

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

**ALYNE DO NASCIMENTO SILVA**

**ONDE GATOS E A MÁFIA SE ENCONTRAM:  
TRADUZINDO O ROMANCE GRÁFICO “LACKADAISY”**

Brasília  
Novembro/2014

**ALYNE DO NASCIMENTO SILVA**

**ONDE GATOS E A MÁFIA SE ENCONTRAM:  
TRADUZINDO O ROMANCE GRÁFICO “LACKADAISY”**

Trabalho apresentado como requisito parcial à obtenção de menção na disciplina Projeto Final de Curso Letras-Tradução, sob orientação do Prof. Mark David Ridd, do curso de Letras-Tradução, da Universidade de Brasília.

Brasília

2014

ALYNE DO NASCIMENTO SILVA

ONDE GATOS E A MÁFIA SE ENCONTRAM:  
TRADUZINDO O ROMANCE GRÁFICO “LACKADAISY”

Trabalho apresentado como requisito parcial à obtenção de menção na disciplina Projeto Final de Curso Letras-Tradução, sob orientação do Prof. Mark David Ridd, do curso de Letras-Tradução, da Universidade de Brasília.

Data: \_\_\_\_\_

Resultado: \_\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Alessandra Matias Querido (UCB)

---

Prof.<sup>a</sup> Débora Cabral Lima (UnB)

---

Prof. Mark David Ridd (UnB)

## RESUMO

Este projeto tem como objetivo abordar a tradução de quadrinhos ao propor a tradução de um trecho de *Lackadaisy*, um romance gráfico de publicação independente sem tradução para o português, criado por Tracy J. Butler. Procura-se trabalhar não somente a tradução de quadrinhos em si, mas todas as outras questões que surgiram durante o processo tradutório de *Lackadaisy* cuja linguagem apresenta alguns desafios tradutórios como marcas de oralidade, referências culturais e tradução de poesia, por exemplo.

**Palavras-chave:** Lackadaisy, tradução de quadrinhos, marcas de oralidade, romance gráfico

## **ABSTRACT**

This research project aims at working on comics translation by proposing a partial translation of *Lackadaisy*, a graphic novel without translation to Portuguese, published independently and created by Tracy J. Butler. The objective is to present not only the comics translation practice itself, but all the other issues raised during the translation process of *Lackadaisy*, whose language brings about certain translational challenges, such as orality markers, cultural references and poetry translation, for instance.

**Keywords:** Lackadaisy, comics translation, orality markers, graphic novel

## AGRADECIMENTOS

Escreve reflexão teórica, relatório, introdução, conclusão, lê isso, refaz aquilo, faz referência, esquece-se de fazer referência (quem nunca?), lê, relê e... Pronto, você acabou todo o texto do projeto. Não, espera, ainda tem aquela seção que você deixou por último por ser “mais fácil”, aquela que usamos para agradecer a todos que participaram, contribuíram ou simplesmente estiveram por perto durante esse mágico processo de nascimento de um Trabalho de Conclusão de Curso. Sim, é um parto. Interprete como quiser.

Bom, depois de horas e horas sentada exercitando os dedos e o cérebro, posso dizer que não é lá tão simples assim, principalmente pelo sentimento de “será que esqueci alguém?”. Cérebro, não falhe agora, sim? Vamos lá.

Em primeiríssimo lugar, não posso deixar de agradecer à mamãe, papai e também à titia por todo o apoio incondicional durante esses anos de UnB. Eu não teria chegado a lugar nenhum sem vocês.

Ao Professor Mark Ridd, por ser um orientador incrível. Obrigada pelo aconselhamento, pelo conhecimento (que não lhe falta) compartilhado, pelos copos com água que me ofereceu quando chegava ofegante em sua sala e por me inspirar a tentar sempre o melhor.

À Professora Alessandra Querido, por ser uma querida (fiz o trocadilho mesmo). Até hoje não supero sua saída da UnB! Saiba que você foi uma das minhas motivações para trabalhar com quadrinhos no projeto final.

Ao Professor Henryk Siewierski, por ter gentilmente dedicado um pouco do seu tempo a me ajudar com dicas para a tradução, além de ter me oferecido pão de queijo (quem me conhece sabe que sofro de fome crônica). Dziękuję!

A todos os outros professores do Instituto de Letras com quem tive contato e me inspiraram de alguma forma: Cynthia Ann-Bell, Germana Henriques, Alessandra Harden, Alice Araújo, Gladys Camargo e Ofal Fialho.

Aos almejados Bruna, Welberth e Washington pelas longas conversas virtuais durante esses meses árduos. Obrigada por me ouvirem mesmo não estando presentes, foi muito importante para mim, e ainda vamos nos encontrar muito por aí.

Ao Marcos (Pluft para os íntimos), que me ajudou com algumas minúcias gráficas do projeto que só um designer com super poderes poderia fazer.

Às moças e rapazes que são uma alegria que esses anos UnBêsticos me proporcionaram: Lorena, com quem compartilho muito mais que uma admiração

exacerbada por gatos. Ana Paula, minha querida com quem sempre posso conversar sobre jogos e conspirações de *A Game of Thrones*. Lili, faladora de sueco que várias vezes já me mandou “tomar vergonha na cara”. Fernanda, Thais e Lola, minhas companheiras de estágio e de momentos de alegria e tensão. Iana, a diva que tive o prazer de conhecer melhor nos últimos meses. Guilherme Lucas, um ombro amigo para toda hora e tradutor incrível. Noé, que tem a capacidade de fazer várias coisas ao mesmo tempo e de estar, por acaso, nos mesmos locais aleatórios da UnB que também estou. Felipe Pessoa, aquele com quem compartilhei risadas em aulas e conversas pelo ICC e que tem uma capacidade notável para cunhar nomes de acessórios eróticos. Vocês me mostraram que a UnB não é feita só de lamúrias, cansaço, pombos, gatos e comida de procedência questionável.

Thanks also to Adrian, for listening to me and putting up with all my whining. That means a lot to me.

Agradeço, finalmente, a todos os outros que eu não tenha citado os nomes, mas que de alguma forma fizeram parte destes 10 semestres de UnB. A memória pode falhar, mas o coração não.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1. APRESENTANDO LACKADAISY .....	3
1.1 Quem é a mente (e as mãos) por trás de Lackadaisy? .....	3
1.2 E do que se trata? .....	3
1.3 Quem é quem na história? .....	3
2. REFLETINDO SOBRE <i>LACKADAISY</i> .....	7
2.1 Graphic Novel? .....	7
2.2 Lackadaisy: graphic novel ou webcomic? .....	10
2.3 A tradução de quadrinhos .....	14
2.4 A questão das onomatopoeias .....	18
2.5 Referências culturais .....	21
2.6 A oralidade em Lackadaisy.....	22
3. TRADUZINDO LACKADAISY.....	25
4. CONCLUSÃO .....	43
5. REFERÊNCIAS .....	44

## INTRODUÇÃO

Há relativamente pouco tempo, as histórias em quadrinhos (ou HQ) ainda eram consideradas um gênero marginal da literatura, tido como “prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças” (CIRNE, 1971, p.9) por especialistas de diferentes áreas de estudo. Atualmente, há uma visão mais “justa” em relação aos quadrinhos, usados, inclusive, como auxiliares no processo de alfabetização de crianças (*A Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa, está entre as escolhas preferidas de educadores).

A origem das HQ é atribuída a diferentes épocas e locais. McCloud (1994), por exemplo, partindo da definição de que HQ são um tipo de *arte sequencial* (p. 9), afirma que os códices ilustrados mixtecas – povo ameríndio que ainda habita certas regiões do México – que narram a épica história do herói Oito Veado podem, por exemplo, ser considerados um tipo de quadrinhos, embora datem do século XI.

O fato é que, não importando aqui a origem, as HQ “cresceram e apareceram”. O gênero se ramifica em diferentes outros gêneros, como as tirinhas, cartuns, *comics* (os clássicos gibis da Marvel e DC, por exemplo) e romances gráficos, dos quais um é objeto de estudo deste projeto: *Lackadaisy*, uma narrativa que envolve a máfia, álcool ilegal e... Gatos. Por trás disso tudo, temos a autora e ilustradora, Tracy J. Butler.

Butler atualiza *Lackadaisy* com frequência irregular desde 2006, e o principal meio de veiculação é a internet. Em 2008, foi lançada uma edição impressa italiana pela editora ReNoir Comics, seguida da publicação da edição americana em 2009 pela editora 4th Dimension Entertainment. Atualmente, o segundo volume está em processo de publicação no site oficial.

A justificativa para a escolha desse texto-fonte se apoia em diferentes pilares. Primeiramente, não há ainda uma tradução do romance gráfico para o português (mesmo uma “não oficial”). Além disso, a tradução de quadrinhos é um campo que ultimamente tem ganhado mais espaço nos estudos da tradução por apresentar aspectos que, no mínimo, influenciam a tradução e as escolhas do tradutor: limitação de espaço nos balões, diagramação, onomatopeias, a relação entre texto e imagem, entre outros. Por fim, outro estímulo para a escolha desse texto tem relação com sua linguagem e conteúdo. A variedade de marcas de oralidade, jogos de palavra, sotaques e referências culturais proporcionam oportunidades e também impõem desafios ao processo

tradutório. O principal objetivo é, portanto, explorar essa vertente da tradução e as possibilidades e impasses que a tradução proporciona.

Em primeiro lugar, propomos uma reflexão sobre o termo "romance gráfico" (ou *graphic novel*) no que diz respeito à sua classificação (ou não) como um gênero autônomo integrante do gênero maior que são os quadrinhos. Em seguida, abordaremos o processo de tradução de quadrinhos, uma vertente relativamente nova se comparada à tradução técnica ou literária, e suas implicações, como a questão da tradução de elementos não verbais.

Em relação ao conteúdo do romance gráfico, abordamos a oralidade em *Lackadaisy* e como ela é trabalhada por Tracy J. Butler. Refletimos, também sobre as referências culturais encontradas no romance e como esses fatores têm impacto na tradução.

Por fim, apresentamos um relatório sobre a tradução explicitando soluções e justificando as escolhas, além de expormos outros fatores que interferiram no processo tradutório.

Por limitações de tempo e laudas, foram traduzidas as 30 primeiras páginas da história em quadrinhos, tomando como referência a edição impressa. A tradução e o texto de partida apresentados neste projeto têm um número um pouco maior de páginas (38) pois foram usadas as imagens publicadas online e foi necessário diagramá-las para a impressão.

## 1. APRESENTANDO LACKADAISY

### 1.1 Quem é a mente (e as mãos) por trás de Lackadaisy?

Tracy J. Butler nasceu em 1980 em Springfield, Massachusetts. Estudou Biologia por um ano, abandonando o curso para se tornar artista 2D e 3D. Deu início ao projeto *Lackadaisy* em 2006 e desde então trabalha em sua publicação, além de trabalhar como artista para um estúdio de criação de jogos.<sup>1</sup>

### 1.2 E do que se trata?

A história de *Lackadaisy* se passa em 1927, em plena Lei Seca americana, na cidade de St. Louis, Missouri. O enredo gira em torno do bar clandestino (*speakeasy*) chamado Lackadaisy e a gangue envolvida em seu funcionamento após a misteriosa morte do seu fundador. Um diferencial interessante é que as personagens são representadas como gatos antropomórficos. Esse recurso já foi utilizado por outros quadrinistas, como Art Spiegelman fez em *Maus*.

