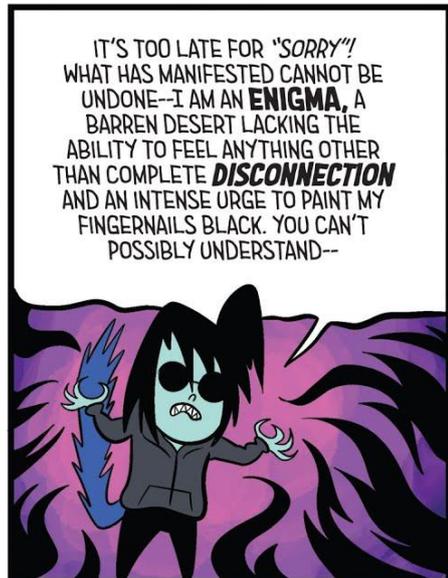
**DON'T TOUCH THAT!**



EI-EILEEN! HEEYY, DIDN'T SEE YOU IN HERE, HEH HEH...

OH, YOU DIDN'T SEE ME? LIKE, I'M **INVISIBLE**?

N-NO! I JUST MEANT I WAS SURPRISED! EILEEN, WE'RE REALLY SORRY. WE SHOULDN'T HAVE FORGOTTEN--



IT'S TOO LATE FOR "SORRY"! WHAT HAS MANIFESTED CANNOT BE UNDONE--I AM AN **ENIGMA**, A BARREN DESERT LACKING THE ABILITY TO FEEL ANYTHING OTHER THAN COMPLETE **DISCONNECTION** AND AN INTENSE URGE TO PAINT MY FINGERNAILS BLACK. YOU CAN'T POSSIBLY UNDERSTAND--



BUT--YOU **WILL!** SOON ENOUGH, IN THE NEO-FUTURE, YOU'LL JOIN ME IN THE UNENDING BROODING DARKNESS OF ETERNAL SUN BANISHMENT AND SLOW GOTH-DANCING!



ALRIGHT, COLLIE, THIS YEAR YOU'VE GONE TOO FAR!

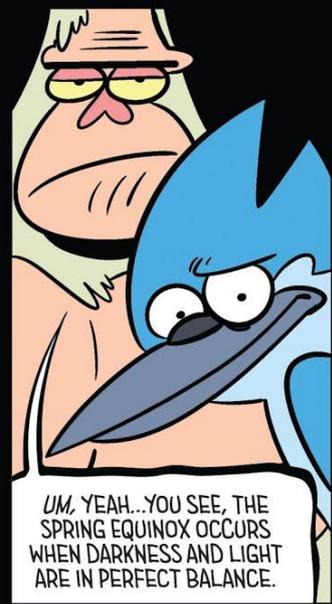
SKIPS! WHAT THE HECK IS GOING ON?!



LOOK, THERE'S NOT THAT MUCH TIME TO EXPLAIN...EILEEN IS NOT EILEEN RIGHT NOW. SHE'S A **VESSEL.**



SHE'S NOT A BOAT! SHE'S OBVIOUSLY **POSSESSED** OR SOMETHING, MAN!



UM, YEAH...YOU SEE, THE SPRING EQUINOX OCCURS WHEN DARKNESS AND LIGHT ARE IN PERFECT BALANCE.



EVERY YEAR, THE MONSTER OF INFINITE MELAN COLLIE OPENS A PORTAL TO EARTH AND SEEKS TO MAKE DARKNESS THE ETERNAL CHAMPION OVER LIGHT. TAKE THIS. WHEN THE TIME IS RIGHT, YOU'LL KNOW WHAT TO DO.



