



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO  
CURSO DE LETRAS TRADUÇÃO – INGLÊS

**LUCAS PORTELA DE MESQUITA**

**O CANTO DOS PÁSSAROS SEMPRE É UMA BELA CANÇÃO?  
DESATANDO OS NÓS TRADUTÓRIOS DA OBRA “FALSE KNEES: AN  
ILLUSTRATED GUIDE TO ANIMAL BEHAVIOR”**

**BRASÍLIA  
2023**

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO  
CURSO DE LETRAS TRADUÇÃO – INGLÊS

**LUCAS PORTELA DE MESQUITA**

**O CANTO DOS PÁSSAROS SEMPRE É UMA BELA CANÇÃO?  
DESATANDO OS NÓS TRADUTÓRIOS DA OBRA “FALSE KNEES: AN  
ILLUSTRATED GUIDE TO ANIMAL BEHAVIOR”**

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: Profa. Dra. Alessandra Ramos de Oliveira Harden, do curso de Letras-Tradução da Universidade de Brasília.

**BRASÍLIA  
2023**

Lucas Portela de Mesquita

O CANTO DOS PÁSSAROS É SEMPRE É UMA BELA CANÇÃO?  
DESATANDO OS NÓS TRADUTÓRIOS DA OBRA “FALSE KNEES: AN  
ILLUSTRATED GUIDE TO ANIMAL BEHAVIOR”

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: Profa. Dra. Alessandra Ramos de Oliveira Harden, do curso de Letras-Tradução da Universidade de Brasília.

Brasília, 16 de Fevereiro de 2023

**Banca Examinadora**

---

Prof<sup>a</sup> Alessandra Ramos de Oliveira Harden  
(Orientadora)

---

Prof<sup>a</sup> Alessandra Matias Querido  
(Examinadora)

---

Prof<sup>a</sup> Flávia Cristina Cruz Lamberti Arraes  
(Examinadora)

## **RESUMO**

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é explorar as especificidades da tradução de quadrinhos e apresentar uma abordagem de tradução para uma obra deste gênero, usando "False Knees": An Guide to Animal Behavior" de Joshua Barkman como objeto de estudo. A análise inclui informações sobre o autor, gênero e técnicas, bem como uma breve visão geral dos quadrinhos em geral, incluindo variações, webcomics, mercado e elementos básicos. Através desta análise, a tese estabelece os quadrinhos como uma forma de arte com várias peculiaridades, particularmente no idioma, envolvendo não apenas os desafios da tradução para o português brasileiro, mas também a influência das imagens no processo de tradução. Além disso, a tese inclui uma análise reflexiva da tradução de quadrinhos, introduzindo uma nova profissão dentro desta área, a de tradutor-carta, e explora como a Análise Textual proposta pela obra de Christiane Nord pode ser útil para que os tradutores de quadrinhos consigam uma tradução adequada. A tese conclui com exemplos de traduções baseadas nas peculiaridades da tradução de quadrinhos que expõem as dificuldades encontradas durante o processo de tradução e propõem soluções, enfatizando a importância dos elementos visuais para se conseguir uma boa tradução neste gênero.

**Palavras-Chave: Tradução, Estudos da Tradução, Quadrinhos, Webquadrinhos, Letreirismo, Análise Textual, Tipografia**

## **ABSTRACT**

This undergraduate thesis aims to explore the specificities of comic book translation and present a translation approach for a work of this genre, using "False Knees: An Guide to Animal Behavior" by Joshua Barkman as the object of study. The analysis includes information about the author, genre, and techniques, as well as a brief overview of comics in general, including variations, webcomics, market, and basic elements. Through this analysis, the thesis establishes comic books as a form of art with various peculiarities, particularly in language, involving not only the challenges of translating into Brazilian Portuguese but also the influence of images in the translation process. In addition, the thesis includes a reflective analysis of comic book translation, introducing a new profession within this field, that of translator-letterer, and explores how Textual Analysis proposed by Christiane Nord's works can be useful for comic book translators to achieve an adequate translation. The thesis concludes with examples of translations based on the peculiarities of comic book translation that expose the difficulties encountered during the translation process and propose solutions, emphasizing the importance of visual elements in achieving a good translation in this genre.

**Keywords: Translation, Translation Studies, Comics, Webcomics, Lettering, Textual Analysis, Typography**

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo 1. Apresentando False Knees: An Guide to Animal Behaviour</b>	<b>14</b>
1.1 O autor: Joshua Barkman	14
1.2 A obra: False Knees: An Illustrated Guide to Animal Behaviour	16
1.3 Discussão sobre o gênero literário de False Knees	18
1.4 Técnicas do autor utilizadas para a criação da obra	22
<b>Capítulo 2. Apresentação dos Quadrinhos</b>	<b>24</b>
2.1 Resumo da história das histórias em quadrinhos	24
2.2 O diferencial dos Webquadrinhos	31
2.3 Resumo do Mercado de Quadrinhos	33
2.4 Elementos Básicos dos Quadrinhos	43
<b>Capítulo 3. Tradução de Quadrinhos</b>	<b>50</b>
3.1 Questões teóricas relevantes para o Processo de Tradução de Quadrinhos	50
3.2 Tradutor-Letreiro	57
3.3 Letreiroismo e Substituição	59
<b>Capítulo 4. Metodologia</b>	<b>61</b>
4.1 Objetivo Geral e Específicos	61
4.2 Tabela de Análise Textual Funcionalista de Nord	61
4.3 Criação de Tipografia: False Knees (BR)	65
4.4 Onomatopéias e Letras Exóticas	67
4.5 Documento de Tradução	68
4.6 Ferramentas	71
<b>Capítulo 5. Desafios e Soluções</b>	<b>73</b>
<b>Considerações Finais</b>	<b>89</b>
<b>Referências</b>	<b>91</b>
<b>Agradecimentos</b>	<b>98</b>
<b>Anexo I — Tradução de False Knees</b>	Erro! Indicador não definido.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 — JOSHUA BARKMAN.....	14
FIGURA 2— QUADRINHO DE BARKMAN PARA O JORNAL THE MEDIUM.....	15
FIGURA 3— LIVRO FALSE KNEES: AN ILLUSTRATED GUIDE TO ANIMAL BEHAVIOUR.....	16
FIGURA 4— VERSÕES DE FALSE KNEES (CHINÊS/FRANCÊS).....	17
FIGURA 5 — FALSE KNEES: VOCÊ NÃO É IMPORTANTE .....	20
FIGURA 6 — FALSE KNEES: PRIMAVERA.....	21
FIGURA 7— PROCESSO DE CRIAÇÃO DE FALSE KNEES .....	23
FIGURA 8— PRIMEIRA APARIÇÃO DE THE KATZENJAMMER KIDS (TÍTULO EM PORTUGUÊS: SOBRINHOS DO CAPITÃO) NO NEW YORK JORNAL (1897).....	25
FIGURA 9— COMPARATIVO ENTRE A ADAPTAÇÃO PARA OS CINEMAS E A VERSÃO EM ROMANCE GRÁFICO DE SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD .....	27
FIGURA 10— A GRANDE FICHA .....	28
FIGURA 11— O DESTINO DA GRANDE FICHA DE LAERTE .....	28
FIGURA 12— A QUASE QUEDA DA GRANDE FICHA DA LAERTE.....	29
FIGURA 13— FALSE KNEES: NOVOS SONS.....	30
FIGURA 14— COMPARATIVO ENTRE WEBQUADRINHO E QUADRINHO TRADICIONAL.....	32
FIGURA 15— EXEMPLOS DE MANGÁ.....	34
FIGURA 16— EXEMPLO DE BANDE DESSINÉE .....	36
FIGURA 17— SITE ESPECIALIZADO EM PUBLICAÇÃO DE WEBTOONS.....	38
FIGURA 18— EXEMPLO DE MANHUA .....	40
FIGURA 19— BALÃO DE DIÁLOGO .....	43
FIGURA 20— RECORDATÓRIO .....	44
FIGURA 21— QUADRO E REQUADRO .....	45
FIGURA 22— SARJETA .....	46
FIGURA 23— GRAFISMO E ONOMATOPÉIA .....	47
FIGURA 24— DESENHO .....	48
FIGURA 25— NARRATIVA .....	49
FIGURA 26— DIFERENTES ADAPTAÇÕES DA TURMA DA MÔNICA .....	51
FIGURA 27— LOOPING MODEL PROPOSTO POR CHRISTIANE NORD.....	54
FIGURA 28— LETREIRAMENTO EM UM CONTRATO COM DEUS (1978) .....	60
FIGURA 29— TIPOGRAFIA FALSE KNEES (BR).....	65
FIGURA 30— INTERFACE DO CALLIGRAPHR.....	67

FIGURA 31— FALSE KNEES: BEIJA-FLOR SIMULATOR.....	68
FIGURA 32— EXEMPLO DE DOCUMENTO DE TRADUÇÃO .....	69
FIGURA 33— DOCUMENTO DE TRADUÇÃO PARA FALSE KNEES.....	71
FIGURA 34— ELABORAÇÃO DA TRADUÇÃO DE FALSE KNEES .....	72
FIGURA 35— FALSE KNEES: PÉ-DE-QUEIJO .....	73
FIGURA 36— FALSE KNEES: APROVEITE A VIDA! .....	75
FIGURA 37— FALSE KNEES: CONTEMPLA O VERMELHO.....	76
FIGURA 38— FALSE KNEES: TROPEÇOS .....	77
FIGURA 39— FALSE KNEES: ASSUTADOR .....	78
FIGURA 40— FALSE KNEES: ARTISTA.....	79
FIGURA 41— FALSE KNEES: É O GRÃO! .....	80
FIGURA 42— FALSE KNEES: TANTA COISA .....	81
FIGURA 43— FALSE KNEES: NADA VAI ESTRAGAR O SEU DIA.....	83
FIGURA 44— FALSE KNEES: CANÇÃO DE AMOR PARA DOIS.....	84
FIGURA 45— FALSE KNEES: CARRETO QUERQUEITO.....	85
FIGURA 46— FALSE KNEES: TORTA DE CLIMÃO.....	86
FIGURA 47— FALSE KNEES: BEIJA-FLOR SIMULATOR .....	87

## INTRODUÇÃO

A tradução é erroneamente encarada como uma atividade simples, em que se basta o uso do Google Tradutor ou qualquer outra ferramenta de tradução. Porém, quando o indivíduo confronta os desafios de se traduzir um texto, as dificuldades de manuseio do texto aparecem e debates sobre temas como: idioma, interpretação, escolhas, temas sensíveis, relação com a cultura, palavras, letras, sons, signos e significados, acabam fazendo parte do processo tradutório cuja necessidade é essencial para que se chegue a uma tradução de qualidade.

Não mais fácil, temos a literatura de histórias em quadrinhos, que além de não ser devidamente valorizada, é mal compreendida, e daí, também podemos dizer que a tradução de histórias em quadrinhos sofre do mesmo preconceito. Nesse caso, existe uma ideia de que apenas as palavras que, por si só, já carregam um enorme peso de dificuldades, precisam ser traduzidas e as imagens, que são igualmente essenciais dentro do texto, não precisam ser traduzidas com o mesmo controle de qualidade. Há uma ideia que a imagem é um elemento pouco relevante, que sua existência por si já basta e o tradutor pode ignorar ela, mas é preciso destacar que o modo como lidamos com elas afeta nossa tradução e vice e versa, e até a letra, geralmente ignorada na tradução de prosa, é também um elemento relevante. Neste trabalho, existem várias propostas para contornar essas ideias equivocadas em relação à imagem, mas a principal proposta aqui é a do letreiramento, explicitando o tradutor como letreirador e como um tradutor-letreirista pode lidar com situações que apenas um letreirista ou apenas um tradutor não são capazes de lidar nas limitações de suas funções. A tradução de histórias em quadrinhos não é apenas uma tradução de palavras, mas também de imagens. No entanto, ainda é comum ver imagens não sendo traduzidas ou, pior ainda, não sendo sequer apreciadas no processo tradutório.

Com isto, o objetivo deste Trabalho de Conclusão de Curso é apresentar e discutir uma proposta de tradução para o português brasileiro da obra "False Knees: An Illustrated Guide to Animal Behavior", publicado em 2019, pelo artista Joshua Barkman, como meio para discutir a tradução de quadrinhos. Até o momento, esta obra não possui tradução para o português brasileiro e, nesse caso, o autor desse texto aproveita essa oportunidade para abordar a importância do papel do tradutor diante desse tipo de obra, que envolve desafios únicos.

Os desafios únicos que serão tratados neste trabalho dizem respeito às especificidades que a tradução da obra de False Knees desafia o tradutor, como o tratamento dado às temáticas das obras, o tratamento aos elementos dos quadrinhos, como balões, espaçamentos, fontes, ou

seja, a estrutura dos quadrinhos, nesse caso, apresentando uma nova função de tradutor, o tradutor-leitreiraista proposto por Érico Assis (2018), e também o tratamento com questões de organização, de tradução, de revisão e de edição.

A popularidade das histórias em quadrinhos tem crescido entre adultos e jovens adultos nos últimos anos, com muitas obras sendo adaptadas para o cinema, televisão e outros meios de mídia. Isso reflete a percepção cada vez maior de que os quadrinhos podem ser um veículo para contar histórias complexas e profundas. Nesse contexto surge o webquadrinho, que, segundo Postema (2018), dá uma nova cara aos quadrinhos, incorporando elementos de hipermídia às histórias ilustradas e dando a elas características únicas e peculiares:

[...] os mais recentes webcomics servem como autopromoção para os cartunistas promissores quando buscam oportunidades de ter seus trabalhos publicados no formato de livro. Contudo, os webcomics também oferecem oportunidades comerciais particulares que os cartunistas aproveitam para fazer propaganda de suas próprias obras ou a venda de esboços, reproduções e camisetas. E, além de tudo isso, o uso da mídia digital fornece possibilidades criativas que os quadrinhos de papel e tinta não alcançam; desse modo, em alguns casos, os webcomics se desenvolvem em direções distantes dos tradicionais quadrinhos impressos, incorporando o hipertexto, som e até movimento. Em alguns casos, os webcomics e desenhos animados se aproximam de tal maneira que se tornam quase indistinguíveis. (POSTEMA, 2018, p. 273)

Os quadrinhos publicados para internet, chamados de *webcomics*, mas que para esse trabalho chamaremos de webquadrinhos, podem entrar nos objetos de contemplação de hipermídia, principalmente pela sua natureza interativa. Introduzindo brevemente hipermídia, também conhecida como "hipertexto", pode-se dizer que ela é um aspecto importante do cenário digital moderno e tem impactado significativamente a forma como acessamos e interagimos com informações na internet. Ao contrário da mídia tradicional, que é tipicamente linear e hierárquica por natureza, a hipermídia é não-linear e permite a entrega de informações mais flexíveis e interativas.

A tradução, como uma atividade essencial para troca de conhecimentos, e a hipermídia, como elemento digital crítico, possuem uma relação entre si de várias maneiras, dependendo do contexto e do tipo de conteúdo hipermídia em questão. Alguns exemplos de como eles se relacionam incluem:

- **Tradução de conteúdo hipermídia:** Muitos conteúdos hipermídia, como websites, aplicativos ou jogos, podem ser traduzidos para outras línguas para expandir o alcance do público. A tradução de conteúdo hipermídia pode ser um processo complexo, pois é preciso levar em conta elementos como *layout*, *links*, elementos gráficos e outros elementos interativos que representam desafios adicionais que exigem uma adaptação do conteúdo para diferentes contextos.

- **Tradução de conteúdo audiovisual:** Muitos conteúdos hipermídia incluem elementos audiovisuais, como vídeos ou áudios incorporados. A tradução de conteúdo audiovisual, como filmes, vídeos, desenhos animados, series e uma série de outros tipos de mídia, pode ser feita de várias maneiras, e cada uma com suas próprias especificidades técnicas, como por exemplo, em um vídeo, pode envolver processos de legendagem, dublagem, transcrição, adaptação de dados gráficos, dependendo do contexto e do público-alvo.
- **Tradução de conteúdo baseado em localização:** Alguns conteúdos hipermídia são criados com o objetivo de serem distribuídos em diferentes regiões ou países. Nesses casos, a tradução pode ser uma parte importante da localização do conteúdo, ou seja, o processo de adaptar o conteúdo para um público específico de uma região ou país.

A tradução, como uma forma de disseminar a cultura e promover reflexões sobre o consumo de mídia, é fundamental para incentivar novas pesquisas no campo, especialmente em áreas que muitas vezes são subestimadas ou desconsideradas, como os quadrinhos nesse caso. A obra escolhida como objeto de estudo e tradução, no caso, *False Knees: An Guide to Animal Behavior*. Essa obra, além de ser de apreço pessoal do tradutor, possui elementos capazes de propor uma reflexão sobre como podemos abordar os quadrinhos de maneira mais aprofundada, considerando as interações entre texto e imagem, além de outros aspectos como a tradução de humor, a interpretação das figuras de linguagem e as técnicas de tradução e edição para esse tipo de material.

Os quadrinhos não podem ser reduzidos apenas ao espectro da literatura infantil porque eles podem abranger uma ampla gama de temas e gêneros. Enquanto alguns quadrinhos são certamente direcionados a um público infantil, outros podem tratar de assuntos mais complexos e sérios, como questões sociais, políticas<sup>1</sup> e psicológicas. Alguns quadrinhos também são considerados obras de arte e literatura, com autores e artistas sendo amplamente reconhecidos e respeitados e que em muitos contextos, inclusive, os quadrinhos já são considerados a “nona arte” devido ao seu valor para as artes.

Pode-se considerar que *False Knees* têm certa relevância<sup>2</sup> para o ser humano, pois, em sua temática, ela oferece reflexões sobre temas humanos, como sociedade, solidão, morte, ego e outros, a partir da perspectiva da vida selvagem e também é uma obra que utiliza de técnicas

---

<sup>1</sup> Galvão (2016) apresenta uma decisão judicial que condenou o jornalista Reinaldo Azevedo a pagar uma indenização à cartunista Laerte ao proferir uma série de ofensas contra a artista após uma publicação de uma charge para o jornal Folha de S.Paulo que criticou os manifestantes pró-impeachment.

<sup>2</sup> *False Knees* foi premiado em “*Best Webcomic of 2021*” pelo site Black Frontier, concorrendo com outros cinco títulos.

de pintura que são contemplativas para o leitor. Além disso, para os Estudos da Tradução, a tradução dessa obra aproxima a tradução da ação artística, proposta pela ideia do letreiramento e do manuseio de imagens.

Como leitor, professor, artista e tradutor familiarizado com o meio dos quadrinhos desde a infância, acredito que a tradução de quadrinhos é importante porque permite que públicos de diversas línguas tenham acesso a esse tipo de literatura e que possibilite eles desfrutarem de histórias e personagens tão diversos e ricos que, de outra forma, não seriam acessíveis. Além disso, a tradução de quadrinhos também pode ajudar a promover a diversidade cultural e a compreensão mútua entre diferentes grupos de pessoas.

A tradução de quadrinhos também pode ser um desafio técnico, pois é preciso considerar as diferenças de linguagem e de cultura entre os idiomas. Um dos principais desafios em relação a isso é a garantia que o significado original da história seja mantido na tradução, o que nem sempre é possível, por razões das mais diversas, que podem ir desde o comprimento de texto original impossível de ser mantido na tradução, até questões de censura. Isso exige habilidades de tradução e conhecimento da cultura do idioma de destino, bem como um bom senso de ritmo, uma vez que os quadrinhos são um tipo de *literature instantanea*, e *timing* para garantir que a história seja contada de maneira eficaz e fluida na língua de destino.

Há várias razões pelas quais a tradução de HQs é importante:

**Acessibilidade:** A tradução permite a um público maior acessar e apreciar esta forma de arte e literatura. Os quadrinhos podem ser apreciados por pessoas de todas as idades e de todas as partes do mundo e a tradução permite que estes quadrinhos sejam compreendidos por uma variedade de públicos ao redor do mundo.

**Diversidade cultural:** A tradução promove a diversidade cultural e o entendimento mútuo entre pessoas de diferentes países e culturas. Ao permitir que pessoas de diferentes partes do mundo acessem e apreciem os quadrinhos uns dos outros, a tradução pode ajudar a promover o entendimento mútuo entre as pessoas.

**Preservação da história e da cultura:** Muitos quadrinhos são uma importante fonte de informação sobre a história, cultura e valores de um país ou região, e a tradução permite que esta informação seja compartilhada com um público maior.

**Benefícios econômicos:** A tradução de quadrinhos também pode ter benefícios econômicos, pois permite que os quadrinhos sejam vendidos a um público maior.

No geral, a tradução de quadrinhos é importante porque permite que um público maior tenha acesso e aprecie esta forma de arte e literatura, promove a diversidade cultural e o entendimento mútuo e ajuda a preservar a história e a cultura de um país ou região.

Finalmente, aqui está apresentado um resumo detalhado sobre a estrutura deste trabalho acadêmico. No Capítulo 1, são apresentadas informações sobre o autor e a obra que é objeto de estudo, incluindo a estrutura da obra, especificações técnicas, elaboração, vida do autor, gênero literário, entre outros aspectos relevantes para análise textual. No Capítulo 2, há uma apresentação resumida sobre a os quadrinhos ao longo do tempo, incluindo a apresentação dos webquadrinhos, o mercado de quadrinhos e a relação deste com os maiores consumidores e produtores de obras de quadrinhos ao redor do mundo. Além disso, o Capítulo 2 aborda os elementos essenciais dos quadrinhos, ou seja, a estrutura básica. No Capítulo 3, são sugeridas reflexões teóricas e sugestões sobre a tradução de quadrinhos, a partir do princípio sobre a função do texto e da imagem neste tipo de mídia. Finalmente, o Capítulo 4 apresenta algumas traduções, feitas pelo autor desse trabalho, da obra "False Knees" e como este referencial teórico inspirou a tradução da obra que é objeto de estudo neste trabalho acadêmico.



O artista de belas-artes, Joshua Barkman, reside no Sul de Ontário, no Canadá. Ele iniciou sua carreira como quadrinista ao publicar material em quadrinhos para um editorial da Universidade de Montreal, a convite de um amigo que trabalhava no mesmo editorial<sup>4</sup>.

Figura 2— Quadrinho de Barkman para o jornal *The Medium*



Fonte: The Link, 2013<sup>5</sup>

Durante a época que Barkman trabalhava para o *The Medium*, seus quadrinhos eram, principalmente humanizados, priorizando comportamentos humanos frente a situações absurdas.

Barkman não possuía experiência profissional anterior com artes ou jornais, portanto, as primeiras tiras para a Universidade de Montreal foram uma forma de avaliar seu potencial na área, que acabou resultando em sucesso; desde então, como sugere o relato dele abaixo, ele vê nas artes algo muito mais profundo que apenas o reconhecimento, mas também como uma oportunidade dele se afirmar como artista e ser humano:

A arte é o resultado de um desejo de criar. Passar pelo processo de criação da arte é uma forma de auto-expressão. Se eu tiver uma ideia de uma piada ou de uma história, ou se eu sentir um impulso para explorar um visual específico, então o ato de interpretar esses pensamentos para o papel, que é tingido por limitações técnicas e estados emocionais, poderá ser uma experiência satisfatória, frustrante, entusiasmante ou entediante. Há sempre algo a aprender. (BARKMAN, 2017, n.p, Tradução Própria)

Pouco se sabe sobre a vida pessoal de Barkman antes do fenômeno de *False Knees*, sendo que os únicos registros disponíveis são seus próprios relatos em entrevistas que ele cita ter trabalhado com videografia e fotografia antes de ser quadrinista. Atualmente, Barkman diz

<sup>4</sup> Joshua relata que trabalhava para um jornal que era dirigido por estudantes e que passou nas etapas de contratação mesmo sem nenhuma experiência com quadrinhos antes. Embora ele sinta um pouco de vergonha de suas primeiras obras, ele se sente encorajado ao olhar para trás e ver como as coisas melhoraram. (Entrevista para a *GoComics*)

<sup>5</sup> É possível checar os primeiros trabalhos editoriais de Barkman para o jornal *The Link* acessando o seguinte link: <https://thelinknewspaper.ca/author/joshua-barkman/P40>

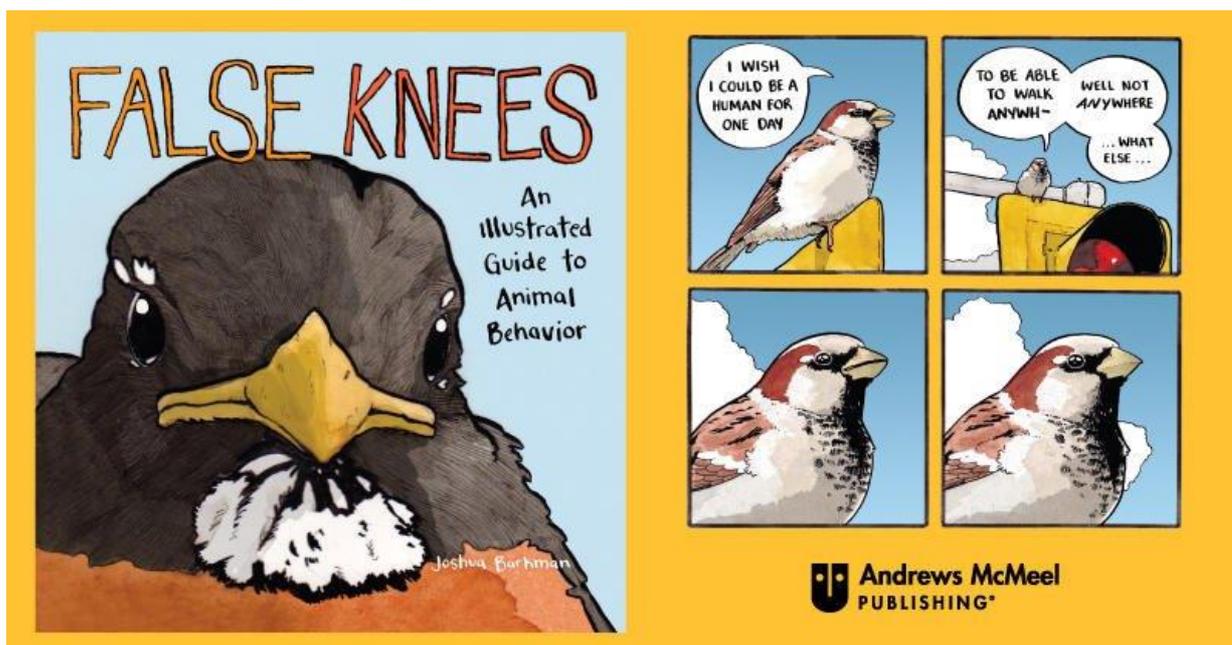
que vive da arte e é razoavelmente ativo dentro do meio, participando de eventos e entrevistas, como essa para o portal The Medium, que ele revela sua ligação com a arte:

Pessoalmente, também apeguei minha carreira e meu sustento financeiro à arte, o que acrescenta certos fatores estressantes ou sentimentos de realização, dependendo do dia. Apesar disso, criar arte ainda é uma experiência muito natural para mim. Tenho dificuldade para imaginar quem sou sem ela. (BARKMAN, 2021, n.p, Tradução Própria)

Inicialmente, Barkman produziu ilustrações humanas e quadrinhos com personagens humanos, mas passou a encarar essa abordagem " vaidosa e trabalhosa demais"<sup>6</sup>, o que o levou a criar o False Knees nas redes sociais como uma oportunidade de explorar a arte de maneira mais interessante e diferente, neste caso, com animais.