### 1.3 Quem é quem na história?



Mitzi May

Mitzi é viúva de Altas May, o empresário que administrava o bar clandestino *Lackadaisy*. Após sua morte, Mitzi "assumiu o negócio" (e todos os outros problemas que ele implica).

"Seus talentos e hobbies incluem tocar banjo e um ukulele, fotografia amadora, humor negro, praticar a arte da condescendência e martinis (bebê-los, não fazê-los)."<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Informações disponíveis em < <http://www.lackadaisycats.com/faq.php>>. Acesso em novembro de 2014.



### Roark “Rocky” Rickaby

O tagarela Rocky toca violino na banda de jazz que se apresenta em Lackadaisy e realiza as retiradas de carregamentos de bebidas para o bar.

"A miríade de talentos de Rocky inclui carreirismo em série, poesia espontânea, risadas impróprias, arriscar-se, ser caótico e abrir um sorriso tão curvo quanto uma foice de destruição iminente".<sup>ii</sup>



### Calvin “Freckle” McMurray

Apelidado de Freckle pelo seu primo Rocky, o rapaz de aspecto apreensivo esconde um temperamento razoavelmente instável. Calvin, em princípio, desconhece as "atividades ilícitas" com as quais seu primo é envolvido.

"Quando Freckle não está experimentando violentamente sentimentos contraditórios em relação a trocas de tiros, encontra consolo em curiosidades sobre beisebol, cortando grama ou ~~golpeando~~ consertando coisas com um martelo."<sup>iii</sup>



### Ivy Pepper

"Afilhada" de Atlas May, Ivy é uma universitária que trabalha no Little Daisy Café (que serve de fachada para Lackadaisy).

"Um estímulo implacável para os silenciosos, outros talentos de Ivy incluem falar rápido, falar pelas costas, falar com doçura e blefes falhos no pôquer."<sup>iv</sup>



### Viktor Vasko

Viktor Vasko é o mal-encarado eslovaco que trabalha como bar tender em Lackadaisy. Tendo em vista essa característica pouco amigável para o ofício, nota-se que essa nem sempre foi sua função na área de contrabando de bebidas.

"Também é conhecido por esmurrar, cacetear, mancar, avultar-se, xingar em eslovaco, reparar veículos e tomar decisões lamentáveis de vestimenta."<sup>v</sup>



### Mordecai Heller

O impecável e misterioso Mordecai foi parceiro de crime de Viktor durante os anos de ouro de Lackadaisy. Atualmente, é o atirador da gangue Marigold.

"Pau para toda obra (salvo quando se trata de corações), seus talentos incluem arrombar e invadir, esgueirar-se, semicerrar os olhos, matemática estatística, livros de receita, cozinhar para um e limpar todas as formas de sujeiras profanas."<sup>vi</sup>



### Sedgewick Sable

Conhecido como Wick pelos amigos, é um magnata da mineração e fiel cliente de longa data de Lackadaisy.

"Wick é louco por história, colecionador de objetos valiosos de guerra e entusiasta de rochas. Seus talentos incluem sorrir com convencimento, ganhar no pôquer e abrir buracos na terra com dinamite."<sup>vii</sup>



Nina McMurray

Nina é irlandesa, mãe de Calvin e tia de Rocky.

"Dentre os hobbies de Nina estão o pugilismo na categoria damas baixas e desengonçadas, moralismo estilo estrangulador de nível campeão, e jardinagem."<sup>viii</sup>



Nicodeme e Serafine Savoy

Os irmãos Savoy trabalham para a gangue Marigold executando uma variedade de trabalhos sujos.



Emery, Avril e Avery

Os três irmãos têm uma fazenda de porcos (que desempenham uma função crucial na limpeza do trabalho sujo de Nicodeme e Serafine) e mantêm um contrabando de bebidas que incomoda Lackadaisy.

## 2. REFLETINDO SOBRE *LACKADAISY*

### 2.1 Graphic Novel?

Uma expressão tem sido usada ultimamente para fazer referência a um tipo de história em quadrinhos que parece ser diferenciado: *graphic novel*. Para refletirmos sobre a expressão *graphic novel* e decidir se ela caracteriza como um gênero autônomo ou não, partiremos da seguinte definição apresentada por Paulo Ramos em relação aos quadrinhos:

[...] Os quadrinhos compõem um campo maior, denominado hipergênero, que agrega elementos comuns aos diferentes gêneros quadrinísticos, como o uso de uma linguagem própria, com elementos visuais e verbais escritos, e a tendência à presença de sequências textuais narrativas [...]. Tais características seriam percebidas em uma gama de gêneros autônomos, unidos por esses elementos coincidentes. (RAMOS, 2011, s/n)

Entende-se, dessa forma, que o dito hipergênero história em quadrinhos se ramifica em diferentes gêneros quadrinísticos que se agregam por meio de elementos em comum, dos quais destacamos:

- linguagem própria, caracterizada pelo uso de recursos gráficos como os balões e onomatopeias;
- predominância do tipo textual narrativo e frequentemente de diálogos;
- predominância do uso de imagens em sequência;
- o formato, rótulo e veículo de publicação configuram “elementos que acrescentam informações genéricas ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão” (RAMOS, 2011, s/n)

Assim, têm-se como constituintes do hipergênero quadrinhos, por exemplo, as tirinhas de jornais e revistas, os cartuns, os *comics* de publicação regular em bancas e os ditos *graphic novels*. Recorremos a Ramos e Figueira (2014) para entender como surgiu o termo romance gráfico e como (e porque) se diferencia dos *comics*.

Segundo Ramos e Figueira (2014), o uso da expressão *graphic novel* não surgiu, mas se impulsionou com o quadrinista norte-americano Will Eisner, com a publicação da obra *A Contract with God and other tenement stories (Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço)* em 1978 nos Estados Unidos:

Mas foi, de fato, Eisner quem deu o empurrão para a popularização do termo. O autor buscava um rótulo que distanciasse seu trabalho do que ele via então na indústria estadunidense de quadrinhos. (RAMOS e FIGUEIRA, 2014, p. 187).

Em seu prefácio à primeira edição, Eisner explica suas motivações para o uso da expressão, justificadas no seu primeiro contato, ainda nos anos 30, com narrativas em quadrinhos mais longas e sem palavras. Notamos, aqui, que a *extensão* da narrativa é um primeiro aspecto a se observar em um *graphic novel*. Ramos acrescenta que ao estampar na capa os dizeres “uma *graphic novel* de Will Eisner”, Eisner atribui à obra “algum tipo de diálogo com o meio literário” (RAMOS e FIGUEIRA, 2014, p.188) e, assim, agrega certo valor até então nunca atribuído aos quadrinhos. No Brasil, a tradução da obra, cuja primeira edição foi publicada em 1988, usou a expressão “romance gráfico” na tradução. A partir desse momento, estabeleceu-se o uso da expressão para uma vertente aparentemente nova de quadrinhos.

As editoras americanas passaram, então, a rotular edições mais luxuosas e elaboradas com histórias de super-heróis destinadas a um público mais velho como *graphic novels*. Aqui, tem-se um segundo aspecto atribuído ao romance gráfico: o conteúdo que, diferentemente daquele encontrado em diversos *comics*, é destinado a um leitor em busca de algo a mais que simples entretenimento. No entanto, a expressão também foi usada para rotular coletâneas de histórias originalmente publicadas periodicamente em revistas, mas que unidas sequencialmente em um único volume configuram uma narrativa completa.

No Brasil, já se encontravam, no anos 80, traduções de tais histórias também rotuladas como *graphic novels*, ao passo que histórias europeias de natureza semelhante (mais longas) como *As aventuras de TinTin* e *Asterix* eram denominadas álbuns (RAMOS e FIGUEIRA, 2014, p.190). O fato é que a expressão *graphic novel* passou a ser associada a edições de forma e conteúdo mais elaborados destinadas a um público adulto. A legitimação, segundo Ramos e Figueira (2014), veio por meio da imprensa com, por exemplo, a publicação de resenhas de *graphic novels* nas seções de resenhas literárias de jornais. Novamente, nota-se o reforço da associação da expressão *graphic novel* ao artístico e literário, especialmente quando se observa a sua tradução: romance gráfico.

Ramos e Figueira (2014), no entanto, argumentam que *graphic novel* não se configura como um gênero autônomo, mas, sim, como um rótulo usado editorialmente. A base para seu argumento está na teoria de gêneros de Maingueneau (2006), que, em

suma, diz que a partir do momento que um rótulo (nesse caso, *graphic novel* ou romance gráfico) é atribuído a uma obra, ela tende a ser assim concebida pelo leitor:

Entendemos que *graphic novel* seja uma forma usada editorialmente para se referir a determinadas produções, prioritariamente norte-americanas, que se valem da linguagem dos quadrinhos para narrar histórias mais longas, (auto) biográficas ou não. Trata-se de um rótulo aceito comercialmente e, por isso, difundido e almejado. Tal etiqueta, no entanto, ofusca as reais características do gênero que contém, algo ainda a ser investigado. Um ponto a ser observado, por exemplo, é a liberdade temática e mais realista vista em tais produções. (RAMOS e FIGUEIRA, 2014, p.204)

Santiago García (2012) também aponta a popularização da expressão nos anos 80 de produtos que se distinguiam dos “modestos comic books de banca apenas por sua encadernação e qualidade de produção mais luxuosa.” (GARCÍA, 20120, p. 33). O autor também reforça que a nomenclatura é uma tentativa de destoar do sentido que a palavra “comic” traz: “um produto descartável, barato e infantil” (GARCÍA, 20120, p. 33).

É inegável, no entanto, a singularidade das obras denominadas *graphic novels*, especialmente se as compararmos com os *comics*. Eisner, ao referir à sua obra como um *graphic novel*, quis indicar ao leitor que aquele material se diferenciava daquilo que se entendia por *comics*, seja na forma, seja no conteúdo. O próprio significado da palavra em inglês – cômico, aquilo que provoca o riso - mostra uma oposição ao que os *graphic novels* propõem ao leitor em geral, uma vez que diversas obras trazem temáticas sérias, como, por exemplo, o premiado *Maus* de Art Spiegelman, um relato biográfico de um sobrevivente do Holocausto. Isso se confirma com a referência a Pepe Gálvez (2008) feita por García (2012):

“O grande avanço , o grande salto que a história em quadrinhos como meio de expressão deu nestes últimos anos não foi produzido apenas no campo da linguagem, mas também no da ambição expressiva, na vontade de abarcar objetivos narrativos mais profundos e mais complexos.” (GÁLVEZ *apud* GARCÍA, 2012, p. 35)

As diferenças se estendem não somente ao conteúdo, mas também à apresentação gráfica da narrativa. Os *comics* como os de super-heróis, por exemplo, são notadamente caracterizados pelos desenhos coloridos e vibrantes. O trabalho artístico dos *graphic novels* é também mais elaborado nesse sentido, de forma que por vezes a arte dos quadrinhos procura *ambientar* o leitor à narrativa, como será exposto mais adiante neste projeto.

