

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA - UNESP
Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas - Campus de São José do
Rio Preto

PEDRO VIANA MOURO

ASSIMILAÇÃO E RESISTÊNCIA NA EXPORTAÇÃO/TRADUÇÃO DE
QUADRINHOS BRASILEIROS PARA O MERCADO ESTADUNIDENSE:

o caso de Valente e Daytripper

São José do Rio Preto

2025



PEDRO VIANA Mouro

**ASSIMILAÇÃO E RESISTÊNCIA NA EXPORTAÇÃO/TRADUÇÃO DE
QUADRINHOS BRASILEIROS PARA O MERCADO ESTADUNIDENSE:**

o caso de Valente e Daytripper

Dissertação apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, para obtenção do título de Mestre em Estudos Linguísticos.

Área de Concentração: Linguística Aplicada

Orientador: Prof. Dr. Lauro Maia Amorim

São José do Rio Preto

2025

M931a Mouro, Pedro Viana
Assimilação e resistência na exportação/tradução de quadrinhos brasileiros para o mercado estadunidense : o caso de Valente e Daytripper / Pedro Viana Mouro. -- São José do Rio Preto, 2025
130 p. : il., tabs.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto

Orientador: Lauro Maia Amorim

1. Tradução de história em quadrinhos. 2. Valente. 3. Daytripper. 4. Marcas de oralidade. 5. Estrangeirização. I. Título.

IMPACTO POTENCIAL DESTA PESQUISA

Esta pesquisa contribui para o avanço científico dos Estudos da Tradução ao associar estudos literários, semióticos e culturais ao campo das histórias em quadrinhos e da tradução delas. No aspecto técnico, analisa duas obras e suas traduções de modo a considerar aspectos textuais e imagéticos e como eles representam mais ou menos a cultura brasileira no mercado editorial estrangeiro. Social e culturalmente, mostra o impacto das HQs como forma artística e literária e como produto cultural de um país, bem como o papel do tradutor como o difusor dessa cultura por meio da tradução e da exportação das obras a outros países, tornando as HQs acessíveis a mais leitores. O impacto inovador da pesquisa está na análise das duas obras de autores brasileiros que tomaram vias diferentes para chegarem aos Estados Unidos e apresentam uma representação da cultura brasileira um tanto paradoxal no que diz respeito à maior ou menor abertura delas ao Outro estrangeiro. A inserção nacional se dá pela valorização da literatura nacional e da produção brasileira de histórias em quadrinhos, reiterando a importância de sua internacionalização. Esta pesquisa também dialoga com teóricos globais, compreendendo a tradução e as narrativas gráficas em diferentes contextos.

POTENTIAL IMPACT OF THIS RESEARCH

This research contributes to the scientific advancement of Translation Studies by associating literary, semiotic, and cultural studies with the field of comics and their translation. From a technical perspective, it analyzes two works and their translations considering textual and visual aspects and how they more or less represent Brazilian culture in the foreign publishing market. Socially and culturally, it shows the impact of comics as an artistic and literary form and as a cultural product of a country, as well as the role of the translator as a disseminator of this culture through the translation and export of works to other countries, making comics accessible to more readers. The innovative impact of the research lies in analyzing two works by Brazilian authors who took different routes to reach the United States and present a representation of Brazilian culture that is somewhat paradoxical in terms of their greater or lesser openness to the foreign Other. It is inserted nationwide when

appreciating national literature and Brazilian comic book production, reiterating the importance of their internationalization. This research also engages with global theorists, understanding translation and graphic narratives in different contexts.

PEDRO VIANA MOURO

**ASSIMILAÇÃO E RESISTÊNCIA NA EXPORTAÇÃO/TRADUÇÃO DE
QUADRINHOS BRASILEIROS PARA O MERCADO ESTADUNIDENSE:**

o caso de Valente e Daytripper

Dissertação apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, para obtenção do título de Mestre em Estudos Linguísticos.

Área de Concentração: Linguística Aplicada

Data da defesa: 13/03/2025

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Lauro Maia Amorim
UNESP - Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas - Campus de São José do Rio Preto

Prof. Dr. Alvaro Luiz Hattner
UNESP - Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas - Campus de São José do Rio Preto

Profa. Dra. Cynthia Beatrice Costa
UFU - Instituto de Letras e Linguística - Campus de Uberlândia

Profa. Dra. Maria Angélica Deângeli Arni (Suplente)
UNESP - Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas - Campus de São José do Rio Preto

Profa. Dra. Lenita Maria Rimoli Pisetta (Suplente)
USP - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas - Campus de São Paulo

Dedico este trabalho à minha esposa, Victória, que em cada etapa e desafio da pesquisa me ofereceu apoio, incentivo e acolhimento. Aos meus pais, Júlio e Vilma, e minha irmã, Júlia, que desde sempre me cobriram com suas orações e são minha base para tudo.

AGRADECIMENTOS

À minha esposa, melhor amiga e amor da minha vida, Victória, pela paciência, cuidado e amor que derrama sobre mim dia após dia.

Aos meus pais, Júlio e Vilma, meus maiores apoiadores e intercessores desde o dia zero, que acreditam em mim mesmo quando eu não acredito. Sem eles, eu não teria chegado até aqui.

À minha irmã, Júlia, que em todo esse processo foi minha companheira de aventuras acadêmicas, nas risadas e nas aflições.

Aos meus familiares e amigos, por sempre me encorajarem e vibrarem com minhas conquistas.

Ao meu orientador, Lauro, por toda a paciência, orientação e acolhimento durante esses anos. Obrigado por não desistir de mim e me incentivar em todo tempo.

Ao Ibilce, por ser o centro da minha formação desde a graduação, período da minha vida pelo qual tenho tanto carinho, até o mestrado.

Aos servidores técnico-administrativos da pós-graduação, sempre dispostos a prover auxílio e sanar dúvidas quando precisei.

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo fazer uma análise comparativa entre duas histórias em quadrinhos escritas por autores brasileiros que tomaram duas vias diferentes para serem publicadas em inglês nos Estados Unidos: a primeira, *Valente* (2013), de Vitor Cafaggi, foi publicada originalmente no Brasil em português e depois traduzida para o inglês por Jeff Whitman e lançada nos Estados Unidos em 2019; contrariamente ao habitual, a segunda, *Daytripper* (2011), de Gabriel Bá e Fábio Moon, foi publicada diretamente em inglês nos Estados Unidos e, mais tarde no mesmo ano, publicada no Brasil com tradução de Érico Assis. A partir da leitura espelhada dessas obras, busca-se compreender como ambas se complementam como visões a respeito da abertura à cultura do Outro estrangeiro e da tendência etnocêntrica domesticadora no texto traduzido, quando isso se dá de uma produção de cultura não-hegemônica (no caso, a brasileira) para uma hegemônica (a estadunidense), em que há uma troca assimétrica na tradução, conforme Casanova (2002). A partir de análises de aspectos imagéticos e textuais presentes nas duas histórias em quadrinhos, pautadas nas definições de Venuti (2019), Braga (2014), Eisner (2008), Kukkonen (2013) e Berman (2012), sempre levando em consideração as especificidades das HQs e de sua tradução, pôde-se observar um espaço de maior liberdade e concessões à cultura brasileira na obra escrita em inglês do que na traduzida para o inglês, que foi mais domesticadora à receita estadunidense, o que a uma primeira percepção pareceria contra-intuitivo. Isso nos leva a questionar até que ponto ter traduzido *Valente* gerou uma maior domesticação do que o caso de *Daytripper*, que, escrita diretamente em inglês, apresentou maior liberdade para escrever uma história mais marcadamente brasileira. Pôde-se ver uma tradução com maiores alterações e acréscimos em *Valente* e um original com maior liberdade ao representar a cultura brasileira em *Daytripper*. Como resultado das análises, foram encontradas referências à cultura brasileira nas imagens e no léxico (por meio de marcas de oralidade e idiomatismos) de ambas as obras, com *Daytripper* apresentando maior abertura ao estrangeiro, enquanto *Valente* passou por mais interferências domesticadoras por parte do tradutor, o que pode sinalizar uma atitude de criatividade, um projeto tradutório específico ou a necessidade de atender a demandas comerciais para que a tradução obtenha sucesso.

Palavras-chave: tradução de história em quadrinhos; Valente; Daytripper; marcas de oralidade; estrangeirização; domesticação.