## 1.2 A obra: False Knees: An Illustrated Guide to Animal Behaviour

Figura 3— Livro False Knees: An Illustrated Guide to Animal Behaviour



Fonte: GoComics,2019, publicada no Twitter<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Os animais são muito mais divertidos de desenhar do que eu! Também me dá a chance de brincar com as expectativas das pessoas em relação aos animais comuns das cidades norte-americanas. Compartilhamos nosso espaço com essas criaturas que são amplamente esquecidas (ou pior: consideradas 'pestes'), e eu gosto da ideia de dar-lhes voz. Mesmo que seja a voz de um homem branco e humano de 20 e poucos anos. (Entrevista para a GoComics; Tradução própria)

<sup>7</sup> Disponível em: <https://twitter.com/gocomics/status/1184121886340534274> Acesso em: 5 fev. 2023

A obra “*False Knees: An Illustrated Guide to Animal Behaviour*”, foi publicada em 15 de outubro de 2019 pela Andrews McMeel Publishing, em inglês, impresso em papel *couchê*, possui 144 páginas e tem dimensões aproximadas de 18cm x 18cm. Há publicações em outros idiomas, como em francês e em chinês, porém, quase não há informações sobre essas traduções. Segundo o site da Amazon Brasil, até a data de publicação deste texto, a faixa de idade recomendada para leitura é entre 13 e 16 anos e a obra ocupa as posições de Nº 3 em Importados sobre Animais Humor e Entretenimento, Nº 25 em Importados de Desenhos Animados, e Nº 25 em Tirinhas e Charges Importadas.

Esta é uma coleção de publicações feitas pelo próprio Joshua em suas redes sociais e site entre os anos de 2016 e 2019. Em termos de macroestrutura, a obra não possui divisão em capítulos ou seções, e a maioria dos quadrinhos ocupa uma página com quatro painéis, que não seguem uma padronização. Há exceções, mas são raras. Em termos de microestrutura, alguns quadrinhos não possuem diálogos e nem todos possuem balões de fala, os diálogos tendem a ser curtos e, quando não são, são exageradamente grandes para uma história em quadrinhos. Esse estilo que não segue uma hierarquia clara e nem uma padronização do conteúdo não é esperado para uma publicação de quadrinhos tradicional, mas é comum em webquadrinhos. A fonte utilizada pelo autor é escrita à mão e não há padronização.

Figura 4— Versões de *False Knees* (Chinês/Francês)



Fonte: Amazon, 2019<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.amazon.co.uk/False-Knees-Illustrated-Behavior-Chinese/dp/7541161535> Acesso em: 9 fev. 2023

A obra pode ser vista de forma gratuita pelas redes sociais e pelo site oficial do False Knees, mas para adquirir a versão impressa, é preciso importá-la e o preço pode variar dependendo do site onde ela está disponível. As avaliações da obra impressa são bastante positivas. A boa aceitação da obra pode levantar a questão da relevância de versões impressas de webquadrinhos e de traduções das mesmas. As avaliações na internet, sempre muito positivas, junto o engajamento, sempre muito orgânico, da obra nas redes sociais pode ser considerados um dos grandes motivadores para a existência da obra física e também para que o autor continue publicando para o False Knees até hoje.

### **1.3 Discussão sobre o gênero literário de False Knees**

O gênero de False Knees é classificado como humor nas lojas em que ele está disponível, possivelmente, a primeira vista, pelos quadrinhos possuírem uma tendência cômica. No entanto, o tipo de humor de False Knees é bastante singular e é difícil classificá-lo em um gênero específico. Considerando as temáticas das histórias, o autor deste trabalho considera interessante classificar, a princípio, que o gênero que mais se enquadra o False Knees é o absurdismo, já que as histórias são repletas de personagens e situações estranhas que, muitas vezes, não possuem nenhum tipo de compromisso narrativo com a realidade, como as fábulas, por exemplo, em que se espera alguma lição de moral, ou quadrinhos voltados para educação ecológica, uma vez que as histórias não tem intenção nenhuma em serem didáticas sobre o comportamento dos animais.

O absurdismo é uma corrente filosófica e literária que surgiu na Europa após a Segunda Guerra Mundial e que se concentra na ideia de que a vida humana é fundamentalmente absurda e sem sentido. O absurdismo se inspira no existencialismo, que é uma corrente filosófica que se concentra na experiência individual do ser humano e na liberdade de escolha, mas vai além, argumentando que essa liberdade de escolha é inútil porque não há sentido na vida. Segundo Stillman (1964) o absurdo é aquilo que carece de sentido ou que é oposto ou inverso à razão. Ele também se refere a um conflito ou uma discrepância entre duas coisas que são mutuamente exclusivas:

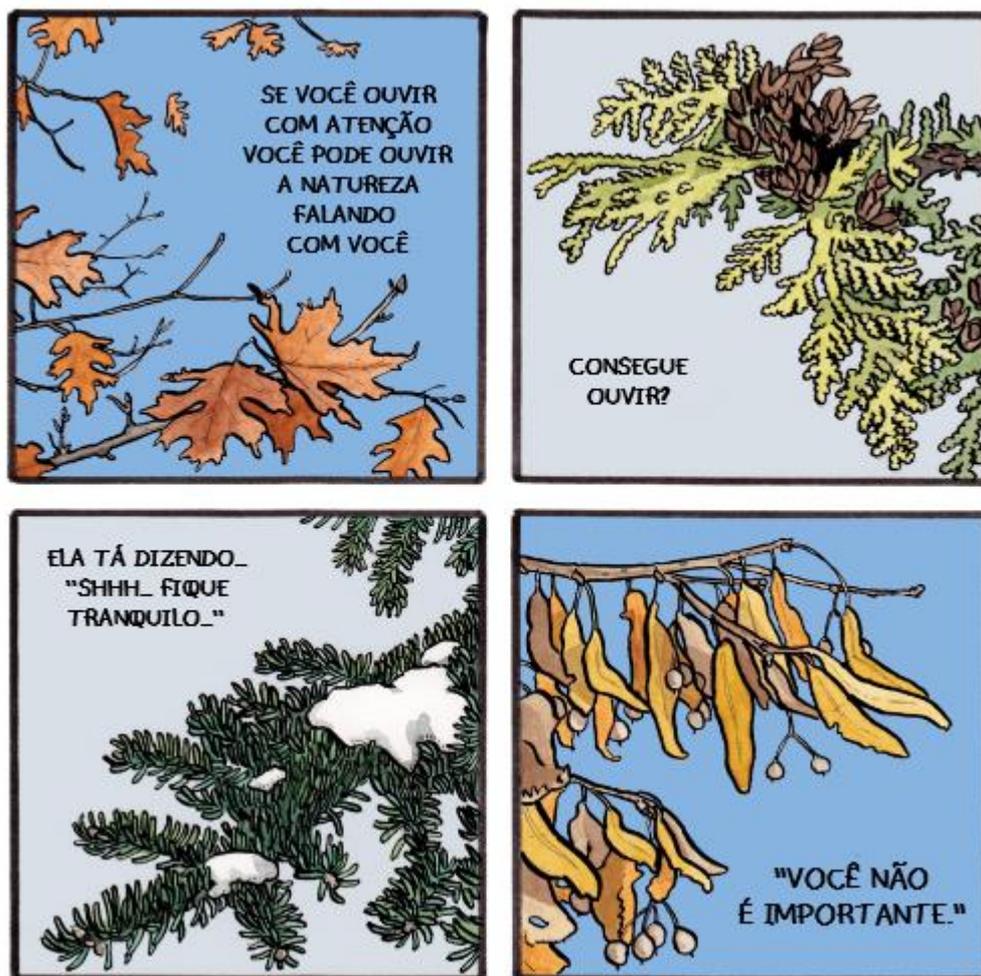
No território do nonsense, o absurdo é inimigo da razão, mas ao mesmo tempo é seu filho e escravo. É aquilo que carece de sentido ou que se opõe ou é inverso à razão. O

conceito também se refere ao estranho, esquisito, ilógico ou sem sentido. (STILMAN, 1964, n.p)

O absurdismo é geralmente associado ao escritor francês Albert Camus, que popularizou o absurdismo em seus livros *O Estrangeiro* (1942) e *O Mito de Sísifo* (1941). Outros autores que são considerados absurdistas incluem Samuel Beckett, Jean-Paul Sartre e Martin Heidegger, sendo esse último um grande influenciador de Camus pela filosofia existencialista.

O absurdismo é um tema comum em muitas formas de arte e literatura, incluindo teatro, poesia e quadrinhos. Muitas vezes, as obras absurdistas são caracterizadas por personagens que se encontram em situações desesperadas e sem sentido, e que tentam lidar com a vida de maneira cômica ou trágica. O humor é um elemento comum no absurdismo, pois muitas vezes é usado como uma maneira de lidar com a ideia de que a vida é sem sentido, como exemplificado no quadrinho abaixo, que utiliza de uma ideia de que a natureza tem a resposta que o leitor precisa para alguma dúvida, quando na verdade, ela simplesmente não liga para o ser humano, no geral:

Figura 5 — False Knees: Você não é importante



Fonte: False Knees, 2019, (Tradução Própria)

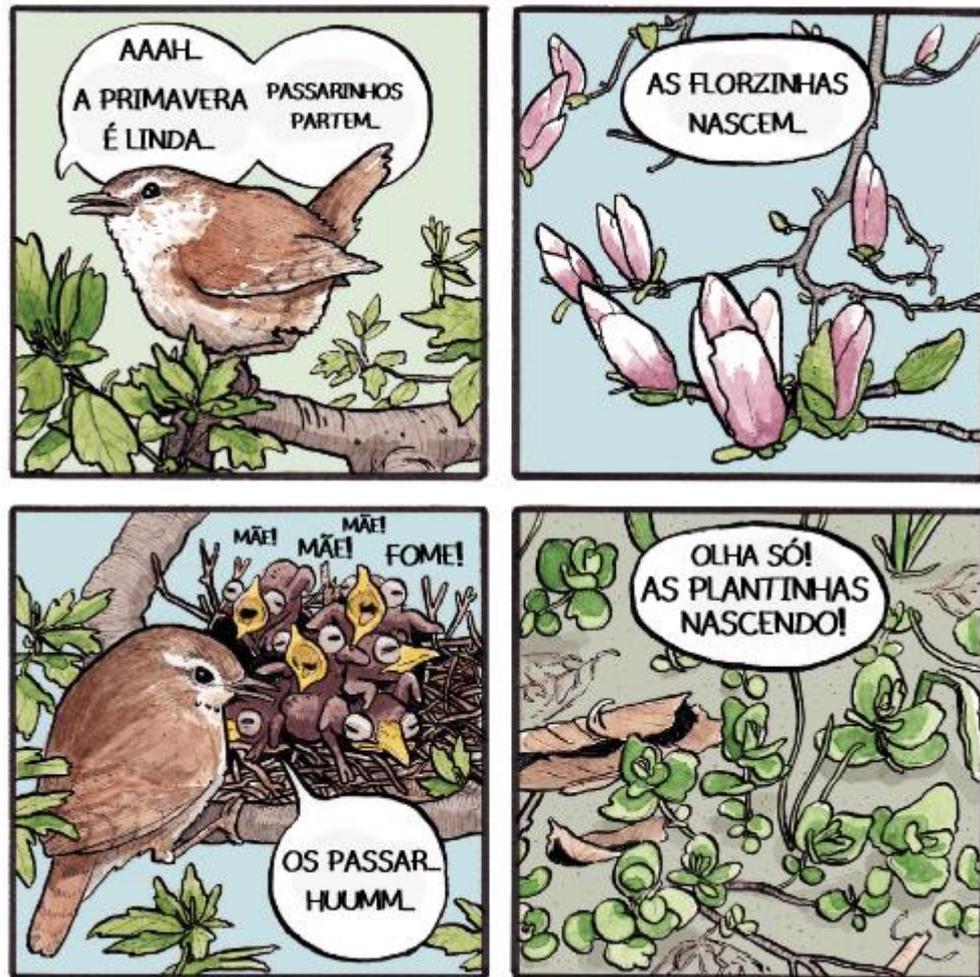
Nessa imagem, não há uma narrativa para ser contada, há apenas uma interação entre a obra e o leitor para lembrá-lo que, independente de tudo, a natureza não precisa do ser humano como element importante para suas cadeias.

Agora dentro das características narrativas da obra em estudo, podemos destacar o antropomorfismo, que no caso, é a atribuição de características humanas a seres não humanos, como animais ou deidades, muito presentes na obra com animais imitando comportamentos humanos e até plantas, que apresentam comportamentos estranhos. O antropomorfismo é comum em muitas formas de arte, literatura e religião, e é uma maneira de se aproximar e entender o mundo ao nosso redor.

Também podemos identificar vários traços de personificação, que é um recurso literário em que se atribui características humanas a coisas inanimadas, animais ou ideias. A personificação é uma maneira de tornar o texto mais poético e de facilitar a compreensão do leitor, mas é importante lembrar que as coisas personificadas não devem ser tratadas como seres humanos de verdade, como no exemplo abaixo, que a passarinha, com a chegada da primavera,

vê beleza em tudo a sua volta, exceto no próprio ninho, que lhe causa algum tipo de repulsa, uma vez que os pássaros histéricos tendem a deixar ela desconfortável, semelhante ao que acontece com as mães exaustas:

Figura 6 — False Knees: Primavera



Fonte: False Knees, 2019, (Tradução Própria)

Enquanto o antropomorfismo e a personificação são ambos recursos que atribuem características humanas a seres não humanos, o antropomorfismo se aplica principalmente a animais e deidades, enquanto a personificação se aplica principalmente a coisas inanimadas e ideias. Esses elementos são fundamentais para descrever o que é o False Knees. Quando McCloud (2005) atribui que os quadrinhos podem ir além da linguagem, ele expande para outros campos de apreciação, como citado abaixo:

Nós, humanos, somos uma espécie centrada em nós mesmos. Nós vemos nós mesmos em tudo. Atribuímos identidade e emoção onde não existe nada e transformamos o mundo em nossa volta à nossa imagem. (MCLOUD, 2005, p. 33)

No entanto, ao final das contas, o gênero de False Knees é uma mistura de vários elementos de humor, e cabe a cada leitor decidir como classificá-lo. Essa ideia é muito semelhante a que McCloud (2005) defende em sua obra *Understanding Comics* quando ele trata sobre os tão variados estilos do quadrinho, quando ele apresenta o Plano de Figuras e tenta classificar os quadrinhos de acordo com o traço de cada um deles. Apesar de tantos traços e estilos, ele defende qualquer definição para os quadrinhos não seria suficiente, e ele cita os filmes que, assim como eles podem contar uma variedade de histórias de inúmeras formas e estilos, também podem os quadrinhos. Os quadrinhos podem ser engraçados, sérios, poéticos, grotescos, realistas, surrealistas e qualquer coisa entre eles.

#### **1.4 Técnicas do autor utilizadas para a criação da obra**

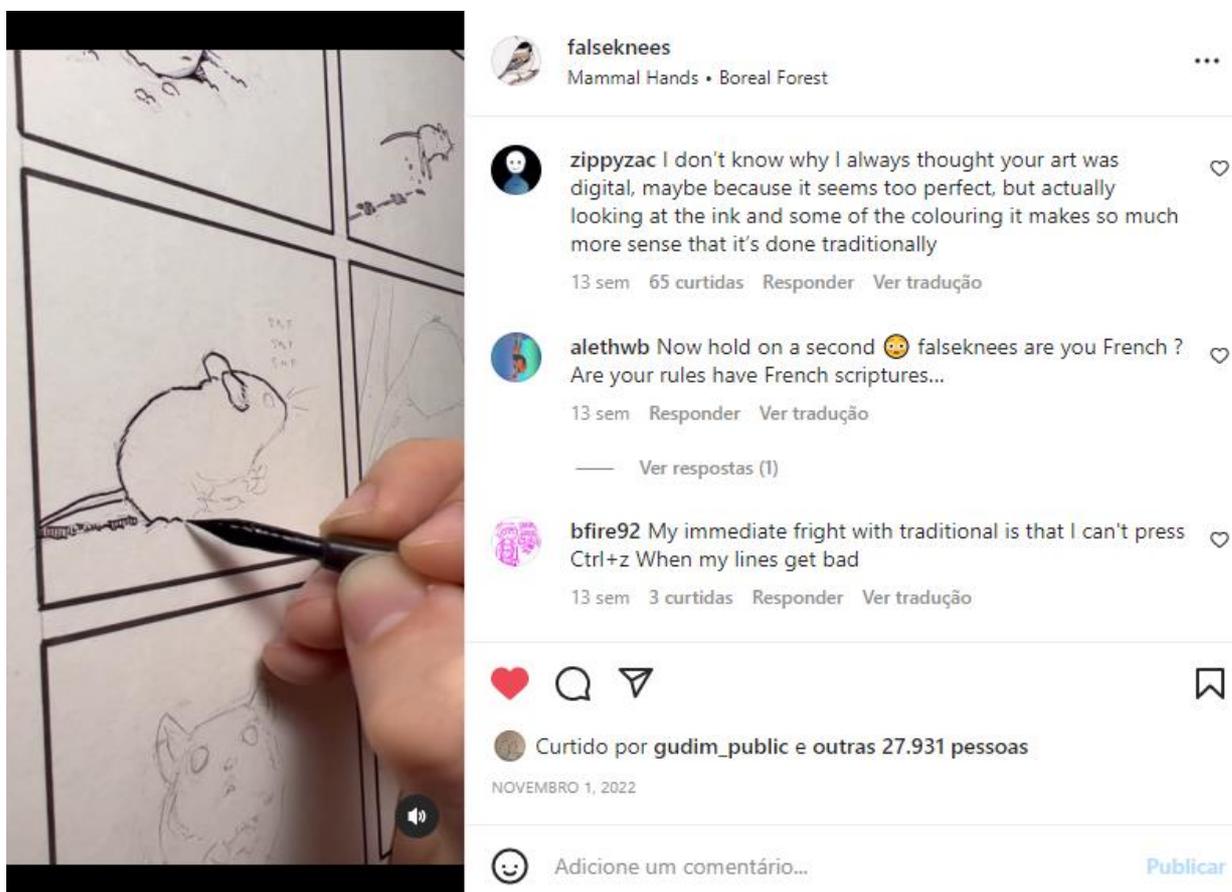
Segundo o próprio Joshua, a principal técnica utilizada para criação do False Knees é a aquarela, junto com pintura com pincéis de tinta, com interferência digital mínima. Os pincéis de tinta são ferramentas usadas para aplicar tinta em uma superfície. Eles são comumente usados na pintura e em outras técnicas de arte, como aquarela, acrílico, óleo e gravura. Os pincéis de tinta são feitos de vários materiais, como pêlos de animais, sintéticos ou outros materiais, e podem ter diferentes formas e tamanhos. O tipo de pincel a ser utilizado depende da técnica de pintura, do estilo de trabalho do artista e do tipo de tinta que está sendo usada. Por exemplo, pincéis largos e arredondados são úteis para criar grandes áreas de cor, enquanto pincéis mais finos são mais adequados para linhas e detalhes. Alguns pincéis são projetados para produzir efeitos específicos, como misturar cores ou criar texturas.

Estou muito interessado em produzir quadrinhos bonitos e dinâmicos. Quadrinhos são uma forma de arte incrível que não tem muitas restrições, em teoria. Frequentemente, o fator limitante para fazer grandes quadrinhos é a quantidade substancial de tempo que leva para fazê-los. Obviamente, quadrinhos de aparência mais simples também podem ser belas obras de arte, e simples não significa necessariamente menos demorado. (BARKMAN, 2021, n.p, Tradução Própria)

A aquarela é uma técnica de pintura que utiliza pigmentos diluídos em água e geralmente é feita em papel ou outro suporte poroso. As cores são misturadas na superfície do papel, permitindo que o artista crie tons suaves e gradações suaves. A aquarela é conhecida por sua transparência e luminosidade, e é amplamente utilizada em desenhos, pinturas, ilustrações e outros tipos de arte. A aquarela é uma técnica que exige habilidade e precisão, pois o pigmento diluído é difícil de controlar e o papel é facilmente afetado pelo excesso de água. Além disso, a secagem lenta da tinta aquarela pode ser um desafio para os artistas que trabalham rapidamente. No exemplo abaixo, que pode ser conferido na página oficial do autor, ele utiliza tinta nanquim para realizar o contorno dos desenhos, posteriormente, ele utilizará aquarela para

fazer a pintura, ou, dependendo do estilo, ele irá apenas fazer a finalização e o letreiramento da obra.

Figura 7— Processo de criação de False Knees



Fonte: Instagram @FalseKnees, 2022<sup>9</sup>

O que melhor define a característica estética dessas obras é que elas são desenhos feitos com pincéis de tinta e aquarela<sup>10</sup>, ou seja, são feitas a partir do método tradicional de pintura, e esse é um diferencial de False Knees, já que dentro desse subgênero é bastante comum que os artistas utilizam, com maior naturalidade, os aparatos tecnológicos, mas no caso de False Knees que os desenhos são feitos a mão, escaneados, passam por pequenas correções digitais e publicados.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/BRbwbYmgFVn/> Acesso em 5 fev. 2023

<sup>10</sup> Barbieri (2017) em seu livro “As Linguagens dos Quadrinhos” faz um apanhado detalhado de muitas técnicas para criação de quadrinhos, que não se restringindo à aquarela e tinta, ele apresenta uma série de outros materiais utilizados, além de técnicas mistas.

## Capítulo 2. Apresentação dos Quadrinhos

Este capítulo apresenta uma síntese abreviada do gênero das histórias em quadrinhos, abrangendo uma discussão sobre a origem do gênero, a consolidação deste no contexto da imprensa, bem como o advento de um novo método de publicação proporcionado pela internet, no caso, os webquadrinhos. Além disso, esse capítulo faz uma análise deles, enfocando em suas diferenças estruturais e temáticas em comparação com os quadrinhos convencionais, os principais mercados internacionais de quadrinhos e a forma como estes abordam o gênero. Por fim, discute-se elementos essenciais dos quadrinhos, o qual corresponde suas estruturas básicas.

### 2.1 Resumo da história das histórias em quadrinhos

O trabalho de Dansa (2013) realiza uma análise panorâmica acerca da evolução histórica das histórias em quadrinhos. Iniciando pela representação gráfica, a qual se estendia desde as pinturas rupestres que precederam a escrita até o emprego dos hieróglifos, que foi uma das primeiras formas primitivas de protoescrita baseada na utilização de símbolos codificados. Dansa avança ao explorar a forma como os gregos contavam suas histórias através de inscrições em vasos, assim como os Maias e seus códices, além de abranger outras formas de arte, como tapeçarias e pinturas. Dansa, então, chega ao período da imprensa, marcado pela separação das imagens e palavras, o que deu origem às tiras, cartuns e quadrinhos que conhecemos atualmente.

Os quadrinhos foram um produto resultante da invenção da imprensa. Como modalidade artística, eles se estabeleceram somente no final do século XIX e começo do XX, ao lado de formas similares que resultavam da invenção da fotografia, como a animação e o cinema. (DANSA, 2013, n.p)

McCloud (2005) parte do termo Arte Sequencial para tentar definir o que é uma história em quadrinhos e, a partir daí, expande essa explicação para dar conta da especificidade dessa linguagem. Ele acaba chegando a “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” como resposta, mas ainda assim ele não fica plenamente satisfeito com essa resposta, uma vez que a medida que certas especificidades vão surgindo, essa definição pode ficar ainda maior.