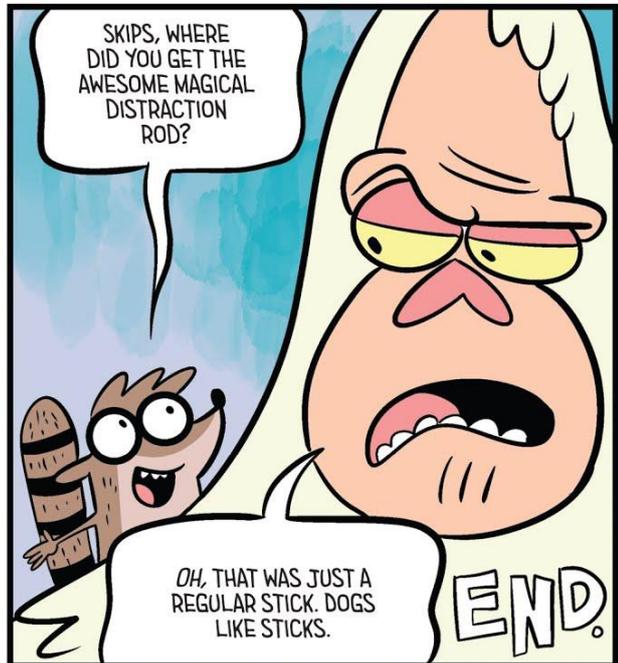
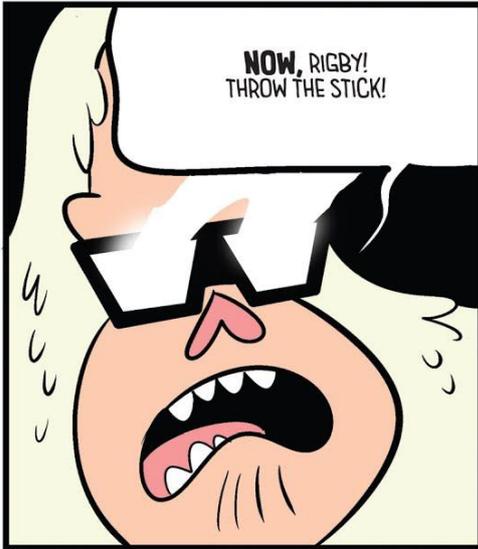
**HAHAHAHOWL!!!**  
**FOOL!** CAN'T YOU SEE? THROUGH USE OF THIS MORTAL'S EYEGLASSES, I WAS ABLE TO CREATE A NEW PORTAL, FREE FROM THE CONSTRAINTS OF TIME AND SPACE! PREPARE FOR **BATTLE**, SKIPS! MY IMMINENT REIGN DRAWS NEAR, AND DARKNESS WILL RAIN UPON YOUR REALITY WITH THE DENSITY OF A THOUSAND DYING SUNS!



OH MAN! THERE BETTER BE SOMETHING REALLY **COOL** AND **MAGICAL** IN THIS BAG!



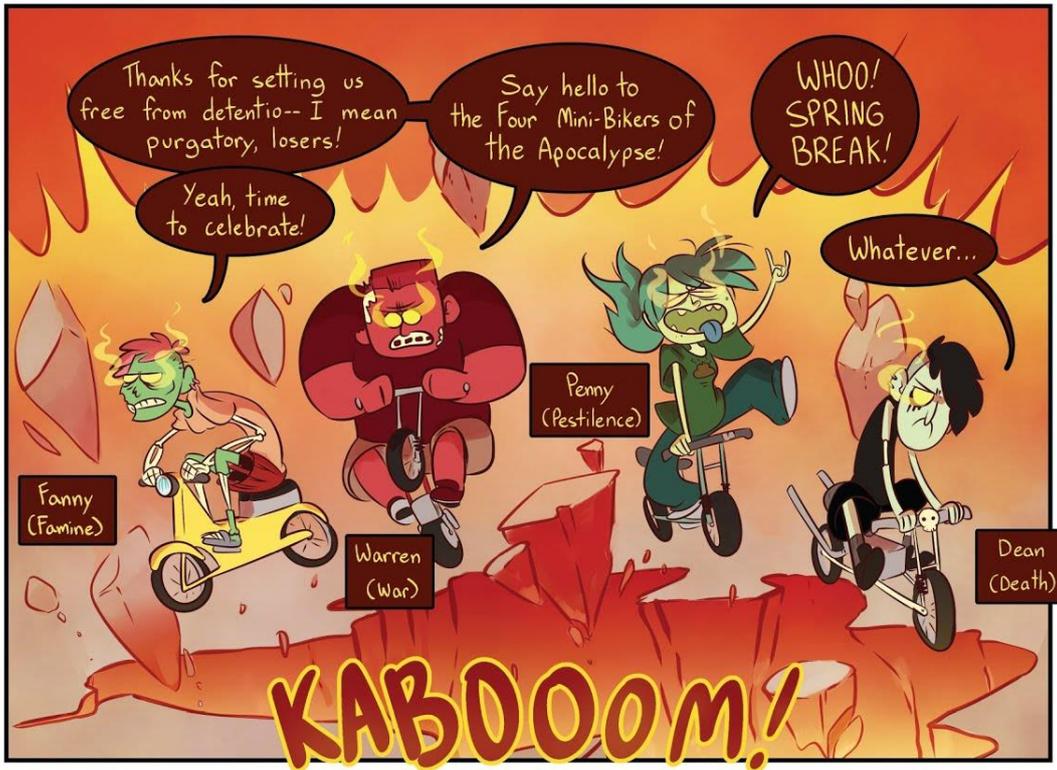
WHAT?!