ABSTRACT

This research aims to make a comparative analysis between two comic books written by Brazilian authors that took two different routes to be published in English in the United States: the first one, *Valente* (2013), by Vitor Cafaggi, was originally published in Brazil in Portuguese and afterward translated into English by Jeff Whitman and published in the United States in 2019; unlike the usual, the second one, *Daytripper* (2011), by Gabriel Bá and Fábio Moon, was published directly in English in the US, only being published in Brazil afterwards in the same year, translated by Érico Assis. From a mirrored reading of these works, we seek to understand how both complement each other regarding the openness to the culture of the foreign Other and the ethnocentric tendency of domesticating the translated text, when this occurs through the production of a non-hegemonic culture (in this case, the Brazilian one) to a hegemonic culture (the North American one), in which there is an asymmetric translation exchange, as Casanova (2002) discusses. Based on analyses of imagery and textual aspects present in the two comic books, guided by the definitions of Venuti (2019), Braga (2014), Eisner (2008), Kukkonen (2013), and Berman (2012), always taking into account the specificities of comics and their translation, it was possible to observe a space of greater freedom and concessions to the Brazilian culture in the work written in English than in the one translated into English, in which was applied more domestication to the North American recipe – which at first would seem counter-intuitive. This leads us to question to what extent having translated *Valente* has generated greater domestication than the case of *Daytripper*, which was written directly in English and presented greater freedom to write a more distinctly Brazilian story. We could see a translation with greater adaptations and additions in *Valente* and an original with greater freedom in representing Brazilian culture in *Daytripper*. As a result of the analyses, we found references to the Brazilian culture in the images and lexicon (through orality markers and idioms) of both works; while *Daytripper* presented greater openness to the foreign Other, *Valente* underwent more domesticating interference on the part of the translator, which may signal an attitude of creativity, a specific translation project or the need to meet commercial demands so that the translation be successful.

Keywords: comics translation; Vincent; Daytripper; orality markers; foreignization; domestication.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>The Yellow Kid</i> , de Mickey Dungan, 1895	20
Figura 2 – Revista <i>O Tico-Tico</i> , 1905	21
Figura 3 – Capa da primeira edição de <i>Gibi</i> , 1939	22
Figura 4 – <i>Um contrato com Deus</i> , de Will Eisner	35
Figura 5 – Primeira edição de <i>A garra cinzenta</i> , de Francisco Armond e Renato Silva, 1939	42
Figura 6 – Página inicial de <i>Valente</i> (2013), com duas tiras em preto e branco	63
Figura 7 – Página inicial de <i>Vincent</i> (2019), com quatro tiras coloridas	63
Figura 8 – Quadro de Philippe Geluck traduzido por Fernando Scheibe	64
Figura 9 – Capas de <i>Daytripper</i> no original em inglês e na tradução para o português	68
Figura 10 – Capas de <i>Valente</i> no original em português e na tradução para o inglês	69
Figura 11 – Excerto das páginas 11 e 12 do original de <i>Daytripper</i>	73
Figura 12 – Excerto das páginas 13 e 14 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	74
Figura 13 – Excerto das páginas 15 do original e 17 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	74
Figura 14 – Excerto das páginas 61-64 do original de <i>Valente: para todas</i>	75
Figura 15 – Excerto das páginas 70-71 de <i>Vincent</i> , em inglês	76
Figura 16 – Excerto das páginas 74 do original e 76 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	77
Figura 17 – Excerto das páginas 20 do original e 13 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	78
Figura 18 – Excerto da página 11 do original de <i>Daytripper</i>	79
Figura 19 – Excerto das páginas 13 do original e 15 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	79
Figura 20 – Excerto da página 18 do original de <i>Daytripper</i>	80
Figura 21 – Excerto da página 18 do original de <i>Daytripper</i>	81
Figura 22 – Excerto da página 27 do original de <i>Daytripper</i>	81
Figura 23 – Excerto da página 118 do original de <i>Daytripper</i>	82

Figura 24 – Excerto da página 38 do original de <i>Daytripper</i>	82
Figura 25 – Excerto da página 46 do original de <i>Daytripper</i>	83
Figura 26 – Excerto da página 20 do original de <i>Daytripper</i>	83
Figura 27 – Excerto da página 127 do original de <i>Daytripper</i>	84
Figura 28 – Excerto das páginas 27 do original e 53 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	84
Figura 29 – Excerto das páginas 22 do original e 14 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	85
Figura 30 – Excerto das páginas 14 do original e 16 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	85
Figura 31 – Excerto das páginas 31 do original e 19 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	86
Figura 32 – Excerto das páginas 14 do original e 16 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	86
Figura 33 – Excerto das páginas 109 do original e 111 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	87
Figura 34 – Excerto da página 11 do original de <i>Daytripper</i>	91
Figura 35 – Excerto da página 7 do original de <i>Valente</i>	91
Figura 36 – Excerto das páginas 113 do original e 115 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	92
Figura 37 – Excerto das páginas 118 do original e 120 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	93
Figura 38 – Excerto das páginas 43 do original e 45 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	94
Figura 39 – Excerto das páginas 72 do original e 74 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	95
Figura 40 – Excerto das páginas 74 do original e 76 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	96
Figura 41 – Excerto das páginas 76 do original e 78 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	96
Figura 42 – Excerto das páginas 98-99 do original e 100-101 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	97
Figura 43 – Excerto da página 138 do original de <i>Daytripper</i>	97

Figura 44 – Excerto das páginas 147 do original e 149 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	98
Figura 45 – Excerto das páginas 19 do original e 13 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	99
Figura 46 – Excerto das páginas 26 do original e 16 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	99
Figura 47 – Excerto das páginas 12 do original e 9 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	100
Figura 48 – Excerto das páginas 11 do original e 9 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	101
Figura 49 – Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	101
Figura 50 – Excerto das páginas 16 do original e 11 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	102
Figura 51 – Excerto da página 9 do original de <i>Valente</i>	102
Figura 52 – Excerto da página 8 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	103
Figura 53 – Excerto das páginas 14 do original e 10 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	103
Figura 54 – Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	104
Figura 55 – Excerto das páginas 12 do original e 14 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	105
Figura 56 – Excerto das páginas 13 do original e 15 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	105
Figura 57 – Excerto das páginas 24 do original e 26 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	106
Figura 58 – Excerto das páginas 18 do original e 20 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	106
Figura 59 – Excerto das páginas 31 do original e 33 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	107
Figura 60 – Excerto das páginas 17 do original e 19 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	107

Figura 61 – Excerto das páginas 30 do original e 32 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	108
Figura 62 – Excerto das páginas 49 do original e 64 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	108
Figura 63 – Excerto das páginas 17 do original e 19 da tradução para o português de <i>Daytripper</i>	109
Figura 64 – Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	110
Figura 65 – Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	111
Figura 66 – Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	112
Figura 67 – Excerto das páginas 14 do original e 10 da tradução para o inglês de <i>Valente</i>	113
Gráfico 1 – Publicações no mercado de quadrinhos brasileiro em 2017	41

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ	História em Quadrinhos
HQs	Histórias em Quadrinhos

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	15
1	AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E AS GRAPHIC NOVELS	20
1.1	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUAS CONVENÇÕES	24
1.1.1	A nona arte: HQs versus cinema e literatura	28
1.2	UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA, NARRATOLÓGICA E CULTURAL AOS QUADRINHOS	31
1.3	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS VERSUS GRAPHIC NOVELS: VERDADEIRA DIFERENCIAÇÃO OU ESTRATÉGIA COMERCIAL?	34
2	ESTUDOS DA TRADUÇÃO E A TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	38
2.1	A EXPORTAÇÃO DE QUADRINHOS BRASILEIROS	38
2.2	AS EDITORAS E A ASSIMETRIA NA TRADUÇÃO	44
2.2.1	Recepção de Daytripper e Vincent nos Estados Unidos	47
2.2.2	Os centros e as periferias	50
2.3	UMA RESISTÊNCIA À TRADUÇÃO ETNOCÊNTRICA	54
2.4	AS ESPECIFICIDADES DA TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	60
3	ANÁLISES DE VALENTE E DAYTRIPPER: A REPRESENTAÇÃO DA CULTURA BRASILEIRA, O COMERCIAL E A ESTRUTURA DE GOSTOS	66
3.1	ANÁLISES DE ASPECTOS IMAGÉTICOS	67
3.1.1	Capas das obras	68
3.1.2	Distribuição de páginas e coloração	73
3.1.3	Referências culturais nas imagens	78
3.1.4	A adequação dos desenhos ao gosto estadunidense	87
3.2	ANÁLISES DE ASPECTOS TEXTUAIS	89
3.2.1	Uma breve abordagem narratológica das obras	90
3.2.2	Referências culturais no léxico	91
3.2.3	Marcas de oralidade e expressões idiomáticas	100
3.2.4	Acréscimos e clarificações	109
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	115
	REFERÊNCIAS	118
	APÊNDICE A - ELEMENTOS QUE CONSTITUEM UMA HQ	123
	APÊNDICE B - QUADRO INFORMATIVO DAS HQS DE AUTORES BRASILEIROS PUBLICADAS EM OUTROS PAÍSES, CONFORME CITADAS NA DISSERTAÇÃO	124
	DADOS CURRICULARES	126

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são uma mídia com especificidades próprias e, portanto, a tradução delas também tem suas particularidades. Em conjunto, essas particularidades trabalham para que se tenha o efeito esperado no leitor: o texto, a imagem, os elementos e os quadrinhos em si, as calhas e a colaboração do próprio leitor contribuem para tal objetivo.