Figura 8— Primeira aparição de The Katzenjammer Kids (Título em Português: Sobrinhos do Capitão) no New York Journal (1897)



Fonte: Wikipédia, 2023<sup>11</sup>

Focando na era moderna, os quadrinhos começaram a adotar uma forma mais reconhecível no século 19 e início do século 20. Um dos exemplos mais antigos e influentes disso foi a tira de jornal, que surgiu nos Estados Unidos no final dos anos 1800. As primeiras tiras de jornal, como "The Yellow Kid"<sup>12</sup> e "The Katzenjammer Kids"<sup>13</sup>, eram publicadas em jornais e eram, geralmente, de natureza cômica<sup>14</sup>. O primeiro gibi, "Action Comics", que

<sup>11</sup> Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Katzenjammer\\_Kids](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Katzenjammer_Kids) Acesso em 7 fev. 2023

<sup>12</sup> Dimambro (s.a) em "As (nem tão) crianças dos quadrinhos" apresenta um pouso sobre o contexto dos primeiros quadrinhos publicados, reconhecidos por terem crianças "pestinhas" e "inadequadas" como protagonistas.

<sup>13</sup> Silva (2009), no artigo "Páginas dominicais ilustradas dos jornais americanos no final do século XIX: uma reconfiguração" apresenta um estudo de como a linguagem dos quadrinhos evoluiu como um suporte comercial usando um método histórico-comparativo. Ele analisa as práticas sociais e políticas que levaram à sua evolução, incluindo a fusão de texto e imagem, a organização espacial e a representação do leitor com o objetivo de compreender como a linguagem dos quadrinhos se tornou comercializável e promocional.

<sup>14</sup> Como relata Silva (2009): O "New York Journal" entrou em uma competição acirrada com o "The World", após a contratação de quase todos os funcionários que trabalhavam na tiragem dominical do "The World". O sucesso dessa tiragem dominical do "New York Journal" foi atribuído ao talento dos artistas que trabalhavam lá, como Archie Gunn, Syd Griffin, Frank Nankivell e Louis Glakens. O primeiro personagem de quadrinhos a aparecer no "Journal" após o "Yellow Kid" foi "The Tinkle Brothers", mas durou apenas cinco episódios. Em seguida, foi

contava com o personagem Superman, foi publicado em 1938 e é creditado por popularizar o gênero. Nas décadas que se seguiram, os quadrinhos continuaram a evoluir e diversificar-se, com destaque para o surgimento do *underground comix*<sup>15</sup> na década de 1960 e a explosão do mangá no Japão na década de 1970.

Ao longo da segunda metade do século 20, os quadrinhos se tornaram cada vez mais populares e diversos, com o surgimento de quadrinhos independentes e alternativos, bem como a proliferação de gêneros como super-heróis, ficção científica e fantasia. Ao início do século 21, à medida que a popularidade dos quadrinhos aumentou, eles passaram a se expandir para outros formatos, como os webquadrinhos e os romances gráficos e se estabeleceram nas artes com bastante influência, com uma base de entusiastas dedicada e uma ampla variedade de estilos e assuntos<sup>16</sup>.

---

introduzido "The Katzenjammer Kids" e outros autores, como Opper, Swinnerton e Carl Anderson, ajudaram a estabelecer a linguagem das tiras em quadrinhos na época. Até 1901, as tiras em quadrinhos já dominavam o suplemento dominical do "Journal".

<sup>15</sup> O movimento Underground Comix foi um fenômeno artístico norte-americano que surgiu na década de 1960 na área das histórias em quadrinhos. Ele surgiu como uma reação à censura imposta pela Comics Code Authority, uma entidade que fornecia um selo de aprovação apenas para quadrinhos considerados adequados para crianças, ou seja, aqueles que não incluíam temas como violência e erotismo. Como resultado, o Underground comix se tornou um movimento de quadrinhos voltado para um público adulto, abordando precisamente os temas proibidos pela Comics Code Authority.

<sup>16</sup> Gustines (2022) apresenta uma matéria com dados sobre como não só os quadrinhos estão em alta, mas como também estão atraindo novos públicos, como mulheres, graças aos webcomics que passam a retratar mais estilos de vida e anseios do que as obras convencionais recheadas de ação. De acordo com a Tapas Media, plataforma de quadrinhos on-line, revela que mais de 80% de seus leitores têm entre 17 e 25 anos e cerca de dois terços são mulheres.

Figura 9— Comparativo entre a adaptação para os cinemas e a versão em romance gráfico de *Scott Pilgrim vs. The World*



Fonte: Rolling Stones Brasil, 2020<sup>17</sup>

Com a ascensão da tecnologia digital, a internet tem exercido um impacto significativo na indústria de quadrinhos, permitindo que mais criadores distribuam seu trabalho online através de plataformas e aplicativos móveis. Nos últimos anos também houve um ressurgimento do interesse nos romances gráficos<sup>18</sup>, com muitas obras sendo bem recebidas e elogiadas pelo público, inclusive garantindo adaptações para as telas de televisão, como o caso de *Scott Pilgrim vs. The World* (2020), *The End of the F\*\*\*ing World* (2019), *Sweet Tooth* (2021) e *I Am Not Okay with This* (2020).

Se de um lado tivemos o ressurgimento, do outro tivemos o surgimento, como o caso dos webquadrinhos, que assim como os romances gráficos, se consolidaram graças a força da internet, como o caso de *One-Punch Man* (2009), *Tower of God* (2010), *We Bare Bears* (2019).

Os webquadrinhos são uma forma de narrativa digital que tiveram um salto popularidade nos últimos anos, principalmente nos primeiros anos de pandemia de COVID-19, segundo o Market Research Report (2021). Ao contrário dos quadrinhos impressos tradicionais,

---

<sup>17</sup> A matéria faz um comparativo entre a versão adaptada para os cinemas e a versão em quadrinhos. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/scott-pilgrim-7-diferencas-entre-hqs-e-o-filme-que-se-tornou-cult/> Acesso em 7 fev. 2023.

<sup>18</sup> Eiras (2019), ao entrevistar Fefê Torquato, apresenta o romance gráfico *Tina: Respeito*, que é uma adaptação de um dos personagens de Maurício de Souza para os tempos atuais, onde Tina, tem que lutar contra situações de assédio e a quadrinistas, através de sua obra, pretende expandir sobre a conscientização sobre o tema.

os webquadrinhos possuem uma forma de narrativa similar aos quadrinhos tradicionais, mas que se diferem pela falta de linearidade. Eles não seguem uma trama específica, ou seja, quase não possuem histórias com arcos ou apresentam algum tipo de jornada do personagem, e também não buscam uma resolução final, mas sim uma reflexão sobre a realidade.

A característica mais marcante dos webquadrinhos é a sua natureza interativa e dinâmica, que ganhou muito espaço dentro da popularidade das redes sociais. Eles são frequentemente compartilhados em plataformas como o Instagram ou o Twitter, geralmente em formato de quadrinhos de quatro ou cinco vinhetas. Eles são semelhantes às tirinhas de jornais, que não necessariamente apresentam eventos significativos, mas sim uma visão da vida cotidiana dos personagens, como se eles existissem em algum lugar. Essa característica pode ser vista no exemplo abaixo, no qual existe uma colaboração entre vários artistas para dar um arco narrativo para uma tira da Laerte, que satirizava, com uma visão crítica, as manifestações que ocorriam no Brasil na época que acabaram levando ao impeachment da presidente Dilma, em 2016.

Figura 10— A Grande Ficha



Fonte: Laerte, blog Manual do Minotauro<sup>19</sup>

Figura 11— O Destino da Grande Ficha de Laerte



<sup>19</sup> Disponível em: <http://manualdominotauro.blogspot.com/2013/04/> Acesso em 5 fev. 2023

Fonte: André Dahmer, página pessoal no Facebook<sup>20</sup>

Figura 12— A quase queda da Grande Ficha da Laerte



Fonte: Silva Zuão, quadrinho postado no Reedit<sup>21</sup>

Os webquadrinhos podem assumir várias formas, desde tiras de uma única tirinha até histórias de vários capítulos, e podem cobrir uma ampla gama de gêneros, como slice-of-life<sup>22</sup>, fantasia e sátira. Eles também são conhecidos por sua diversa representação de criadores e personagens, com muitos webcomics apresentando personagens e criadores LGBTQ+ .

O aumento do uso da internet e das redes sociais tornou mais fácil para os criadores de webquadrinhos alcançar e se conectar com o público. Muitos criadores de webquadrinhos usam plataformas como Patreon<sup>23</sup>, para monetizar seu trabalho e construir uma base de fãs dedicada.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/malvadoshq/photos/o-destino-da-grande-ficha-de-laerte/1314215902028957/> Acesso em 5 fev. 2023

<sup>21</sup> Disponível em: [https://www.reddit.com/r/brasil/comments/o9w5aj/silva\\_jo%C3%A3o\\_silvazuao\\_after\\_laerte/](https://www.reddit.com/r/brasil/comments/o9w5aj/silva_jo%C3%A3o_silvazuao_after_laerte/) Acesso em 5 fev. 2023

<sup>22</sup> O "slice of life" é uma abordagem artística e de entretenimento que representa experiências cotidianas e mundanas. No teatro, ele se relaciona com o naturalismo, enquanto na literatura é uma técnica narrativa que apresenta uma série aparentemente aleatória de eventos na vida de um personagem. Esses eventos geralmente carecem de desenvolvimento de enredo, conflito e exposição e, muitas vezes, possuem um final aberto e sem conclusão.

<sup>23</sup> Patreon é uma plataforma de financiamento coletivo para criadores de conteúdo, como artistas, músicos, escritores, podcasters e criadores de jogos. Ele permite que os criadores de conteúdo criem uma página de perfil em que os fãs podem se tornar apoiadores financeiros, pagando uma quantia mensal para acessar conteúdo exclusivo ou para apoiar diretamente o trabalho do criador. Patreon também oferece recursos como metas de arrecadação e recompensas personalizadas para os apoiadores. Ele é uma forma de monetizar o trabalho de criadores de conteúdo e dar aos fãs a possibilidade de apoiar diretamente suas criações.

Além disso, alguns criadores de webquadrinhos têm conseguido transformar suas criações em publicações impressas de sucesso ou adaptá-las para outros meios, como séries de TV ou filmes.

Os webquadrinhos também se destacam por sua capacidade de servir como plataforma para comentários sociais, políticos e relevantes para qualquer público. A natureza online dos webquadrinhos permite que os criadores abordem eventos atuais e tópicos polêmicos de maneira oportuna, e a natureza pessoal dos webquadrinhos permite criar um senso de intimidade e conexão com o público, como no exemplo abaixo que, ao discutirem os sons do momento, um dos pássaros diz que está ouvindo ritmos mais atuais, para a tristeza do outro, porém, esses sons mais atuais são a invasão das cidades nas áreas de floresta:

Figura 13— False Knees: Novos Sons



Fonte: False Knees; Tradução Própria

Os quadrinhos têm tido um impacto significativo na cultura popular, influenciando a literatura, o cinema e outras formas de mídia, inclusive usados como uma ferramenta para comentários sociais e políticos, abordando questões como raça<sup>24</sup>, gênero e dinâmicas de poder. Na indústria de quadrinhos, houve um impulso nos últimos anos para uma maior representação e inclusividade, com um número crescente de criadores e personagens de diversas origens.

<sup>24</sup> Smith (2014), praticamente dez anos anteriores a elaboração desse texto, para o The Washington Post, já relatava a mudança de rumos que não só os quadrinhos, mas como muitas obras adaptadas estavam tomando, se tornando mais diversas e inclusivas.

O mundo dos quadrinhos é vasto e diversificado, abrangendo uma ampla gama de gêneros e estilos que atraem leitores de todas as idades. Desde contos de super-heróis e épicos de fantasia até histórias de slice-of-life e trabalhos experimentais, os quadrinhos têm algo para todos. O gênero também tem passado por mudanças tecnológicas significativas, com o surgimento de plataformas digitais e webcomics expandindo o alcance e a acessibilidade dos quadrinhos.

Em resumo, os quadrinhos continuam a ser uma parte importante e influente da cultura contemporânea, com uma história rica e fascinante que segue evoluindo para refletir as mudanças do mundo ao seu redor.

## 2.2 O diferencial dos Webquadrinhos

Webquadrinho é um termo que se refere ao quadrinho que é criado para a internet. Os webquadrinhos podem ser criados por um único artista ou por uma equipe e podem abranger uma ampla variedade de gêneros e estilos, como humor, fantasia, ficção científica, drama e tantos outros.

Os webquadrinhos são publicados regularmente em sites, plataformas online, e redes sociais com novas páginas sendo adicionadas regularmente e geralmente podem ser lidos online, mas também podem ser impressos em livros ou publicados em outras formas, as quais podem ser destacadas:

**Auto-publicação:** Uma editora pode optar por auto-publicar o webquadrinhos, ou seja, cuidar de todo o processo de impressão e distribuição do livro por conta própria. Isso pode ser feito através de plataformas de auto-publicação como o Amazon's CreateSpace ou o Lulu.

**Publicação por Editoras Tradicionais:** O autor pode procurar uma editora tradicional para publicar o webquadrinho como livro. Nesse caso, é preciso enviar um *pitch* ou uma proposta de publicação para a editora, contendo informações sobre o webquadrinho e o porquê de ele ser uma boa opção para ser publicado em forma de livro.

**Através de Financiamento Coletivo:** O autor também pode optar por financiar a impressão do livro através de plataformas de *crowdfunding* (financiamento coletivo), como o Kickstarter ou o Indiegogo. Nesse caso, é preciso criar uma campanha de financiamento e oferecer recompensas aos apoiadores, como cópias do livro ou outros produtos relacionados.

Apesar do incentivo para a publicação de webquadrinhos em formato físico, a publicação online oferece aos autores de webquadrinhos maior liberdade criativa, assim como a possibilidade de se conectarem diretamente com seus leitores, seja através de comentários ou interações em redes sociais. Adicionalmente, os webquadrinhos têm uma capacidade de

interação com seu público de uma forma que não é possível para os quadrinhos impressos convencionais. De fato, muitos criadores de webquadrinhos incluem fóruns e outros recursos interativos em seus sites, permitindo que os leitores discutam as histórias em quadrinhos e até mesmo contribuam para a sua elaboração.

Figura 14— Comparativo entre Webquadrinho e Quadrinho Tradicional



Fonte: @UmasPotocas, 2022<sup>25</sup> e @OMelhordeCalvineHaroldo, 2022<sup>26</sup>

Em primeiro lugar, os webquadrinhos são criados especialmente para serem publicados na internet, enquanto os quadrinhos são geralmente impressos em revistas ou livros. Isso significa que os webquadrinhos são, geralmente, mais fáceis de acessar, pois basta acessar um site ou rede social para lê-los. Por outro lado, os quadrinhos geralmente são vendidos em livrarias, bancas de revistas, casas especializadas, e podem ser lidos em bibliotecas.

Além disso, os webquadrinhos, geralmente, são publicados de forma irregular, às vezes diariamente, ou uma vez por semana, ou a critério do autor. Isso significa que os leitores podem seguir uma história em andamento e ficar atualizados com novos desenvolvimentos que podem surgir a qualquer momento. Por outro lado, os quadrinhos geralmente são publicados em edições mais espaçadas, como mensalmente ou trimestralmente, ou seja, regularmente.

<sup>25</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/umaspotocas/> Acesso em 7 fev 2022

<sup>26</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/omelhordecalvin/> Acesso em 7 de fev 2022

Outra diferença é que os webquadrinhos geralmente são criados por indivíduos ou pequenos grupos, enquanto os quadrinhos são, geralmente, publicados por grandes editoras. Isso significa que os webquadrinhos<sup>27</sup> podem ser mais únicos e experimentais, enquanto os quadrinhos tendem a seguir formatos mais tradicionais.

No entanto, tanto os quadrinhos em formato impresso quanto os webquadrinhos têm o potencial de serem divertidos e interessantes de se ler, e muitos apreciadores de quadrinhos demonstram igual interesse por ambos os tipos de publicação. Em última análise, a escolha do tipo de quadrinho que um indivíduo prefere pode depender de suas próprias preferências pessoais, bem como da facilidade de acesso ao material.

### 2.3 Resumo do Mercado de Quadrinhos

Os Estados Unidos são considerados o maior mercado de quadrinhos do mundo. A indústria de quadrinhos nos EUA é enorme, abrangendo não só quadrinhos publicados em formato impresso, mas também quadrinhos online, quadrinhos adaptados para TV e cinema, e muito mais. A popularidade de quadrinhos nos EUA é amplamente atribuída à influência da cultura pop, incluindo o sucesso de personagens de quadrinhos de empresas consolidadas como a Marvel e a DC Comics nos cinemas e na TV.

Além dos Estados Unidos, outros países que têm um mercado de quadrinhos bem desenvolvido incluem o Japão, a França, a Coreia do Sul e a China e é interessante pincelar que cada um desses países tem suas peculiaridades quando se trata de elaboração, mercado e público.

#### **Breve contexto sobre os Mangás: O quadrinho asiático<sup>28</sup> mais famoso do mundo**

Os quadrinhos, ou mangás, têm sido uma parte importante da cultura popular do Japão por muitos anos. Segundo pesquisa do *National Publishing Association* e da *Publishing Science Institute*, foi revelado na *Shuppan Geppo*<sup>29</sup> que o mercado de mangás continua bastante

---

<sup>27</sup> Soham (2022) escreveu um artigo especial para o GoBookMark sobre a importância dos webquadrinhos para os quadrinhos, dentre elas, o potencial de alavancar os gêneros, o espírito de cooperação e acessibilidade fazem que os webquadrinhos sejam grandes aliados dos quadrinhos tradicionais.

<sup>28</sup> Existem outros tipos de quadrinhos asiáticos, como o *manhua* e o *manhwa*, que possuem diferenças sutis dos mangás. Ganiko (2020), para o site Jovem Nerd, apresenta não só as diferenças entre esses, mas também apresenta questões sensíveis sobre a publicação de quadrinhos asiáticos, como por exemplo, questões de estilo e censura.

<sup>29</sup> Segundo Ramon Vitor (2022) para o site OVicio: O mercado de mangás deu uma bela valorizada em 2021 no Japão, pois mesmo durante um período de crise global, ele cresceu 10%. Os dados são da *National Publishing Association* e do *Publishing Science Institute*, que revelam na *Shuppan Geppo* que o aumento de 10,3% deixou o

aquecido mesmo diante da crise econômica causada pela pandemia. Isso demonstra a forte demanda por mangás no país. Além disso, os mangás são lidos por pessoas de todas as idades no Japão e abrangem uma ampla gama de gêneros, o que contribui para sua popularidade.

Figura 15— Exemplos de Mangá



Fonte: @PowerGeysler, 2022<sup>31</sup> e Mangayabu, 2020

Os mangás também são populares fora do Japão, e muitas séries de mangás são traduzidas e publicadas em outros países e muitos têm sido adaptados em outras mídias, como animação e filmes, o que aumenta ainda mais sua popularidade, como o caso de Pokémon, que além do tradicional mangá, outras mídias adaptadas como animes, jogos de cartas, jogos de videogame, filmes, e dentre outros acabam ganhando também popularidade devido a popularização do mangá. Além disso, muitos mangás tendem a se inspirar na cultura e na história do Japão, o que os torna um meio valioso para aprender sobre o país. Não somente

mercado avaliado em 675,9 bilhões de ienes. A pesquisa revela também que em 2021 os mangás ocuparam 40,4% do mercado editorial geral, passando de 40% pela primeira vez. Além disso enfatizam o crescimento de 20,3% das vendas digitais em comparação com o ano de 2020. A vendas de impressos caíram um pouco em 2021. Os impressos mensais venderam 4,5% menos em relação a 2020, e os semanais 9,7%. Porém ainda fecharam o ano com um total de 55,8 bilhões de ienes arrecadados no total, menos 11% em relação ao ano anterior.

<sup>30</sup> Disponível em: <https://mangayabu.top/> Acesso em: 06 fev. 2023

<sup>31</sup> Disponível em: <http://the-king-of-fighters-ever.blogspot.com/> Acesso em: 06 fev. 2023

inspirados nas histórias japonesas, podemos citar Yu-gi-oh!<sup>32</sup>, que em certo momento, pega inspiração nos povos egípcios.

Independente da inspiração cultural do mangá, é uma quase unanimidade entre os tradutores que lidar com materiais de origem asiática, devido à peculiaridade do quadrinho oriental, devido aos ideogramas, às onomatopéias e as interjeições é um desafio.

Em alguns casos, os tradutores, segundo Amado (2020)<sup>33</sup>, podem optar por substituir o caractere oriental por um caractere ou palavra em outro idioma que tenha o mesmo ou um significado semelhante. No entanto, isso pode ser complicado, pois esses caracteres têm muitas leituras possíveis e podem ter significados diferentes dependendo do contexto em que são usados. Por isso, a escolha da melhor maneira de traduzir esses caracteres é geralmente baseada em uma combinação de fatores, incluindo o contexto em que eles são usados, o público-alvo da tradução e as convenções de tradução do idioma de destino.

### **Breve contexto sobre a Bande Dessinée**

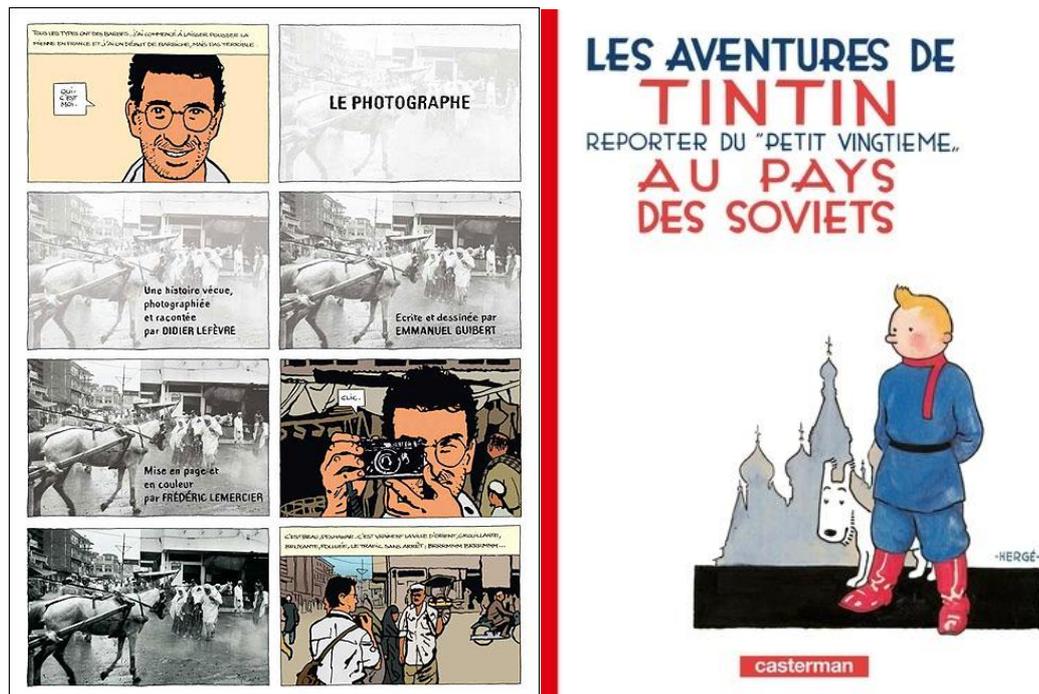
Citando a França, temos a *Bande Dessinée* (BD), que é um gênero de quadrinhos que surgiu na França no final do século XIX, distinto dos quadrinhos americanos, mas que apresenta semelhanças com o mesmo.

---

<sup>32</sup> Mais informações sobre a obra Yugi-oh!: The Man from Egypt em: [https://yugioh.fandom.com/wiki/The\\_Man\\_from\\_Egypt](https://yugioh.fandom.com/wiki/The_Man_from_Egypt)

<sup>33</sup> Amado (2020) apresenta mais sobre a dificuldade de traduzir as onomatopéias, especialmente as de literatura asiática, cujo sons que significam coisas diferentes em diferentes culturas e podem ser interpretados de várias maneiras, dependendo da cultura, linguagem e experiência de cada pessoa.

Figura 16— Exemplo de Bande Dessinée



Fonte: L’Eclaireur, 2021<sup>34</sup>

Uma diferença fundamental entre a BD<sup>35</sup> e outros tipos de quadrinhos é o idioma. Enquanto a maioria dos quadrinhos americanos é escrita em inglês, a maioria das BDs é escrita em francês. Além disso, a BD é muito mais popular e amplamente aceita como uma forma de arte na França do que nos Estados Unidos.

Outra diferença é o formato. As BDs são geralmente impressas em livros ou revistas, enquanto os quadrinhos americanos são mais comumente impressos em jornais ou revistas em quadrinhos. Além disso, as BDs geralmente têm uma estrutura mais complexa e uma narrativa mais longa do que os quadrinhos americanos, que geralmente são divididos em histórias mais curtas e como elucidada o site Nona Arte, o quadrinhos franceses são de extrema importância, ainda mais para o tema, já que dentro do contexto francês eles passaram a serem melhor aceitos como arte devido ao seu papel social.

Tintin, citando o maior exemplo dentro dos BDs, estabeleceu um modelo que foi seguido por outros títulos, consistindo em pré-publicar as histórias em uma revista regular de banca de jornal e, posteriormente, republicá-las em forma de álbum individual. Esse processo

<sup>34</sup> Disponível em: <https://leclaireur.fnac.com/article/cp49740-quelle-est-la-difference-entre-la-bd-le-comic-book-le-roman-graphique-et-le-manga/> Acesso em 7 fev. 2023

<sup>35</sup> Anastacia (2021), para o blog L’Eclaireur, elenca algumas diferenças estilísticas entre a *Bande Dessinée* e os quadrinhos e suas variantes muito populares na América do Norte. Nesse artigo, ela também pontua outras diferenças com outros estilos de quadrinhos, mas partindo do ponto da BD.

e estratégia de marketing foram utilizados como exemplo para futuras publicações na indústria dos quadrinhos franco-belgas. É importante notar que esses quadrinhos não eram apenas destinados a crianças, mas também possuíam um apelo amplo e podiam ser facilmente traduzidos para mercados maiores, como pontua Sabin (2019):

A criação de Tintin não foi a única influência no estilo editorial franco-belga da indústria. Tintin e outros quadrinhos franco-belgas foram autorizados a florescer sem competição durante a ocupação nazista da Segunda Guerra Mundial, e continuaram sob a lei de 1949 que proibia efetivamente os quadrinhos americanos de entrar na França. Os protestos comunistas franceses sobre o “imperialismo cultural” e a necessidade de heróis franceses mais patrióticos criaram um ambiente no qual os quadrinhos franco-belgas foram autorizados a se desenvolver em grande parte intocados por indústrias externas (SABIN, 2019, n.p).