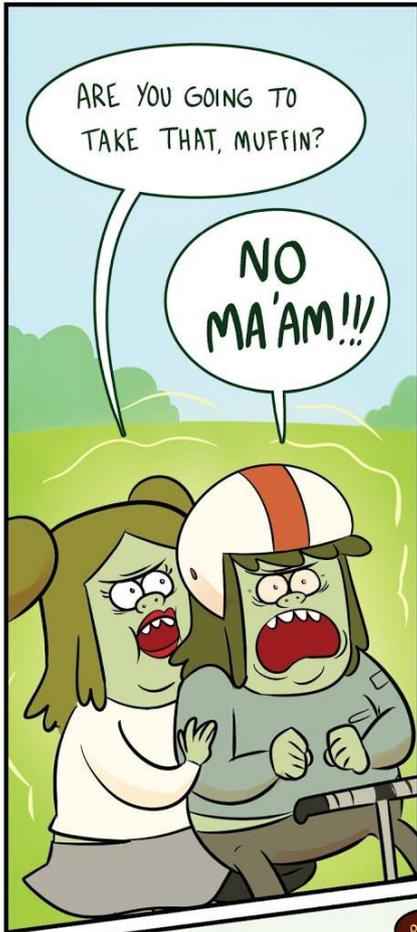
**ANEXO C — A MINIBIKE BUILT FOR TWO**

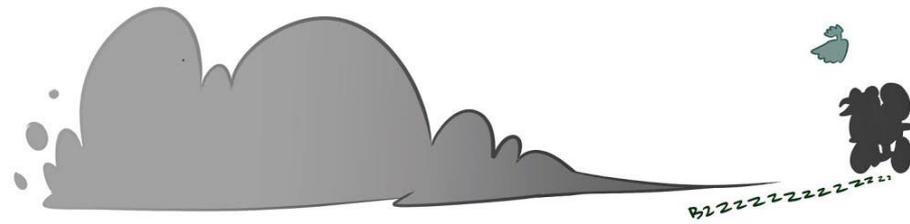












## **APÊNDICE**

**APÊNDICE A — A LOUCURA DO WI-FI**



### A LOUCURA DO WI-FI

ROTEIRO DE YUMI SAKUGAWA  
DESENHOS DE ALLISON STREJLAU



MANO, A GENTE TÁ MIIIIIIITO PERTO DE ACABAR COM O CHEFÃO DEMÔNIO-ZUMBI.



O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO, CARA? LANÇA A BOLA DE FOGO. A BOLA DE FO--

NÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!



QUAL É A SUA, MANO?! VOCÊ FEZ A GENTE PERDER A BATALHA FINAL! E A GENTE NEM SALVOU NOSSO PROGRESSO DAS ÚLTIMAS DEZ HORAS DE JOGO.

HÁ?