Além das HQs clássicas, como é o caso das de estilo *slice of life*, que retratam situações cotidianas e são geralmente no formato publicado mensalmente em jornais ou comercializadas em bancas de revistas, pode-se observar uma ascensão no mercado das *graphic novels*, ou novelas gráficas (Garcia, 2012, *apud* Assis, 2016), que são quadrinhos geralmente vendidos em livrarias, com temas no geral voltados para um público mais adulto. Elas têm recebido uma atenção maior, tanto nas livrarias, com uma seção separada só para elas, quanto na academia, com mais pesquisas sendo feitas atualmente mostrando a sua complexidade.

Assim como a própria mídia, a tradução de histórias em quadrinhos também tem suas especificidades. Érico Assis (2016) aponta algumas delas, entre elas a indissolubilidade da mancha gráfica e das quebras verbais e o roteiro para o letrista. O texto deve ser traduzido pensando-se não só no texto em si, mas nas imagens que o acompanham, nos letreiros, no espaço dos balões ou quadros recordatórios, no linguajar de cada personagem.

Durante muito tempo, a maior comercialização dos quadrinhos no Brasil era dos importados, principalmente dos estadunidenses. Mauricio de Sousa, autor conhecido por ter criado o universo de *Turma da Mônica*, afirmou, em uma entrevista à *Revista Vozes* de julho de 1969, da dificuldade que era consagrar um quadrinho brasileiro em território nacional:

No começo foi duro. Tínhamos de escrever a estória de madrugada, desenhar de manhã e vender de tarde. Além disso, quebrar o tabu da história em quadrinhos brasileira. Os jornais, os diretores de jornais, não acreditavam que o público aceitasse as histórias brasileiras. Não acreditavam também que os desenhistas brasileiros aguentassem manter a estória no jornal. Em alguns lugares onde eu me identificava, o pessoal dizia que só aceitava estória americana (Cirne, 1974, p. 42-43).

Se isso se dava na consagração do quadrinho brasileiro em nosso país, a situação era ainda mais complicada na exportação dele para outros países e outras

culturas, em se tratando de uma produção de cultura não-hegemônica (a brasileira) para uma hegemônica (a estadunidense). É aí que entra o papel do tradutor como agente difusor da mídia das histórias em quadrinhos pelo mundo. Traduzir as HQs brasileiras é levá-las mundo afora, dando-lhes seu devido reconhecimento e espalhando nossa cultura. A partir disso, pode-se assumir uma posição menos etnocêntrica e domesticadora, de forma a criar uma tradução mais aberta à cultura do “Outro estrangeiro” (Amorim, 2015), conforme discorreremos mais adiante.

Hoje, podemos ver mais obras brasileiras chegando ao mercado dos Estados Unidos, e esse é o caso de *Valente* (2013), de Vitor Cafaggi, e *Daytripper* (2011), de Gabriel Bá e Fábio Moon. Ambas as HQs de autores brasileiros (sendo a segunda citada, *Daytripper*, classificada como *graphic novel*) foram publicadas em inglês nos Estados Unidos, porém a primeira, *Valente*, como tradução do original em português anteriormente publicado no Brasil, e a segunda já originalmente em inglês, apenas depois sendo traduzida para o português e publicada em território nacional. E cada uma teve um grau maior ou menor de abertura e demonstração da cultura brasileira no mercado estadunidense, conforme pudemos observar nas análises feitas.

Valente começou como tiras publicadas no site do próprio autor em 2010 e foi posteriormente publicada também no jornal *O Globo*. Em 2011, foi lançada uma coletânea das primeiras tiras de forma independente, intitulada *Valente: para sempre*, a qual foi publicada pela editora Panini Comics em 2013. No ano seguinte, foi lançado seu segundo volume, *Valente: para todas*, e assim por diante, até completar toda a história no sexto volume em 2020. A HQ conta, de maneira semi-autobiográfica (segundo o próprio autor), a história de Valente, um jovem tímido (um cachorro antropomorfizado, assim como todos os personagens da série são animais antropomorfizados) em busca do amor de sua vida e passando, ao longo do caminho até ele, pela experiência de ter o coração partido. Segundo a sinopse que consta na quarta capa da primeira coletânea, *Valente* “mostra como os diferentes parceiros que encontramos pelo caminho e todas as experiências que passamos ao lado deles influenciam em quem somos e em quem vamos nos tornar”. No formato *slice of life*, a obra foi vencedora do 24º Troféu HQ Mix, maior prêmio de histórias em quadrinhos no Brasil (o nosso “Eisner Award” nacional), na categoria Novo Talento, pelo roteiro de Cafaggi; além disso, o segundo e terceiro volumes ganharam também o prêmio na categoria Melhor Publicação de Tiras. Foi traduzida com o

nome de *Vincent* para o inglês por Jeff Whitman e publicada nos Estados Unidos em 2019 pela editora Papercutz, sob o selo Super Genius Comics. A partir de nossas análises iniciais, pudemos observar que essa tradução foi mais domesticadora da receita norte-americana, lançando mão de alguns acréscimos e marcas de oralidade para tal efeito, além de ter passado por uma mudança em seu formato e coloração.

Já em nossa análise de *Daytripper* (2011), pudemos constatar uma história com mais concessões à cultura brasileira, tanto no inglês quanto no português. A *graphic novel* foi publicada entre 2009 e 2011 em dez edições no mercado estadunidense pela DC Comics, sob o selo Vertigo, é vencedora do Eisner Award (considerado o Oscar dos quadrinhos), Harvey Award e Eagle Award e lidera as listas de *best-sellers*. É considerada, por todos esses feitos, um marco na história dos quadrinhos brasileiros, bem como na carreira de Bá e Moon. O romance gráfico conta a história de Brás de Oliveira Domingos, filho de um escritor renomado e reconhecido mundialmente que sonha em também ser um. Enquanto não consegue lançar o próprio livro, Brás escreve os obituários dos outros para um jornal local. Cada um dos dez capítulos relata um momento diferente da vida do protagonista (passando por temas como infância, viagens, paternidade, relacionamentos, carreira) e termina com uma versão diferente de sua morte, sempre focando no personagem tentando encontrar o sentido da vida. Um diferencial na forma como *Daytripper* é narrada está no fato de que os eventos não são apresentados ao leitor de forma cronológica; o capítulo em que Brás tem 32 anos vem antes daquele em que o protagonista tem 21, por exemplo. Além disso, a história se passa no Brasil e é repleta de referências à cultura brasileira, tanto no texto escrito, com a incorporação de palavras e nomes em português, quanto nas imagens que compõem a HQ. A tradução da obra para o português foi feita por Érico Assis e publicada no Brasil no mesmo ano, em 2011, pela editora Panini (sob o selo Panini Books, criado especificamente para publicar *graphic novels*).

Observando as particularidades tanto dos originais quanto das traduções de *Valente* (2013) e *Daytripper* (2011), foi levantado o questionamento: qual é o nível de abertura ao estrangeiro em cada uma das obras analisadas? Aquela que foi escrita diretamente em inglês alcançou uma maior liberdade ao criar uma história mais marcadamente brasileira do que a outra obra em sua tradução, que foi mais domesticada à cultura de chegada? Nossa hipótese é que escrevendo diretamente em inglês, foi possível ser mais aberto à identidade estrangeira do que na própria

tradução. A tradução, por deixar claro que é um texto estrangeiro, encontra maior resistência para deixar visível a cultura do Outro, enquanto o texto original já em inglês e voltado a um público mais específico (o das *graphic novels*) possibilita uma abertura maior.

Este trabalho visa, portanto, a partir de uma análise comparativa entre essas duas obras, entender o quanto a busca pela superação das barreiras da tradução de *Valente* (2013) pode ter tido um impacto sobre a estratégia usada na tradução. Pudemos constatar que ela foi mais domesticadora ao mercado estadunidense, no sentido de ter maiores alterações e acréscimos com relação ao original (levando em consideração que existe uma dificuldade enfrentada pela tradução pelo fato de ela ser exatamente isso: uma tradução). Essa percepção é corroborada também pelo contraste com o original já escrito em inglês de *Daytripper* (2011), que, por ser uma *graphic novel*, já tem um público mais delimitado do que o público que consome as histórias em quadrinhos no formato de *slice of life*. Talvez por isso, bem como por estar escrevendo já de “dentro” do sistema estadunidense, ela possa ter tido maior liberdade na representação da cultura estrangeira. Buscamos, assim, contribuir para os Estudos da Tradução no campo dos quadrinhos.