## 2.2 Lackadaisy: graphic novel ou webcomic?

Na seção de perguntas e respostas do site onde *Lackadaisy* é publicado, Butler tira potenciais dúvidas dos visitantes. Dentre elas, naturalmente, temos a pergunta sobre o que é a história:

P. Sobre o que é a história em quadrinhos?

R. É sobre uma gangue de personagens obstinados (se não sombrios) mantendo um bar clandestino em St. Louis na época da Lei Seca. Acredito que se situa em algum lugar entre os domínios da ficção histórica, paródia, humor negro e tolice abjeta.<sup>2</sup> [tradução nossa]

Considerando que a própria autora elaborou a pergunta, notamos que ela mesma se refere a *Lackadaisy* como *comic*. Não deixa de ser, pois, um *comic*, ao se considerar os aspectos já aqui apresentados, especialmente no que concerne à *linguagem dos quadrinhos*: balões, narrativa em imagens sequenciais, predominância de diálogos, dentre outros. Ressaltamos, também, que *Lackadaisy* é frequentemente referido como um *webcomic* em resenhas, uma vez que seu principal veículo de publicação é a internet.

A internet é um meio favorável para a publicação de trabalhos artísticos, tendo em vista a facilidade de acesso e publicação que o meio proporciona. Assim, os artistas “independentes” têm uma forma de divulgar seu trabalho sem, muitas vezes, desembolsar nada. É o que vemos, por exemplo, no caso de músicos que usam o *Youtube* como um meio para divulgar seu trabalho. O *webcomic* é, portanto, mais uma manifestação desse fenômeno.

Assim, os *webcomics* são, em sua maioria, caracterizados por serem produções independentes. Todo o trabalho envolvido na criação de *Lackadaisy*, desde a roteirização até a arte-final, é feito por Tracy J. Butler. Por esse motivo, a frequência de publicação é irregular, pois está submetida à disponibilidade da autora. Nessa perspectiva, *Lackadaisy* é, sem dúvidas, um *comic*. Porém, podemos estender nossa reflexão um pouco mais.

---

<sup>2</sup>Q. What's this comic about?

A. It's about a gang of tenacious (if not shady) characters running a St. Louis speakeasy in the era of Prohibition. I suppose it falls somewhere in the realm of historical fiction, parody, dark comedy, and abject nonsense

Em 2009, foi publicado um volume impresso de *Lackadaisy* pela editora 4th Dimension, especializada na publicação de quadrinhos em geral. Ademais, antes da publicação desse volume, já havia uma edição impressa italiana publicada pela ReNoir Comics. No site da 4th Dimension, onde é possível comprar exemplares on-line, *Lackadaisy* é denominado um *graphic novel*. Há, ainda, a opção de comprar exemplares com capa-dura. Comprovando o que Ramos e Figueira (2011) afirmaram, a expressão *graphic novel* é empregada com referência intrínseca ao meio de veiculação impresso, um reforço à associação com o literário.

Com base no que foi aqui apresentado, quando nos valemos do conteúdo da narrativa, podemos notar que *Lackadaisy* se configura mais como um *graphic novel*, independentemente do meio de publicação. Há um *cuidado* com a narrativa e com a parte gráfica que frequentemente são dispensados (considerando seus propósitos/público alvo) nos tradicionais *comics*.

De fato, *Lackadaisy* pode até, em um primeiro contato, passar uma imagem infantil, a começar pelo fato de que as personagens são representadas como gatos. Segundo Butler, uma das justificativas para essa “peculiaridade” é a liberdade com a qual ela pode trabalhar as expressões faciais e corporais<sup>3</sup>. No entanto, as personagens são humanas. A autora disponibiliza ilustrações de como seriam tais personagens em sua interpretação de suas formas humanas:

---

<sup>3</sup> Informação disponível em < <http://www.lackadaisycats.com/faq.php>>. Acesso em novembro de 2014.



**Figura 1- Rocky, Freckle e Ivy em suas representações humanas.**

Ainda em relação ao cuidado empregado em *Lackadaisy*, um fator interessante já mencionado relaciona-se à ambientação. Toda a narrativa gráfica é apresentada em tom sépia, fazendo referência às fotografias dos anos 20, época em que se passa a história. Esse tipo de preocupação é pouco verificado nos *comics* por diversos motivos, dentre eles, a natureza da publicação, muito mais frequente e sujeita à influência de fatores comerciais e editoriais.



Figura 2 - Trecho de *Lackadaisy*

A temática, apesar da estética aparentemente infantil do *graphic novel*, tem sido amplamente explorada em obras literárias e cinematográficas destinadas ao público adulto: a máfia. No caso de *Lackadaisy*, estamos falando da atividade mafiosa que surgiu com a Lei Seca americana nos anos 20. Como resultado final, temos a interessante combinação de uma estética infantil com uma temática adulta.

Aliados à temática há os aspectos culturais da época e da região de St. Louis que Butler insere na narrativa, enriquecendo-a ainda mais. Segundo a autora, a narrativa é historicamente precisa por fazer referência a diversos locais e acontecimentos reais, ao mesmo tempo em que também não é, pois também traz personagens e locais fictícios.<sup>4</sup> Esses aspectos, certamente, influenciaram o processo tradutório, como será demonstrado no relatório da tradução.

Independentemente da classificação do *graphic novel* como um gênero autônomo ou não, é notável que a expressão se refere, sim, a algo que apresenta diferenças consistentes em relação aos *comics* e que estudos mais aprofundados precisam ser realizados. No que tange ao processo tradutório de *Lackadaisy*, por diversas vezes nos deparamos com desafios que são também encontrados na tradução literária (como a tradução de poesia) e isso demonstra que, de fato, os *graphic novels* podem estar mais próximas do literário.

Outro rótulo empregado em português é a tradução literal “novela gráfica”.<sup>5</sup> O uso desse termo, no entanto, pode levar a desentendimentos, uma vez que “novela” tem

<sup>4</sup> Informação disponível em < <http://www.lackadaisycats.com/faq.php>>. Acesso em novembro de 2014.

<sup>5</sup> Como nos artigo *Novela gráfica: a emancipação do “gibi”* (2012) e *A novela gráfica como releitura do Bildungsroman: emancipação da imagem, do feminino e da infância no texto em quadrinhos* (2013) de Ermelinda Maria Araújo Ferreira.

uma carga semântica estabelecida no português por vezes encarada de forma negativa. Neste trabalho, usaremos o termo romance gráfico.

### 2.3 A tradução de quadrinhos

Em seu ensaio “Comics in translation studies. An overview and suggestions for research” (2005), Federico Zanettin aborda brevemente a tradução de quadrinhos. O autor explica que a relação entre os textos verbais e não verbais típica do gênero é de interdependência. Assim, texto e imagem caminham juntos, de maneira comparável à relação entre legenda e imagem na tradução audiovisual, embora seja importante observar que essa relação aconteça desde o princípio nos quadrinhos, enquanto que a legenda é um elemento externo que não faz parte da criação do filme. Assim como na legendagem, esse aspecto não deve ser desconsiderado na tradução de quadrinhos, de forma que quaisquer inconsistências encontradas entre os textos verbais e não verbais podem afetar a experiência do leitor.

Outro fator interessante que Zanettin (2005) aponta em seu ensaio é que na tradução de quadrinhos, ao contrário do que é popularmente suposto, não é somente o texto dos balões que é traduzido, mas também os aspectos visuais. Com referência a Klaus Kaindl, Zanettin explica:

Uma tentativa sistemática para justificar os aspectos de quadrinhos traduzidos perante seus originais foi apresentada por Kaindl (1999), que propõe uma anatomia de quadrinhos relevante em termos de tradução, isto é, uma taxonomia de aspectos dos quadrinhos que podem ser modificados durante o processo de tradução. Dentre eles, incluem-se sinais tipográficos (tipo de fonte e tamanho, layout, formato), sinais pictóricos (cores, linhas de ação, vinhetas, perspectiva), e sinais linguísticos (títulos, inscrições, diálogos, onomatopeias, narração). (ZANETTIN, 2005, p. 3) [tradução nossa]<sup>6</sup>

Assim, cada um dos elementos visuais pode estar sujeito a estratégias de mudanças, como substituição, omissão ou mesmo exclusão (ZANETTIN, 2005). Em *Lackadaisy*, os elementos visuais são especialmente explorados. Há, por exemplo, abundância de onomatopeias e falas que “saem” dos balões para caracterizar gritos,

---

<sup>6</sup> A systematic attempt to account for features of translated comics vis-à-vis the originals has been put forward by Kaindl (1999), who proposes a translation-relevant anatomy of comics, that is, a taxonomy of aspects of comics which may be modified during the translation process. These include typographical signs (font type and size, layout, format), pictorial signs (colors, action lines, vignettes, perspective), and linguistic signs (titles, inscriptions, dialogues, onomatopoeias, narration).

textos de cartas e cartazes. Os balões são definidos por Ramos (2010) da seguinte forma:

O recurso gráfico seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional. (RAMOS, 2010, p.33, grifos do autor)

Nesse caso, solilóquio se caracteriza como um personagem falando em voz alta e o monólogo como um pensamento, por exemplo (RAMOS, 2010, p. 33). O autor afirma, com referência a Fresnault-Deruelle (1972), que os balões “dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico.” (RAMOS, 2010, p. 34). Existem diferentes tipos de balões, sendo o balão-fala e o balão-pensamento tipos amplamente encontrados em histórias em quadrinhos.

Todos esses aspectos não podem ser ignorados ou desconsiderados na tradução, pois são, também, partes essenciais do enredo. Por exemplo:

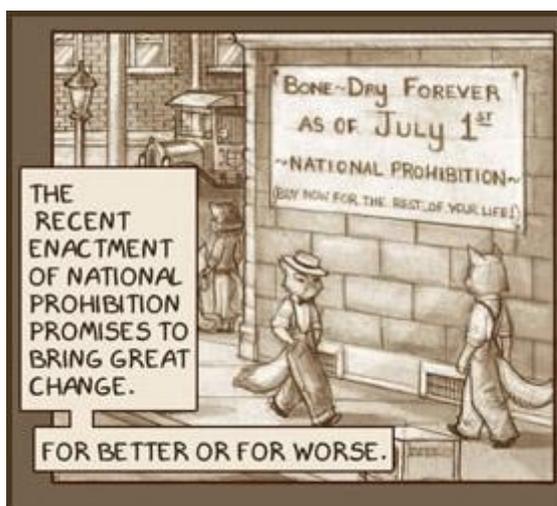


Figura 3 - Cartaz sobre a Lei Seca

O trecho apresentado na Figura 3 mostra um cartaz onde se pode ler “Bone-dry forever as of July 1<sup>st</sup> - National Prohibition - Buy now for the rest of your life!”. Por mais que seja um elemento “coadjuvante”, o cartaz faz referência à Lei Seca e à reação dos estabelecimentos que, sem saída, precisavam acabar com seus estoques. A legenda – um outro tipo de balão apresentado por Ramos (2010)<sup>7</sup> – complementa a informação no cartaz. Como não se trata de um balão, mas de um elemento componente do trabalho artístico da história, a mudança se torna um pouco mais delicada, pois é aplicada

<sup>7</sup> Segundo o autor, a legenda pode tanto representar a voz de um narrador onisciente quanto a continuação da fala de algum personagem (RAMOS, 2010). No caso do exemplo, temos um trecho da fala de um narrador que não participa da história.

diretamente à arte do quadrinho. Assim, procurando manter, dentro das possibilidades, a mesma tipografia apresentada no texto de partida, a tradução ficou da seguinte forma:



Figura 4 - Nossa tradução do trecho

No exemplo abaixo, temos uma representação de um “valor expressivo da letra” também apresentado por Ramos (2010):



Figura 5

Ramos (2010) afirma que:

A letra de forma tradicional – escrita de maneira linear, sem negrito, geralmente em cor preta – é a mais utilizada nos quadrinhos. Ela indica uma expressividade “neutra”, uma espécie de grau zero, do qual outros irão derivar. Qualquer corpo de letra que fuja a isso obtém resultado expressivamente diferente (como também ocorre com o contorno dos quadrinhos e dos balões). (RAMOS, 2010, p. 56-7)

É o que podemos notar na Figura 5, com as falas de Rocky e Ivy. A fala “Viktor!” se projeta para fora do balão, indicando um tom mais alto na fala dos

personagens. As falas nos balões abaixo, por sua vez, são abundantes e por vezes ficam em segundo plano no balão em relação aos personagens, indicando um grande volume de informações ditas. No quadrinho seguinte, a repetição de “noise” indica que o barulho continua.