DESDE QUE A GENTE GANHOU ESTES SMARTPHONES NAQUELA PROMOÇÃO DE SALGADINHO PICANTE, VOCÊ NÃO FEZ NADA ALÉM DE FICAR O DIA TODO JOGANDO NESSE SMARTPHONE AI.



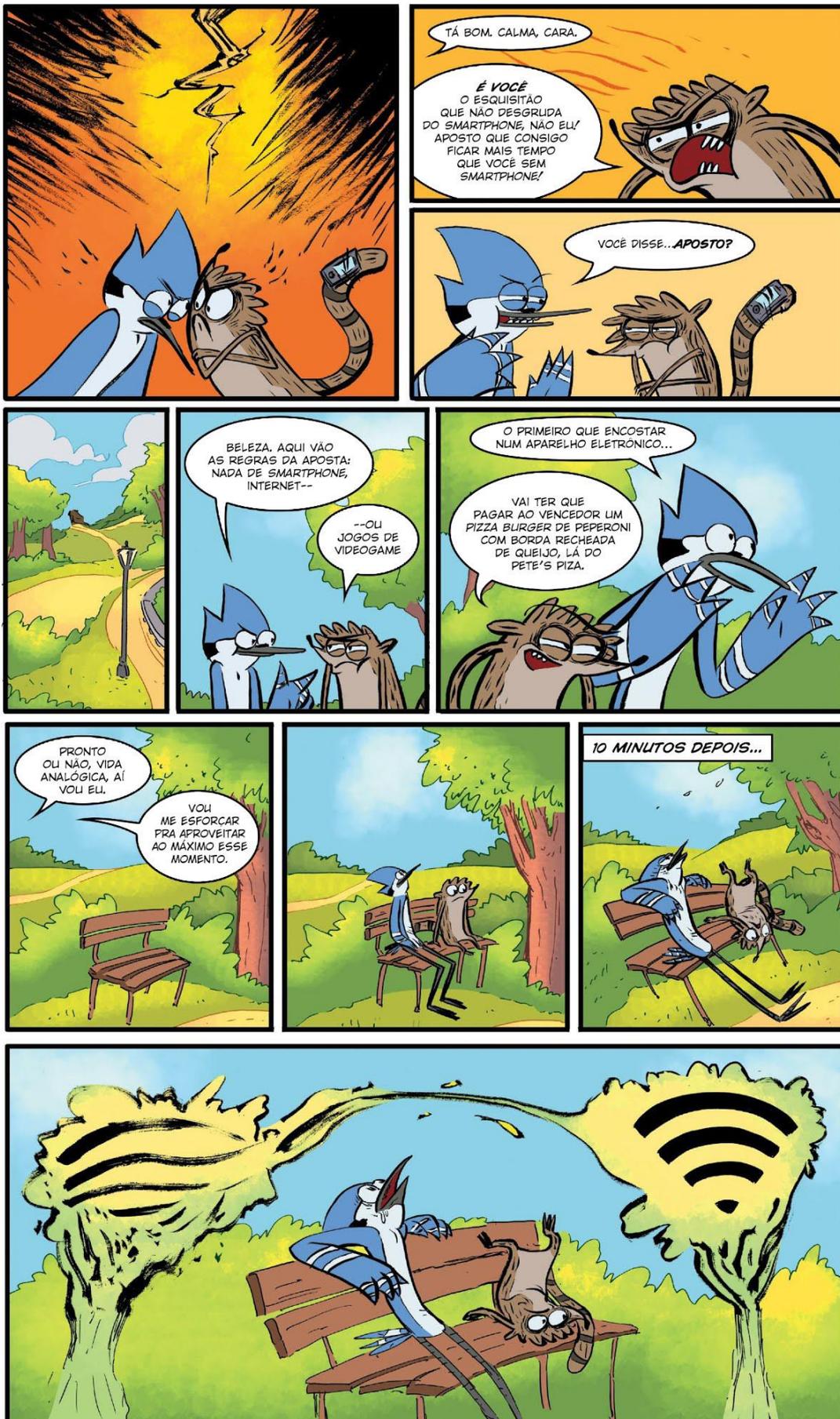
OLHA QUEM FALA, RIGBY. VOCÊ FICA COM SEU SMARTPHONE GRUDADO NA CALDA 24 HORAS POR DIA, ESPERANDO UMA SOLICITAÇÃO DE AMIZADE. A ÚLTIMA VEZ QUE OLHEI, SEU NÚMERO DE SOLICITAÇÕES DE AMIZADE ERA ZERO.