Para alcançar tal objetivo, esta dissertação conta com três capítulos, que guiam o leitor por meio do entendimento da mídia estudada em si (as histórias em quadrinhos) e pela reflexão do fazer tradutório (passando pelos estudos da tradução e da tradução especificamente de HQs) até chegar às análises das obras em questão e aos resultados e considerações finais que tudo isso nos possibilitou compreender.

Para descrever os processos e basear tais análises feitas a partir da leitura espelhada das obras selecionadas, foi usado o método de pesquisa bibliográfica, teórica, a fim de observar a questão da assimilação e resistência na exportação (seja por meio da tradução ou da publicação original) de quadrinhos brasileiros para o mercado estadunidense.

Depois disso, foi feita a leitura de *Daytripper* (2011) na íntegra, do original em inglês e depois comparando com a tradução para o português feita por Érico Assis; e de *Valente: para sempre* (2013) e o segundo volume da série, *Valente: para todas* (2015), originais em português, em seguida comparando com a tradução em inglês, feita por Jeff Whitman, que compõe *Vincent Book One: Guide to Love, Magic,*

and RPG (2019). Então, por meio de pesquisa qualitativa e descritiva, baseados no referencial teórico selecionado e ao longo deste texto apresentado, foi possível, fazer um levantamento e análise das ocorrências de referências culturais tanto na história em si e nas imagens, quanto no léxico das duas HQs, bem como aspectos linguísticos como marcas de oralidade, expressões idiomáticas ou provérbios — e como tudo isso aparece representando a cultura e língua brasileira tanto no original quanto na tradução.

No primeiro capítulo, passamos por algumas definições do que são as histórias em quadrinhos, por suas especificidades e convenções, tanto linguísticas como imagéticas. Traçamos também um paralelo entre os quadrinhos, o cinema e a literatura, já que a nona arte apresenta semelhanças com ambos os campos. Além disso, dissertaremos sobre o aspecto semiótico das HQs, uma vez que a questão imagética é de grande importância no estudo dos quadrinhos, bem como o narratológico e cultural, visando entender como se enxerga essa mídia por meio dessas abordagens e como elas nos ajudarão a analisar as obras e suas traduções. Por fim, tratamos da diferença (e se ela de fato é existente ou não) entre as histórias em quadrinhos tradicionais e as *graphic novels*.

No segundo capítulo, focado nos Estudos da Tradução e na tradução de histórias em quadrinhos, trazemos um breve panorama histórico da importação e exportação de quadrinhos no Brasil e, em seguida, passamos a discorrer sobre a condição assimétrica existente na tradução e nas dinâmicas editoriais de publicação, tratando de questões de hegemonia e etnocentrismo que começam antes mesmo da etapa tradutória de uma obra ter início. Após termos um vislumbre da recepção das obras aqui analisadas nos Estados Unidos, refletimos também sobre a resistência à tradução etnocêntrica e voltamos rapidamente à especificidade das HQs, mas desta vez no que concerne a sua tradução.

O terceiro capítulo traz as análises de *Daytripper* (2011) e *Valente* (2013), em que examinamos trechos e exemplos selecionados de ambas as obras e como elas foram mais ou menos abertas à cultura do Outro estrangeiro, tanto nos aspectos imagéticos quanto nos textuais.

Às análises, seguem-se as considerações finais, com breves sugestões tradutórias para um projeto menos etnocêntrico de tradução de *Valente* (2013) e possíveis novas pesquisas com tendências de outras obras de autores brasileiros publicadas nos Estados Unidos, bem como as referências no presente utilizadas.

1 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E AS GRAPHIC NOVELS

Desde as pinturas rupestres até as atuais *webcomics*, o ser humano sempre teve um meio de contar narrativas sequenciais. Podemos datar os quadrinhos como os conhecemos, como produto de consumo de massa na Europa e nos Estados Unidos, das revistas humorísticas da segunda metade do século 19, mais adiante passando às publicações nos jornais. Citamos esse continente e esse país porque houve um entrelace muito grande da indústria dos quadrinhos europeia e norte-americana com a brasileira, no sentido de que, por muitas décadas, grande parte das produções quadrinísticas publicadas no Brasil eram traduções vindas de lá; personagens como o Menino Amarelo (*The Yellow Kid*, de Mickey Dungan, publicado em 1895) rapidamente se popularizaram e a partir da década de 1930 deu-se o início da importação de outras histórias para o Brasil, como *Tarzan* e outros heróis (Hanna; Vergueiro, 2020).

Figura 1 - *The Yellow Kid*, de Mickey Dungan, 1895



Fonte: <https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/>

Aqui no Brasil, o que passou a segmentar bastante as histórias em quadrinhos para o público infantil foi a revista *O Tico-Tico*, circulada entre 1905 e 1960, e logo um termo se popularizou muito para designar as HQs, termo esse que também contribuiu para a falta de crédito que por muito tempo a nona arte recebeu da parte de educadores e pesquisadores: “gibi”. A palavra difundiu-se na década de 1940, devido ao sucesso da revista de quadrinhos de nome *Gibi*, publicada pela

Globo (Santos et al., 2010, *apud* Hanna; Vergueiro, 2020). Essa importação do modelo norte-americano no Brasil levou o cenário brasileiro dos quadrinhos a passar por um caminho parecido com o estadunidense, portanto, como Waldomiro Vergueiro (2011) aponta:

A trajetória das histórias em quadrinhos no território brasileiro passaria pelos mesmos percalços enfrentados em outros países, sendo idolatrada por adolescentes e desacreditada pela maioria dos educadores e intelectuais (Vergueiro, 2011, p. 6, *apud* Hanna; Vergueiro, 2020, p. 21).

Figura 2 - Revista *O Tico-Tico*, 1905



Fonte: <https://nanquim.com.br/o-tico-tico/>

Figura 3 - Capa da primeira edição de *Gibi*, 1939



Fonte: <https://nanquim.com.br/gibi/>

Foi na década de 1980 que se popularizou de vez o termo *graphic novel*, após ele ter sido usado por Will Eisner em 1978 (termo do qual trataremos mais na seção 1.2 deste capítulo), para designar os quadrinhos com temas mais adultos, a partir dos quais se foi deixando (ainda que não totalmente) o estigma de que essa mídia refletiria um conteúdo e interesse apenas infantis. Hoje, é possível ver a grande abrangência de temas e assuntos sobre os quais as HQs podem abordar.

Diversos teóricos buscam definir o que são histórias em quadrinhos. Eisner (2008, p. 5) afirma que “as histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto por imagens”. O renomado teórico e quadrinista norte-americano usou, ainda, o termo “arte sequencial” como sinônimo de “histórias em quadrinhos”, e ainda as define como “forma artística e literária”, usando duas palavras mais aceitas na esfera acadêmica, de acordo com Hattner (2014). Enquanto isso, Scott McCloud (2004) define a mídia como uma “sequência de quadros que contam uma história”. Douglas Wolk (2007) vai, ainda, além do que Eisner (2008) e McCloud (2004) dizem, afirmando que as HQs não são apenas textos com imagens adicionadas a eles, e sim uma mídia com gêneros, convenções e liberdades próprias. Encontramos também a definição de Waldomiro Vergueiro

(2015, *apud* Almeida, 2020): “um sistema narrativo, formado por dois códigos de signos: a imagem e a linguagem escrita” (p. 28). Outro autor que define a história em quadrinhos como sistema é Thierry Groensteen (2015), que o faz, segundo ele próprio, na pretensão de “dar a entender que ela constitui uma totalidade orgânica que associa, segundo uma combinatória complexa, elementos, parâmetros e procedimentos múltiplos” (p. 165). O autor vê os quadrinhos como uma rede organizada de elementos visuais e narrativos interdependentes, cujo “entrelaçamento manifesta sua consciência” (p. 164) — juntos, eles criam significados de maneira estruturada e complexa. Groensteen (2015), nesse aspecto, não deixa de creditar o leitor como participante integrante na construção desses sentidos, ao afirmar que há uma “insistência na cooperação ativa e esperada” por parte dele (p. 19) e que o sentido é pelo leitor “sempre algo a ser construído e completado” (p. 165). Sobre essa sequencialidade e participação do leitor na construção dos sentidos, discorreremos mais na seção 1.1 deste capítulo. Para finalizar essa breve retomada de definições dos quadrinhos, podemos ainda recorrer a Federico Zanettin (2008), que passa pelas diversas definições já dadas a eles e lista as possíveis formas como as HQs são definidas pelos teóricos, que aqui trazemos de maneira sucinta: “gênero”, “mídia”, “linguagem”, “sistema semiótico”.