Em entrevista à revista *In-Traduções* concedida a Elisângela Liberatti (2014), o tradutor de quadrinhos Érico Assis explica, em linhas gerais, como funciona o processo depois que o texto traduzido é enviado à editora:

Entregue ao editor, o texto passa por uma primeira revisão, depois segue para o preparador e em seguida para o revisor (ou ao contrário, dependendo da editora). A seguir é entregue ao letreirista— o profissional que insere as verbais no arquivo de imagem. O editor faz sua última conferência, geralmente passando correções ao letreirista. (ASSIS *apud* LIBERATTI, 2014, p.289)

O tradutor é responsável apenas pelo texto dos quadrinhos. O letreirista faz o trabalho de introduzir as falas nos balões e de trabalhar com quaisquer ajustes visuais que se façam necessários. De acordo com o tradutor entrevistado, o trabalho vai além da manipulação técnica:

Mas este serviço, se bem feito, exige uma capacidade não só técnica (manejo de software), mas também fortemente estética: reproduzir o equilíbrio composicional que há na página da HQ original. Faz parte deste equilíbrio o posicionamento e o tamanho de balões e recordatórios (que às vezes têm que ser reconstruídos), a quantidade de texto dentro destas caixas e, um aspecto que considero muito importante, respeitar a tipografia utilizada no original, que muitas vezes tem relação direta com o estilo de desenho. (ASSIS *apud* LIBERATTI, 2014, p. 290)

A tradução de *Lackadaisy* proposta neste projeto envolveu não somente a tradução do texto em si, mas também todo o trabalho que compete ao letreirista, como será demonstrado mais detalhadamente no relatório da tradução. Assis (*apud* LIBERATTI, 2014) também afirma que, geralmente, as alterações ficam restritas aos *textos verbais* por diversos motivos envolvendo tempo, custos adicionais e direitos autorais do ilustrador sobre seu trabalho. Vale lembrar aqui que, em muitos casos, a narrativa é escrita por um autor, e a arte é feita por um ilustrador, como é o caso de *Sandman*, cuja narrativa, escrita por Neil Gaiman, recebeu a contribuição de diferentes ilustradores.

Dessa forma, essa reflexão nos leva a uma característica marcante dos quadrinhos que envolve a tradução de textos não-verbais: as onomatopeias.

## 2.4 A questão das onomatopoeias

Naumin Aizen (1977), em seu ensaio sobre onomatopoeias nos quadrinhos publicado no livro *Shazam!* de Álvaro Moya, apresenta diversas definições de onomatopoeias, das quais destacamos a de Krystoffer Nyrop:

As onomatopoeias são palavras imitativas, isto é, palavras que pretendem imitar, através dos fonemas de que se compõem, certos ruídos como o grito ou o canto dos animais, o som dos instrumentos musicais, o barulho das máquinas, o barulho que acompanha os fenômenos da natureza etc. A onomatopoeia é sempre uma aproximação e nunca uma reprodução exata, como nem de outra forma poderia ser. (NYROP *apud* AIZEN, 1977, p. 270)

Embora as onomatopoeias ocorram também em obras literárias, é nos quadrinhos que elas ganham sua representação “plena”. São imitações de sons, como consta na definição apresentada, e os quadrinhos proporcionam uma forma de explorar graficamente tais representações devido à sua típica relação entre texto e imagem. As onomatopoeias são fruto da interpretação de um som. Por esse motivo, não há uma ortografia definitiva: “cada um usa a que quer ou mais lhe convém, variando conforme o caso.” (AIZEN, 1977, p. 276), embora existam muitas já consagradas.

Posto isto, chegamos à questão que concerne à tradução das onomatopoeias nos quadrinhos. Tecnicamente, as onomatopoeias são ocorrências não verbais e, como tais, a tradução não é exigida ou aconselhável pelas editoras. No entanto, os idiomas têm fonéticas próprias e, na maioria das vezes, certos sons de uma língua não fazem sentido (ou sequer existem) em outra. Em relação a essa problemática, Assis (*apud* LIBERATTI, 2014) explica que alguns fatores influenciam na determinação de traduzir ou não as onomatopoeias em uma história em quadrinhos. Em primeiro lugar, o fator técnico.

Editorialmente, a página de uma história em quadrinho é dividida em camadas, de forma que a arte em si está na primeira camada e os balões na segunda, permitindo maior liberdade para alterações. Em certos casos, as onomatopoeias estão na segunda camada, possibilitando que sejam traduzidas. Em outros casos, elas estão integradas à primeira, o que torna a alteração difícil ou inviável.

O segundo fator diz respeito à postura das editoras. Assis (*apud* LIBERATTI, 2014) afirma que a Editora Panini, por exemplo, determina que as onomatopoeias só sejam traduzidas quando estritamente necessário, pois “mexer nelas às vezes emperra o processo de produção” (p. 291). De forma aproximada, foi essa a postura que

assumimos para a tradução proposta neste projeto. A justificativa tem como principal base o fato de que temos um histórico considerável de quadrinhos traduzidos no Brasil, de forma que diversas onomatopeias já tenham sido agregadas ao entendimento do público-alvo. A seguir, apresentamos alguns exemplos:

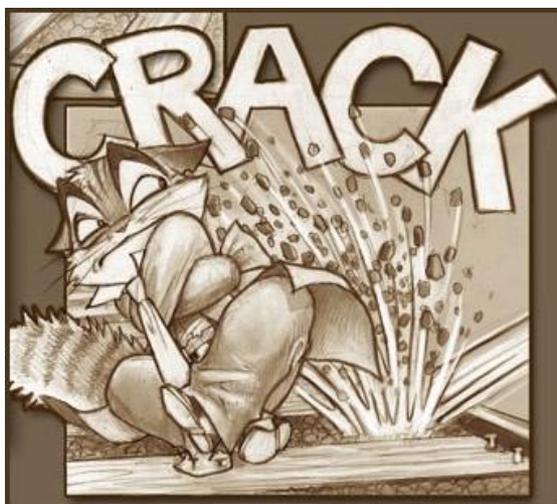


Figura 6

A Figura 5 apresenta um tipo de onomatopeia que podemos considerar já “consagrado” em traduções e também em quadrinhos nacionais. Nota-se que a ortografia é estrangeira (com o “k”, antes inexistente no alfabeto português), mas é compreensível ao leitor que é a representação do som de algo se partindo ou quebrando. Em inglês, “crack” é, no entanto, um elemento verbal, cujo significado em português é “estalo”.<sup>8</sup> Assim, mantivemos a mesma forma na tradução.



Figura 7

---

<sup>8</sup> Como consta no verbete do dicionário virtual Word Reference. Disponível em <<http://www.wordreference.com/enpt/crack>> . Acesso em 19 de novembro de 2014.

O ruído representado no trecho da Figura 6 é, como é possível ver, proveniente de um soco. Em inglês, outra onomatopeia também comumente empregada para esse tipo de som é “whak” ou “sock”. Optamos por traduzir essa onomatopeia, pois, ao contrário do “crack” da Figura 6, “whok” não soa tão natural em português.

Com base em experiências pessoais com quadrinhos, partimos do pressuposto de que a ocorrência da onomatopeia “pof” como uma representação do som de um soco é muito maior nos quadrinhos nacionais do que “whak”. Por exemplo, temos este trecho de *A Turma da Mônica*:



Figura 8 - Trecho de “A Turma da Mônica”

Assim, procurando manter ao máximo a tipologia do texto de partida, temos o seguinte resultado:



Figura 9

Como já mencionado, não há uma convenção para a grafia de onomatopeias. As principais bases para traduzir as onomatopeias de *Lackadaisy* neste projeto foram, portanto, a interpretação e a experiência pessoal com o gênero. A tipologia usada é apenas uma aproximação, uma vez que não tivemos acesso às fontes usadas por Butler para representar as onomatopeias.

## 2.5 Referências culturais

As referências culturais são um dos aspectos mais marcantes em *Lackadaisy*. Um bom exemplo é o próprio nome do tipo de estabelecimento que surgiu durante a Lei Seca americana: “*speakeasy*”. Apresentamos a (irreverente) definição do termo explicada por Butler:

Também chamado “gin mill” [literalmente “fábrica de gim”] ou “boteco”, um *speakeasy* é um estabelecimento ilegal e secreto para se partilhar um drinque (ou dois, ou três). Durante a Lei Seca, os *speakeasies* surgiram em diferentes formas, tamanhos e níveis de sofisticação. Podiam ser encontrados em porões, prédios abandonados, residências particulares, celeiros e outros incontáveis lugares discretos.<sup>9</sup> [tradução nossa]

O termo traz uma carga semântica que funciona muito bem dentro do contexto da cultura de partida e seu surgimento foi um produto da situação da época. Para traduzi-lo, no entanto, tem-se o empecilho de não haver um termo correspondente em português, uma vez que, por exemplo, no Brasil nunca vigorou uma lei semelhante cuja rigidez proibisse completamente o consumo de álcool e estimulasse o surgimento de estabelecimentos ilegais. No livro *Culture bumps*, Ritva Leppihalme (1997), com referência a Snell-Hornby, afirma que:

[...] A traduzibilidade de um texto depende de até que ponto o texto está inserido em ‘sua própria cultura específica’, e também quão distantes estão entre si, em termos de tempo e local, o TF [texto-fonte] e os receptores do TA [texto-alvo]. (LEPPIHALME, 1997, p. 4) [tradução nossa]<sup>10</sup>

No caso de *Lackadaisy*, temos referências culturais mais pontuais, como nomes de locais e lojas. Cabe, portanto, ao tradutor, ter um conhecimento considerável de ambas as culturas para lidar com essa problemática e estabelecer estratégias para traduzir (ou não) referências culturais.

Lawrence Venuti (2001) apresenta estratégias de tradução baseadas na domesticação ou estrangeirização do texto, e essas estratégias não se aplicam somente ao nível linguístico. Ao domesticar a tradução, o tradutor põe a sua cultura em destaque, trazendo a cultura estrangeira para o seu contexto e a adaptando. A estrangeirização é,

---

<sup>9</sup> Also called a ‘gin mill’ or ‘joint’, a *speakeasy* is an illegal, secret place to partake of a drink (or two or three). During Prohibition, *speakeasies* came in all shapes, sizes and degrees of sophistication. They could be found in cellars, abandoned buildings, privately owned homes, barns or any number of other discreet places. Disponível em <<http://www.lackadaisycats.com/glossary.php>>. Acesso em 19 de novembro de 2014.