SOLICITAÇÕES DE AMIZADE: 0



CALA A BOCA, MANO! ISSO NÃO É DA SUA CONTA!





HÁ...  
EU ODIARIA SER  
UM DAQUELES PANACAS  
QUE, DE TÃO VICIADOS  
EM INTERNET...



...CHEGAM A TER  
ALUCINAÇÕES COM  
TODO TIPO DE COISAS  
ESTRANHAS...



...TIPO IMAGINAR  
QUE AQUELA ÁRVORE,  
ALI, VIROLI UM ÍCONE DE  
WI-FI E AGORA TÁ SE  
TRANSFORMANDO NUM  
MONSTRO MALIGNO  
QUE TÁ VINDO  
PRA CÁ...



UÉ, VOCÊ TÁ  
VENDO ISSO  
TAMBÉM?!

HÁ...NÃO SEI  
DO QUE VOCÊ TÁ  
FALANDO!



ALGUÉM  
ME INVOCOU?

HÁ...ACHO  
QUE NÃO?



ESTOU AQUI PRA  
AJUDÁ-LOS COM SEU  
PROBLEMA GRAVÍSSIMO  
DE **MDP!**

**MDP: Medo De Perder**

PRA RECONNECTÁ-LOS  
COM O MUNDO ON-LINE  
AO QUAL PERTENCEM!



NEM PENSAR! ISSO  
É SÓ ENTRE MIM E MEU  
AMIGO. A GENTE NÃO  
QUER QUE VOCÊ SE  
INTROMETA.



SEU **BOBO!** EU SOU  
SEU AMIGO, SERÁ QUE  
NÃO PERCEBE? SÓ QUERO  
**SALVÁ-LO** DO TÉDIO DE  
TER QUE VIVER NO MUNDO  
OFF-LINE, COMO ELE É  
**CHATO**, NÃO ACHA?



HÁ...É,  
UM POUQUINHO.

**SALVA  
A GENTE!**







FIM.

**APÊNDICE B — MELAN COLLIA**

**"MELAN COLLIA - E A TRISTEZA INFINITA"**  
ROTEIRO DE SHANNA MATUSZAK  
- DESENHOS DE DEREK CHARM  
LETRAS ORIGINAIS DE JIM CAMPBELL



ESTE ANO, O **FENÔMENO CELESTE SECRETO** VAI SER UM DOS **MAIORES**, GARY. EU TÔ SENTINDO.

AH, NÃO SE PREOCUPE! TENHO ALGO ESPECIAL PRA ESSE **"EVENTO"**...ÉÉÉ...HÃ...ASTROLÓGICO!

A GENTE VAI CONSEGUIR VÊ-LO **AMANHÃ**, COM O NOVO EQUIPAMENTO QUE ARRANJEI.