Neste trabalho, fazemos referência às HQs como mídia, conforme Wolk (2007) define — o teórico afirma que faroeste e *film noir* são gêneros; escultura e vídeo são mídias, assim como as histórias em quadrinhos: uma forma de expressão cujo conteúdo pode variar (p. 11), com suas próprias convenções e liberdades e, inclusive, seus próprios gêneros (p. 14) —, mas não deixamos de enxergá-las também como sistema, como Groensteen (2015) explica, visto que suas contribuições a respeito da imagética dos quadrinhos também servirão de norte às análises das obras selecionadas, bem como fazem parte do repertório teórico deste trabalho.

Ao analisarmos as duas obras de autores brasileiros objetos desta pesquisa, é necessário que se entenda como as HQs funcionam enquanto mídia e sistema, com suas convenções próprias — o que gera também uma tradução com especificidades próprias.

Além disso, devido ao fato de a primeira obra encaixar-se no formato *slice of life*, do que se entende no senso comum como quadrinhos de fato, e a segunda configurar-se uma *graphic novel*, é possível também notar diferenças que vão desde

o aspecto imagético e textual até o editorial, devido às liberdades que se concede ou não a cada categoria e ao público que se espera em cada tipo de publicação.

Este capítulo, portanto, trata das especificidades das histórias em quadrinhos e de suas convenções, dos aspectos que levam essa mídia ao objetivo de que o leitor entenda-a por meio de sua interpretação e da relação texto-imagem, de uma abordagem à mídia de um ponto de vista semiótico, narratológico e cultural, bem como traz uma reflexão a respeito da diferença entre as HQs propriamente ditas e as *graphic novels*.

1.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUAS CONVENÇÕES

Pesquisar HQs é enxergar a complexidade implicada na sua criação e leitura, tanto em relação a suas estruturas quanto a seus conteúdos, bem como à tradução, aspecto sobre o qual trataremos com mais detalhe no próximo capítulo. Ainda quanto à mídia em si, Assis (2016, p. 36) afirma que suas especificidades “dizem respeito à forma de expressão própria dos quadrinhos, e entender que os quadrinhos constituem uma forma de expressão própria [...] e digna de apuro analítico é algo relativamente recente nos estudos acadêmicos” — pelo menos no Brasil. Vergueiro (2017) vê com bons olhos a situação de pesquisa brasileira nessa área, afirmando que ela está se modificando aos poucos, no Brasil e no exterior:

o número de professores que, atualmente, evidencia um claro interesse pelas histórias em quadrinhos em seu labor acadêmico já é bastante significativo no Brasil e um exemplo disso é a evolução numérica e a diversidade de dissertações e teses sobre o tema já elaboradas ou em elaboração nas diversas universidades do país (Vergueiro, 2017, p. 7).

Podemos partir do ponto básico de que as histórias em quadrinhos e *graphic novels* contam não apenas com texto para desenvolver a narrativa, mas também com imagens — e tais imagens não estão nelas presentes apenas para representar o que está escrito no texto, nem tampouco o texto existe para simplesmente descrever o que a imagem mostra, mas um complementa o outro. Groensteen (2015, p. 80) afirma que “a zona de imagem e a zona de texto são como duas peças complementares de um quebra-cabeça”. Sobre essa presença de texto e imagens associados em um único meio, Aragão (2012) ressignifica às HQs um

exemplo dado por Barthes (1990), em que o autor mostra a associação do verbal e do não verbal no jornalismo:

O autor aponta para o fato de a fotografia jornalística sempre estar acompanhada de um elemento textual, seja o título, a legenda ou a própria reportagem, o que colabora para a constituição da mensagem a partir de duas estruturas "concorrentes", a saber, a imagem e o texto. Apesar de serem duas unidades heterogêneas, pois cada uma se manifesta a partir de "substâncias" diferentes, Barthes (1990) diz que texto e imagens são "homogeneizados", o que ocorre tanto no momento da criação pelo autor, como no momento da leitura, pelo leitor. Trata-se de uma fusão de sistemas de signos distintos que, mesmo ocupando espaços diferentes, contíguos, funcionam juntos na transmissão da mensagem (Aragão, 2012, p. 25).

Aragão (2012) reitera que, no caso das histórias em quadrinhos, não se trata de uma concorrência entre imagem e texto, conforme ocorre no exemplo de Barthes (1990), mas que o que se dá é uma "relação de complementaridade, que busca desenvolver uma narrativa com noções de espaço, tempo e personagens" (p. 25). Groensteen (2015) aponta, ainda, uma relação de tensão entre a imagem, que passa uma ideia de tridimensionalidade (por criar uma ilusão de profundidade com o posicionamento de personagens e cenários), e o texto, que é claramente bidimensional (abordando especificamente os balões de fala, sobre os quais trataremos mais adiante):

A imagem, de fato, na medida em que se apoia no código perspectivo e prático na sobreposição de planos, cria a ilusão de tridimensionalidade. O texto, por outro lado, livre de sua transcendência mimética, respeita e confirma a materialidade bidimensional de sua superfície de inscrição. Vê-se que o quadro fica dividido em duas zonas, uma que reivindica a representação planificada e outra que a trai ao produzir a ilusão de profundidade. Neste sentido, é legítimo afirmar que a coabitação do desenho e do balão gera uma tensão, já que o espaço tridimensional construído pelo desenhista é contradito pela presença, no próprio desenho, dessa peça conectada e estranha à ilusão representativa (Groensteen, 2015, p. 77).

Além dessa questão palavra-imagem, a própria estrutura da história em quadrinhos tem suas convenções e especificidades. Entre seus elementos, podemos citar a forma como a narrativa sequencial é contada por meio de quadros, em que cada um traz um conteúdo "isolado" que, em conjunto com os seguintes, dá desenvolvimento à narrativa e, com a operação da interpretação do leitor, torna-se parte de um todo; os quadros dispostos em sequência horizontalmente constituem uma tira, que juntas constituem uma prancha (a página de uma HQ); duas pranchas

seguidas constituem uma página dupla (que, geralmente, é a visão geral que o leitor tem de um álbum antes de virar para a página seguinte, fato do qual muitos autores se aproveitam para marcar momentos de virada da narrativa — os chamados *pregnant moments* sobre os quais Kukkonen [2013] disserta — coincidentemente com a virada da página dupla por parte do leitor); o conjunto das páginas compõe o álbum, ou seja, a história em quadrinhos propriamente dita na sua completude. Temos as calhas, que são os espaços entre um requadro (ou seja, o contorno do quadro) e outro; esse espaço leva o leitor a fazer as conexões entre os quadros individuais: de acordo com a lei de fechamento da psicologia Gestalt, objetos que são agrupados juntos são vistos como inteiros — ou seja, o leitor da HQ supõe que entre um quadro e outro nada mudou, e, ao passar pelas calhas entre os quadros, vai fazendo conexões que formam uma única história (Kukkonen, 2013, p. 10). Groensteen (2015) traz uma citação de Pierre Fresnault-Deruelle que resume muito bem isso:

[...] o fascínio que os quadrinhos podem provocar no leitor é baseado, entre outros elementos, na sua capacidade de nos fazer imaginar além de tudo o que nos é realmente mostrado: tem-se um sussurrar de sinais inaudíveis (assim como há um movimento intenso de coisas imóveis) por trás dessas caixas alinhadas com perfeição (1989, p. 54, *apud* Groensteen, 2015, p. 20).

O autor cita também Federico Fellini para tanto: “Os quadrinhos, mais do que o cinema, beneficiam-se da colaboração dos leitores: é contada uma história que eles contam para eles mesmos; com ritmo e imaginário próprios, que vai e volta” (Fellini, 1990, p. 3, *apud* Groensteen, 2015, p. 20). A respeito dessa semelhança dos quadrinhos com o cinema, trataremos mais na subseção seguinte deste capítulo.

Ainda elencando componentes essenciais da mídia objeto deste trabalho, temos os balões de fala, que podem variar de tamanho, formato, cor (ainda que sejam predominantemente brancos), como também a própria fonte do texto que vai dentro dele; a título de exemplo, um balão de linha contínua indica uma fala do personagem; com linhas pontiagudas, uma fala gritada ou, por vezes, uma fala vinda de um dispositivo eletrônico de um personagem que não está presente no mesmo local retratado no quadro em questão; linhas tracejadas contornando um texto indicam um sussurro; um balão em formato de nuvem aponta um pensamento, e assim por diante. Os balões de fala, porém, não são os únicos responsáveis por conter textos em uma HQ: os quadros recordatórios costumam conter a narração da

história (seja o narrador personagem ou não), especificações de datas e locais ou continuações de falas anteriormente iniciadas por personagens que não estão no quadro. Pode-se encontrar o texto presente ainda nas onomatopeias, as responsáveis por reproduzir os sons nos papéis. Semelhante ao papel das onomatopeias, o de buscar representar uma outra coisa que não seria possível representar em uma mídia bidimensional, temos as linhas de movimento (para representar movimentos, por exemplo, de um personagem correndo, virando a cabeça, acenando etc.) e o uso de símbolos como uma gota na testa para indicar ansiedade, nervosismo ou cansaço, fumaça saindo da cabeça para indicar fúria, uma lâmpada indicando uma ideia ou estrelas voando em torno da cabeça que indicam que o personagem se machucou ou está confuso. Ao final desta dissertação, encontra-se um apêndice com exemplos visuais dos elementos introduzidos neste capítulo.