<sup>10</sup> The translatability of a text depends on the extent to which the text is ‘embedded in its own specific culture’ and also on how far apart, with regard to time and place, the ST and TT receivers are.

portanto, inserir a cultura estrangeira no contexto de chegada como um “elemento estranho”. De fato, a estrangeirização causa um estranhamento no leitor e, dependendo das circunstâncias, pode levar à incompreensão por sua parte. No caso da domesticação, corre-se o risco de anular completamente a cultura estrangeira. Conforme explica Paulo Henriques Britto em *A tradução literária*, posturas extremas em ambas as abordagens são, em termos práticos, “ideais absolutos inatingíveis” (BRITTO, 2012, p. 62). A estratégia adotada é, geralmente, o caminho intermediário entre ambas. A não ser que, com a finalidade de apresentar um estudo comparativo, proponha-se uma tradução que tenda mais para um dos lados. No final, haverá, ainda assim, uma versão intermediária para a comparação. No relatório da tradução, apresentamos as estratégias adotadas na tradução de referências culturais em *Lackadaisy*.

## 2.6 A oralidade em Lackadaisy

A questão da oralidade está dentre os temas mais discutidos nos Estudos da Tradução. Diversos autores utilizam *marcas* para caracterizar o discurso de uma ou mais personagens na narrativa. Essas marcas de oralidade podem aparecer sejam nas descrições em si (no caso de narrativas em primeira pessoa, por exemplo) e/ou nos diálogos. As marcas de oralidade são elementos da fala inseridos na escrita. Geralmente, essas marcas estão associadas a um grupo, classe social, região, etnia ou nacionalidade (neste último caso, caracterizando-se também como *marcas dialetais*) (BRITTO, 2012, p. 90). Ao fazer uso desse recurso na narrativa, o autor dá consistência à personagem e à narrativa. De que forma, exatamente?

Britto (2012) afirma que “as marcas de oralidade devem criar no leitor a ilusão de que o texto em que elas aparecem é a fala de uma pessoa” (BRITTO, 2012, p. 90). Assim, busca-se alcançar um “efeito de verossimilhança”. O fato de que essa oralidade trata-se de uma ilusão leva-nos ao conceito de *oralidade fingida*, apresentado por Sinner:

A oralidade fingida é uma variedade linguística situacional que difere da fala espontânea em vários aspectos. A fala na ficção é o produto de recriação ou evocação estilizada por parte de um autor. Embora o realismo e a autenticidade possam ser as qualidades mais celebradas, em última instância, as funções literárias e a dimensão semiótica do diálogo impõem restrições significativas sobre as decisões tomadas tanto pelos autores do texto-fonte

como pelo tradutor. (SINNER *apud* BRAGA, 2013, p 17-8) [tradução de Braga]<sup>11</sup>

No português, devido à forte tradição da “língua bem escrita”, há menor aceitação em relação às marcas de oralidade e coloquialismos do que em inglês, por exemplo. Britto comenta uma possível justificativa:

De modo geral, para o anglófono, a língua pertence a seus falantes; a função dos dicionários é registrar as palavras que vão surgindo [...]. Do mesmo modo, as gramáticas inglesas se dedicam mais a registrar do que a julgar. É claro que há uma norma culta, só que ela é vista como algo que se aplica apenas aos usos mais formais da língua [...]. (BRITTO, 2012, p, 83)

Essa “postura” reflete-se nas traduções para o português de obras literárias nas quais as marcas de oralidade são, por vezes, um dos principais aspectos. Citamos como exemplo *Adventures of Huckleberry Finn*, publicado em 1884. O clássico de Mark Twain foi traduzido pelo menos cinco vezes no Brasil, sendo que uma dessas traduções foi realizada pelo escritor Monteiro Lobato.

A história é narrada por Huckleberry Finn, um garoto pobre que vive na região do rio Mississipi, ao sul dos Estados Unidos, e vive aventuras com seu amigo Jim, um garoto negro. Ambas as personagens se expressam em um inglês que diverge da norma culta, um reflexo do contexto em que vivem. Essa marca indica ao leitor que as personagens tiveram pouca educação formal e são de uma classe social desfavorecida.

Todas as traduções brasileiras da obra, exceto a mais recente, feita por Rosaura Eichenberg e publicada pela editora L&PM em 2014, transferem as falas das personagens para a norma culta do português (HANES, 2013). Como resultado, têm-se garotos com pouca ou nenhuma instrução formal falando um português correto, com colocações pronominais adequadas e perfeitas regências verbal e nominal. Esse tipo de distanciamento com o texto de partida acaba por gerar uma falta de coerência na narrativa em relação ao seu contexto, além da perda de identidade das personagens que têm seu discurso alterado.

Existem diferentes maneiras de expressar marcas de oralidade na narrativa mantendo o efeito de verossimilhança: o uso do pronome reto na posição de objeto,

---

<sup>11</sup> The fictive orality, a situational linguistic variety, differing from spontaneous speech in various respects.

Speech in fiction is the product of stylised recreation or evocation by an author. While realism and authenticity may be the most celebrated qualities, ultimately, the literary functions and the semiotic dimension of dialogue place significant constraints on the decisions taken both by the source text authors and the translator

repetições, próclise em vez de ênclise, dupla negação, dentre outras. Há, ainda, expressões típicas da fala que podem ser aplicadas à escrita, como “que nem” para se referir a uma comparação ou “cadê”. Todas essas marcas supracitadas funcionam para caracterizar coloquialismos da língua falada que não necessariamente estejam associados a um grupo ou classe específicos.

Vimos que o diálogo é um elemento predominante nas histórias em quadrinhos – não desconsideramos que há, também, histórias sem diálogos. Dessa forma, entendemos que as histórias em quadrinhos são um gênero propício para se trabalhar marcas de oralidade e também sua tradução. Diferentemente das obras literárias, a oralidade fingida nas histórias em quadrinhos é encarada com mais flexibilidade e tolerância. Tomemos como exemplo a popularidade da personagem Chico Bento, de Mauricio de Sousa, cujas marcas de oralidade no discurso remetem ao dialeto caipira falado no interior de vários estados brasileiros. A divergência da variante com a norma culta é notável e, nem por isso, a revista *Chico Bento* é desqualificada ou marginalizada.

Em *Lackadaisy*, diferentes variantes linguísticas são representadas por Butler por meio de marcas de oralidade. Há, na narrativa, pelo menos quatro variantes diferentes com características próprias. Essa riqueza se mostra um desafio para o tradutor que deverá, na língua de chegada, estabelecer ou encontrar *padrões* e *convenções* para cada variante sem desconsiderar o efeito de verossimilhança.

Na próxima seção deste projeto, distinguiremos as quatro variantes que se encontram no trecho traduzido do romance gráfico. Em seguida apresentaremos as estratégias e a proposta de tradução dando início, assim, ao relatório sobre o processo tradutório.

### 3. TRADUZINDO LACKADAIKY

#### **Marcas de Oralidade**

Neste capítulo, abordamos o processo tradutório do trecho do romance gráfico e apresentamos as escolhas de tradução, assim como as justificativas para tais escolhas. Traduzir esse trecho de *Lackadaisy* foi o suficiente para ver quão desafiadora pode ser a tradução de quadrinhos. Especificamente no caso de *Lackadaisy*, os desafios vão além das questões técnicas que envolvem a tradução do gênero história em quadrinhos. Assim, dando continuidade à reflexão sobre a oralidade em *Lackadaisy*, damos início ao relatório, apresentando o primeiro dos desafios enfrentados no processo.

#### **Viktor Vasko: o eslovaco**

Como estrangeiro, Viktor fala inglês com sotaque e Butler procura expor esse aspecto por meio de algumas marcas de oralidade, como a troca de “w” por “v” e a pronúncia diferenciada de certas vogais do inglês. Não existe, em inglês, uma convenção da oralidade fingida de um falante nativo de eslovaco, de forma que, sem a informação sobre a nacionalidade da personagem, essas marcas podem remeter o leitor a um falante de qualquer outra língua eslava, como o russo, ou até mesmo o alemão que é uma língua germânica.

Para a tradução das falas de Viktor, a primeira estratégia foi procurar uma *marca fonética* em português para, assim, estabelecer uma ligação com a marca fonética do texto de partida. A troca do “w” por “v” não funciona em português, já que essa letra não faz parte do nosso alfabeto. Após uma pesquisa sobre a fonética das línguas eslavas e uma conversa com o professor Henryk Siewierski do Departamento de Teoria Literária e Literaturas da Universidade de Brasília, concluímos que a marca a ser utilizada na tradução seria a pronúncia do “c”. Tanto em eslovaco (quanto em polonês, língua nativa do professor), o “c” é pronunciado com um som que lembra “tse” em português. Para não ficar exaustivo para o leitor, aplicamos a marca apenas nas palavras nas quais o “c” tem som de “s” e a marcamos com itálico, um recurso recorrente em quadrinhos no Brasil para indicar marcas de oralidade.

A segunda estratégia para marcar as falas de Viktor diz respeito à morfossintaxe. Muitos estrangeiros falantes de português “escorregam” às vezes e trocam o gênero de algumas palavras ou conjugam erroneamente alguns verbos. Esses recursos, pouco exploráveis em inglês, foram aplicados também à tradução.

Dessa forma, apresentamos alguns exemplos das estratégias para traduzir as falas do Viktor:



Figura 10 (p.12)

Aqui, temos as marcas fonéticas exemplificadas na palavra “paretse”. Optamos por marcar “macarrão”, pois o som do til é geralmente pronunciado com dificuldades por estrangeiros, assim como marquei “não” em outros momentos. No próximo exemplo, apresentamos as marcações morfossintáticas:



Figura 11 (p.12)

Para a atribuição dessas marcas, não optamos por um padrão, como, por exemplo, artigos modificando a palavra “trem” sempre flexionados no feminino. A justificativa está no fato de que esses “deslizes” também não ocorrem de forma padronizada na língua falada. Pelo mesmo motivo, optamos, também, por inserir apenas um verbo no infinitivo quando deveria estar conjugado na terceira pessoa (tendo em vista a conjugação de “você” no português brasileiro) em vez de repetir esse padrão para todos os verbos.

### Nina McMurray: a irlandesa

As marcas de oralidade nas falas de Nina procuram indicar seu sotaque, o irlandês, essencialmente por meio de aglutinações. Há, também, indícios em suas falas indicando que Nina é uma católica fervorosa, uma referência à forte tradição católica na Irlanda. No entanto, entende-se que não se trata de uma marca de oralidade, mas parte do seu discurso.

As marcas de oralidade usadas por Butler, no entanto, são “genéricas” no sentido de que não explicitam com exatidão a nacionalidade de Nina. Poderia se explorar mais, por exemplo, expressões típicas da região.

Tendo isso em vista, decidimos usar na tradução o mesmo recurso em português, introduzindo aglutinações quando cabíveis além de coloquialismos:



Figura 12 (p. 18)

Na Figura 11, a marca de oralidade está em “y’want?”. Na tradução dessa fala, não foi possível encaixar uma aglutinação que soasse natural, além do coloquial “cê” para você. Nesses casos, procuramos *compensar* em outras falas, como no próximo exemplo:



Figura 13 (p.18)

Embora não haja marcas de oralidade na fala do texto de partida, inserimos a aglutinação “d’um” na tradução. Essa estratégia de compensação foi usada em outros momentos do texto, não somente em relação às falas desta personagem em particular.