Em resposta aos sucessos americanos e japoneses que estavam adentrando o sistema literário europeu, a Europa, especialmente a França e Bélgica, começaram a produzir suas próprias histórias em quadrinhos para competir com esse mercado, como explica a postagem do site Nona Arte:

Isso permitiu que os quadrinhos na França continuassem desenvolvendo seu próprio sistema, concentrando-se em um mercado doméstico sem competir com influências externas, como os Estados Unidos e depois o Japão. A partir desse período, o próximo produto de grande sucesso do sistema de álbuns foi ‘Astérix: The Gaul’. Isso foi ilustrado por Albert Uderzo e escrito por René Goscinny. Os quadrinhos seguiram Gália, Getafix e Obelix em uma série humorística de encontros rebeldes com o Império Romano em 50 aC. Embora seja mais expressivo estilisticamente para Tintin, com mais emoção física, Astérix ainda segue o estilo Ligne Claire, mas emprega uma variação maior da largura da linha do que o exemplo de ligne claire definido por The Adventures of Tintin. Pode-se dizer que “Astérix faz parte da identidade nacional francesa” devido ao seu contexto histórico. Embora ambientado em 50 a.C na Gália ocupada romana (França), foi lançado em 1959 quando o clima político da França foi pego entre as crescentes superpotências americanas e soviéticas. (NONA ARTE, n.p)

Finalmente, as BDs tendem a abranger uma ampla gama de temas e gêneros, enquanto os quadrinhos americanos são mais conhecidos por seus personagens de super-heróis. No entanto, é importante notar que essas são apenas algumas das diferenças entre a BD e outros tipos de quadrinhos, e há muitas exceções e variedades dentro de cada gênero.

### **Breve contexto sobre os Manhwas: O quadrinho coreano que é destaque na internet**

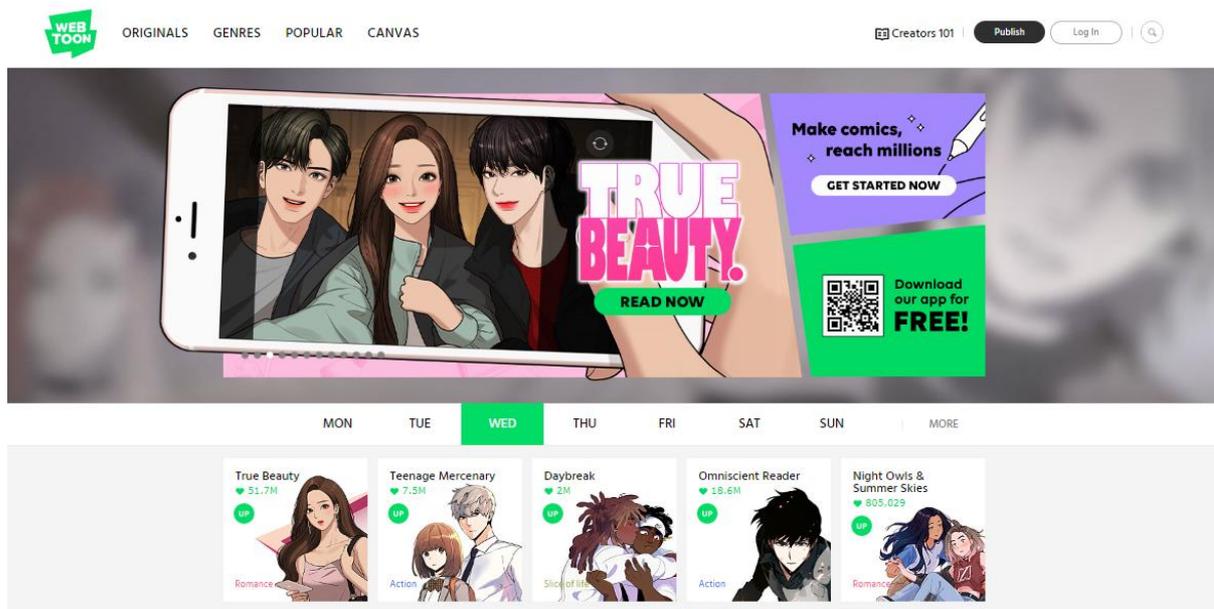
A história dos quadrinhos coreanos, conhecidos como "*만화*" (*manhwa*), tem suas raízes entre 1909 e 1945, quando a Coreia estava sob domínio colonial japonês. Na época, a repressão da imprensa era muito forte, o que impediu o crescimento dos quadrinhos, que eram principalmente publicados em jornais.

O período considerado como o verdadeiro início da indústria dos quadrinhos na Coreia é entre 1945 e 1960, quando surgiram as primeiras revistas de quadrinhos. Algumas publicações relevantes apareceram logo após a libertação, mas o desenvolvimento foi novamente interrompido pela Guerra da Coreia, assim como todos os outros aspectos da sociedade coreana.

A partir de 1961, a cultura dos "만화방" (*mahwabang*, locais onde se podiam alugar livros em quadrinhos) se fortaleceu, resultando em um crescimento significativo dos quadrinhos. Essa cultura durou até 1989, quando os quadrinhos coreanos começaram a declinar devido às crises econômicas e ao aumento da pressão para reduzir os preços dos empréstimos de quadrinhos, o que afetou negativamente a qualidade das publicações.

Desde 1990, o mercado coreano começou a utilizar estratégias de revistas japonesas populares na época para revitalizar a indústria. Nos anos 2000, com o avanço da tecnologia e o surgimento de novas mídias, a era dos webtoons se iniciou.

Figura 17— Site especializado em publicação de webtoons



Fonte: Webtoon<sup>36</sup>

Os *webtoons* são quadrinhos coreanos que são publicados e distribuídos online e geralmente são gratuitos. Eles não possuem uma periodicidade fixa, pois os autores não estão vinculados a editoras e podem trabalhar em seus projetos como profissionais autônomos.

<sup>36</sup> Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/> Acesso em: 6 Fev. 2023

O *webtoon* difere do *webcomic* no que diz respeito às mudanças interligadas que resultam em alterações no formato, estética, processo de produção, prática de leitura e nos conceitos e limites de autoria e leitor.

A comunidade que consome *manhwa* é principalmente virtual e acompanha suas obras favoritas através de leituras online em sites ou aplicativos. Embora os *manhwas* sejam originários da Coreia do Sul, quando distribuídos online são conhecidos como *webtoons* ou *webcomics*.

### **Breve contexto sobre os Manhuas**

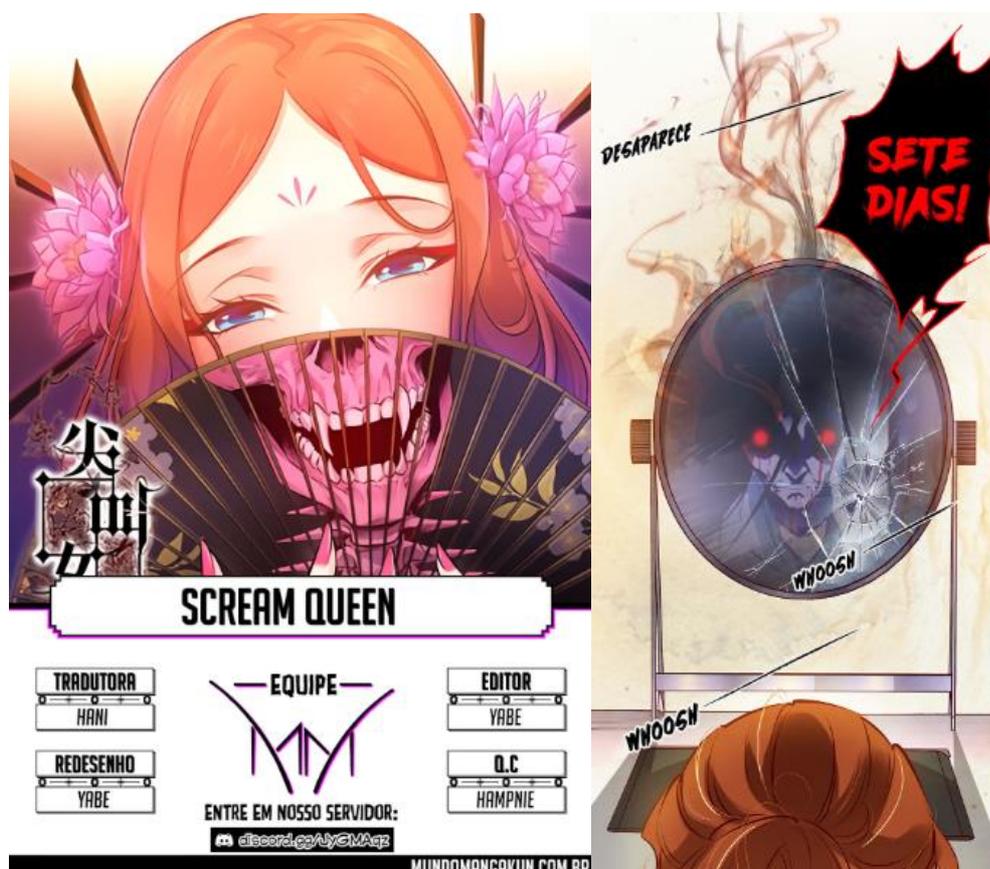
A história do *manhua*, ou quadrinho chinês, volta aos anos 1920, quando o primeiro quadrinho chinês foi publicado em um jornal em Shanghai. Desde então, o *manhua* tem evoluído e se desenvolvido, influenciado por diferentes estilos e tendências artísticas e culturais.

No período de 1949 a 1976, durante o qual a China esteve sob o controle do Partido Comunista, o *manhua* foi utilizado como ferramenta de propaganda política. Na década de 1980, o *manhua* começou a explorar novos gêneros e a se aproximar mais do estilo de quadrinhos ocidentais, como os mangás japoneses.

Na década de 1990, o *manhua* começou a ser influenciado pelas tendências do mercado ocidental, com o surgimento de quadrinhos com temas mais adultos e o aumento da produção de quadrinhos em formato de romance gráfico.

Atualmente, o *manhua* é um componente importante da indústria cultural da China e é amplamente consumido tanto no país quanto em outros lugares do mundo. A produção de *manhua* inclui uma ampla variedade de gêneros e temas, e os quadrinhos são publicados tanto de forma impressa quanto online.

Figura 18— Exemplo de Manhwa



Fonte: Mangayabu, 2020<sup>37</sup>

O manhwa é um tipo de quadrinho chinês que costuma apresentar traços menos exagerados e caricatos do que os mangás japoneses, tendendo mais para o realismo e geralmente sendo bastante detalhados. É interessante observar que a orientação de leitura de um manhwa pode variar de acordo com o local onde a obra foi criada: caso tenha sido produzida em Hong Kong ou Taiwan, a leitura será da direita para a esquerda, como nos mangás; porém, se tiver sido criada na China continental, provavelmente terá leitura da esquerda para a direita, como os manhwas.

A censura é um tema complicado quando se trata de *manhuas* na China. Em geral, a censura na China é bastante rígida e afeta a maioria das formas de expressão artística e cultural, incluindo *manhuas*, como relata o artista brasileiro Lucas Paixão, ao portal Jovem Nerd:

Quando estava pra fechar contrato com uma empresa de quadrinhos chinesa, nos termos dizia que não poderia ter romance ou briga entre colegiais, sangue, cena de beijo, dentre outras coisas absurdas. Os chineses se acostumaram a trabalhar com a censura. Os quadrinhos sempre beiram o limite, e muitas vezes são cancelados pelo governo — o que às vezes deixa a série mais famosa ainda pelas reportagens e burburinho sobre conteúdo inapropriado. (PAIXÃO, 2020, n.p)

<sup>37</sup> Disponível em: <https://mangayabu.top/> Acesso em: 06 fev. 2023

A censura dos *manhuas* na China pode incluir a proibição de publicação de determinados títulos ou a remoção de conteúdo considerado inapropriado ou subversivo de publicações já existentes. Isso pode incluir temas políticos, históricos ou sociais sensíveis, bem como conteúdo que vai contra os valores ou a ideologia do Partido Comunista Chinês.

A censura dos *manhuas* também pode incluir a restrição de acesso a certas publicações, sejam elas impressas ou online, e a punição de artistas ou editores que publicam trabalhos considerados inapropriados.

Em resumo, a censura é um problema sério para os *manhuas* na China e pode ter um impacto significativo na liberdade de expressão dos artistas e na diversidade de conteúdo disponível para os leitores.

### **E no Brasil? Como é o mercado de quadrinhos no Brasil?**

Segundo Heuser (2021), Angelo Agostini foi o primeiro a criar quadrinhos no Brasil, com "As Aventuras de Nhô Quim"<sup>38</sup>, mas foi somente a partir da década de 1960 que esse gênero ganhou popularidade no país, graças a quadrinistas como Ziraldo e Maurício de Souza. No final do século XX, a Editora Abril tornou possível o acesso a quadrinhos internacionais, como os da Walt Disney, Marvel e DC Comics.

Falando do acesso a quadrinhos internacionais, podemos dar uma olhada em como o consumidor de quadrinhos consome esse tipo de arte e tirar algumas conclusões sobre a influência dos quadrinhos no mercado de vendas de livros e como o Brasil se destaca na produção de quadrinhos também.

Entre os 100 livros na seção "*HQs, Mangás e Graphic Novels*" da Amazon, referência em venda de obras literárias, podemos notar que majoritariamente encontramos apenas versões traduzidas de literatura estrangeira, e entre os primeiros dez títulos mais vendidos, até a data de escritura desse texto, há uma dominância de literatura asiática. Podemos destacar o #1 lugar

---

<sup>38</sup> "As Aventuras de Nhô-Quim" é considerado um dos primeiros trabalhos de histórias em quadrinhos no mundo. Foi publicado pela primeira vez em 30 de janeiro de 1869 no Brasil e é considerado o primeiro da espécie no país. A história conta sobre um jovem de 20 anos chamado Nhô-Quim que mora em uma cidade do interior. Ele se apaixona por uma moça pobre, mas seu pai o manda para a Corte para esquecê-la. Lá, Nhô-Quim enfrenta uma série de desafios e dificuldades como um homem ingênuo e atropelado. A história é uma crítica dos problemas urbanos, costumes sociais e políticos da época.

que é um quadrinho chinês, criado pela romancista chinesa Mo Dao Zu Shi, e o #2 lugar, um quadrinho inglês criado pela escritora e ilustradora Alice May Oseman.

O mercado de quadrinhos no Brasil é bastante diversificado e inclui uma ampla variedade de gêneros e estilos, desde histórias em quadrinhos nacionais até títulos internacionais traduzidos. Existem muitas editoras no Brasil que produzem e publicam quadrinhos, que são vendidos em livrarias, lojas de conveniência ou através de assinaturas. Além disso, muitos artistas de quadrinhos independentes publicam e vendem seus trabalhos online ou em eventos de quadrinhos e convenções.

Ainda segundo a Amazon, as obras brasileiras de maior destaque aparecem em #10, uma publicação que não é exatamente quadrinho, mas um livro ilustrado sobre economia da Maurício de Souza Produções, e em #54, temos um romance ilustrado, Goiaba, criado pelo brasileiro João Luiz.

Considerando os artistas que publicam webquadrinhos, intitulados como Tiras em Quadrinhos e Quadrinhos na Web pela Amazon, é possível observar que o Brasil tem uma representação significativa na criação dentro desse grupo. Isso pode ser visto pelas posições privilegiadas ocupadas por quadrinistas brasileiros, como Rafael Fritzen, Laerte e Leandro Assis<sup>39</sup>, que aparecem, respectivamente, em #6 e #20, e #28. Estes artistas têm destaque na cena de webquadrinhos e seus trabalhos são bem reconhecidos.

O mercado de quadrinhos no Brasil é bastante competitivo, e os artistas e autores de quadrinhos enfrentam desafios para se destacar e ter sucesso. No entanto, a cena de quadrinhos no Brasil é vibrante e tem uma base de fãs leal, e muitos artistas e autores de quadrinhos têm conseguido alcançar o sucesso e o reconhecimento por meio de suas publicações.

O maior evento de quadrinhos do Brasil é a Comic Con Experience, também conhecida como a CCXP, é uma convenção de quadrinhos e cultura pop que acontece anualmente em São Paulo e reúne fãs, artistas, autores e outros profissionais do mundo dos quadrinhos e entretenimento. A convenção inclui painéis com artistas e autores, exposições de arte, vendas de quadrinhos e outros produtos, e muito mais. A CCXP é considerada o maior evento de quadrinhos da América Latina e atrai milhares de pessoas todos os anos.

---

<sup>39</sup> Laudenir (2021) entrevista Leandro Assis e Triscila Oliveira, criadores e responsáveis pelo webquadrinho brasileiro de sucesso “Confinada” e “Os Santos” que retratam sobre um lado perverso da sociedade brasileira frente ao racismo e a desigualdade social. Além de falarem sobre a obra, eles falam sobre o processo e os desafios da criação e engajamento de quadrinhos no Brasil.

## 2.4 Elementos Básicos dos Quadrinhos

Os quadrinhos precisam dispor de alguns elementos para serem considerados, de fato, quadrinhos mas, como o próprio McCloud (2005) reforça, a linha que separa os quadrinhos, das charges, das tiras, e de outras variantes é muito fina; logo, mesmo que alguns desses elementos, aqui elencados como básicos, segundo Presser (2017), estejam ausentes em uma narrativa, ainda é possível, dependendo do caso, considerá-la como história em quadrinhos.

A disposição e uso desses elementos varia de autor para autor. Para esse trabalho, iremos considerar os seguintes elementos como básicos, pois estes foram considerados, pelo autor deste texto, os de maior relevância para o tradutor que pretende trabalhar com uma obra em quadrinhos: Balão de Diálogo, Recordatório, Quadro, Requadro, Sarjeta e Grafismos.

Figura 19— Balão de Diálogo



Fonte: Era uma vez Brasil<sup>40</sup>

O **balão de diálogo** é uma das principais ferramentas de narração utilizadas nos quadrinhos, quando bem dispostos, eles ajudam a contar a história de uma maneira clara e envolvente. Eles são usados para apresentar as falas dos personagens e ajudar a contar a história. Eles são geralmente representados como uma nuvem ou uma caixa circular com setas apontando para o personagem que está falando, mas podem ter formas variadas. Além do texto das falas, os balões de diálogo também podem incluir sinais de fala, como exclamações e interjeições, que ajudam a transmitir as emoções e a entonação dos personagens. Para finalizar, a forma e a disposição dos balões de diálogo também são importantes na composição da página

<sup>40</sup> Disponível em: <http://www.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloos/> Acesso em 8 fev. 2023

de um quadrinho, e podem ser usados para criar efeitos visuais ou enfatizar a importância de determinadas falas. ajudam a contar a história de uma maneira clara e envolvente.

Figura 20— Recordatório



Fonte: @PauloMoreira, publicado no Instagram (2023)<sup>41</sup>

Os recordatórios, também conhecidos como textos, caixas de texto ou legendas, são elementos fundamentais nas histórias em quadrinhos. Segundo Faria (2011) eles foram originalmente utilizados para descrever ou explicar a ação que já estava representada visualmente. No entanto, ao longo do tempo, eles evoluíram para se tornarem uma ferramenta versátil de narração.

Os recordatórios podem narrar a história de forma complementar, fornecendo informações adicionais sobre o contexto, tempo e lugar, bem como aspectos que não estão representados nos desenhos. Essa narração pode ser apresentada em terceira pessoa ou, ainda, em primeira pessoa, o que permite ao leitor ter uma visão do pensamento do personagem.

Além disso, os recordatórios podem apresentar diálogos, sejam entre o narrador e o personagem, ou mesmo entre personagens que não estão presentes na cena atual. Por fim,, os

<sup>41</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CIE58jdptNr/> Acesso em 8 fev. 2023

recordatórios também podem ser apresentados com diferentes cores e fontes, o que pode significar a pertença a personagens distintos ou de outras nacionalidades, planetas ou realidades, permitindo resultados e sensações variadas.

Figura 21— Quadro e Requadro



Fonte: Nanquim (2021)<sup>42</sup>

Os **quadros** são as caixas que delimitam as cenas em uma história em quadrinhos. Eles funcionam como janelas para a ação e a narração, permitindo que o leitor veja e entenda o que está acontecendo na história. Cada quadro pode conter uma imagem ou uma combinação de imagens e texto, e a disposição dos quadros na página pode ser usada para criar efeitos visuais, como suspense ou sequência de ação. Alguns quadrinhos também podem usar páginas sem quadros ou quadros de formas inusuais para criar efeitos dramáticos ou estéticos.

A moldura, segundo Tayra (2012), em volta do quadro se chama **requadro**, é ela que dá limite para a cena. Ela é um recurso visual que ajuda na separação das ações, ajudando na compreensão da história, e apesar de essencial, nem sempre está presente em todos os quadrinhos.

---

<sup>42</sup> Esse e outros formatos de quadros estão disponíveis em: <https://nanquim.com.br/quadro-requadro-sarjeta/>  
Acesso em: 8 fev. 2023

Figura 22— Sarjeta



Fonte: McCloud (2005)

A **sarjeta** é uma técnica de *storytelling* presente nas histórias em quadrinhos baseada na ideia de que a narração pode ser conduzida por meio da disposição e da relação espacial das imagens e textos na página, ou seja, o espaço entre os quadrinhos. Scott McCloud (2005) apresentou a ideia de que, pela sarjeta, o autor controla a progressão da história e o ritmo da narrativa por meio do uso dos elementos dos quadrinhos permitindo que ele crie uma narrativa mais fluida e direta, conduzindo o leitor, que deve completar a sequência narrativa de acordo com sua imaginação, através da história e evocando emoções e reações específicas. A sarjeta é uma técnica amplamente utilizada em quadrinhos e é considerada fundamental para a compreensão dos elementos que compõem uma história em quadrinhos.

Figura 23— Grafismo e Onomatopéia



Fonte: Nanquim (2021)<sup>43</sup>

Os grafismos, segundo Presser (2017) são elementos gráficos utilizados nas histórias em quadrinhos para complementar a expressão e a ação dos personagens. Eles podem ser linhas desenhadas que indicam movimento, como correria, ou símbolos que representam emoções, como corações para indicar paixão ou gotas para indicar nervosismo. Além disso, o fundo de uma cena pode ser subitamente escurecido para criar suspense.

Estes elementos são usados para suprir a ausência de movimento e expressões verbais na narrativa, fornecendo elementos visuais que ajudam a transmitir a história de forma mais efetiva.

As onomatopeias são palavras ou expressões que imitam o som que representam, e são amplamente utilizadas nas histórias em quadrinhos para tornar a ação mais intensa e emocionante. Alguns exemplos comuns incluem "Bam!", "Pow!", "Crash!", "Zap!" e "Wham!". Elas são frequentemente desenhadas em grandes letras coloridas para atrair a atenção do leitor e tornar a ação mais realista. Elas também podem ser usadas para criar tensão e aumentar a dramatização de uma cena. Além disso, as onomatopeias são uma parte fundamental da linguagem dos quadrinhos, contribuindo para a construção de uma atmosfera distinta e única na narrativa.

<sup>43</sup> Disponível em: <https://nanquim.com.br/onomatopeia/> Acesso em 8 fev. 2023

Figura 24— Desenho



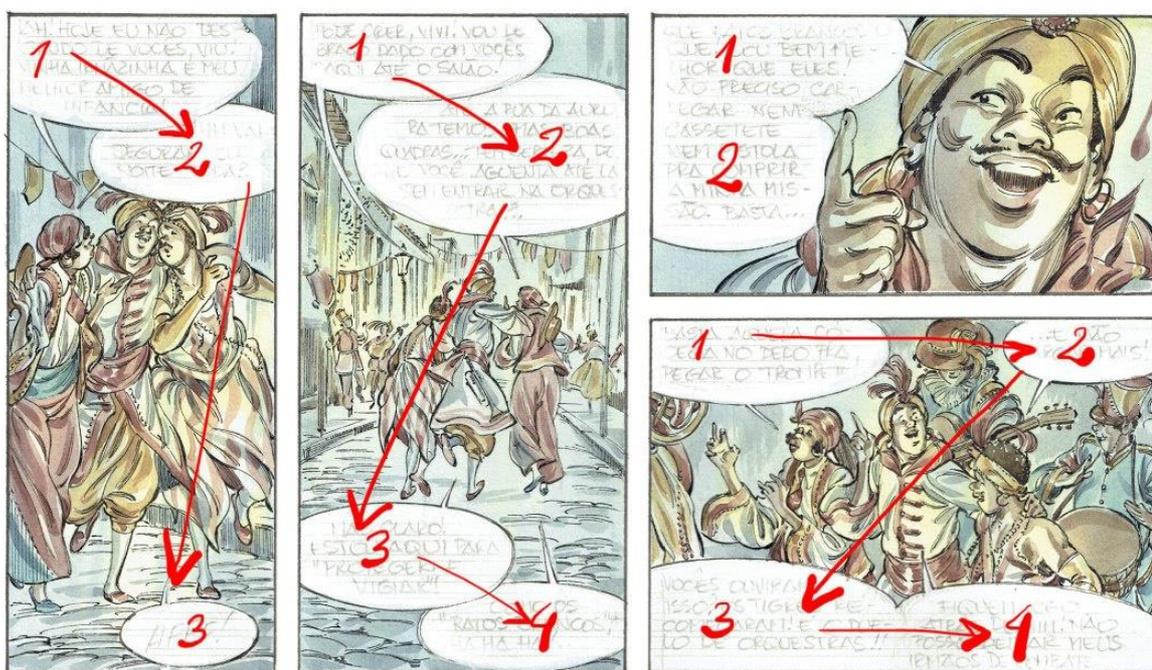
Fonte: Folha de S. Paulo<sup>44</sup>

Segundo Tayra (2012), a habilidade de rabiscar é comum desde a infância, embora a maioria de nós pare de evoluir o traço após alguns anos. Mesmo assim, ainda somos capazes de reproduzir imagens ou cenas imaginadas, mesmo que de forma rudimentar. Em algumas situações, quando não há como se expressar verbalmente, as pessoas recorrem a desenhar para ilustrar suas ideias. Os quadrinhos não se restringem aos desenhos para elaborar uma narrativa, sendo possível produzir quadrinhos usando fotos ou colagens.