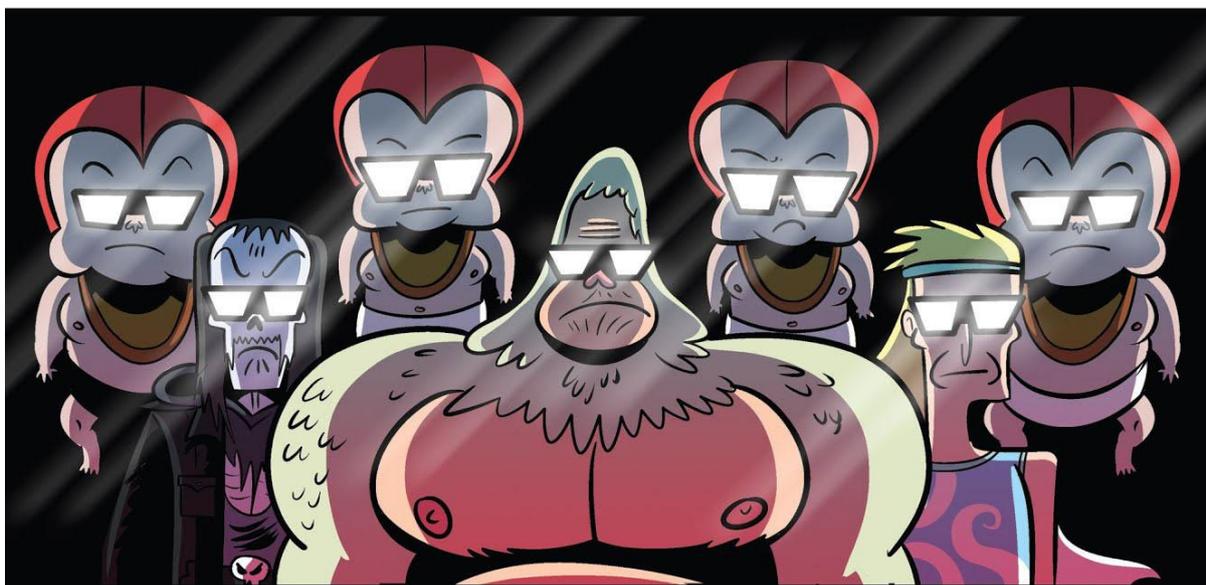
SÓ PEÇO QUE VOCÊ, **MORTE** E OS **GUARDIÕES DA JUVENTUDE ETERNA** CHEGUEM NA HORA. DÊ CARONA SE FOR PRECISO.

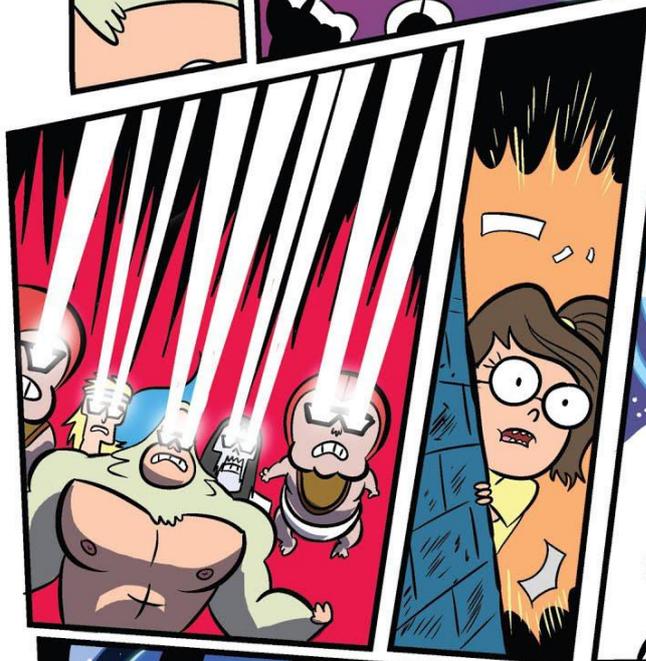
AH, HÃ...ÀS 23H EM PONTO!

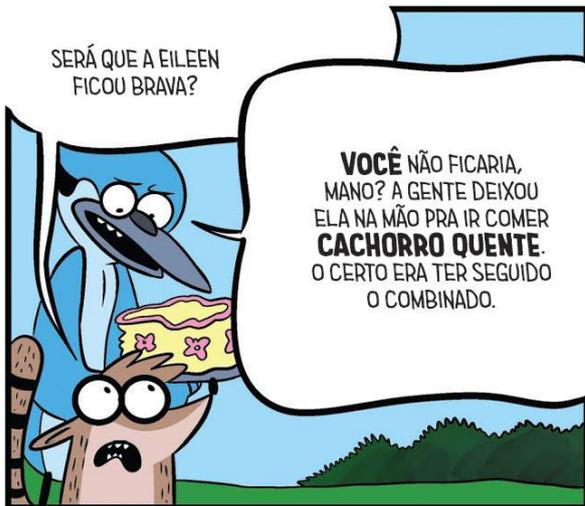
NO MESMO LUGAR DO ANO PASSADO.