#### Avril, Avery e Emery – os caipiras

Os três irmãos são o estereótipo do caipira americano e isso se reflete em suas falas. Avril, Avery e Emery falam um inglês divergente da norma culta, com marcas de oralidade como o uso do “ain’t” para negativas, “yer” em vez de “your”, “fer” para “for”, etc. A dificuldade não foi tão grande, pois, em português, pode-se dizer que há uma convenção para o sotaque caipira que funciona como equivalente. Para traduzi-los, tiveos como principal referência o personagem Chico Bento da Turma da Mônica.



Figura 14 (p.35)

No exemplo da Figura 13, vemos o emprego da expressão coloquial “ain’t”, além da falta de concordância verbal em “they was here” e ausência do verbo auxiliar em “i been”, muito recorrente na língua falada. Assim, na tradução, procuramos marcar

a oralidade também com coloquialismos – “tavam aqui” – e falta de concordância – “algumas pessoa deve”. No exemplo abaixo, apresentamos uma questão mais relacionada ao léxico:



Figura 15 (p.26)

Avril (notadamente não muito feliz) xinga Freckle e Rocky de “sonsabitches”, uma variação do plural de “son of a bitch”. Para evitar o genérico “filhos da mãe” amplamente empregado para traduzir essa expressão, decidimos procurar por expressões mais “interioranas”. Como resultado, encontramos “fedazunha”, que funciona no contexto (além de particularmente achá-la cômica). Um exemplo do uso encontra-se abaixo, no trecho de um texto publicado por Eurico de Andrade no blog “Tabuí e seus causos”:

Foi aí que alguém deu uma ideia. “Vamo amarrá uma corda no pescoço de cada um e nós passa a corda num gaio por cima do rio... Na hora que ele tivé quase morreno, nós sorta e deixa ele caí no rio... Aí a piranhada come e num foi nenhum de nós quem matô o fedazunha fedaputento.”<sup>12</sup>

### **Nicodeme e Serafine Savoy: os cajuns**

Os irmãos Nicodeme e Serafine foram, de longe, os mais desafiadores para se traduzir no que diz respeito às marcas de oralidade. Antes de introduzir o processo de tradução de fato, apresentamos primeiro uma breve explicação sobre essa etnia denominada cajun.

Os cajuns são um grupo étnico que descende dos acadianos (o termo em inglês “cajun” deriva da pronúncia de “acadian”), grupo de língua francesa que habitava o Canadá e se exilou no sul dos Estados Unidos, no Estado da Louisiana, por volta de 1765. Seguiu-se um complexo processo de miscigenação e compartilhamento de culturas que envolveu diversas etnias como os britânicos, espanhóis, alemães, italianos, índios nativos americanos, africanos e latino-americanos.

Os cajuns têm uma identidade cultural própria, com música, dança e culinária características. Destacamos, principalmente, a variante linguística falada pelos cajuns.

Os acadianos que se instalaram na Louisiana falavam um francês que já se diferenciava do francês falado na França em termos de pronúncia e ortografia. Ao entrar em contato com outros grupos na região (sobretudo os socialmente marginalizados, como descendentes de escravos africanos), surgiu uma variante denominada inglês cajun, atualmente falado no sul da Louisiana e em parte do Texas.<sup>13</sup>

A variante cajun do inglês tem certas características marcantes no léxico e na fonética. Temos, por exemplo, expressões incorporadas do francês cajun<sup>14</sup>:

“alors pas”	Semelhante a “é claro que não”
“mais”	Empregado no início de sentenças, funciona como o “well” em inglês
“fais-dodo”	Semelhante a “ir dormir”

<sup>12</sup> Disponível em <<http://tabui.blogspot.com.br/2014/07/ladrao-de-cavalo.html>>. Acesso em 23 de novembro de 2014.

<sup>13</sup> Informações sobre a história dos cajuns disponíveis em <<http://www.acadian-cajun.com/hiscaj1.htm>> . Acesso em novembro de 2014.

<sup>14</sup> Essas e outras expressões estão disponíveis em <<http://louisianacajunslang.com/language.html>> . Acesso em novembro de 2014.

Quanto à fonética, a principal diferença está na pronúncia das fricativas interdentais surda (como o “th” em “think”) e sonora (como o “th” em “that”). Assim, no inglês cajun, ambas são substituídas respectivamente pelos sons de “t” ou “f”, e “d”. Sylvie Dubois e Barbara M. Horvath (1998) apresentam uma possível justificativa:

Acredita-se popularmente que a fonte dessa característica dialetal [...] na fala de cajuns bilíngues, e em menor escala, na fala de cajuns monolíngues falantes de inglês, é resultado da interferência do francês cajun e é, portanto, vista como um inglês com sotaque. (DUBOIS E HORVATH, 1998, p. 246) [tradução nossa]<sup>15</sup>

Essa hipótese é reforçada pelo fato de que, em seu estudo, as autoras constataram que essa mudança na pronúncia tende a ocorrer mais com pessoas mais velhas que têm o francês como primeira língua do que com as mais jovens que foram alfabetizadas em inglês.

Dessa forma, assim fica a pronúncia de algumas palavras no inglês cajun:

<b>Inglês</b>	<b>Inglês cajun</b>
Think	Tink
They	Dey
The	De
Them	Dem

Na ficção, há diversas personagens cajuns, inclusive nos quadrinhos. O personagem Remy LeBeau, conhecido pela alcunha de Gambit, da série *X-Men* da Marvel, nasceu na Louisiana e é cajun. Abaixo apresentamos um trecho da história em quadrinhos no qual é possível notar as marcas do dialeto nas falas de Gambit:

---

<sup>15</sup> The source of this dialectal feature [...] in the speech of bilingual Cajun people, and to a lesser extent in the speech of monolingual English-speaking Cajuns, is popularly believed to be the result of interference from Cajun French and is therefore seen as accented English.



Figura 16 - Gambit e Rogue<sup>16</sup>

Neste diálogo entre Gambit e Rogue, notamos traços de seu sotaque em “cherie” e “dat”. Não tivemos acesso, no entanto, às edições brasileiras da HQ para constatar como suas falas foram traduzidas para o português. Na série de TV exibida pela Rede Globo (originalmente transmitida pela FOX nos Estados Unidos) nos anos 90, o dublador de Gambit, Eduardo Rascar<sup>17</sup>, mantém as expressões em francês usadas pelo personagem.

Em *Lackadaisy*, as falas de Nicodeme e Serafine são ainda mais marcadas do que as de Gambit em *X-Men*, sejam por marcas fonéticas, sejam por lexicais.

Levando em consideração as observações de Dubois e Horvath (1998), a estratégia adotada para transpor as marcas de ambas as personagens baseou-se na *interferência do francês* em suas falas. Novamente, como no caso de Viktor, não é possível empregar a mesma troca de fonemas em português pela inexistência de sons fricativos interdentais na nossa língua. Assim, transferimos as marcas fonéticas para o “r” em português ao transformar os “r” alveolares em “r” uvulares. Exemplo abaixo:

<sup>16</sup> Imagem encontrada no Google Imagens.

<sup>17</sup> Informação disponível em <<http://quem.dubla.com.br/>>. Acesso em 23 de novembro de 2014.



Figura 17 (p.36)

No exemplo, pode-se notar também as marcas já comentadas, como “de” e “tink”, além do uso de expressões em francês cajun como “cher”. Substituímos “mais” por “bom” pois a palavra, diferentemente do que acontece em inglês, soa ambígua em português. Na tradução, as marcas fonéticas foram transpostas para “erra só uma piada” e “tirrar as roupa”. Outras marcas presentes são a falta de concordância entre sujeito e verbo (“you was really gone”) também aplicada à tradução. Assim, procuramos manter a falta de concordância nas falas e também as expressões em francês, marcadas em itálico. Decidimos também incluir em suas falas o uso do pronome “tu” como uma alusão à segunda pessoa do francês (cujo uso é informal em comparação ao “vous”).



Figura 18 (p.37)

Os coloquialismos foram expressos também nos gerúndios, como se vê no exemplo da Figura 17, com o emprego de “brincano” para “playin” e “que nem” para

“lak” que, neste caso, é o mesmo que “like”. Um detalhe interessante é o “saleau” que Nicodeme fala, na ortografia cajun para “salut”. Assim como todas as outras expressões (com exceção de “mais”), também o mantivemos.

Trata-se, porém, de uma tentativa. A etnia é pouca conhecida no Brasil e certas adaptações não esclarecem isso (pessoalmente, sempre achei que Gambit fosse francês) e geralmente nem o podem por falta de referência na cultura de chegada.

### **Demais questões**

Abordamos neste momento outras questões que surgiram durante o processo tradutório.

### **Lackadaisy x Little Daisy Cafe**

Na história, “Lackadaisy” é o nome do bar clandestino que funciona no subsolo do café “Little Daisy” (além de ser o nome da gangue que opera o contrabando de bebidas). Tem-se um interessante jogo de palavras aqui.

Primeiramente, se “quebrarmos” a palavra “lackadaisy” temos “lack a daisy”, um trocadilho para o fato de que o café funciona essencialmente como uma fachada para o verdadeiro negócio que há no estabelecimento. Em segundo lugar, temos o significado do termo, que deriva do adjetivo “lackadaisical”:

- 1.without interest, vigor, or determination; listless; lethargic:  
a lackadaisical attempt.
- 2.lazy; indolent:  
a lackadaisical fellow.<sup>18</sup>

Nota-se que a definição do termo pode se situar em português entre a letargia, indiferença, indolência, desdém, apatia e o que se denomina blasé. É, pois, a atmosfera que norteia o estabelecimento e o sentimento parece estar permanentemente estampado no rosto e nas atitudes da própria personagem Mitzi May:

---

<sup>18</sup> Disponível em <<http://dictionary.reference.com/browse/lackadaisical>>. Acesso em 24 de novembro de 2014.



Figura 19 – Mitzi May

Para não perder esse traço na tradução, decidimos nos basear na reflexão sobre o significado de “lackadaisy” e tentar cunhar um jogo de palavras partindo do termo “daisy”.

Em português, a tradução de “daisy” é “margarida”, uma palavra um pouco “desengonçada” por ser longa e não muito sonora para se estabelecer um jogo de palavras. Buscamos, como alternativa, outros nomes de flor que permitissem maior flexibilidade nesse quesito, chegando até “mimosa”, uma flor também delicada como a margarida. Portanto, esta foi a tradução escolhida para o café: “Mimosa Café”. Uma constatação curiosa que surge é o fato de que tanto “daisy” em inglês quanto “mimosa” em português são usadas para nomear vacas.

Em relação ao nome do bar clandestino, partimos dos significados que “lackadaisical” tem em português e usamos a estratégia de unir uma das palavras ao núcleo “mimosa” por meio de aglutinação. O termo escolhido foi “desdém”, resultando na seguinte solução: “desdém” + “mimosa” = “desdemosa”. Na tradução, contrapomos, portanto, dois termos: **Mimosa x Desdemosa**, sendo “Mimosa” o café de fachada e “Desdemosa” o bar de atmosfera blasé que se esconde por trás (ou literalmente embaixo) do café.