<sup>44</sup> Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/livrariadafolha/792860-tira-filosofica-as-cobras-de-verissimo-fez-critica-politica-em-plena-ditadura-veja-trecho.shtml> Acesso em 7 fev. 2023

No entanto, para alcançar uma qualidade profissional, é necessário treinar e investir em conhecimento, seja por meio de estudo autônomo ou cursos específicos de quadrinhos. Embora o desenho ou imagem seja fundamental em uma HQ, a sua qualidade estética é menos importante do que outros aspectos da narrativa, como roteiro e construção da história. Exemplos de HQs de sucesso com traços não tão refinados ilustram isso, como o caso mencionado pelo próprio Tayra (2012) e pelas webcomics, que nem sempre são reconhecidas por traços elaborados.

Figura 25— Narrativa



Fonte: Quora (2020)<sup>45</sup>

A leitura de quadrinhos envolve uma narrativa visual que deve seguir certos padrões para que o processo de leitura ocorra de forma natural e que Tayra (2012) menciona como elemento importante, para este trabalho também é um elemento importante, uma vez que a tradução da obra escolhida para esse trabalho muitas vezes não segue uma lógica narrativa.

A diagramação dos quadrinhos deve levar em conta algumas convenções, como de escrita, como a leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo, entre outras, caso contrário, pode confundir o leitor, que não saberá a ordem da narrativa tanto do texto quanto das imagens. Por exemplo, quando há dois personagens em cena, é recomendável que a pessoa

<sup>45</sup> Disponível em: <https://pt.quora.com/Qual-%C3%A9-a-diferen%C3%A7a-entre-HQ-e-mang%C3%A1> Acesso em 8 fev. 2023

que fala primeiro deve ficar mais à esquerda, assim como seu balão de fala. Se duas pessoas estão conversando, é recomendável posicioná-las de forma que sejam semelhantes à uma conversa na vida real e assim se segue. A narrativa visual pode ser melhor resolvida com o estudo da "cultura visual", aprendendo a observar esses pequenos detalhes e a realizar estudos específicos.

### **Capítulo 3. Tradução de Quadrinhos**

Para se tornar um tradutor bem-sucedido, é essencial possuir um conhecimento profundo de, no mínimo, dois idiomas, além de uma noção razoável de conhecimento de cultura, linguagem e contexto dos textos. Entretanto, a maneira como o tradutor maneja tais compreensões pode fazer toda a diferença no que se refere à tradução de quadrinhos. Nesse sentido, este capítulo propõe uma reflexão sobre a forma como algumas teorias de tradução podem ser aplicadas para auxiliar na tradução de quadrinhos, considerando suas especificidades e características próprias.

#### **3.1 Questões teóricas relevantes para o Processo de Tradução de Quadrinhos**

Na obra *A Prova do Estrangeiro* (1985), Berman (1985) reflete, ao apresentar o termo “tendências deformadoras”, que o tradutor, durante o seu ato de tradução, toma decisões, com base em sua habilidade de interpretação e análise crítica, sobre como transmitir o significado e a intenção do texto original para o público-alvo. Durante esse processo, o tradutor realiza uma “deformação” da obra original visando sua recepção. Essa reflexão de Berman sobre o quão fiel o tradutor precisa ser com a obra original é razoável no contexto da tradução de quadrinhos; não “deformar” o texto original no contexto dos quadrinhos é uma realidade irreal, considerando seus contextos, estruturas e funções. Já partindo desse princípio, podemos perceber que a tradução de quadrinhos não é sobre achar equivalentes entre duas línguas, mas que há inúmeros aspectos a serem considerados além do linguístico.

Há casos que elementos dos quadrinhos precisam ser censurados para se adequarem às normas de um país ou para serem melhor aceitos na cultura de chegada, como é o caso, muito popular, dos quadrinhos da Disney e da Turma da Mônica<sup>46</sup>, que, em algumas publicações,

---

<sup>46</sup> Os quadrinhos da Turma da Mônica, um exemplo de obra nacional que é muito exportada, sofrem diversas adaptações em suas obras exportadas, no âmbito linguístico, por exemplo, diversos personagens têm seus nomes alterados para que eles soem melhor na cultura de chegada, como o caso de Jimmy Five (Cebolinha), que tem esse nome em referência ao seu visual, e no âmbito ilustrativo, algumas ilustrações sofrem retoques para serem melhor aceitas em suas culturas de chegada, como no caso dos países árabes, que as garotas tem seus biquínis alongados.

precisam ter seus trajes, equipamentos, desenhos, textos, e as vezes até narrativas refeitas para se adequarem às normas de publicação de um país específico.

Traduzir quadrinhos é traduzir para públicos específicos; logo, permitir que haja deformações das obras originais para suas traduções; é uma prática comum, seja por necessidade de adequação, seja por censura, ou seja por qualquer outro motivo que a cultura de chegada instrua (na mais branda das hipóteses) aos seus tradutores e artistas, como podemos ver no exemplos abaixo:

Figura 26— Diferentes adaptações da Turma da Mônica



Fonte: Blog Colorindo Nuvens, 2019<sup>47</sup>

A presença de elementos visuais, tais como imagens e textos não-verbais, representa uma das principais dificuldades e um dos pontos mais delicados no processo de tradução de quadrinhos. Tais elementos devem ser levados em consideração concomitantemente com a tradução do texto verbal. Cabe destacar que muitos desses elementos constituem manifestações culturais que estão inseridas em um contexto mais amplo, podendo ser expressões culturais do artista, do país de origem ou da editora, dentre outras possibilidades. Dessa forma, o texto verbal e o visual são indissociáveis em uma obra em quadrinhos, sendo incumbência do tradutor refletir sobre como a mensagem final deve refletir o conteúdo verbal e visual da obra original. Campos (2008) oferece reflexões acerca de como lidar com situações dessa natureza que envolvem a diversidade cultural:

A tradução, por si só, já é um objeto complexo, pois envolve não só as diferenças de

<sup>47</sup> Disponível em: <https://colorindonuvens.wordpress.com/2012/05/31/hq-monicas-gang/> Acesso em 9 fev. 2023

dois códigos linguísticos, mas também as diferenças entre duas culturas.[...] Formalmente, a estrutura das HQs pode representar um desafio para o tradutor, pois nem sempre uma imagem corresponde ao mesmo significado nas duas culturas. Por exemplo, a ilustração que mostra uma mulher vestida de baiana vendendo cocada tem um significado para os brasileiros que não corresponde à realidade do público americano. (CAMPOS, 2008)

No contexto da tradução de quadrinhos, é importante levar em consideração que a busca pela equivalência perfeita é, em geral, inviável. Assim, é necessário encontrar um equilíbrio entre a necessidade de deformar o material original para atingir o objetivo da tradução e a preservação dos contextos específicos, de modo que a tradução tenha sentido para a cultura de destino. Neste sentido, é relevante questionar qual teoria de tradução pode fornecer uma orientação para um tradutor que deseja ser criativo, trabalhar com quadrinhos e apresentar uma tradução de qualidade.

Nesse embate de “o que” e “como” traduzir, temos um ponto que precisa ser levado em conta, o “para quem” traduzir. Independente do método utilizado, ou teoria que será seguida, o mais ideal, nesse caso, é levar em conta o público para o qual a tradução será destinada, pois, ainda que ele não saiba absolutamente nada sobre os Estudos da Tradução e Tradução, o público-alvo é a ponta final do nosso trabalho, se não pensarmos em como nossas traduções serão recebidas por eles, pouco adiantará técnicas e teorias engendradas, e muito menos desleixo por parte do nosso trabalho.

A Teoria Funcionalista, com base na Teoria de Skøpos<sup>48</sup>, em que Nord (1997) propõe que uma análise textual cuidadosa do texto-fonte seja feita para que o tradutor, durante o processo de tradução, tenha uma ideia mais clara de como realizar a tradução, se baseando na função do texto, e não em sua intenção<sup>49</sup>. Além disso, a tradução deve ser capaz de transmitir a essência e o estilo da obra original, o que exige uma compreensão profunda do contexto cultural e histórico da obra.

---

<sup>48</sup> A Teoria do Skopos afirma que cada texto possui um propósito específico e um público-alvo distinto, e que esses elementos também se aplicam à tradução. Nesta perspectiva, a tradução tem como objetivo principal produzir um texto destinado a um determinado contexto cultural e para um público específico. O objetivo do texto original é considerado menos relevante do que o do texto de destino, o que representa uma posição diferente de teorias que enfatizam a equivalência. Assim, o documento original é visto como um conjunto de informações que o tradutor transforma em informações equivalentes no idioma alvo.

<sup>49</sup> Nesse caso é interessante saber diferenciar função e intenção. A função do texto se refere à proposta do texto **de chegada**, que é a parte que o tradutor. **Caso** esteja seguindo a teoria funcionalista, vai se interessar para realizar sua análise e tradução. A intenção do texto, ainda que possivelmente relevante, diz respeito à intenção do autor com o texto, que nem sempre está de acordo com a realidade para a qual o seu texto será analisado e traduzido.

Para isso, Nord (2005) propõe um modelo de análise funcional chamado de Modelo de *Looping*<sup>50</sup>. Neste modelo, uma abordagem alternativa para o processo de tradução é concebido de forma circular em vez de linear. Em outras palavras, ao invés de partir de um ponto de origem e progredir para um destino final, a tradução é compreendida como uma jornada no qual o tradutor é capaz de retroceder aos passos anteriores, quando necessário, para garantir a máxima precisão e fidelidade à mensagem original.

Na primeira etapa, a primeira coisa a ser feita para a tradução é entender o propósito do texto-alvo. O tradutor deve analisar e compreender o que é necessário para que o objetivo do texto-alvo seja atingido em uma dada situação.

Na segunda etapa, é feita uma análise do texto-fonte. Essa etapa é dividida em duas partes: Primeiro, é verificado se o conteúdo do texto-fonte é adequado, ou seja, faz-se uma análise superficial do material, para conhecer as características macrotextuais da obra e, em seguida, é realizada uma análise completa e aprofundada do texto, nesse caso, microtextual, prestando atenção a todos os elementos importantes que irão contribuir para a produção do texto-alvo.

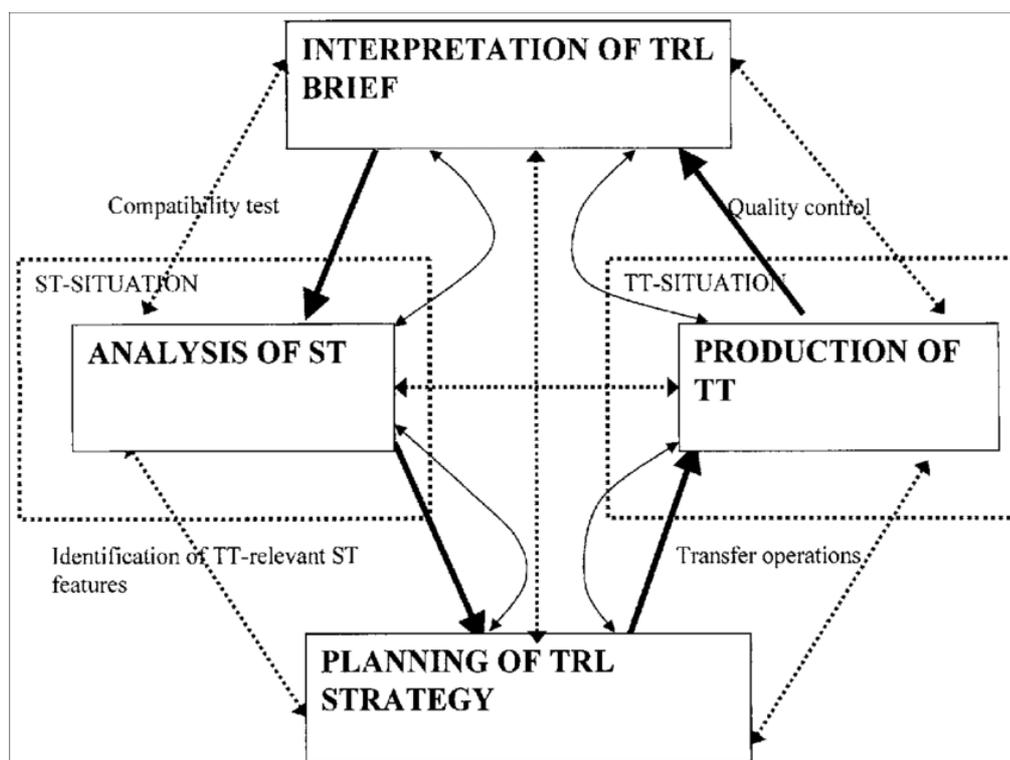
Na terceira etapa, depois de analisar o texto-fonte, o tradutor identifica os elementos importantes da tradução. Esses elementos são então traduzidos, localizados, adaptados, variando do contexto, necessidade e demanda para atingir o objetivo do texto-alvo e relacionados com os elementos correspondentes no idioma-alvo.

Na quarta e última etapa do modelo Nord é então realizada a produção do texto-alvo. Após o término da tradução, Nord ressalta que é importante realizar um controle de qualidade que inclua uma revisão e uma edição final, comparando o texto original com o texto traduzido. Se o tradutor produzir um texto que atenda às necessidades exigidas e realizar um rigoroso controle de qualidade, o texto-alvo será coerente com seu objetivo e de alta qualidade; logo, o ciclo do processo de tradução estará encerrado.

---

<sup>50</sup> Toro (2020) faz uma explicação detalhada de como funciona o *Looping Model* proposto por Nord e como utilizá-lo para fazer uma análise textual.

Figura 27— Looping Model proposto por Christiane Nord



Fonte: Nord (2005)

Tendo em vista que a edição de imagens nos quadrinhos consiste em um processo complexo que envolve elementos visuais em diferentes situações e contextos, é crucial considerar diversos fatores, tais como o público-alvo, a preservação da essência e do estilo da obra original, bem como o tipo de tradução que será realizada, o público para o qual se destina e o contexto em que será inserida. Nesse sentido, é essencial que o tradutor possua habilidades para lidar com as peculiaridades dos aspectos visuais dos quadrinhos, uma vez que estes não constituem meramente uma parte do texto, mas sim são considerados textos em si mesmos.

Yuste-Frías, responsável pelo termo “paratradução”, argumenta que não é possível traduzir um texto sem levar em consideração os paratextos<sup>51</sup>, pois eles têm impacto na forma como o texto é percebido pelo público; logo, são indissolúveis. A ideia de paratradução busca especificar preocupações do processo de tradução além das questões apenas linguísticas, como a atenção aos aspectos materiais do texto de partida e como eles devem ser transmitidos para o

<sup>51</sup> O termo “paratexto” foi cunhado por Gérard Genette. Segundo Genette (2009), em sua obra *Paratexto Editoriais*, os paratextos são os elementos que acompanham o texto principal de um livro, como a capa, a diagramação e a tipografia.

texto de chegada e, nesse caso, os quadrinhos exigem uma atenção especial quanto a isso, como o próprio ressalta quando ele argumenta sobre a importância do letreiramento<sup>52</sup> nessas obras:

Quando traduzimos livros infantis, os tradutores têm a consciência de que a dimensão gráfica do layout e a importância visual da tipografia são elementos que não só dão sentido à comunicação escrita, mas constituem a essência em si da escrita propriamente dita. (YUSTE FRÍAS, 2014, p. 34-35, Tradução de Érico Assis)

Frías ainda problematiza a questão da paratradução, com foco na relação entre o conteúdo pictórico e a narrativa. Ele argumenta que, mesmo quando a imagem é predominante, ela ainda é considerada um elemento paratextual que “Em uma obra com profusão de imagens (estáticas e/ou em movimento) ou sons (músicas e canções), o que é texto? É legítimo postular um limite entre um texto central, de um lado, e uma periferia, de outro?” (YUSTE FRÍAS, 2015, p. 325, Tradução por Érico Assis). Ele ainda reforça o papel da tipografia na construção do texto, argumentando que ela é um elemento paratextual importante para a legibilidade e compreensão do sentido do texto e também destaca a importância da compreensão da noção de paratradução para o trabalho do tradutor, pois a sua aplicação requer atenção aos diversos elementos icônicos, verbo-icônicos, sonoros e materiais que compõem a obra e que influenciam na tradução.

Na era digital da informação, é crucial que os profissionais da tradução compreendam que a percepção e a regulamentação do significado de um texto é influenciada pelos seus paratextos, sendo assim, o visual e o verbal (e, considerando o contexto desse trabalho e de paratexto, o tipográfico) são fundamentais para a comunicação em histórias em quadrinhos e, portanto, para o processo de tradução. O tradutor de quadrinhos deve se preocupar constantemente com a disposição das páginas, quadros, balões, fontes, sarjetas etc. Logo, nesse caso, não há distinção entre tradução e paratradução.

O visual não pode ser considerado um elemento periférico ou paratextual em uma história em quadrinhos, mas sim parte do texto e sempre relacionado ao processo de tradução do texto completo, incluindo as diversas modalidades de uma história em quadrinhos.

Uma vez que agora sabemos as teorias básicas de tradução que são essenciais para tradução de quadrinhos, não podemos chegar ao fim de nossa jornada tratando os quadrinhos com a mesma rigidez que um texto técnico. Saber lidar com o humor dos quadrinhos não significa necessariamente saber lidar com aspectos que provocam risos, mas envolve

---

<sup>52</sup> Marshall (2020) apresenta uma série de técnicas de letreiramento clássico para as mídias modernas.

colocações, jogos de palavras, sátiras e até mesmo ilustrações capazes de trazer um teor cômico, sarcástico e até trágico para a obra; logo, traduzir elementos humorísticos pode ser uma tarefa desafiadora, pois muitas vezes o que é engraçado em uma língua pode não ser tão engraçado em outra, ou jogos de ideias e palavras podem ou não fazer sentido, dependendo do contexto. Algumas dificuldades comuns na tradução de elementos de humor incluem:

1. **Contexto cultural:** Piadas e brincadeiras podem ser baseadas em referências culturais específicas que podem não ser compreendidas por pessoas de outras culturas.
2. **Jogos de palavras:** Muitas vezes, o humor está baseado em trocadilhos ou jogos de palavras que podem ser difíceis de serem traduzidos de forma a manter o mesmo efeito cômico.
3. **Timing:** O senso de timing é importante para muitos tipos de humor, e pode ser difícil de se manter na tradução.
4. **Diferenças de gosto:** O que é considerado engraçado varia de pessoa para pessoa, e o que é considerado engraçado em uma língua pode não ser tão engraçado em outra.

Traduzir humor requer habilidade e sensibilidade para se adaptar a diferenças culturais e de gosto, além de ter criatividade para encontrar maneiras de manter o efeito cômico da piada original. Oliveira (2018) apresenta duas correntes teóricas elaboradas por Venuti que podem ser relevantes para lidar com quadrinhos: a domesticação e a estrangeirização, uma vez que uma das intenções da tradução de False Knees é aproximar o humor da obra para a cultura de chegada:

Muitas vezes, mudanças em relação ao texto fonte devem ser feitas para que a tradução se adapte à cultura do receptor e que, deste modo, se mantenha o humor. Isso deve ocorrer quando não há equivalência funcional de uma referência cultural entre as duas línguas. Venuti (1995), entre outros, chama esse processo de domesticação. O processo contrário a esse, ou seja, quando o tradutor decide manter a expressão equivalente em termos gramaticais e semânticos ao da língua fonte, sem se preocupar com as diferenças culturais, provavelmente naquelas situações em que não se encontra alguma equivalência funcional entre as culturas, é chamado de estrangeirização. Nesse último caso, muitas vezes há a perda de significado ou falha na produção do humor, pela falta de entendimento por parte do público alvo. (OLIVEIRA, 2018)

### 3.2 Tradutor-Letreiroista<sup>53</sup>

Fazendo, novamente, um aceno a Berman (2007)<sup>54</sup>, com base em sua obra “A Tradução e a Letra ou o Albergue do Longínquo”, podemos dizer que a tradução das histórias em quadrinhos não se limita apenas à tradução do conteúdo verbal, mas também atinge o "corpo mortal" do texto, no caso a letra, como afirma o excerto abaixo:

[A letra] não é a palavra, mas o lugar habitado onde a palavra perde sua definição e onde ressoa o “ser-em-línguas”. Por meio da tradução do “corpo mortal” da letra, com sua firmeza, consistência [...]. A letra insiste, inspira o tradutor. Ela não é a palavra, mas o lugar habitado onde a palavra perde sua definição e onde ressoa o “ser-em-línguas”. (BERMAN, 2007, p. 10-11).

Seguindo a defesa de Assis (2018), **o letreiroista pode ser considerado um tradutor** porque a tarefa de reletrear<sup>55</sup> quadrinhos em outro idioma tem impacto direto na comunicação da história em quadrinhos. Assim como um tradutor linguístico estabelece o contrato de leitura da tradução, o letreiroista busca criar um letreiramento que seja fiel ao da história em quadrinhos de origem, interpretando as intenções presentes no letreiramento original e adaptando o letreiramento da história em quadrinhos de destino de acordo com essas intenções.

Embora o letreiroista não seja responsável por interpretar ou reescrever o texto escrito, ele tenta entender qual é a linguagem visual desejada na história em quadrinhos de origem e adapta o letreiramento da história em quadrinhos de destino de acordo com essa linguagem visual, **levando em consideração os ajustes e negociações necessários na tradução interlinguística**, assim como um tradutor linguístico leva em consideração os ajustes e negociações necessários entre os dois idiomas.

É importante destacar a divisão do trabalho entre tradutores linguísticos, no caso, os clássicos tradutores que utilizam dicionários, ferramentas de tradução e que estão quase restritos ao trabalho exclusivo com o texto, e letreiroistas de tradução como uma instituição do mercado que, geralmente, é motivada por prazos de produção curtos e diferenças nas habilidades dos profissionais envolvidos. Embora alguns tradutores linguísticos também atuem como letreiroistas de tradução, o mais comum é a separação das funções. A divisão do trabalho

---

<sup>53</sup> Além de Assis, Yamada (2015) apresenta não só a importância do letreiramento, mas também faz um escopo histórico dessa função, além de propor uma abordagem técnica para tradutores-letreiroistas.

<sup>54</sup> Carneiro (2022), para o Cadernos de Tradução, apresenta o artigo “Tradução em Quadrinhos: Pensando a Imagem como Escrita que faz uma ligação não só de Berman com o letreiramento, mas também da importância do letreiramento para a Tradução de Quadrinhos entre outras especificidades do gênero.

<sup>55</sup> Reletrear, segundo a definição de Assis, é a recriação de uma tipografia para uma obra. Podendo o letreiroista criar uma tipografia totalmente nova para uma obra ou tentar recriar uma tipografia que se assemelhe à do texto-fonte.

também implica na subordinação do letreirista de tradução ao tradutor linguístico, no sentido de que o letreirista deve se adequar à construção linguística proposta pelo tradutor. Essa relação indireta de trabalho é exemplificada por Assis (2018):

Tradutor linguístico e letreirista de tradução raramente são a mesma pessoa. E embora a relação entre os trabalhos destes dois profissionais seja determinante, o intercâmbio direto entre os dois é praticamente inexistente. Quem gerencia o processo de tradução e dialoga diretamente com tradutor e letreirista – assim como com revisor, preparador e outras instâncias no processo – é o editor, ou a pessoa que contrata o trabalho de todos os demais envolvidos. (ASSIS, 2018, n.p)

No entanto, essa subordinação **não deve ser entendida como uma relação de dominação**, mas sim como uma cooperação entre os dois profissionais, que trabalham juntos para atingir a correspondência com a história em quadrinhos de origem. Embora os profissionais envolvidos tenham funções diferentes, ambos realizam exercícios intelectuais de interpretação e buscam correspondência com a história em quadrinhos de origem, mas o modo como realizam essas tarefas é diferente.

O tradutor linguístico, profissional responsável por realizar a tradução de textos escritos de uma língua para outra, geralmente trabalha com um software processador de texto e ferramentas de pesquisa digitais ou físicas, como dicionários, enciclopédias e tradutores automáticos. Além disso, o tradutor linguístico pode utilizar recursos de apoio, como bases de memória de tradução, para auxiliá-lo no processo de tradução.