Um detalhe que é importante lembrar é que as HQs e *graphic novels* têm um hibridismo marcante (Braga, 2014, p. 59), que vai além da mais óbvia união entre verbal e não verbal: a variedade de tipos textuais em uma só história (narração, descrição, diálogos etc.), bem como a tentativa de reproduzir a língua oral na escrita. Abarcadas nesta última característica de hibridismo aqui apontada, estão as onomatopeias, as variedades linguísticas, o uso de vocabulário e construções informais, gírias e expressões, enfim, as marcas de oralidade. A mídia dos quadrinhos tem abertura a essa representação coloquial da língua; não é incomum vermos nas histórias em quadrinhos e nas *graphic novels* contrações como “tá”, “tô”, “pra” e “pro”, por exemplo. Ademais, não só o texto, mas os próprios recursos gráficos dessa mídia buscam representar essa oralidade (os balões de fala, as linhas de movimento e as onomatopeias, por exemplo) e, para isso, constrói-se o que Braga (2014), com base no conceito de Jenny Brumme (2008), chama de “oralidade fingida”: “há uma ilusão de que é uma representação fiel da linguagem falada na escrita [...] Os símbolos, imagens, expressões das personagens e características da fala estruturam uma oralidade fingida” (p. 17). Os elementos da fala nas histórias em quadrinhos “são transcritos para um texto em passagens de diálogos com objetivos variados, dentre eles o de caracterizar as personagens, sua personalidade, sua classe social, seu grau de instrução” (Braga, 2014, p. 17). É por isso, inclusive, que o tradutor de HQs, em um diálogo, deve “adequar a classe

social, o cargo, as gírias, os maneirismos e os termos específicos de cada personagem” (Pimentel, 2018, p. 43).

Todos esses elementos e essas especificidades caracterizam o aspecto único das histórias em quadrinhos: quase que uma junção de contradições, uma colaboração de cada parte para que a narrativa seja desenvolvida. É como versa Douglas Wolk:

As histórias em quadrinhos sugerem movimento, mas são incapazes de realmente mostrar movimento. Indicam som e até o transcrevem, mas são silenciosas. Implicam a passagem do tempo, mas sua experiência temporal é controlada pelo leitor mais do que pelo artista. Comunicam histórias contínuas, mas são formadas por uma série de momentos distintos. Preocupam-se em transmitir as percepções de um artista, mas um de seus componentes mais cruciais é o espaço em branco (Wolk, 2007, p. 125, tradução nossa).¹

Por tudo isso, pode-se tomar diversas abordagens ao se fazer um trabalho crítico no campo das HQs, ocupando-se de seu aspecto semiótico e narratológico, bem como do cultural (aspectos que trazemos nesta pesquisa com relação às obras originais e traduzidas que para tal foram selecionadas, mais à frente em 1.2 com conceitos que servirão de base, em conjunto com os referenciais teóricos do campo da tradução, para as análises feitas no terceiro capítulo).

1.1.1 A nona arte: HQs versus cinema e literatura

Cabe aqui uma subseção deste capítulo para salientar que nos “apropriamos” de conceitos dos estudos da literatura para este trabalho, que é sobre tradução de quadrinhos. Isso foi feito porque é possível traçarmos paralelos entre a nona e a sexta arte (a saber, respectivamente, quadrinhos e literatura) no sentido de que ambas compartilham a característica de serem veículos de narrativa. Muitos dos conceitos aplicados à narrativa literária, como tradução, adaptação e análise textual, também se aplicam aos quadrinhos — considerando-se as especificidades que os diferenciam de fato da literatura e inclusive os assemelham ao cinema, a sétima arte (também por sua vez os diferenciando dele), como a relação entre texto e imagem e

¹ Comics suggest motion, but they’re incapable of actually showing motion. They indicate sound, and even spell it out, but they’re silent. They imply the passage of time, but their temporal experience is controlled by the reader more than by the artist. They convey continuous stories, but they’re made up of a series of discrete moments. They’re concerned with conveying an artist’s perceptions, but one of their most crucial components is blank space (Wolk, 2007, p. 125).

a questão imagética e sequencial dos quadrinhos. Pode-se argumentar que as HQs se parecem mais com o cinema do que com a literatura, porém, assim como de fato há diferenças entre a nona e a sexta artes que corroborem tal argumento, há também essas semelhanças que nos possibilitam tomar “emprestados” esse referencial teórico da literatura para dissertar sobre os quadrinhos.

Sendo o aspecto imagético um dos principais pontos que diferencia, *grosso modo*, os quadrinhos da literatura em que o par palavra-imagem não é uma questão (embora haja experimentos literários atuais que se valem da imagem com a palavra, como é o caso de *Cabeça tubarão*, de Steven Hall, traduzido por Vanessa Barbara) ou das sequências cinematográficas, podemos ver como as imagens podem constituir-se uma narrativa. Ao definir o que é a imagem nos quadrinhos, Arbex e Pereira (2020) argumentam que

a imagem em questão é aquela classificada como “estática” (em oposição à imagem “dinâmica” das artes cênicas), produzida mais comumente por meio do desenho e/ou de técnicas de ilustração e que, ao se utilizar de componentes básicos como linhas, cores e níveis de saturação e de recursos como gestos, símbolos ou a posição em que seus elementos são colocados no espaço da figura, entre outros, é capaz de simular a ação e a passagem do tempo, podendo-se constituir como narrativa (cf. NODELMAN, 1988). Especificamente nos quadrinhos, a imagem compõe com o texto uma maneira única de narrar que, aliada aos métodos próprios dessa arte (o uso de balões de fala/pensamento, a direção da leitura, os conteúdos implícitos nas calhas, as onomatopeias, entre outras) e até mesmo as técnicas compartilhadas com o cinema, como o *close up* ou a justaposição, para citar apenas duas, tornam-na influente na tradução de conteúdos verbais, já que, por sua indissolubilidade, as escolhas lexicais, gramaticais e outros manejos da linguagem a serem trabalhados na tradução, dependerão também de sua adequação ao que é apresentado na imagem (Arbex; Pereira, 2020, p. 72-73).

Ainda quanto às semelhanças e diferenças entre os quadrinhos e o cinema, Groensteen (2015) afirma que as HQs

não exigem do leitor o mesmo engajamento perceptivo que se faz ao espectador do cinema, no qual, como lembra Francis Vanoye, o filme “faz-nos ver as imagens em movimento, a linguagem escrita, ouvir ruídos, músicas, palavras faladas”. Mas mesmo que elas não mobilizem outro sentido fora a visão, as HQs — que casam o visual e o verbal, apresentam descontinuidade, escalonamento e efeitos de rede, constituem enfim uma espécie de banco de imagens — não ficam muito distantes da bifurcação entre a civilização do livro e a civilização multimídia. Nesse sentido, hoje elas merecem muito mais atenção crítica do que já receberam (Groensteen, 2015, p. 166).

Cinema e quadrinhos compartilham de elementos de narrativa visual e sequencialidade, mas diferem em alguns pontos, conforme o autor aborda: nos quadrinhos, o leitor tem controle sobre o ritmo de leitura, enquanto no cinema isso é controlado pelo diretor (apesar de que isso tenha mudado com a chegada do VHS, do DVD e, posteriormente, dos *streamings*, que possibilitam maior controle ao espectador); enquanto a montagem nos quadrinhos depende muito das calhas (os espaços entre os quadros, chamados de *gutter* em inglês, e às vezes no português pela sua tradução literal, “sarjetas”) — a partir das quais a interpretação do leitor fará a junção dos conteúdos dos quadros em sequência para completar a narrativa —, no cinema, essa montagem é mais contínua e fluida; logo, nos quadrinhos, o leitor tem um papel mais ativo na continuidade entre os elementos visuais e narrativos, ao passo que no cinema, o espectador é mais passivo e segue o ritmo imposto pela edição. McCloud (2004, p. 67), após também traçar um paralelo entre filmes e quadrinhos, afirma que “os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados” e que “a conclusão [ou seja, a participação ativa do leitor] nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada”. O autor ressalta ainda que “a duração do tempo e as dimensões do espaço são definidas mais pelo conteúdo do quadro do que pelo quadro em si” (p. 99). Groensteen (2015) afirma que os quadrinhos têm liberdade para alterar a forma e o tamanho de seus quadros, a fim de passar diferentes efeitos, enquanto o cinema tem um enquadramento fixo:

o requadro do quadrinho opõe-se ao requadro cinematográfico. Essa oposição é acima de tudo técnica. A flexibilidade que as histórias em quadrinhos oferecem em relação à forma dos seus requadros, a “elasticidade” do quadro desenhado, reforça a rigidez do dispositivo cinematográfico [...] (Groensteen, 2015, p. 49).