Entendemos que, pelo fato de “lackadaisy” ser também o título da obra, a sua tradução seria pouco praticável em termos editoriais e comerciais. No entanto, aproveitou-se o fato deste ser um trabalho acadêmico para refletir sobre sua tradução e explorar possibilidades.

## “Speakeasy” (p. 2)

Este é um termo essencialmente norte-americano cujas quaisquer tentativas de tradução não transmitem o real contexto por trás do seu surgimento: a Lei Seca. Ainda assim, optamos por não estrangeirizar a tradução ao introduzir este termo como no original.

Partindo do pressuposto de que os *speakeasies* eram estabelecimentos ilegais, optamos por usar na tradução “**bar clandestino**”. Em um primeiro momento, tentamos inserir alguma expressão em português que remetesse à ideia de “falar baixo”, chegando à expressão “*boca pequena*”. De fato, as pessoas tomavam conhecimento da localização dos bares à boca pequena. Nossa decisão de não empregar o termo na tradução se justifica no fato de que o termo “speakeasy” aparece apenas uma vez no trecho trabalhado neste projeto, de forma que, particularmente, achamos que a falta de “reforço” no uso pudesse gerar algum tipo de desentendimento para o leitor. Na ocasião de se traduzir o volume inteiro poder-se-ia refletir na possibilidade de explorar a tradução do termo com opções mais “ousadas”.

## Spirit of St. Louis x spirits in St. Louis (p.3-4)

Tem-se um jogo de palavras e uma referência cultural neste caso. Nas notas para a edição impressa de *Lackadaisy*, Butler (2009) explica que:

O Espírito de St. Louis, nome inspirado na cidade de St. Louis, foi o primeiro avião a cruzar o Atlântico sem paradas, pilotado por Charles Lindbergh. O famoso voo foi realizado em maio de 1927 entre Nova Iorque e Paris. (BUTLER, 2009, p.94) [tradução nossa]<sup>19</sup>

Butler brinca com o nome “Spirit of St. Louis” e o termo “spirits”, termo usado para se referir a bebidas destiladas em inglês. Esse trocadilho entre os substantivos se perde em português se traduzidos literalmente. Por isso, optamos por modificar o trecho e usar o verbo “extasiar” em vez de “celebrar” para assim estabelecer um paralelo com “bebidas extasiantes” em vez de usar apenas “destilados”, como a figura abaixo demonstra:

---

<sup>19</sup> The Spirit of St. Louis, named for the city of St. Louis and piloted by Charles Lindbergh, was the first plane to fly non-stop across the Atlantic. The famous flight was made in May of 1927 between New York and Paris.

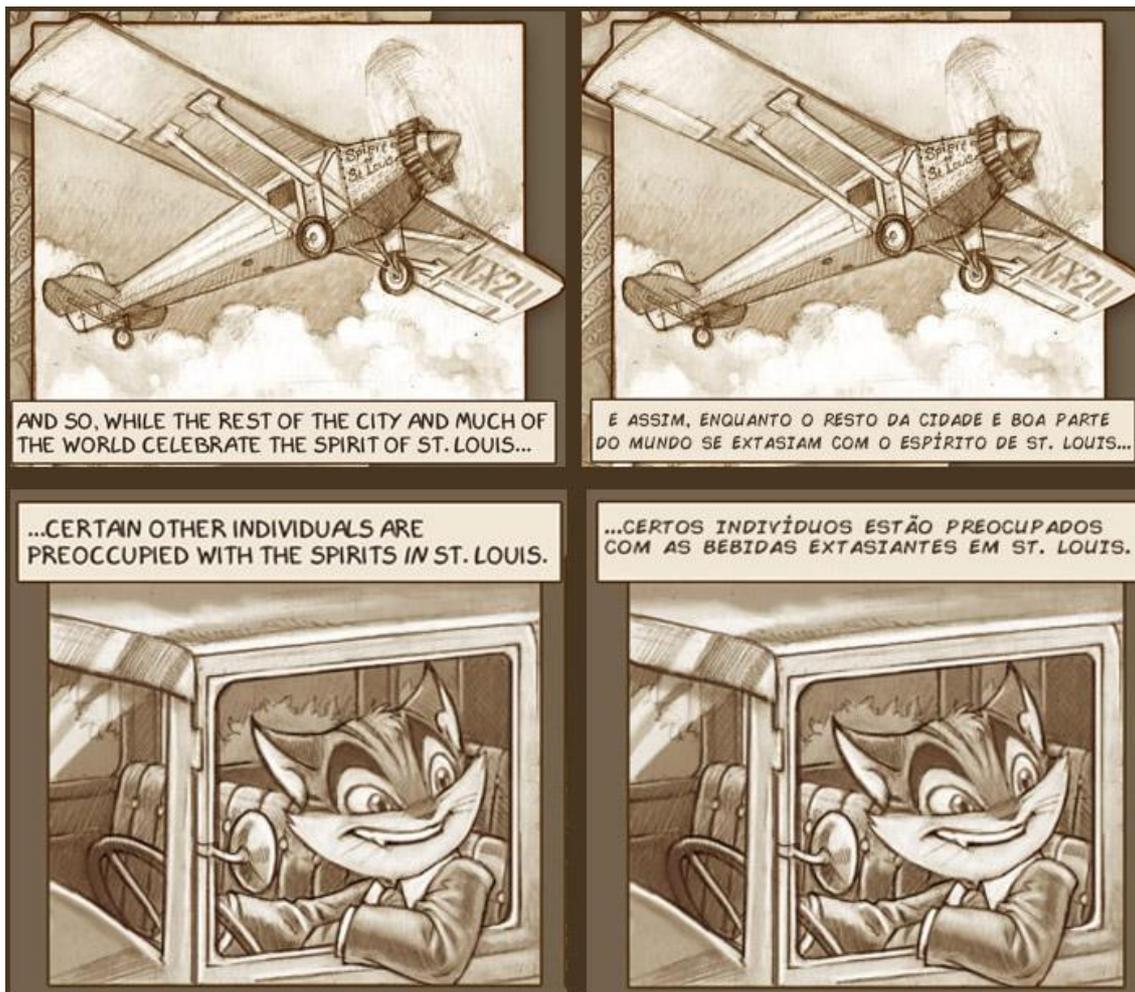


Figura 20 (p.3-4)

#### “Old Muddy Miss” (p.4)

O rio Mississippi é conhecido por diversos “apelidos” nos Estados Unidos. Ao cumprimentar o capitão Kehoe, Rocky pergunta “how’s Old Muddy Miss’ treating you this fine day?” O nome “Old Muddy Miss” é outra referência cultural que pode ser facilmente captada pelo leitor da língua de partida (inserido no mesmo contexto), mas não na tradução. Tendo isso em vista, traduzimos o nome por “velho lamacento”, que pode ser compreendido como em relação ao rio, considerando que ambos estão conversando às margens do Mississippi. Abaixo se encontra o fragmento:



Figura 21 (p.4)

Diante da intraduzibilidade do termo “Old Muddy Miss”, esta foi a solução encontrada mantendo o mesmo sentido, porém perdendo a referência cultural.

### “O for a muse of fire” (p.13)

Quando Rocky está no caminhão com Viktor, ele olha para o pano sujo de óleo no bolso de Viktor e diz “O for a muse of fire”.

A frase dita por Rocky é uma alusão à peça *Henrique V* de Shakespeare. A respeito de alusões, Leppihalme afirma que

As palavras da alusão funcionam como uma pista para o significado, mas o significado pode, geralmente, ser entendido somente se o receptor puder conectar a pista a um uso anterior ou a palavras semelhantes em outra fonte [...].(LEPPIHALME, 1997, p. 4) [tradução nossa]<sup>20</sup>

Neste caso, Rocky está indicando que teve uma ideia relacionada a fogo – incendiar o celeiro dos irmãos caipiras. A pista, o primeiro verso do coro no prólogo de *Henrique V*, só pode ser completamente compreendida se o leitor já tiver conhecimento prévio da obra.

Com base nisso, nossa estratégia na tradução foi usar uma tradução já publicada em vez de propor a nossa própria para o verso, uma vez que as chances de associação por parte do leitor são maiores dessa forma. Sem uma edição impressa disponível,

<sup>20</sup> The words of the allusion function as a clue to the meaning, but the meaning can usually be understood only if the receiver can connect the clue with an earlier use of the same or similar words in another source[...]

encontramos uma edição digitalizada na qual a página com as informações editoriais não está incluída<sup>21</sup>. Assim ficou a tradução:



Figura 22 (p.13)

Uma alternativa seria inserir a sentença entre aspas, mas, como no texto de partida, optamos por deixá-las de fora.

#### “Crazier than a can of cricket juice” (p.14)

Ao flagrar Mitzi conversando com o retrato de seu falecido marido, Rocky diz a ela que “people are liable to think you’re crazier than a can of cricket juice”. Após pesquisar, constatamos que a expressão só ocorre em *Lackdaisy* ou em fóruns de discussão relacionados à história onde usuários a repetem.

A tradução ficaria, literalmente, “mais louca que uma lata de suco de grilo”. Nota-se que em português a tradução faz pouco sentido (como geralmente ocorre em traduções literais).

Dessa forma, procuramos por expressões em português que façam uma comparação semelhante. Encontramos uma que aparece em vários websites sobre expressões gaúchas e a escolhemos principalmente por dois motivos: primeiro, por também trazer repetição de sons e, segundo, pelo fator cômico. A figura abaixo traz a tradução:

<sup>21</sup> A edição está disponível no site < <http://shakespearebrasileiro.org/>>. Acesso em novembro de 2014.



Figura 23 (p.14)

A expressão “mais maluca que galinha agarrada pelo rabo” tem certa sonoridade, como também ocorre com a expressão do texto de partida. Apesar de a expressão poder ser considerada um regionalismo (ao que tudo indica, é muito usada no Rio Grande do Sul)<sup>22</sup>, não é incompreensível para quem vive fora da região.