Já o letreirista, profissional responsável por transcrever os diálogos e legendas de uma história em quadrinhos para outra língua, costuma trabalhar com softwares de criação gráfica e ferramentas de pesquisa de imagens e fontes digitais. Além disso, o letreirista pode utilizar suas habilidades manuais para criar as letras e legendas, usando papel e instrumentos de escrita ou até mesmo uma caneta especial sobre uma mesa digitalizadora, com o auxílio de um software de criação gráfica.

Ao reforçar a nova terminologia de tradutor-letreirista, proposta por Assis (2018), a intenção é marcar a diferença entre este profissional e o tradutor linguístico. Ambos trabalham com histórias em quadrinhos, identificando as tensões presentes no texto de partida e tomando decisões para corresponder a essas tensões no texto-alvo. No entanto, enquanto o tradutor linguístico se concentra principalmente na tradução entre línguas, o tradutor-letreirista se concentra principalmente na parte visual da história em quadrinhos. Os dois profissionais trabalham juntos, mas cada um utiliza seus próprios instrumentos e conhecimentos.

A proposta de usar o termo tradutor-letreirista, como inclusive Assis (2018) também defende, é reconhecer que, pelo menos nas histórias em quadrinhos, ambos os profissionais

desempenham funções que são mais equivalentes e complementares do que diferentes. Eles são ambos tradutores e deveriam ser identificados como tal, ou, se desejar especificar, como tradutores predominantemente do aspecto linguístico e predominantemente do aspecto visual, respectivamente:

No caso da tradução de quadrinhos, servindo-se do avançar da crítica e da teorização em torno do letreiramento, há aspectos criativos, intelectuais e, podemos dizer, autorais, no letreiramento de tradução que, na visão desta tese, demandam projetar a figura do letreirista de tradução de forma a destacar seu aspecto central no processo de verter uma HQ para outro idioma. O letreirista também é um tradutor. Ou é, como se propõe aqui, um tradutor-letreirista. (ASSIS, 2018, n.p)

### **3.3 Letreirismo e Substituição**

Ao longo desse trabalho, vimos e revimos que a tradução de quadrinhos é mais do que simplesmente transmitir o significado de um texto de um idioma para outro, envolve também a interpretação e a reinterpretação da cultura, da linguagem e do contexto em que o quadrinho original está inserido. A tradução de quadrinhos deve permitir o entendimento e a relação com o estrangeiro através da língua e imagem.

O estudo da tradução de quadrinhos pode explorar como a tradução pode ser usada como uma ferramenta para a reflexão crítica e a transformação social através do desafio com valores estabelecidos de texto e imagem. Nesse caso, os tradutores-letreiristas, têm o poder de influenciar como os outros compreendem o mundo.

Nas traduções de quadrinhos de super-heróis das editoras Marvel e DC (dos EUA) para o Brasil, publicados pela editora Panini, o padrão é a fonte ComicCrazy corpo 5,7. Nos quadrinhos da Turma da Mônica, que se conformam a um traço padrão da Maurício de Sousa Produções, usa-se uma fonte criada a partir da letra manuscrita do primeiro autor das personagens, Maurício de Sousa.

Zanettin distingue a substituição de palavras internas a balões e recordatórios da “adaptação visual que envolve retocar desenhos para substituir títulos e signos verbais que fazem parte do paratexto visual, tais como inscrições, placas de trânsito, jornais, efeitos sonoros, sons onomatopáicos e não-articulados etc.” (ZANETTIN, 2014). Zanettin ainda propõe que a possibilidade/necessidade de adaptações visuais nas traduções de HQ seria indicativo para pensar esta prática não como tradução, mas como localização de histórias em quadrinhos. Marion (1993) discorre que o letreiramento proporciona uma melhor imersão na obra:

Nos quadrinhos, o letreiramento participa ativamente na elaboração da relação com o leitor. O traço do desenho e o traço da palavra escrita podem complementar-se para produzir um efeito de traço homogêneo. O traço de um sujeito grafiador no qual o

gesto expressivo pode ser reproduzido pelo olhar do espectador. O letreiramento, dado que combina a legibilidade tipográfica e o efeito de impulsão manuscrita, tende a produzir um efeito de proximidade que favorece a participação e imersão na representação. (MARION, 1993, n.p)

E Assis (2018) ainda sugere que o letreiramento pode ser fundamental para dar a ideia de som:

É comum autores da área de quadrinhos atribuírem qualidades de modulação do áudio ao letreiramento. Pode-se dizer que, embora os quadrinhos não estimulem os ouvidos do leitor, há um canal de áudio que se instaura a partir da leitura, que decorre da estimulação visual. A convenção de que as letras, em tamanho maior que o usual, significam que o personagem está gritando é um dos exemplos desta modulação do áudio: um recurso gráfico sugere que, naquela cena, a voz da personagem ganhou mais amplitude em relação a sua intensidade usual – sendo a intensidade usual representada por uma letra de mesmo corpo que a das outras personagens. Com negritos, itálicos, com balões de determinado formato ou tratamento gráfico ou por meio de vários outros recursos, o leitor deve entender que a personagem está falando com mais ou menos intensidade, ou com uma voz diferenciada das demais personagens, ou enlevada por determinada emoção. (ASSIS, 2018, n.p)

Zanettin também distingue o letreiramento feito à mão e o letreiramento feito por meios eletrônicos, e os diferentes “impactos visuais” deles. No exemplo de tradução do romance gráfico, *Um Contrato com Deus* (1978), de Will Eisner, ele ressalta a diferença entre uma tradução com letreiramento com fontes digitais e uma edição italiana posterior, “letreirada à mão e por isso mais próxima do original norte-americano” (ZANETTIN, 2014,) e que essa diferença faz a diferença quando o público passa a se mostrar mais interessado pela versão mais visualmente parecida com a norte-americana.

Figura 28— Letreiramento em *Um Contrato com Deus* (1978)



Fonte: Assis (2018)

## **Capítulo 4. Metodologia**

### **4.1 Objetivo Geral e Específicos**

O presente trabalho tem como objetivo propor uma tradução para o português brasileiro da obra *False Knees: A Guide to Animal Behavior*, além de abordar os desafios enfrentados pelo tradutor e as soluções encontradas para esses desafios, baseando-se em reflexões e teorias propostas por autores especializados em tradução e em quadrinhos. Com o intuito de alcançar uma conclusão sobre a complexidade da tradução de quadrinhos e sobre o melhor método a ser utilizado para a tradução desse gênero, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

1. Apresentar o autor e a obra, bem como analisar o gênero da obra, as técnicas utilizadas na sua criação e justificar a escolha da obra em questão;
2. Fornecer um breve contexto histórico sobre os quadrinhos, incluindo suas variações ao redor do mundo, os webcomics, as diferenças entre quadrinhos e webcomics e o comportamento do mercado e do interesse dos tradutores em relação a esse gênero;
3. Apresentar algumas teorias dos Estudos da Tradução e como elas se relacionam com a Tradução de Quadrinhos;
4. Apresentar as etapas do processo de tradução da obra, assim como os desafios e soluções encontrados, com base em teorias relevantes, incluindo a criação de uma fonte tipográfica, a criação de elementos visuais específicos dos quadrinhos para a obra, os programas e ferramentas utilizados, bem como os desafios técnicos e linguísticos enfrentados, tais como espaçamento, letramento, escolhas sintáticas, morfológicas, culturais e outras questões relevantes para os Estudos da Tradução e para a obra.

Com base nesses objetivos, o trabalho terá como foco a análise crítica das estratégias utilizadas para a tradução de quadrinhos, incluindo os desafios específicos encontrados e as soluções criativas propostas para a superação desses desafios. Além disso, serão abordadas questões teóricas relevantes para a tradução de quadrinhos e o processo de criação de uma fonte tipográfica específica para a obra, visando alcançar uma tradução de alta qualidade e que atenda às expectativas dos leitores de quadrinhos em língua portuguesa.

### **4.2 Tabela de Análise Textual Funcionalista de Nord**

O funcionalismo na tradução, seguindo a ideia de Nord (2016), é baseado na ideia de que a tradução é uma forma de comunicação intercultural, em que o texto original e o texto traduzido pertencem a sistemas culturais diferentes. Logo, é necessário analisar separadamente as funções de cada texto de maneira pragmática, levando em consideração a situação de cada um.

O modelo de análise textual de Nord consiste em duas partes que foram consideradas para a tradução da obra que é objeto de estudo deste trabalho: fatores extratextuais e fatores intratextuais. Fatores extratextuais são aqueles que podem ser analisados antes da leitura do texto e se referem à situação em que o texto foi produzido e utilizado, incluindo emissor, intenção do emissor, receptor, meio, lugar, tempo, motivo, função textual.

Fatores intratextuais, por outro lado, se concentram no próprio texto e incluem assunto, conteúdo, estrutura, léxico, sintaxe e efeito do texto. Esses fatores foram os considerados essenciais para este trabalho, apesar de existirem ainda mais fatores. Nord sugere uma série de perguntas para cada um desses fatores que podem ser respondidos durante o processo de tradução, como “quem transmite? para que? para quem? por qual canal? onde? quando? por que? com que função? qual tema? qual informação? quais pressupostos? quais elementos verbais? quais elementos não-verbais? em que ordem? quais palavras? que tipo de frases? que tom? qual efeito gerado?”.

Vale reforçar que os receptores dos textos são considerados um dos principais determinantes na tradução, pois o texto é um ato comunicativo que só é completado na sua recepção. Neste sentido, tem que reforçar que o tradutor é visto como um produtor de textos que, com base nas intenções do produtor original, produz um novo instrumento de comunicação na cultura de chegada.

A Tabela de Análise Textual realizada neste trabalho, e localizada logo abaixo, se baseia nos fatores propostos por Nord (2016), uma vez que a compreensão das necessidades do receptor é um dos elementos fundamentais na tradução de textos. Os fatores propostos por Nord incluem a consideração do objetivo da comunicação, o tipo de texto, o campo temático, a estrutura textual, o registro e o estilo do texto. Todos esses fatores foram cuidadosamente analisados e considerados durante o processo de tradução, a fim de garantir que o novo instrumento de comunicação produzido pelo tradutor atendesse às necessidades dos receptores na cultura de chegada, e assim, se mostrasse uma tradução eficaz e de qualidade.

**Tabela de Análise Textual (NORD, 2016)**

<b>FATORES EXTRATEXTUAIS</b>		
	<b>Texto Fonte</b>	<b>Texto Alvo</b>
<b>Emissor</b>	Joshua Barkman	Lucas Portela
<b>Intenção do Emissor</b>	Nesta obra, o autor emprega intenções apelativas, recorrendo aos efeitos extralinguísticos, como expressões corporais, paisagens e	A finalidade principal da tradução é fornecer um material de estudo e reflexão para os Estudos da Tradução, com enfoque na Tradução de

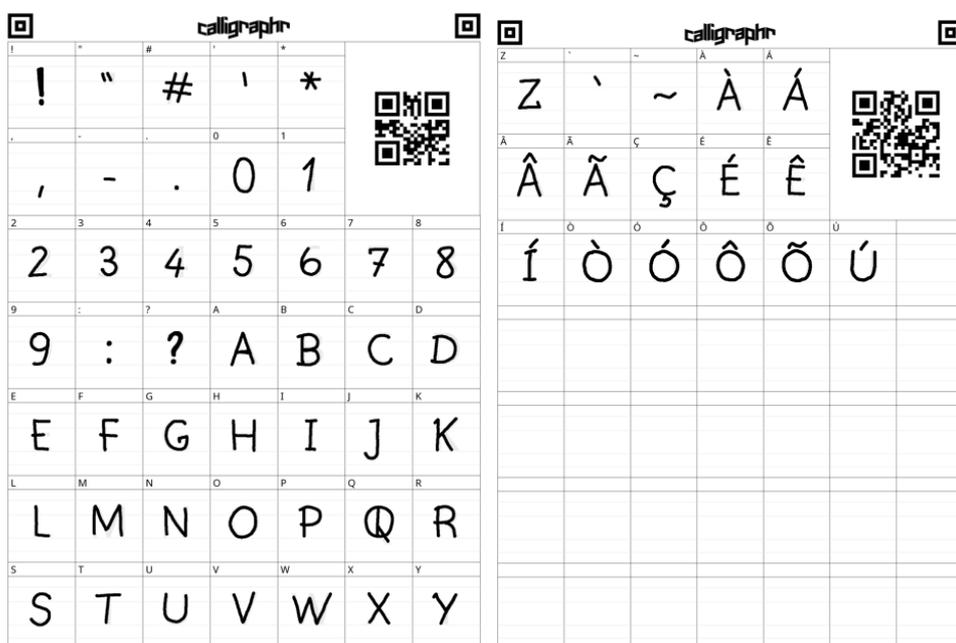
	comportamentos, para transmitir uma mensagem. Além disso, existem também intenções fáticas, uma vez que onomatopéias e vozes são utilizadas em conjunto com textos e imagens. Finalmente, as intenções emotivas são evidentes, já que os animais na obra imitam os pensamentos humanos e respondem a questões existenciais.	Quadrinhos. O objetivo é demonstrar as particularidades da tradução desse tipo de texto que envolve o tratamento de texto e imagens. Embora a possibilidade ainda não tenha sido adequadamente debatida, existe a intenção de disponibilizar essa tradução para o público em geral, observando as normas e responsabilidades legais de publicação.
<b>Receptor</b>	A obra é apreciada pelo público em geral, mas é importante mencionar que é mais bem compreendida por aqueles que têm um interesse especial por questões relacionadas à natureza.	Tradução voltada para os Estudos da Tradução e para aqueles interessados nas temáticas da obra, como comportamento humano, comportamento animal, artes plásticas e dentre outros que possam se interessar.
<b>Meio</b>	Livro False Knees: An Illustrated Guide to Animal Behaviour e redes sociais de False Knees	Trabalho de Conclusão de Curso de Tradução – Inglês
<b>Lugar</b>	Toronto, Canadá	Universidade de Brasília, Brasil
<b>Tempo</b>	2019	2022
<b>Motivo</b>	Entreter o leitor com quadrinhos ilustrados que imaginam o cotidiano da vida animal sob um ponto de vista absurdo.	Propor uma tradução que visa apresentar reflexões sobre o processo de tradução de quadrinhos utilizando teorias da tradução e técnicas de tradução voltadas para quadrinhos.
<b>Função Textual</b>	Texto humorístico	Tradução/Adaptação
<b>FATORES INTRATEXTUAIS</b>		
<b>Assunto</b>	Comportamento de animais e plantas na vida selvagem e em ambiente doméstico.	Comportamento de animais e plantas na vida selvagem e em ambiente doméstico.
<b>Conteúdo</b>	Quadrinhos	Quadrinhos
<b>Estruturação</b>	O livro é uma publicação impressa com 149 páginas que apresenta impressões dos quadrinhos encontrados online, no site e nas redes sociais do autor.	Um documento em PDF com todas as páginas do livro traduzidas para fins acadêmicos.
<b>Léxico</b>	A obra apresenta uma linguagem simples, porém com certas frases estruturadas de maneira longa, e a obra também recorre frequentemente a figuras de	A obra apresenta uma linguagem simples, porém com certas frases estruturadas de maneira longa, e a obra também recorre frequentemente a figuras de linguagem. Para

	linguagem. Para compreender a obra não é necessária nenhuma habilidade especial de leitura, ou seja, qualquer pessoa pode ler a obra sem nenhum conhecimento prévio, porém possuir conhecimento sobre comportamento animal pode ser relevante.	compreender a obra não é necessária nenhuma habilidade especial de leitura, ou seja, qualquer pessoa pode ler a obra sem nenhum conhecimento prévio, porém possuir conhecimento sobre comportamento animal pode ser relevante.
<b>Sintaxe</b>	Quadrinhos com caixas de texto variadas, onomatopéias. A maioria das sentenças da obra são sentenças curtas, não possui um vocabulário rebuscado, porém, é criativo, a linguagem é muitas vezes informal, inclusive com alguns erros intencionais, não tem qualquer estrutura sintática que faça referência a didática, apesar de se tratar de uma obra que tem como tema os animais.	Quadrinhos com caixas de texto variadas, onomatopéias. A maioria das sentenças da obra são sentenças curtas, não possui um vocabulário rebuscado, porém, é criativo, a linguagem é muitas vezes informal, inclusive com alguns erros intencionais, não tem qualquer estrutura sintática que faça referência a didática, apesar de se tratar de uma obra que tem como tema os animais.
<b>Efeito do Texto</b>	Divertir o leitor e também servir como apreciação para os desenhos.	O objetivo da tradução para o português brasileiro é tornar a obra acessível ao público, além de proporcionar entretenimento ao leitor, apresentando-lhe contextos distintos da sua realidade, especificamente, a fauna e flora do Canadá através dos Estudos da Tradução.

### 4.3 Criação de Tipografia: False Knees (BR)

Desde a popularização do computador e com os avanços da gráfica editorial, os quadrinhos passaram a ser elaborados principalmente em computadores, ainda que ocorra algumas exceções, como é o caso de False Knees. Utilizar recursos digitais permite, nesse caso, realizar algumas alterações na obra, como desenhos, títulos, onomatopeias, de forma mais fácil, além da criação de elementos específicos para essa obra, no caso, a tipografia False Knees (BR) que foi elaborada exclusivamente para essa tradução. Segue abaixo o gabarito de tipografia da fonte:

Figura 29— Tipografia False Knees (BR)



Fonte: Elaboração própria

A fonte utilizada neste texto foi desenvolvida pelo próprio tradutor responsável pela redação do presente texto. O processo de criação da referida fonte será apresentado mais adiante, no decorrer deste texto. A fonte em questão é baseada, principalmente, na caligrafia manual do próprio tradutor. Embora possa haver alguma semelhança com outras fontes existentes, a probabilidade de tal semelhança é reduzida, considerando que esta é a primeira experiência do tradutor na criação de fontes. Apesar de ser uma fonte amadora, o resultado geral mostrou-se convincente, uma vez que a fonte criada atendeu a alguns critérios de qualidade considerados relevantes pelo próprio tradutor, tais como:

- A fonte tem uma boa estruturação, e respeitam as métricas esperadas, como proporção, contraste e legibilidade para que elas estejam legíveis para quando forem usadas no letreiramento;

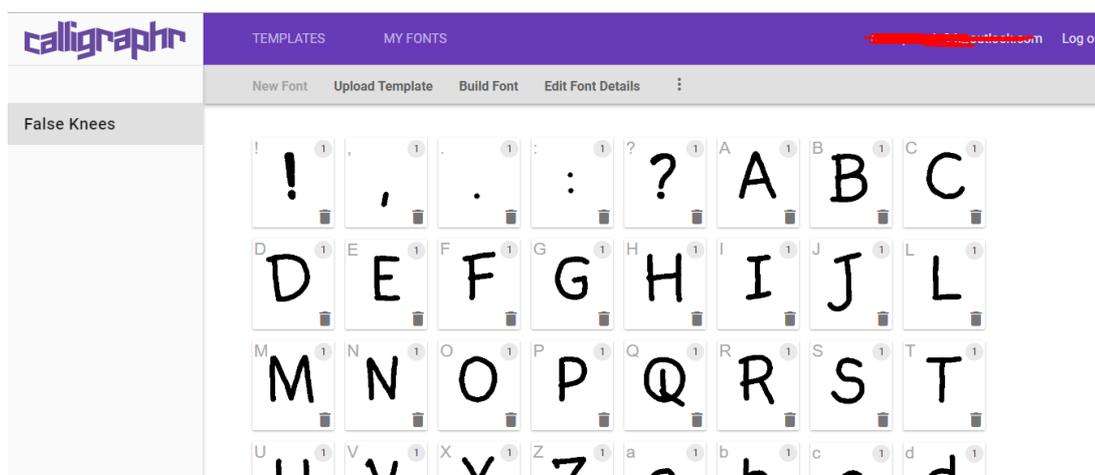
- A própria letra do Joshua Barkman foi utilizada como inspiração para a criação desta fonte, ou seja, uma referência foi usada e com base nela foi possível decidir o que funcionaria para o propósito dessa tradução e também o que não funcionaria (no caso, letras minúsculas não funcionaram bem e acarretaram em problemas de legibilidade, neste caso, nesta tradução);
- principal motivador para a criação desta fonte foi que ela tivesse um aspecto único, que revelasse o lado artístico do tradutor, além do criativo, que já é explorado na tradução em si;
- Testes foram feitos, incluindo rascunhos, testes com outras fontes já disponíveis entre outros meios para se chegar a uma fonte que atendesse aos requisitos peculiares desta tradução, no caso, balões de diálogo pequenos, grandes quantidades de texto por quadrinho e textos que poderia, potencialmente, invadir o desenho ou estrapolar as margens dos quadros;
- Foram realizados refinamentos na fonte, principalmente para que algumas características, como consistência e harmonia (aqui inclui-se espaçamento entre as letras, comportamento de certas junções de letras, acentos, letras exóticas e outros) para que uma fonte de alta qualidade fosse utilizada em toda a tradução e não houvesse a necessidade de retoques ou remendos;
- A fonte foi testada em diversas situações, em diversos tamanhos, em diversas frases e em alguns balões para garantir sua legibilidade.

Devido à limitação de tempo para esse trabalho e também à limitação de conhecimento e recursos, não foi possível fazer alterações muito específicas, como alteração de desenhos, considerando que em certos quadrinhos é necessário realizar mudanças no desenho, devido a balões, falas, onomatopéias e outros elementos, e nem propor uma escrita manual digitalizada para cada quadrinho, caso o tradutor, no caso, eu, quisesse imitar ao máximo a escrita do autor, no caso, utilizando, inclusive, as mesmas técnicas utilizadas por ele. Mas ainda com o objetivo de um aspecto mais autoral à tradução, foi criada a fonte exclusiva “False Knees BR”.

A criação da fonte False Knees BR foi realizada pelo tradutor da obra seguindo os seguintes passos:

1. O tradutor criou uma conta no site "calligraphr.com" e baixou um modelo de criação de fonte. Como estava utilizando a versão gratuita da plataforma, houve um limite de 72 caracteres, o que foi suficiente para a tradução de False Knees.

Figura 30— Interface do Calligraphr



Fonte: Calligraphr, Elaboração Própria

2. O modelo foi aberto em um programa de edição de imagem, no caso, o Paint.Net, e cada caractere foi desenhado manualmente com o mouse. Depois de desenhar todos os caracteres, o arquivo foi salvo em formato .PNG e enviado de volta ao Caligraphr.
3. No Caligraphr, foi definido o tamanho da fonte padrão, a altura dos caracteres em linha, o espaçamento entre os caracteres e foram realizados testes para verificar a qualidade da fonte. Após esses ajustes, a fonte foi convertida para o formato .OTF, adequado para fontes.
4. Após a conversão e o download da fonte, ela foi instalada na máquina através de um instalador de fontes do sistema operacional e estará disponível para uso em qualquer software que permita inserir texto na máquina.

#### 4.4 Onomatopéias e Letras Exóticas

A obra *False Knees* apresenta uma variedade de onomatopéias pictóricas, que são representadas por letras ilustradas, tendo em vista que a temática principal da obra são os animais da vida selvagem e, naturalmente, eles realizam uma série de sons. No entanto, em função de limitações que o tradutor enfrenta em termos de recursos tecnológicos, como softwares e hardwares, bem como do tempo disponível para realização da tradução, além da opção por não fazer modificações nas ilustrações em conformidade com as práticas editoriais adotadas pelas editoras, optou-se por não traduzir as onomatopéias ilustradas na obra.

É importante ressaltar que, apesar da capacidade e do conhecimento técnico do tradutor para realizar adaptações das ilustrações presentes na obra, a sua limitação de recursos tecnológicos e de tempo disponível impossibilita a realização desse trabalho de forma

adequada. Nesse sentido, o tradutor decidiu traduzir apenas alguns títulos ilustrados na obra, em razão da avaliação que será realizada pela editora posteriormente.

Figura 31— *False Knees: Beija-Flor Simulator*



Fonte: False Knees; Tradução própria

Uma vez que a obra não está disposta em arquivos em camadas, o que permitiria maior liberdade do tradutor nesse caso, seria necessário um esforço de edição de imagem maior e mais elaborado que, ainda que possível, o prazo não permite. Segundo a explicação de Assis (2018), o ato de traduzir ou não onomatopéias coloca os tradutores em certos dilemas como, prazo, escolha do autor, escolha da editora, pressão do público e a decisão acaba ficando a cargo de uma escolha conjunta e negociação entre partes, o que justifica a escolha do tradutor neste caso e neste contexto:

Mesmo em arquivos com camadas, às vezes as onomatopéias fazem parte da camada apenas pictórica e sua maleabilidade é limitada pelos desenhos ao redor. Isso faz com que a tradução das onomatopéias fique sujeita à arbitrariedade editorial, a estipulações contratuais e outros fatores. Algumas editoras pedem para os tradutores ignorarem as onomatopéias, pois exigirão um retoquista (também chamado de "decorador") e tempo extra de produção caso precise ser regrafadas. Na tradução de mangás, algumas editoras japonesas estabelecem em contrato que as onomatopéias não devem ser traduzidas, mesmo que sejam grafadas em katakana. (ASSIS, 2018, n.p)

#### 4.5 Documento de Tradução

Assis (2018) propõe um documento, cujo nome é dado por ele de Documento de Tradução que foi usado para tradução dessa obra. A função desse documento, para o tradutor,

é dar indicações ao letrista ou revisor para que eles possam prever soluções gráficas para uma obra. O Documento de Tradução lista as aparições de elementos linguísticos separados por unidades de texto (como balões, notas, inscrições no cenário, onomatopeias, títulos e chamadas) na ordem em que aparecem na leitura. Se a ordem de leitura dessas unidades de texto não for clara, o tradutor pode fornecer indicações, como a posição dessas unidades ou o conteúdo original, para que o letrista ou revisor possa encontrá-las. Em suma, o Documento de Tradução funciona como uma pré-tradução.