Sendo assim, como o foco desta pesquisa e da análise das duas obras selecionadas está muito mais no aspecto narrativo, de representação da cultura brasileira e da presença ou não disso nas traduções e no texto em língua estrangeira (seja ele o original ou o traduzido), mais adiante nos apoiamos em referenciais de tradução literária e cultural, bem como em referenciais culturais, como os percorridos por Berman, Venuti, Casanova e Bourdieu.

Na próxima subseção, trataremos do aspecto visual e imagético dos quadrinhos. Cada elemento e particularidade visual, desde a estrutura da mídia

quanto seu conteúdo, contribui para o desenvolvimento da narrativa. Se isso acontece, é necessário dar atenção a tal aspecto tanto durante o processo de criação da história quanto no de sua tradução; logo, tais conceitos imagéticos serão essenciais também para a análise das duas obras aqui selecionadas e de suas traduções.

1.2 UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA, NARRATOLÓGICA E CULTURAL AOS QUADRINHOS

Os quadrinhos englobam não apenas texto, mas também imagem, e em suas histórias é intrínseca a presença da narração e da cultura. Em vista disso, um trabalho crítico na área de quadrinhos, e da tradução de quadrinhos, pode assumir diversas abordagens, de acordo com aquilo que se busca analisar. Kukkonen (2013) explica as diversas abordagens que se pode ter na análise dessa mídia, especificamente: semiótica, narratológica, cognitiva, histórica, cultural e psicanalítica. Para os fins das análises do presente trabalho, trazemos aqui um pouco a respeito das abordagens semiótica, narratológica e cultural.

Para partirmos da questão semiótica das HQs, podemos retomar o que Saussure (2012 [1916]) descreve com relação ao signo, que é composto de significante (uma forma que significa) e significado (uma ideia significada), ambos os componentes com uma relação arbitrária entre si. A semiótica é justamente o estudo dos signos e de como eles contribuem com o processo de construção de significados. Apesar de inicialmente ter sido uma abordagem desenvolvida para os estudos da linguagem e literatura, os signos operam em todas as áreas de produção cultural, conforme Kukkonen (2013) afirma; sendo assim, filmes e quadrinhos também podem ser abordados de tal forma. A semiótica dos quadrinhos, portanto, “trabalha para delinear o sistema de signos nas histórias em quadrinhos” (Kukkonen, 2013, p. 126, tradução nossa)². A autora reitera que, por essa abordagem, pode-se analisar as possíveis funções dos elementos de uma página de HQ e suas relações uns com os outros no *layout* da página (p. 128).

Nas histórias em quadrinhos, os códigos semióticos desempenham um papel central no modo como a narrativa é construída e interpretada. Segundo

² Comics semiotics therefore works towards outlining the system of signs in comics (Kukkonen, 2013, p. 126).

Vergueiro (2017), “as cores dos uniformes dos super-heróis, sua postura, a maneira como os demais personagens são colocados em relação a eles, o encadeamento dos diversos quadrinhos, todos esses elementos são passíveis de análise semiótica” (p. 95-96). As HQs combinam elementos textuais e visuais, que são interpretados de maneira intuitiva pelos leitores que já são familiarizados com o meio, conforme visto anteriormente. É possível que haja maior ou menor grau de familiarização a depender da obra que está sendo lida. No caso de quadrinhos *slice of life* ou de *graphic novels* geralmente produzidas no eixo Estados Unidos-Europa, devido à globalização e à influência do imperialismo³, essa familiaridade é maior; no caso dos mangás, os quadrinhos originários do Japão, por exemplo, um leitor que está apenas começando a adentrar esse mundo verá a necessidade de paratextos que o orientem a ler a história no sentido oriental (da direita para a esquerda), a seguir essa mesma ordem nos balões, até mesmo paratextos que tragam os significados de expressões e códigos recorrentes dos mangás não tão conhecidos ao leitor ocidental (geralmente, feitos pelo editor ou tradutor). Dissertaremos mais sobre essa questão cultural, imperialista/hegemônica mais adiante, no segundo capítulo.

Em seu livro *O sistema dos quadrinhos*, Groensteen (2015) indica que o quadro é a menor unidade útil de construção de sentido da página e que os quadros e seus componentes relacionam-se entre si de modo sistemático (motivo pelo qual o autor chama os quadrinhos de sistema), por meio do princípio fundador da solidariedade icônica, cujas modalidades principais são três operações solidárias entre si: a decupagem, o layout e o entrelaçamento (p. 165). Groensteen (2015) explica que a solidariedade icônica é o princípio fundador do sistema dos quadrinhos porque seus elementos não são independentes, mas formam uma rede coerente de significados, o que permite a construção de uma narrativa contínua e coesa.

Seguindo para a próxima abordagem, a narratológica, que é o estudo das narrativas, foca na história que os quadrinhos contam. Kukkonen (2013) disserta sobre a distinção que Seymour Chatman faz entre discurso e narrativa, componentes fundamentais de uma história: o primeiro diz respeito à parte estrutural

³ Quanto ao imperialismo, seguimos o conceito de acordo com a definição de Lenin (2011): “O imperialismo, ou domínio do capital financeiro, é o capitalismo no seu grau superior [...]. O predomínio do capital financeiro sobre todas as demais formas do capital implica o predomínio do rentista e da oligarquia financeira, a situação destacada de uns quantos Estados de ‘poder’ financeiro em relação a todos os restantes” (p. 176-177); o autor afirma ainda que uma particularidade desse capitalismo moderno “consiste na dominação exercida pelas associações monopolistas dos grandes patrões” (p. 208). Discussões mais detalhadas com relação a essa definição não serão o foco deste trabalho.

da história — as imagens, palavras, sequências de quadros e o próprio *layout* da página; é o modo *como* a narrativa é apresentada ao leitor. Já a narrativa se trata do conteúdo da história em si — o que acontece, os eventos e encontros de personagens retratados pelo discurso (p. 35). O discurso e a narrativa não estão necessariamente no mesmo tempo, o que torna possível que o autor use de *flashbacks* e *flashforwards* durante a narrativa. Isso é mostrado muito claramente em *Daytripper* (2011), visto que cada capítulo da *graphic novel* (que, antes de ser lançada em um único volume, foi serializada em dez edições) mostra os eventos que ocorrem com Brás em uma idade determinada, mas não em ordem cronológica: no primeiro capítulo, ele tem 32 anos; no segundo, 21, e assim por diante. Podemos resumir, então, o que se pode analisar por meio da abordagem narratológica, de acordo com Kukkonen (2013): a narração de uma história e seus processos, a perspectiva, o foco e o ponto de vista do qual ela é contada; a distinção entre a narrativa e o discurso dessa história; e o ritmo e a serialização de uma narrativa (p. 129).

Por fim, os estudos culturais, segundo Kukkonen (2013), exploram as conexões entre cultura, poder e identidade, o que vai muito de encontro com este trabalho, que examina como a cultura brasileira foi representada nas duas obras selecionadas e toca em questões de tradução cultural e identidade. A autora retoma uma definição de John Frow (1995) quanto a essa abordagem: “os estudos culturais relacionam qualquer tipo de texto ou expressão cultural, como os quadrinhos, à sociedade da qual emergem e aos seus sistemas de valores” (Kukkonen, 2013, p. 133, tradução nossa)⁴. Sobre essa abordagem, a autora afirma que se pode analisar o papel cultural das HQs, seu status na sociedade e até questões políticas “escondidas” nelas, de gênero, identidades sociais e relações éticas (p. 134).

Conforme explicado anteriormente, nossas análises de *Valente* (2013) e *Daytripper* (2011) se darão com base nos referenciais teóricos das histórias em quadrinhos, *graphic novels*, estudos da tradução e com as abordagens aqui resumidamente descritas em mente. Para finalizar esta seção, é importante ressaltar que o uso dos termos “histórias em quadrinhos” e “graphic novels” aqui não passa despercebido: eles não são necessariamente intercambiáveis — *Valente* (2013) encontra-se na primeira categoria, enquanto *Daytripper* (2011) encontra-se na

⁴ [...] cultural studies relates any kind of text or cultural expression, such as comics, to the society from which they emerge and its value systems (Kukkonen, 2013, p. 133).

segunda —, por terem diferenças relevantes para tanto; existe, todavia, uma problematização quanto às duas classificações serem ou não a mesma coisa, e buscamos discutir essa questão já na próxima seção.