### “Old Man River” (p.17)

Rocky recita um poema para o rio Mississippi. A principal problemática em relação à sua tradução diz respeito a todas as dificuldades que a tradução de poesia pode acarretar, como aliterações, rimas, número de sílabas poéticas, dentre outras. Sobre a tradução de poesia, Britto observa o seguinte:

[...] no poema, tudo, em princípio, pode ser significativo; cabe ao tradutor determinar para cada poema, quais são os elementos mais relevantes, que portanto devem ser necessariamente ser recriados na tradução e quais são menos importantes e podem ser sacrificados. (BRITTO, 2012, p. 120)

O poema que Rocky recita tem notadamente um vocabulário exagerado e um tom solene. Este foi o aspecto que procuramos manter na tradução. Por outro lado, algumas rimas foram perdidas. Para compensar, utilizamos rimas e aliterações em

<sup>22</sup> A expressão consta em dicionários de expressões gaúchas online, como os disponíveis em < <http://www.portalgaucho.com.br/?pg=2&start=90>> e < <http://www.releituras.com/exprgauderias.asp>>. Acesso em novembro de 2014.

alguns trechos que não ocorrem no texto de partida. A figura abaixo apresenta o texto de partida e a tradução como estão nos balões:

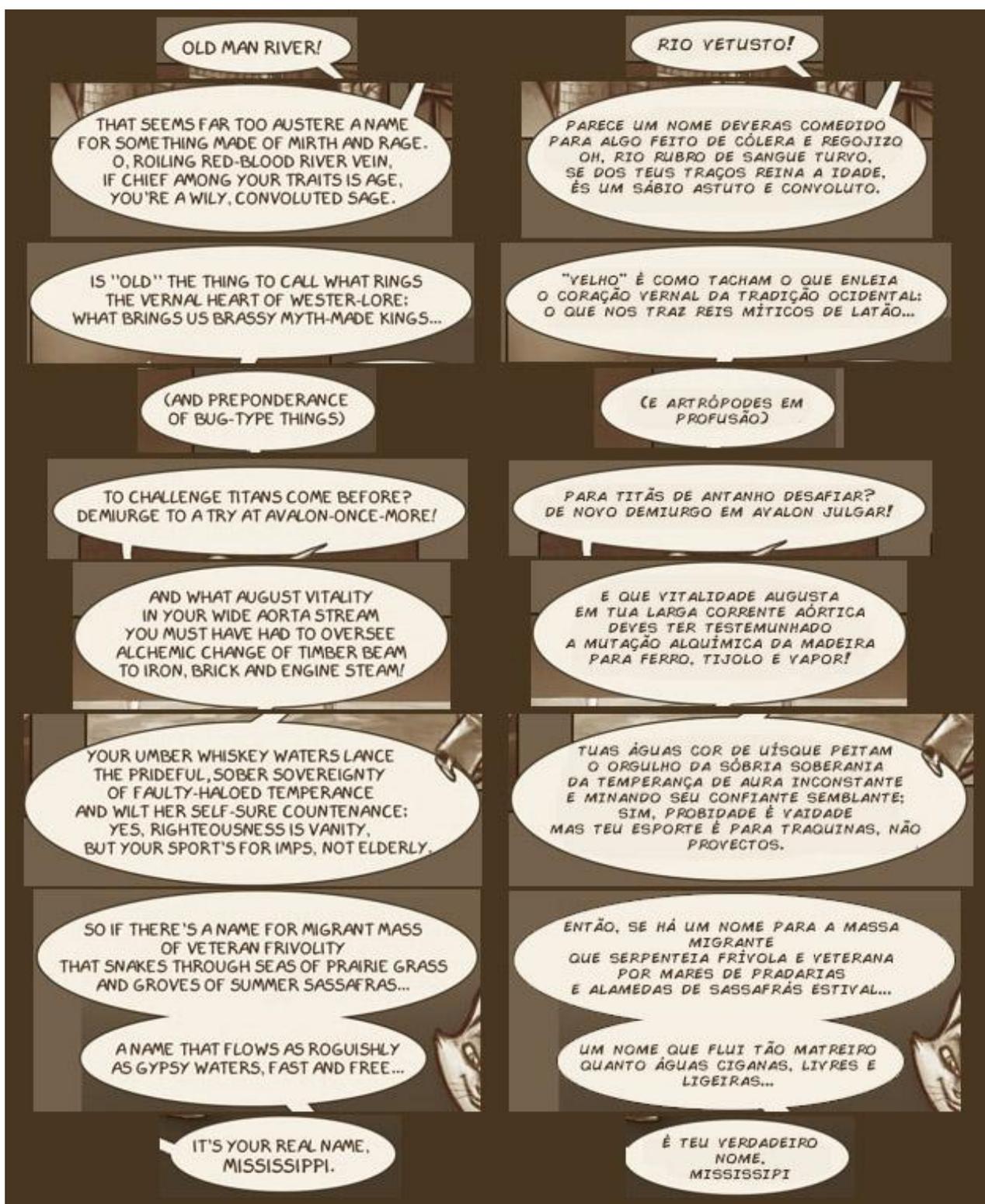


Figura 24 (p.17)

Logo no primeiro verso, reencontramos na expressão “Old Man River” o mesmo problema encontrado em “Old Muddy Miss”: trata-se de outro nome dado ao rio Mississippi e amplamente conhecido por habitantes da região. Na tradução, com base no

princípio do “vocabulário exagerado”, a solução escolhida foi “rio vetusto”, um adjetivo pouco comum para tachar algo de velho ou antigo. A estratégia de se usar palavras mais rebuscadas se repetiu em outros versos como em “rio rubro” para “red-blood”, “artrópodes” para “bug-type things”, “cólera” para “rage”, dentre outros.

Como todo processo tradutório envolve perdas, algumas rimas não foram exatamente transpostas na tradução, como “beam” e “steam”. Para compensar, usamos rimas dentro de alguns versos como em “confiante semblante” e “probidade é vaidade”.

Essas foram, portanto, algumas questões que surgiram durante a tradução de *Lackadaisy* com as quais tivemos maior dificuldade ou exigiram mais reflexão.

#### 4. CONCLUSÃO

Ao propor a tradução de *Lackadaisy*, procuramos explorar a tradução de histórias em quadrinhos e suas implicações. Refletimos sobre a nomenclatura *graphic novel*, ou romance gráfico, empregada para uma categoria de quadrinhos cuja proposta se volta para um público mais exigente, e pudemos constatar que de fato existe uma diferença notável entre os romances gráficos e os *comics* e que *Lackadaisy* pode ser considerado um romance gráfico.

Trabalhamos também com os elementos que norteiam a tradução de quadrinhos e vimos que o processo envolve funções além daquelas que competem ao tradutor, como o profissional responsável por encaixar falas em balões e modificar onomatopeias, que por sua vez podem ou não ser traduzidas, dependendo da postura da editora e da distribuição dos elementos visuais em camadas.

Durante o processo tradutório, deparamo-nos com alguns desafios. O primeiro diz respeito às marcas de oralidade que Tracy J. Butler insere na narrativa. Apresentamos estratégias e soluções para a tradução de cada variante linguística presente na narrativa e vemos que em alguns casos – como o de Nina, Nicodeme e Serafine, e Viktor – a transferências das marcas para o português não repassam ao leitor com exatidão suas nacionalidades ou naturalidades, uma vez que falta uma *convenção* para cada variante na língua e cultura de chegada.

O mesmo ocorreu com algumas referências culturais presentes na narrativa, as quais funcionam na língua de partida, mas se perdem na língua de chegada. Entretanto, sabe-se que traduzir é um processo de perdas e ganhos. Além dessas questões, apresentamos no relatório problemas de tradução relacionados a jogos de palavras e à tradução de poesia.

Com a realização deste projeto, podemos concluir que a tradução de quadrinhos é um campo que tem muito a oferecer para os Estudos da Tradução, e traduzir *Lackadaisy* foi uma experiência muito enriquecedora para refletir sobre o processo tradutório e explorar diferentes possibilidades.

## 5. REFERÊNCIAS

AIZEN, Naumin. Onomatopeias nas histórias em quadrinhos. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 269-307.

BRAGA, Ana Cláudia Vieira. **Norma linguística e oralidade fingida na tradução de Persépolis**. 2013. 100 f. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Estudos de Tradução, Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Cap. 1. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/15091>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

BRITTO, Paulo Henriques. **A tradução literária**. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

BUTLER, Tracy J. **Lackadaisy**: Volume 1. 4th Dimension, 2009.

BUTLER, Tracy J. **Lackadaisy**. Disponível em: <<http://www.lackadaisycats.com/comic.php>>. Acesso em: agosto de 2014.

CIRNE, Moacy. **Linguagem dos quadrinhos**: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. 2. ed. Petrópolis: Vozes Ltda., 1971.

DUBOIS, Sylvie; HORVATH, Barbara M. Let's tink about dat: interdental fricatives in Cajun English. **Language variation and change**, n. 10, p.245-261, 1998. Disponível em <<http://web.stanford.edu/~eckert/PDF/DuboisHorvath1998.pdf>>. Acesso em novembro de 2014

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

HANES, Vanessa Lopes Lourenço. A tradução de variantes orais da língua inglesa no português do Brasil: uma aproximação inicial. **Scientia Traductionis**, Florianópolis, n. 13, p.178-196, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/27445>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

LEPPIHALME, Ritva. **Culture bumps**: an empirical approach to the translation of allusions. Clevedon: Multilingual Matters, 1997.

LIBERATTI, Elisângela. Entrevista com Érico Assis, tradutor de histórias em quadrinhos. **In-traduições**, Florianópolis, v. 6, n. 10, p.287-293, 2014. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2801/3503>>. Acesso em: 19 de novembro de 2014.

MCCLOUD, Scott. **Understanding comics**: the invisible art. Nova Iorque: Harper Collins Publishers, 1994.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo. Tiras, gênero e hipergênero: como os três Conceitos se processam nas histórias em quadrinhos. In: **VI Siget - Simpósio Internacional de Estudos dos Gêneros Textuais**, 2011, Natal. Anais do VI Siget - Simpósio Internacional de Estudos

dos Gêneros Textuais, 2011, sem paginação. Disponível em <[http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Paulo%20Ramos%20\(UNIFES P\).pdf](http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Paulo%20Ramos%20(UNIFES P).pdf)>. Acesso em 12 de novembro de 2014.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. In: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego. **Quadrinhos e literatura: Diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014. p. 186-205.

SHAKESPEARE, William. **Henrique V.** Disponível em <<http://shakespearebrasileiro.org/>>. Acesso em novembro de 2014.

VENUTI, Lawrence. Strategies of translation. In BAKER, Mona. **Routledge encyclopedia of translation studies**. London: Routledge, 2001.

ZANETTIN, Federico. Comics in translation studies: An overview and suggestions for research. **Traduction et interculturelisme. VII Séminaire de traduction scientifique et technique en langue portugaise**, Lisboa, p.93-98, 2005.

#### Dicionários

**Word Reference.** Disponível em <<http://www.wordreference.com>>. Acesso em novembro de 2014

---

Trechos das descrições de personagens disponíveis em <<http://www.lackadaisycats.com/>>

<sup>i</sup> Her talents and hobbies include playing the banjo and a mean ukulele, amateur photography, inappropriate gallows humor, practicing the art of condescension, and martinis (drinking them, not making them).

<sup>ii</sup> Rocky's myriad talents include serial careerism, spontaneous poetry, inappropriate laughter, hazarding, haphazarding, and wielding a toothy smile like a scythe of impending destruction.

<sup>iii</sup> When Freckle's not experiencing violently mixed feelings about good old-fashioned shootouts, he takes solace in baseball trivia, lawn-mowing and ~~bashing~~ fixing things with hammers.

<sup>iv</sup> A relentless prodder of silent types, Ivy's other talents include fast-talking, back-talking, sweet-talking and floorflushing.

<sup>v</sup> Other things he's known for include pummeling, bludgeoning, limping, looming, cursing in Slovakian, vehiclhe repair, and making regrettable fashion choices.

<sup>vi</sup> A jack of all trades (except as it pertains to hearts), Mordecai's talents include breaking and entering, slinking, squinting, statistical math, cooking books, cooking for one, and cleaning up all manner of unholy messes.

<sup>vii</sup> Wick is a history buff, collector of war memorabilia, and gravel enthusiast whose talents include smiling smugly, winning at poker, and blasting holes in the earth with dynamite.

<sup>viii</sup> Among Nina's hobbies are pugilism in the short-statured, dowdy lady division, champion level stranglehold-style moralism,, and gardening.