Figura 32— Exemplo de Documento de Tradução



#### PÁGINA 4

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

Fonte: Assis (2018)

Ao utilizar o "Documento de Tradução", é esperado que o tradutor indique variações de letra, como negrito e itálico e também variações de fonte no documento, de preferência ao lado da fala traduzida correspondente. Outras instruções, incluindo a necessidade de retoques visuais, também devem constar no documento. Segundo Assis (2018), o tradutor linguístico pode encontrar situações em que o número de palavras ou caracteres deve ser idêntico entre a HQ de partida e a de chegada. Na prática, é o letrista que deve lidar com essa restrição de espaço, mas é responsabilidade também do tradutor encontrar uma solução tradutória e gráfica que se adeque a essa restrição.

Para a tradução da obra de "False Knees", foi elaborado um "Documento de Tradução" com todos os quadrinhos originais e suas respectivas sugestões de tradução abaixo. Como os quadrinhos não possuem títulos, a identificação de cada um deles foi realizada através da página do livro. Em caso de adaptações serem necessárias diretamente na tradução da obra, não será necessário atualizar o documento de tradução, uma vez que o tradutor e o letrista são a mesma pessoa.

Figura 33— Documento de Tradução para False Knees



Fonte: Elaboração Própria

#### 4.6 Ferramentas

A edição dos quadrinhos foi realizada utilizando exclusivamente um computador de mesa e um conjunto de teclado e mouse convencionais. De softwares, o Paint.Net foi o principal e único utilizado, uma vez este que possui recursos de edição de imagens intuitivos e satisfatórios. O processo técnico de edição da obra seguiu os seguintes passos:

1. A página do livro, em formato PNG<sup>56</sup>, foi aberta no software, junto com o Documento de Tradução, e, em seguida, foi feita a pintura por cima da área do texto original de cada quadrinho, ocultando assim o texto original de cada quadrinho. Essa pintura foi realizada utilizando as ferramentas do próprio software, especificamente o pincel, para fazer contornos, carimbo, para replicar certas partes da imagem como se fosse a própria pintura feita pelo autor, e a caixa de texto, para inserir textos.
2. Uma nova camada de trabalho no Paint.NET foi aberta e, nessa nova camada, o texto proposto pelo Documento de Tradução é digitado e dimensionado de acordo com a estrutura de cada quadrinho.

<sup>56</sup> Os arquivos PNG são diferenciados por sua compressão sem perda de dados, o que significa que a qualidade da imagem é mantida mesmo após várias edições e salvamentos. Não há perda de nitidez ou distorção, tornando-os ideais para aplicações que exigem logotipos e gráficos nítidos com várias figuras.

3. Uma vez que o texto é criado com sucesso, as camadas de trabalho são agrupadas e salvas novamente em formato PNG.<sup>57</sup>

Figura 34— Elaboração da tradução de False Knees



Fonte: Elaboração própria

<sup>57</sup> Observação: Algumas páginas podem requerer etapas adicionais, como coloração das letras, posicionamento das frases, espaçamentos específicos e criação ou edição de caracteres, para garantir que tudo se encaixe nos quadros sem prejudicar o aspecto visual da obra.

## Capítulo 5. Desafios e Soluções

A leitura de uma história em quadrinhos é uma experiência multimodal, já que envolve tanto a imagem quanto o texto. Isso significa que a narrativa e a estética da HQ são desenvolvidas através da interação entre imagem e texto. Como resultado, a tradução de uma HQ é desafiadora, pois a compreensão do conteúdo depende da combinação das imagens e do texto. Em algumas cenas, a tradução pode ser limitada pela imagem, enquanto em outras a imagem pode ajudar a compreender elementos culturais estranhos para o leitor da língua de chegada.

Em geral, a imagem na HQ não deve apenas repetir ou explicar o texto, mas complementá-lo, contribuindo para a descrição ou localização da ação. A limitação imposta pelo tamanho dos balões de fala e pensamento e dos recordatórios pode ser amenizada pela capacidade da imagem de descrever ou localizar a ação narrada. É possível estudar, através de exemplos concretos, como a interação entre a mensagem verbal e a mensagem pictórica pode facilitar o trabalho do tradutor.

Figura 35— False Knees: Pé-de-Queijo

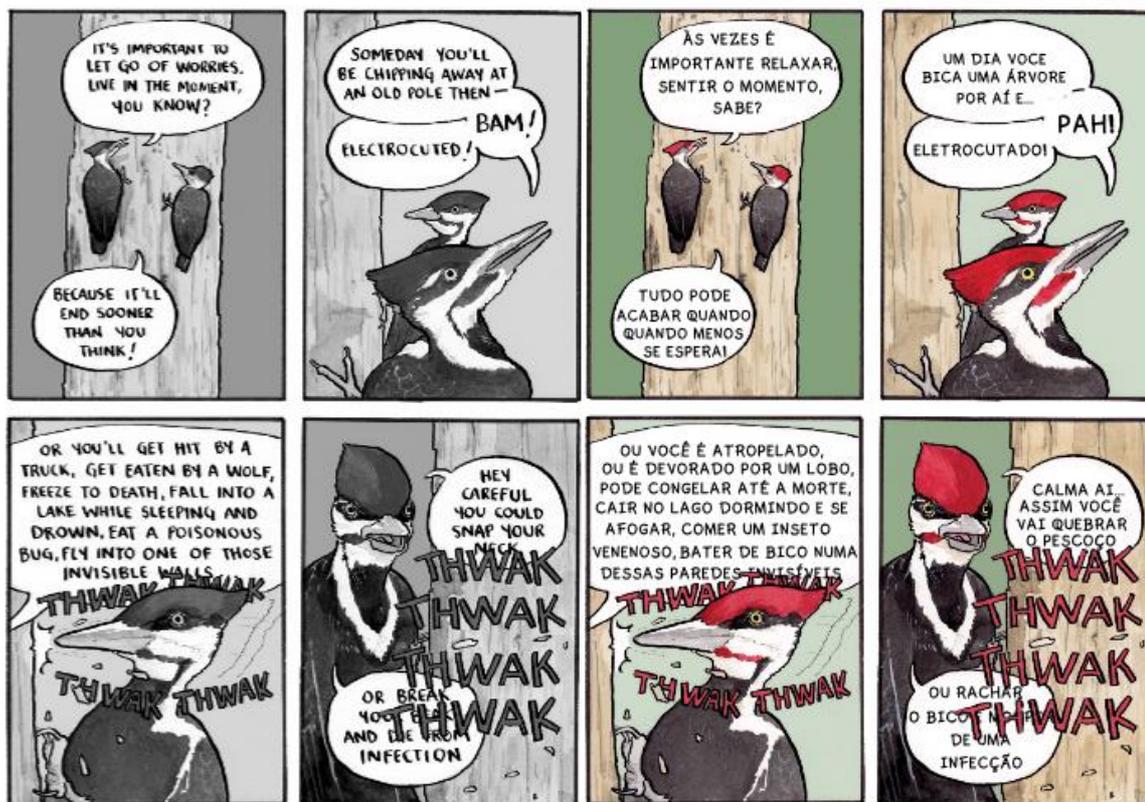


No quadrinho em questão, foram identificadas duas questões relevantes que exigiram atenção especial durante a tradução. A primeira delas envolveu a expressão "Cheese Puffs Plant", que foi traduzida como "Pé-de-Queijo". O desafio inicial consistiu em compreender o significado de "Puff Plant" em inglês, que poderia fazer referência a um famoso salgadinho, como os Fandangos no Brasil, mais específico das localidades próximas a residência do autor.

Para propor uma tradução adequada para esse quadrinho, foi necessário realizar uma análise textual, conforme proposto por Nord (2016), a qual serviu como referencial teórico para o presente trabalho; logo, foi necessário compreender o humor presente na história, os elementos que a compõem e o comportamento do guaxinim urbano, conhecido por revirar lixo em busca de comida. Desse modo, a tradução selecionada, no caso, "Pé-de-Queijo", se mostrou interessante, pois é possível imaginar que, em determinado contexto, o guaxinim tenha avistado um tipo de queijo apodrecido ou uma pilha de queijos em uma loja, e acreditado que o que ele viu realmente existisse.

Além desse desafio linguístico, houve a necessidade de lidar com questões técnicas durante o processo de tradução, já que foi preciso alterar o balão do quadrinho, uma vez que o espaço do balão original era insuficiente para qualquer proposta de tradução. Porém, conforme explica Assis (2018), é importante evitar essas alterações e preservar o tamanho dos balões do original.

Figura 36— False Knees: Aproveite a vida!



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

Ao analisar o quadrinho em questão, foi possível identificar duas questões que se mostraram desafiadoras: a estilística da onomatopeia e o posicionamento da mesma em relação ao balão de fala. Normalmente, em quadrinhos, as onomatopeias não são colocadas sobre os balões de fala, pois o diálogo é considerado o elemento mais importante. Entretanto, neste caso específico, a sobreposição da onomatopeia ao balão de fala foi necessária para atribuir um nível de intensidade à cena.

Em relação à tradução das onomatopeias, foi decidido manter algumas delas no original, em determinados contextos, tais como os econômicos e tecnológicos, conforme o Procedimento Kaindl, o qual utiliza a repetição, conforme apresentado por Assis (2018), para lidar com signos pictóricos. Tal decisão foi tomada a fim de preservar a mensagem e o impacto das onomatopeias originais, mesmo que isso signifique deixá-las em sua forma original.

Dessa forma, a tradução de quadrinhos exige um cuidado especial para lidar com elementos estilísticos, como as onomatopeias, e garantir que a mensagem original seja preservada, sem que haja perda de sentido ou qualidade na tradução.

Onomatopeias e inscrições costumam ser irretocadas “geralmente devido a questões de produção, já que qualquer alteração implica em despesa financeira considerável e pode ter efeito adverso na qualidade estética das imagens. (ASSIS, 2018)

A onomatopéia de maior destaque (TWACK) poderia ser substituída por uma melhor aceita para a cultura de chegada para uma compreensão mais fácil pelo leitor brasileiro, mas isso exigiria alterações na ilustração, que seriam custosas em termos de tempo, recursos e habilidades técnicas. Por esse motivo, foi decidido manter a onomatopéia inalterada, mas é bom salientar que sua alteração seria perfeitamente possível, mas o contexto atual, considerando a escassez de ferramentas e de tempo no momento, não fez ser possível esse tipo de alteração.

Figura 37— False Knees: Contemple o vermelho



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

Neste, como já mencionado antes, temos um quadro que não possui balão, o que não deixa claro de quem é a fala, mas subentende-se que os personagens tenham falas intercaladas. Ainda com a falta do balão de diálogo, a história não deixa de ser uma história em quadrinhos e ainda é perfeitamente compreensível.

Figura 38— False Knees: Tropeços



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

Neste quadrinho, a variação de tamanho da fonte foi utilizada na tradução para transmitir a ideia de raiva. Esse recurso, que tem como objetivo transmitir sentimentos e sons por meio das letras, só é possível graças ao letreiramento. Will Eisner (1999) discute que o letreiramento pode criar "o clima emocional, uma ponte narrativa e a sugestão de som" em quadrinhos. Além disso, o formato das letras pode afetar o "nível sonoro" da HQ, e as modulações gráficas podem ser uma forma de "controle" do ouvido do leitor.

Ao fazer uma análise comparativa entre os quadrinhos e outras formas de expressão artística, como teatro e cinema, Eisner argumenta que, em outras mídias, a modulação do áudio, como músicas e altura da voz dos personagens, desempenha um papel importante na construção da narrativa, complementando o que é mostrado visualmente. No entanto, como os quadrinhos não possuem um canal de áudio, a criação de "clima" e outros efeitos sonoros é feita através de outros aspectos, como o letreiramento.

Dessa forma, o letreiramento é uma ferramenta narrativa essencial para a construção de um ambiente sonoro nos quadrinhos, permitindo que o leitor seja imerso na história de forma mais profunda. Para esse quadrinho, assim como para outros que apresentam letreiramentos especiais nos balões de diálogo, o letreiramento é fundamental para transmitir efeitos sonoros e sentimentos que complementam a narrativa visual. Em resumo, o letreiramento desempenha um papel importante na construção de uma narrativa coesa e envolvente nos quadrinhos, permitindo que o leitor se sinta completamente imerso na história.

Figura 39— False Knees: Assutador



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

Neste quadrinho, um dos pássaros coloca duas sementes no bico para simular dentes, esperando causar um sentimento de pavor na passarinha. No entanto, sua ação acaba gerando uma reação de consternação na passarinha, como evidenciado pela ausência de diálogo nos quadrinhos e sua expressão incrédula.

No caso em questão, o erro proposital na palavra "assustador" foi um recurso criativo utilizado pelo tradutor para transmitir a ideia de fala atrapalhada pelo acúmulo de sementes no bico do personagem. Essa estratégia elevou o nível de absurdo da intenção do personagem, justificando ainda mais a reação consternada da passarinha. O erro proposital teve como objetivo evocar uma sonoridade falha e adicionar um toque de humor à narrativa, criado pelo próprio tradutor.

Apesar de a presença de um erro proposital na tradução poder representar um risco, no caso em questão, essa escolha criativa do tradutor contribuiu para o aumento da carga humorística do quadrinho. O resultado final da tradução, que inclui o uso de estratégias criativas como essa, evidencia a importância do papel do tradutor-letreirista na construção de uma narrativa coerente e acessível para o público-alvo.

Figura 40— False Knees: Artista



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

No caso específico deste quadrinho, o letreiramento se apresenta não apenas importante, mas também essencial. Isso ocorre porque não há outra forma de propor a tradução da frase presente no quadrinho, a não ser fazendo alterações no desenho. Nesse sentido, o tradutor-letreirista assume o papel de cotradutor, tendo em vista a sua responsabilidade na criação de um produto final coeso, no qual o texto e o desenho estejam integrados de forma harmônica.

O cotradutor é o profissional responsável por auxiliar o tradutor-letreirista na criação de uma tradução adequada para os quadrinhos. Esse papel é importante porque, além de ser um especialista em literatura e linguística, ele tem habilidades específicas na área de artes gráficas. Desse modo, o cotradutor é capaz de auxiliar na adaptação visual do texto traduzido, colaborando para a construção de um produto final de qualidade.

No processo de tradução de quadrinhos, o papel do letreiramento e do cotradutor se torna essencial, tendo em vista a necessidade de integrar o texto e o desenho de forma coesa. Dessa forma, o tradutor-letreirista e o cotradutor trabalham em conjunto para criar uma tradução que seja fiel ao texto original e que ao mesmo tempo seja adaptada às necessidades do público-alvo. A cooperação entre esses profissionais é fundamental para a criação de uma obra de qualidade, que apresente uma experiência de leitura significativa e acessível. Segundo Assis (2016), esse cuidado tem uma importância relevante com esse tipo de desafio de tradução:

[...] o letreirista (também creditado como “letrista”, “letras” ou “composição”) tem parcela de importância elevada no processo de tradução de histórias em quadrinhos. É este profissional que preserva a mancha gráfica, que atenta a questões tipográficas expressivas e como reproduzi-las na tradução, e que efetivamente aplica o material linguístico traduzido à página de HQ, tendo a

partir daí condições de comparar/interpretar o processo completo de tradução. (ASSIS, 2016)

As letras utilizadas foram criadas especialmente para o quadrinho original. Para a tradução, foi necessário realizar um novo letreiramento, apagando o letreiramento original e adaptando o desenho para acomodar o novo letreiramento sem prejudicar a qualidade da arte original. Este processo, apesar de não ser complexo, requer habilidade em pintura digital do responsável pelo letreiramento, já que exige adaptações no desenho original, como a criação de letras exclusivas para ele, além de uma adaptação no desenho. Situações semelhantes a esta podem ser encontradas em outras traduções e são consideradas relevantes para o produto final.

Figura 41— False Knees: É o Grão!



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

Este quadrinho apresenta o elemento de sonoridade, indicado pelo grafismo de notas musicais, no original. No entanto, a tradução literal desse elemento para a cultura-alvo, além de não ser sonora, extrapolaria os limites do balão de diálogo, tornando-se inviável na adaptação do quadrinho. Além disso, a narrativa original é pessimista, retratando o constante estado de alerta do pássaro em relação a uma possível ação inesperada, como a presença de um predador ou de um humano.

Diante das limitações de letreiramento e dos padrões estéticos dos quadrinhos, foi necessário adaptar a mensagem original para um sentido mais humorístico. A solução encontrada foi criar uma nova sonoridade na tradução que fizesse sentido junto com o desenho, no caso, a ave ciscando sementes no chão despreziosamente, olhando para os lados. Na

versão traduzida, a ave cisca os grãos ao ritmo de uma música de axé brasileiro, conferindo ao quadrinho um sentido de tranquilidade, em contraposição à apreensão presente na narrativa original.

Diante desse desafio, foi necessário adaptar a mensagem original para um sentido mais otimista, levando em consideração as limitações do letreiramento e os padrões estéticos dos quadrinhos. A criação de uma nova sonoridade na tradução, aliada à adaptação da mensagem, permitiu ao tradutor-letreirista manter a coerência narrativa e estética da obra original, oferecendo ao público-alvo uma experiência de leitura significativa e acessível.

Figura 42— *False Knees: Tanta coisa*



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

O caso em questão trata de um quadrinho que, à primeira vista, poderia ser considerado de fácil tradução, já que não possui balões de diálogo, o que eliminaria a preocupação do tradutor quanto à preservação do fluxo narrativo. Contudo, a falta de elementos básicos das histórias em quadrinhos nem sempre significa que a tradução e o letreiramento sejam tarefas mais fáceis, visto que a ausência de balões pode ser substituída por outros recursos visuais que demandam igualmente habilidades técnicas e interpretativas do tradutor-letreirista.

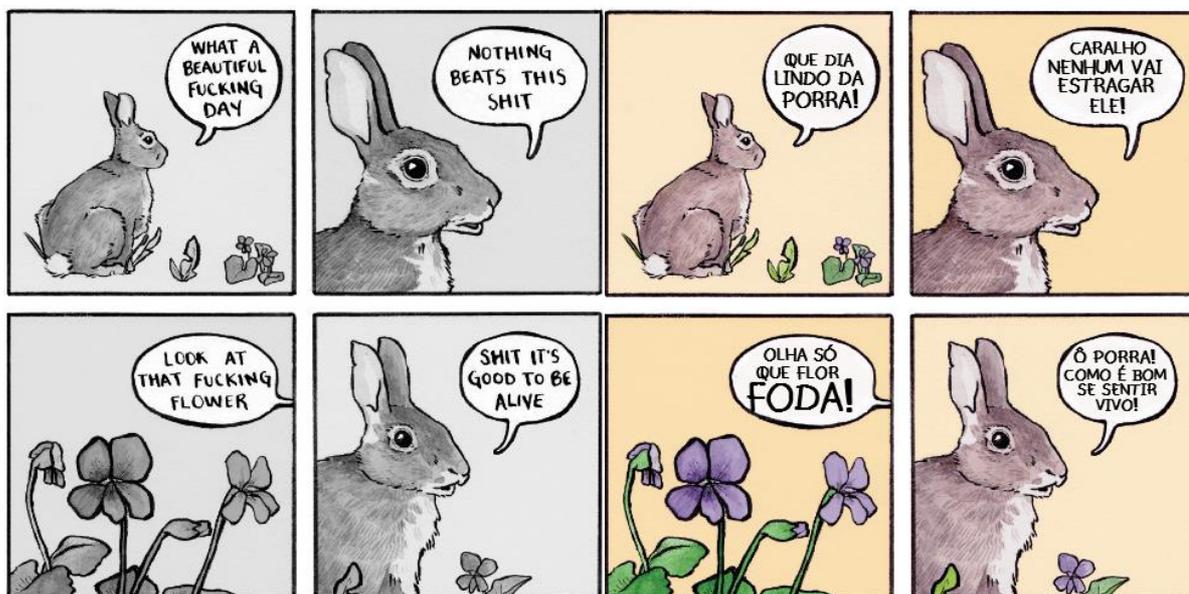
No caso em questão, o único desafio seria o letreiramento, uma vez que a ausência do balão não acarreta prejuízo para a narrativa, dado que há apenas um personagem na história. Ademais, a presença de espaço suficiente para a inserção de letreiros poderia ser considerada como um fator que favoreceria a tradução do quadrinho.

Um termo específico, "tanta coisa", foi criado pelo tradutor-letreirista de maneira quase acidental, mas acabou sendo mantido ao longo da narrativa, pois o termo representa a ideia de que as possibilidades de ação são infinitas e o mundo é vasto de aventuras e histórias a serem exploradas (considerando os limites de um pássaro do porte do personagem). A partir desse ponto, o personagem entra em uma crise existencial potencial, dado o fato de que se torna consciente da vastidão de oportunidades que a vida pode oferecer.

Desse modo, é importante ressaltar que a tradução de quadrinhos requer habilidades técnicas e interpretativas do tradutor-letreirista para lidar com as particularidades do texto original, ainda que ele pareça simples à primeira vista. Além disso, a criação de novos termos pode ser necessária para preservar a intenção comunicativa do texto original, a fim de tornar a tradução mais acessível e significativa para o público-alvo.

***Figura 38 — False Knees: “Nada vai estragar o seu dia”***

Figura 43— False Knees: Nada vai estragar o seu dia



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

No caso deste quadrinho, houve duas questões sensíveis que precisaram ser consideradas na tradução: o uso de palavrões e a atenção dada a eles na tradução, dado que esses elementos são considerados unidades sensíveis de tradução, conforme destacado por Silva (2020) em sua pesquisa na área:

No entanto, apesar da demonização quanto ao uso de palavrões, eles estão presentes na fala cotidiana de jovens, de adultos e também na fala de personagens em histórias em quadrinhos. A tradução ou a análise da tradução deles levam tradutores e pesquisadores a repensarem sobre qual ‘unidade de tradução’ priorizar, pois, a depender da HQ, o formato de publicação determinará seu público, que influenciará nas escolhas lexicais feita pelos tradutores na tradução, que pode vir a ser analisada por um pesquisador. (SILVA, 2020)

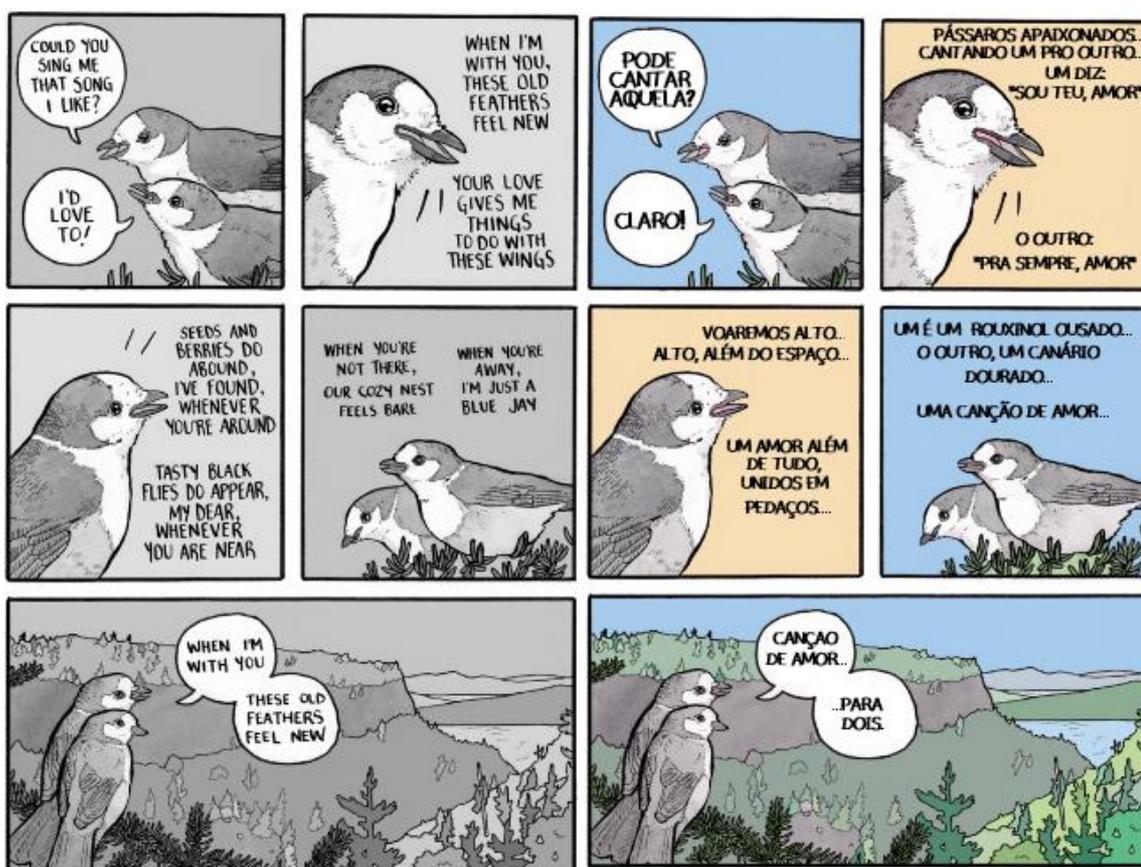
Quanto ao uso de palavrões, foi necessário avaliar se eles eram essenciais para a personalidade do coelho, que apresenta um comportamento passivo-agressivo. Concluiu-se que a utilização de palavrões era necessária para a construção da personalidade do personagem. Assim, o desafio foi encontrar uma maneira adequada de traduzi-los, a fim de manter a intenção comunicativa do autor, sem desrespeitar as convenções culturais e os limites de linguagem do público-alvo.