AQUI, COLOQUEM ISTO E SE PREPAREM..









MAS--**VÃO ENTENDER!** EM BREVE, NO NOVO FUTURO, VOCÊS VÃO SE JUNTAR A MIM EM PENSAMENTOS SOMBRIOS INTERMINÁVEIS SOBRE O BANIMENTO ETERNO DO SOL E NA DANÇA GÓTICA LENTA!



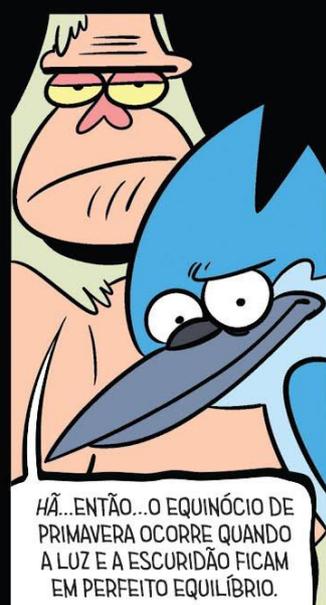
COLLIA, ESTE ANO VOCÊ PASSOU DOS LIMITES!

**SALTITÃO!**  
O QUE É QUE TÁ ROLANDO?!

OLHA, A GENTE NÃO TEM MUITO TEMPO PRA EXPLICAÇÕES... A EILEEN NÃO É A EILEEN. ELA TÁ **POSSESSA**.



TÁ O QUÊ?  
NÃO É NADA DISSO!  
ELA, OBVJAMENTE, TÁ É **POSSESSA** OU COISA PARECIDA, CARA!



HÃ... ENTÃO... O EQUINÓCIO DE PRIMAVERA OCORRE QUANDO A LUZ E A ESCURIDÃO FICAM EM PERFEITO EQUILÍBRIO.



TODO ANO, O MONSTRO DA MELAN COLLIA INFINITA ABRE UM PORTAL PRA TERRA E TENTA FAZER COM QUE A ESCURIDÃO TRIUNFE SOBRE A LUZ. PEGUE ISTO AQUI. QUANDO CHEGAR A HORA, VOCÊ VAI SABER O QUE FAZER.



**RÁ, RÁ, RÁ, AAUUUUUU!**

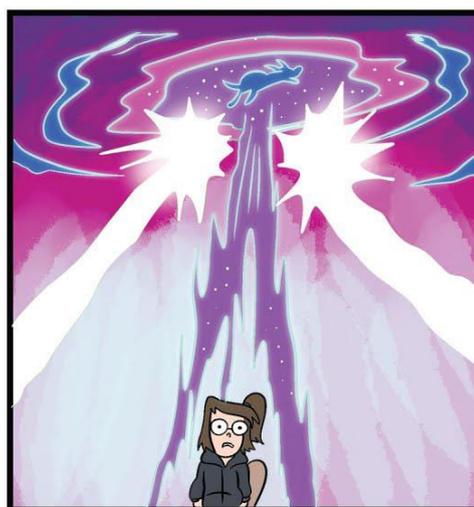
SEU **BOBO!** NÃO PERCEBE? POR MEIO DOS ÓCULOS DESTA MORTAL, EU PUDE CRIAR UM NOVO PORTAL, LIVRE DAS RESTRIÇÕES TEMPORAIS E ESPACIAIS! PREPARE-SE PRA **BATALHA**, SALTITÃO! MEU REINADO SE APROXIMA E A ESCURIDÃO CAIRÁ SOBRE SUA REALIDADE COM A DENSIDADE DE MILHARES DE SÓIS MORIBUNDOS!



EITA! É MELHOR TER ALGUMA COISA BEM **MANEIRA E MÁGICA** DENTRO DESTA SACO!



O QUÊ?!



**APÊNDICE C — A BIKE FEITA PARA DOIS**