A questão da atenção dada aos palavrões na tradução foi outra questão sensível, uma vez que eles são unidades sensíveis de tradução. De acordo com Silva (2020), as unidades sensíveis de tradução são elementos que possuem uma carga emocional, cultural e/ou social que pode afetar a compreensão e a interpretação do texto. Nesse sentido, é importante que o

tradutor-leteirista leve em consideração a importância dessas unidades para a obra e avalie as estratégias mais adequadas de tradução, a fim de manter a coerência do texto original.

Apesar dos palavrões serem unidades indesejáveis, principalmente por gerarem desconforto e serem palavras muito sensíveis, que acabam esbarrando em uma série de problemáticas, eles, de fato, estão presentes não só na obra, como no nosso vocabulário cotidiano, e como essa não é uma obra destinada ao público infantil, aqui se achou necessário, inclusive acentuar alguns deles.

Figura 44— *False Knees: Canção de Amor para Dois*



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

Mais um exemplo de quadrinho com temática sonora, mas diferente do exemplo anterior, que inclusive tinha grafismos de notas musicais, esse não tem. Para a tradução deste, uma nova música foi escrita, uma vez que a tradução literal, ainda que plenamente possível, acarretaria em problemas de letreiramento, principalmente devido ao espaço de texto limitado. O desafio para o tradutor nesse caso é criar uma música romântica partindo do ponto de vista

de dois pássaros. No caso para a tradução deste foi aproveitado o conjunto harmônico de outra canção romântica, "Halo", performada pela Beyoncé.

### *Figura 40 — False Knees: “Rareto Rerpeifo”*

Figura 45— False Knees: Carreto Querqueito



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

Neste caso específico, o pássaro tem um comportamento peculiar, e o graveto que ele carrega com o bico afeta sua fala e o impede de se expressar de forma clara e coerente. No entanto, em vez de traduzir sua fala literalmente, o tradutor escolheu uma abordagem mais criativa para resolver esse desafio, criativa devido a peculiaridade do método utilizado para se chegar ao texto final.

O tradutor, nesse caso, simulou a situação, colocando uma caneta na boca, simulou a fala da tradução e daí foi possível gerar um texto que, de uma maneira, mantivesse o mesmo efeito original, sem distorcer seu sentido ou tentar corrigir a fala do personagem na tradução. O *itálico* foi utilizado para sinalizar que é uma fala diferenciada, permitindo ao leitor identificar que essa é uma fala peculiar.

Em resumo, o tradutor usou a criatividade e a habilidade para solucionar o problema de fala prejudicada do pássaro, resultando em uma tradução bem-sucedida que captura a essência do personagem e mantém a integridade da obra original.

Figura 46— False Knees: Torta de Climão



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

A tradução do quadrinho em questão apresenta desafios de ordem linguística e textual que podem ser atribuídos a duas características específicas da obra: a ausência de um balão de diálogo e o uso de um discurso longo e complexo por parte de um dos personagens principais, o guaxinim. Tais desafios exigem do tradutor habilidades interpretativas e competência técnica para manter a coerência narrativa e a complexidade do discurso original.

O balão de diálogo é uma peça fundamental na composição de uma história em quadrinhos. Sua ausência, portanto, representa um obstáculo significativo para o tradutor, que deve lidar com o texto presente de forma a preservar o fluxo narrativo da obra. No caso em questão, a falta do balão de diálogo é ainda mais complicada pelo fato de que o guaxinim, personagem recorrente na obra, apresenta uma fala longa e complexa.

A complexidade da fala do guaxinim representa um desafio adicional para o tradutor. A elaboração excessiva do pensamento do personagem é uma característica essencial de sua personalidade e, portanto, deve ser mantida na tradução. No entanto, essa elaboração excessiva não é comum em histórias em quadrinhos e pode parecer estranha para alguns públicos, prejudicando assim a narrativa.

Para superar esses desafios, o tradutor deve ser capaz de compreender plenamente o significado do texto original e encontrar uma maneira adequada de transmitir essa significação aos leitores da tradução. Além disso, é fundamental que o tradutor seja competente na adaptação do texto original para o novo contexto linguístico, cultural e social, de modo a manter a integridade da obra e atender às expectativas do público-alvo.

Essa preocupação estética com a forma da página, com o letreiramento, especificamente em situações onde temos um excesso de informações, segundo Assis (2016) é também relevante e revela um compromisso do tradutor com o material original:

A valorização da página de quadrinhos ao nível artístico também leva a seu entendimento como unidade composicional a ser respeitada no processo de tradução. Fazem parte desta composição o posicionamento de elementos verbais como balões e recordatórios e, igualmente, a mancha gráfica interna a estes elementos. Ou seja: a área de um balão ou recordatório ocupada pelo material linguístico deve ser similar no texto de partida e no texto de chegada, de forma a preservar o equilíbrio estético da página. É a efetivação da sincronia espacial apontada pela teoria da tradução subordinada. (ASSIS, 2016)

O letreiramento, nesse caso, é um desafio técnico adicional e que tem que ser encarado, pois, embora a delimitação dos balões não exista, é necessário cuidar da quantidade de texto, da formação das palavras e do posicionamento destas de forma a não deixar grandes espaços entre elas, invadir o desenho ou extrapolar além das margens.

Figura 47— False Knees: “Beija-flor Simulator



Fonte: False Knees (2019), Tradução Própria

A tradução do paratexto deste quadrinho (*Humminbird Simulator* e *Go*) exige a manipulação do desenho em um nível mais complexo, que exige manipulação do desenho e criação de um letreiramento específico para dois quadros da mesma história, do que exemplos similares previamente mencionados, porém, no contexto de jogos eletrônicos, é comum o uso de terminologia em inglês, deixando a decisão da tradução desse tipo de referência para terceiros.

No entanto, Assis (2016) mostra uma opinião contrária à manipulação de desenhos pelo tradutor, mas um tradutor-letrista pode propor soluções criativas e interessantes para a obra, como seria o caso para esse quadrinho em específico:

[...] A grande maioria das traduções de quadrinhos contemporâneas evita ou é coagida a não realizar alterações nos desenhos do texto de partida. A concatenação entre desenhos e material linguístico é, contudo, propriamente o texto *quadrinístico*. O tradutor, porém, comumente só terá ingerência sobre o material linguístico. (ASSIS, 2016)

## Considerações Finais

Em síntese, a tradução de quadrinhos é uma atividade que exige habilidades técnicas e interpretativas, bem como uma compreensão aprofundada da cultura, da língua e da estética dos quadrinhos. Neste trabalho de conclusão de curso, pudemos perceber que a tradução de quadrinhos é uma atividade complexa e desafiadora que requer do tradutor-letreiroista o uso de diversas teorias dos Estudos da Tradução para solucionar problemas específicos de tradução, como a ausência de balões de diálogo, a complexidade das falas dos personagens, entre outros.

Os Estudos da Tradução fornecem uma ampla gama de teorias e conceitos que podem ser aplicados na tradução de quadrinhos, ajudando o tradutor-letreiroista a lidar com os desafios linguísticos e estéticos específicos que surgem durante o processo de tradução.

Uma dessas teorias é a proposta de "deformação do texto" de Antoine Berman, que enfatiza a importância da "estranheza" e da "diferença" na tradução. Berman propõe que o tradutor não deve buscar uma equivalência perfeita entre a língua original e a língua-alvo, mas sim permitir que o texto traduzido seja diferente do original, criando assim novos significados e contextos.

Outra teoria útil na tradução de quadrinhos é a "análise textual" proposta por Christiane Nord. A análise textual envolve uma compreensão aprofundada da estrutura e do estilo do texto original, permitindo que o tradutor-letreiroista escolha as estratégias de tradução mais apropriadas para o texto em questão. A análise textual também leva em consideração o público-alvo e o contexto cultural em que o texto traduzido será recebido.

Os "paratextos" são outro aspecto importante da tradução de quadrinhos que pode ser abordado por meio dos Estudos da Tradução. Os paratextos incluem elementos como títulos, capas, créditos e legendas, que fornecem informações importantes sobre o contexto do texto e influenciam a forma como ele é lido e interpretado. A teoria dos paratextos, proposta por Gérard Genette e adaptada por Frías, sugere que esses elementos devem ser levados em consideração na tradução, a fim de garantir que o texto traduzido mantenha a mesma intenção comunicativa do texto original.

Por fim, a teoria da "tradução de cultura" de apresentada por Campos enfatiza a importância de levar em consideração o contexto cultural do texto original e do público-alvo. A tradução de cultura envolve a adaptação da língua e dos elementos culturais específicos do texto original para o novo contexto cultural, a fim de garantir que o texto traduzido seja compreensível e relevante para o público-alvo.

Ao aplicar essas teorias dos Estudos da Tradução à tradução de quadrinhos, o tradutor-letreiroista é capaz de lidar com os desafios específicos de tradução dos quadrinhos e valorizar a

estética dos quadrinhos como uma forma de arte única. Isso torna a tradução de quadrinhos uma atividade não apenas linguística, mas também artística, que exige um olhar mais amplo sobre a natureza do processo de tradução.

Portanto, podemos concluir que a tradução de quadrinhos é uma atividade que exige do tradutor-letreirista, função essa elaborada e criada por Érico Assis que, inclusive, foi o pilar de pesquisa que norteou todo esse trabalho de pesquisa, que a habilidade de lidar com os desafios linguísticos e estéticos inerentes aos quadrinhos, o que demanda um olhar mais amplo sobre a natureza do processo de tradução. Neste sentido, é importante valorizar o trabalho do tradutor-letreirista como um artista capaz de criar novos significados e estilos a partir da interação entre diferentes culturas, línguas e estéticas.

## Referências

ASSIS, Érico Gonçalves de. **Aproximações Entre Letreiramento E Tradução Linguística Na Tradução de Histórias Em Quadrinhos**. 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/193910>>.

ASSIS, Érico G. de. Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: abordagem inicial. Tradterm, [S. l.], v. 27, p. 15-37, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/121369>. Acesso em: 10 fev. 2023.

ADMIN. Juiz condena Reinaldo Azevedo a indenizar Laerte. Disponível em: <<https://agenciapatriciagalvao.org.br/violencia/lgbt/juiz-condena-reinaldo-azevedo-indenizar-laerte/>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

AMADO, Lucas Diniz . **As Onomatopeias Do Primeiro Capítulo Do Mangá Vagabond Traduzidas Para O Português Brasileiro E Para O Inglês Norte-americano**. Universidade Federal de Uberlândia, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/30567>>.

Anastacia. **Quelle est la différence entre la BD, le comic book, le roman graphique et le manga ?** L'Éclaireur Fnac. Disponível em: <<https://leclaireur.fnac.com/article/cp49740-quelle-est-la-difference-entre-la-bd-le-comic-book-le-roman-graphique-et-le-manga/>>. Acesso em: 4 Jan. 2023.

ANDERSON, Lucas. Qual é a diferença entre HQ e mangá? Disponível em: <<https://pt.quora.com/Qual-%C3%A9-a-diferen%C3%A7a-entre-HQ-e-mang%C3%A1>>. Acesso em: 9 Feb. 2023.

ARTE, Nona. Quadrinhos são arte. Disponível em: <<http://www.nonaarte.com.br/quadrinhos-sao-arte/>>. Acesso em: 4 Jan. 2023.

ASSIS, Érico Gonçalves de. A fidelidade na tradução de histórias em quadrinhos. **Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 20, n. 1, 2018.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. [s.l.]: Editora Peirópolis LTDA, 2017.

BARKMAN, Joshua. **False Knees**. Comics – The Link. Disponível em:  
<<https://thelinknewspaper.ca/blogs/entry/false-knees32>>. Acesso em: 28 Dec. 2022.

BARKMAN, Joshua. **False Knees**. False Knees. Disponível em:  
<<https://falseknees.com/432.html>>. Acesso em: 28 Dec. 2022.

BARKMAN, Joshua. **False Knees: An Illustrated Guide to Animal Behavior**. Amazon.com.br. Disponível em: <[https://www.amazon.com.br/False-Knees-Illustrated-Animal-Behavior/dp/1449499724#detailBullets\\_feature\\_div](https://www.amazon.com.br/False-Knees-Illustrated-Animal-Behavior/dp/1449499724#detailBullets_feature_div)>. Acesso em: 28 Dec. 2022.

BARKMAN, Joshua. **False Knees (@falseknees) • Instagram photos and videos**. Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/falseknees/>>. Acesso em: 28 Dec. 2022.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. Quadrinhos em tradução: pensando a escrita como imagem. **Cadernos de Tradução**, v. 42, n. 1, p. 1–24, 2022.

CARNEIRO MOURILHE SILVA, Fabio Luiz. **Páginas dominicais ilustradas dos jornais americanos no final do século XIX: uma reconfiguração**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2009. Disponível em:  
<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/r4-1493-1.pdf>>. Acesso em: 2023.

CONTRIBUTORS TO WIKIMEDIA PROJECTS. The Katzenjammer Kids. *In*: **Wikipedia**. [s.l.: s.n.], 2023. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Katzenjammer\\_Kids](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Katzenjammer_Kids)>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

DANSA, Salmo. **A arte sequencial**. 2013. Disponível em:  
<<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/13/12/a-arte-sequencial>>.

DIMAMBRO, Nathália. Projeto Quadreca. Disponível em:

<<http://www2.eca.usp.br/prof/plinio/wp/index.php/as-nem-tao-criancas-dos-quadrinhos/>>.

Acesso em: 7 Jan. 2023.

EIRAS, Natália. Tina ganha HQ e debate assédio: “Chance do homem ver como mulher se sente.” **UOL**, 2019. Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2019/09/24/tina-ganha-hq-sobre-assedio-e-chance-do-homem-ver-como-mulher-se-sente.htm>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. [s.l.: s.n.], 1999.

FUTURE BUSINESS INSIGHT. **Webcomics Market Size, Share, Growth & Trends [2021-2028]**. Future Business Insight. Disponível em:

<<https://www.fortunebusinessinsights.com/webcomics-market-105731>>.

GALAXIE, Jane. Cultura pop dos anos 90: Como era o conteúdo na era pré-internet.

Disponível em: <<https://universoretro.com.br/cultura-pop-dos-anos-90-como-era-o-conteudo-na-era-pre-internet/>>. Acesso em: 23 Jan. 2023.

GANIKO, Priscila. As diferenças entre mangá, manhua e manhwa. Disponível em:

<<https://jovemnerd.com.br/direto-do-bunker/as-diferencas-entre-manga-manhua-e-manhwa/>>.

Acesso em: 4 Jan. 2023.

GOELLNER, Caleb. Meet Your Creator: Joshua Barkman Of “False Knees.” Disponível em:

<<https://www.gocomics.com/blog/4223/meet-your-creator-joshua-barkman-of-false-knees>>.

Acesso em: 28 Dec. 2022.

GUSTINES, George Gene; STEVENS, Matt. Quadrinhos on-line estão atraindo novos

leitores. Disponível em: <<https://www.estadao.com.br/internacional/nytiw/quadrinhos-on-line-estao-atraindo-novos-leitores/>>. Acesso em: 30 Jan. 2023.

LANGIE, Cintia. Desvendando os Quadrinhos. **Orson**, p. 310–311, 2011. Disponível em:

<<https://orson.ufpel.edu.br/content/01/anterior01.html>>. Acesso em: 29 Jan. 2023.

LAUDENIR, Antonio. Sucesso na web, quadrinhos “Os Santos” e “Confinada” denunciam o

Brasil racista e desigual. **Diário do Nordeste**, 2021. Disponível em: <<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/verso/sucesso-na-web-quadrinhos-os-santos-e-confinada-denunciam-o-brasil-racista-e-desigual-1.3082596>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

MARSHALL, David. Hand Lettering Comics with Ames Guide. Disponível em: <<https://www.artofthecomickbook.com/blog/demo-ames-lettering-guide.html>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, denho, animação, roteiro**. [s.l.: s.n.], 2005.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vê revolucionado essa forma de arte**. [s.l.: s.n.], 2006.

NORD, Christiane. Paratranslation – a new paradigm or a re-invented wheel? **Perspectives**, v. 20, n. 4, p. 399–409, 2012.

NORD, Christiane . **Análise textual em tradução: bases teóricas, métodos e aplicação didática**. Trad. Meta Elisabeth Zipser. [s.l.]: Rafael Copetii, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/186875/An%C3%A1lise%20Textual%20em%20Tradu%C3%A7%C3%A3o.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 6 Feb. 2023.

OLIVEIRA, Thaís Magalhães de. **Análise do humor na tradução audiovisual [manuscrito]: um estudo de caso - How I met your mother**. 2018. Disponível em: <<http://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/1571>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

OLIVER, Andy. **Introducing the Broken Frontier Awards 2021 – Celebrating Twelve Months of Inspiring Comics Practice in a Year of Adversity – Broken Frontier**. Broken Frontier. Disponível em: <<https://www.brokenfrontier.com/broken-frontier-awards-2021/>>. Acesso em: 28 Dec. 2022.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. [s.l.]: Editora Peirópolis LTDA, 2018.

PRESSER, Alexandra. **O uso criativo dos elementos na nova fase das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2017. Disponível em: <<https://triades.emnuvens.com.br/triades/article/view/73>>.

PRODUÇÕES, Origem. Você sabia que existem diversos tipos de balões? Disponível em: <<http://www.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloes/>>. Acesso em: 9 Feb. 2023.

RIC. Quadro, requadro e sarjeta. Disponível em: <<https://nanquim.com.br/quadro-requadro-sarjeta/>>. Acesso em: 9 Feb. 2023.

ROJAS TORO, Andrés . **Teoría de la Traducción - FUNCIONALISMO**. Escuela Americana de Traductores e Intérpretes, .

SMITH, Matthew J. A brief history of racial and gender diversity in comic book movies. **The Washington Post**, 2014. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2014/10/31/theres-been-10-year-diversity-drought-in-comic-book-movies-thats-changing/>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

SOHAM. The Role of Webcomics in The Comics Industry. Disponível em: <<https://gobookmart.com/the-role-of-webcomics-in-the-comics-industry/>>. Acesso em: 28 Dec. 2022.

SOLLITTO, André. Muitos gibis para poucos leitores: o dilema do mercado de HQs. Disponível em: <<https://neofeed.com.br/blog/home/muitos-gibis-para-poucos-leitores-o-dilema-do-mercado-de-hqs/>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

TAYRA, Ricardo. 6 Elementos básicos para criar uma História em Quadrinhos. Disponível em: <<https://www.saposvoadores.com.br/2012/06/6-elementos-basicos-para-criar-uma-historia-em-quadrinhos.html>>. Acesso em: 9 Feb. 2023.

THE LINK. **Joshua Barkman**. The . Disponível em: <<https://thelinknewspaper.ca/author/joshua-barkman/P40>>. Acesso em: 7 Feb. 2023.

THOMÉ, Luciano Quednau. **Sexo, drogas e... histórias em quadrinhos!!!: política de consciência e economia do prazer nos quadrinhos alternativos brasileiros pós-ditadura (1985-1995)**. Universidade de Sao Paulo, Agencia USP de Gestao da Informacao Academica (AGUIA), 2019. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.11606/t.8.2019.tde-28082019-114719>>. Acesso em: 22 Dec. 2022.

TRAVERS, Ask Artists with Julia. Joshua Barkman: Art Is a Very Natural Experience - Ask Artists with Julia Travers. Disponível em: <<https://askartists.medium.com/joshua-barkman-art-is-a-very-natural-experience-274071ad92cc>>. Acesso em: 28 Dec. 2022.

VITOR, Ramon. Mercado de mangás cresceu 10% no Japão em 2021. Disponível em: <<https://ovicio.com.br/mercado-de-mangas-cresceu-10-no-japao-em-2021/>>. Acesso em: 4 Jan. 2023.

WIKIMEDIA, Contribuidores dos projetos da. Absurdismo. *In: Fundação Wikimedia, Inc.* [s.l.: s.n.], 2005. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Absurdismo>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

WIKIMEDIA, Contribuidores dos projetos da. Action Comics 1. *In: Fundação Wikimedia, Inc.* [s.l.: s.n.], 2015. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Action\\_Comics\\_1](https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1)>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

YAMADA, Marjorie Amy. **Falando em quadrinhos : a influência do letreiramento nas histórias em quadrinhos**. Biblioteca Central da UNB, 2015. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.26512/2015.07.d.18815>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

**Calligraphr - Create your own fonts**. Calligraphr. Disponível em: <[https://www.calligraphr.com/en/webapp/app\\_home/?/](https://www.calligraphr.com/en/webapp/app_home/?/)>. Acesso em: 6 Jan. 2023.

**CCXP Awards - QUADRINHOS**. CCXP Awards. Disponível em: <<https://www.ccxpawards.com/categorias/quadrinhos/>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

El Humor Absurdo - Trabajos de investigación - 568 Palabras. Disponível em: <<https://www.buenastareas.com/ensayos/El-Humor-Absurdo/4652244.html>>. Acesso em: 7 Jan. 2023.

Inside The Absurdly Intellectual, Accurately Anthropomorphised World of Joshua Barkman's False Knees. *In*: [s.l.]: Defender Radio and The Switch, 2017. Disponível em: <<https://thefurbearers.com/blog/502-inside-the-absurdly-intellectual-accurately-anthropomorphised-world-of-joshua-barkman-s-false-knees/>>.

**Nona arte?** Nona arte. Disponível em: <<http://www.nonaarte.com.br/>>. Acesso em: 30 Jan. 2023.

**WEBTOON.** www.webtoons.com. Disponível em: <<https://www.webtoons.com/en/>>. Acesso em: 4 Jan. 2023.

## **Agradecimentos**

Prezados presentes,

Chegamos ao fim de um ciclo significativo em minha vida acadêmica, marcado pela conclusão deste trabalho de conclusão de curso na área de tradução. Foram inúmeras horas de estudo, dedicação e esforço, que culminaram no cumprimento de um objetivo almejado há muito tempo. Não posso negar que o caminho até aqui foi repleto de dúvidas, percalços e situações que me fizeram questionar minhas habilidades, ainda mais considerando o período que esse trabalho foi elaborado, um período de grande ansiedade para qualquer brasileiro. Ser brasileiro não é fácil! Porém, posso afirmar que a sensação de êxito é indescritível e me faz sorrir de orelha a orelha.

Gostaria de expressar minha gratidão imensa a todos aqueles que tornaram possível a realização deste projeto. Em primeiro lugar, agradeço minha orientadora, Alessandra Harden, por todo o suporte, dedicação e paciência - que, por vezes, foi posta à prova (risos) - durante o processo de pesquisa e escrita. Sem sua orientação, este trabalho não teria sido possível, e não teria mesmo, já que acho que poucos orientadores teriam sido tão receptivos quanto a temática do meu trabalho e espero ainda poder trabalhar com você no futuro, quando houver a oportunidade e também quando estiver mais aliviada das inúmeras bancas que está participando.

Também agradeço aos meus colegas e amigos que estiveram ao meu lado, incentivando e motivando-me a prosseguir. Não poderia deixar de mencionar Bruna Vidanya, que compartilhou comigo momentos de perrengue, ajudou-me a encontrar soluções de tradução e dividiu histórias engraçadas pelo Instagram, enquanto trabalhava em seu próprio projeto de conclusão de curso voltado ao feminismo.

A Maria Paula, ou Mary, como a chamo carinhosamente, que trabalhou comigo, é uma tradutora exímia e inspiradora, pela leveza e calma que ela leva vida e assim faz tudo das certo no final.

Meu grande mega blaster amigo (também irmão-clone), Saint-Clair, que não tem hífen em seu nome, mas eu insisto em escrever assim (risos), foi fundamental para que eu pudesse superar os momentos mais difíceis emocional e psicologicamente, compartilhando memes, histórias, ideias (nem sempre muito boas, mas questionadoras) e servindo como base para que eu chegasse ao fim dessa graduação sem que me eu me jogasse de um penhasco.

E, para fechar, quero deixar um agradecimento a um grande amigo, que mora tão longe, em Fortaleza, Onofre Paiva, que apesar de não ter auxiliado nesse diretamente neste trabalho, a

primazia com que ele monta explicações, se expressa, argumenta, trata de questões visuais e artísticas foi impressionantemente inspiradora, e que com certeza é uma honra ter ele como arauto de qualidade técnica e artística para meus trabalhos.

Também sou grato ao meu chefe, Luiz Fernando, pela compreensão e paciência durante todo o processo, permitindo que eu elaborasse o trabalho com tranquilidade, relevando inúmeras situações “não muito profissionais” que eu tive, mas sempre se mantendo em uma posição de confiança e, inclusive, sugerindo ferramentas de edição que foram de grande ajuda, sem elas, eu teria pedido demissão e estaria com um trabalho esteticamente desagradável, falido e triste. A lista de pessoas que contribuíram para este trabalho é extensa, por isso agradeço a todos aqueles que não foram mencionados.

Não posso deixar de mencionar minha família, que esteve presente em todas as minhas decisões e escolhas, depositando sua confiança em mim e me ajudando a superar todos os desafios e dificuldades ao longo do caminho, especialmente a minha mãe, Nádia, que apesar de não ter parado de falar um momento sequer durante todo esse trabalho (geminiana, né), eu amo muito ela e o sucesso desse trabalho é também por causa dela. Ahhh, também tenho que agradecer a minha irmã, Iara, graças a ela, eu não terminei o semestre parecendo um ogro e continuo, depois de tudo, razoavelmente bonito.

Por fim, agradeço a todos os profissionais da área de tradução que me inspiraram e ensinaram durante todos esses anos. Espero seguir seus exemplos e contribuir para o desenvolvimento e aprimoramento da área.

Novamente, muito obrigado a todos que contribuíram para a realização deste trabalho. Sinto-me imensamente grato e honrado por ter a oportunidade de compartilhar este momento com vocês.