1.3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS VERSUS *GRAPHIC NOVELS*: VERDADEIRA DIFERENCIAÇÃO OU ESTRATÉGIA COMERCIAL?

A academia vem debatendo a problemática do uso do termo *graphic novel* como referência a um tipo específico de histórias em quadrinhos. Embora se possa argumentar que, de fato, as *graphic novels* são, assim como os quadrinhos tradicionais, uma mídia de linguagem sequencial e que, portanto, não há algo que verdadeiramente as diferencie, podemos, sim, ver algumas diferenças entre elas.

Zanettin (2008) difere as histórias em quadrinhos das *graphic novels* mostrando que estas últimas costumam ser mais longas do que as primeiras, tendo até 200 páginas, e que não contêm histórias seriadas, como as primeiras; elas são publicadas em papel de boa qualidade e direcionadas a leitores mais velhos e diversificados do que os que costumam ler as HQs tradicionais. Assis (2016, p. 22) define as *graphic novels* como “uma espécie de categorização específica para os quadrinhos que são vendidos em livraria, que visam o público adulto e que possuem pretensões artísticas mais elevadas que o estereótipo das HQs”. Quanto a essa categorização por parte das editoras, Hübner e Paim (2020) afirmam que

em relação aos aspectos narrativos e estéticos da linguagem sequencial, [...] não há diferenças fundamentais entre uma obra de “quadrinho” e uma “graphic novel”, de modo que o segundo termo vem sendo usado pelas editoras apenas como um diferenciador, especialmente nos dois casos a seguir: ou para se referir a obras publicadas em formato livro (para não confundir, por exemplo, com gibis e tiras em jornais), ou para atribuir um valor cultural mais elevado à determinada obra (diferenciando-a assim de quadrinhos para o público infantil ou de quadrinhos de super-heróis) (Hübner; Paim, 2020, p. 276).

Quanto ao segundo motivo indicado pelos autores, o da tentativa de atribuir maior valor cultural à obra, podemos retomar o que Wolk (2007) aponta: o uso do termo *graphic novel* seria uma busca por reconhecimento e respeito, resposta que seria até razoável vide todo o estigma que os quadrinhos entendidos como “gibi” sofreram e/ou sofrem. O autor considera isso um conflito de status que ocorre há décadas e afirma que “o jeito barato” de referir-se a essas “coisas com

quadros e palavras e balões e assim por diante” é “quadrinhos”, enquanto o “jeito chique” é “graphic novel” ou “narrativa gráfica” ou “arte sequencial” (p. 60-61). Para Vergueiro (2017, p. 29), a adoção do termo teve um impacto positivo nos quadrinhos ao redor do mundo, “predispondo leitores e críticos não só a uma nova forma de publicação de histórias em quadrinhos, mas, também, a uma nova formulação artística para narrativas quadrinizadas”; o pesquisador afirma que essa é “uma nova maneira de viabilizar e disseminar os quadrinhos” e que

a nova denominação ajudou a abrir as portas de espaços de comercialização e exposição antes fechados para as produções quadrinísticas e elevou-as a um novo patamar no espectro das criações artísticas no último quarto do século XX e início do século XXI (Vergueiro, 2017, p. 30).

Podemos traçar a primeira vez em que o termo teria aparecido aos anos 1960, mas ele começou a ser usado com mais recorrência após Will Eisner publicar *Um contrato com Deus*, em 1978, devido ao sucesso e aclamação que a obra recebeu.

Figura 4 - *Um contrato com Deus*, de Will Eisner



Fonte: <http://guiadosquadrinhos.com>

O próprio Eisner (2008) argumenta que as *graphic novels* contam com uma arte mais rebuscada, sem, no entanto, perder as especificidades das histórias em quadrinhos sobre as quais já dissertamos:

Um estudo da *graphic novel* revelará que existe uma carga maior de narração a cargo da arte. Mas, com a proliferação das revistas em quadrinhos, a responsabilidade de se contar uma história é compartilhada pelo texto e a imagem. Essa mistura de mídias obteve sucesso rapidamente e a técnica totalmente gráfica logo abriu caminho para as *graphic novels* que nós conhecemos (Eisner, 2008, p. 145).

Daytripper, por exemplo, foi publicado a princípio em capítulos, só depois tendo todos eles reunidos em um volume único e sendo publicada como *graphic novel*. Um outro exemplo de HQ que foi classificada como pertencente à categoria das *graphic novels* em sua publicação de capítulos reunidos, assim como a de Moon e Bá, e trouxe grande prestígio para o cenário quadrinístico é *Maus*, de Art Spiegelman. Vergueiro (2017) versa sobre o impacto da obra da seguinte forma:

Publicado originalmente em capítulos na revista *Raw*, fanzine sofisticado de histórias em quadrinhos de vanguarda, editado por Spiegelman e sua esposa, Françoise Mouly, de 1980 a 1991, *Maus*, após sua publicação em formato *graphic novel*, recebeu em 1992 um prêmio Pulitzer especial, outorgado a pessoas que se destacam na área de jornalismo, literatura e composição musical. Desta forma, com ele ficava mais que evidente para o mercado norte-americano e para o mundo em geral o potencial desse novo formato de disseminação de quadrinhos, que não mais precisava ficar vinculado, outorgado a pessoas que se destacam na área de jornalismo, literatura e composição musical – super-heróis, policiais, aventuras, etc. – mas podia ser utilizado para incursões no campo da história, da memória social, do jornalismo. Novas expectativas em relação aos quadrinhos foram criadas desde então, com potencial de exploração ainda não completamente dimensionado (Vergueiro, 2017, p. 34).

Para concluir este capítulo, podemos, então, tomar uma posição quanto a essa contínua problematização. Seria essa diferenciação entre as HQs tradicionais e as *graphic novels* algo verdadeiro ou apenas uma estratégia comercial? Bem, ainda que o segundo termo tenha de fato sido criado com fins comerciais ou a fim de tirar o estigma que os nomes “gibi” ou “história em quadrinhos” carregavam, é verdade que existem essas diferenças nesta seção apontadas entre as duas categorias. Logo, assim como se conceitua um signo e outro por meio das distinções entre eles (conforme Saussure (2012 [1916]) explica, as diferenças é que formam a identidade), parece justo nomear esses dois tipos de narrativas sequenciais que apresentam diferenças entre si com termos diferentes. Existe, inevitavelmente, uma

explicação editorial e comercial por trás disso, mas ela não tira as distinções que existem entre uma e outra.

No próximo capítulo, dedicamo-nos a tratar da tradução das histórias em quadrinhos. Veremos um panorama do Brasil como importador e exportador das HQs, como a tradução pode ser formadora de identidades culturais (uma vez que nosso foco aqui consiste na representação da cultura brasileira nos originais e nas traduções das duas obras selecionadas) e como optar por técnicas mais ou menos domesticadoras ou estrangeirizadoras pode gerar ou não uma tradução mais etnocêntrica ou mais cultural. Por fim, trataremos das especificidades da tradução de quadrinhos, as quais existem assim como existem as especificidades da própria mídia em si.

2 ESTUDOS DA TRADUÇÃO E A TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Para que fosse possível este trabalho se concretizar, foi necessário que as duas obras aqui analisadas tivessem sido, em primeiro lugar, criadas e, depois, traduzidas. Conforme Camilotti e Liberatti (2012, p. 109) afirmam, é “indispensável [...] a tradução de HQs para os mais diversos idiomas. E é aqui que entra o trabalho do tradutor. É ele um dos responsáveis por levar as HQs para os leitores mundo afora”. Perceber o(a) tradutor(a) como agente difusor dos quadrinhos e da cultura nacionais pelo mundo possibilita o entendimento de que é possível, por meio de uma tradução consciente e ética (Venuti, 2019), representar a identidade cultural estrangeira no texto traduzido de modo que ele não passe por uma domesticação tão intensa e redutora e resistir à tendência etnocêntrica que há nesse meio, ainda mais forte quando a produção se dá de uma cultura não-hegemônica para uma hegemônica⁵ (ou imperialista, que é mais o caso da estadunidense).

Discorreremos sobre esse aspecto do papel do(a) tradutor(a) e veremos como a tradução pode formar identidades culturais ainda neste capítulo. Antes disso, porém, trazemos neste segundo capítulo um breve panorama do histórico de importação/exportação de histórias em quadrinhos no Brasil e tratamos também da assimetria que existe na tradução, em que alguns países e línguas encontram-se no centro de produções e publicações editoriais enquanto outros são periféricos nesse meio, sabendo que questões de hegemonia e etnocentrismo começam antes mesmo da etapa da própria tradução: nas escolhas editoriais. Por fim, veremos que, assim como a mídia em si, a tradução de HQs também tem suas particularidades, incluindo, entre outras, a relação da imagem com o texto.

2.1 A EXPORTAÇÃO DE QUADRINHOS BRASILEIROS

Se hoje em dia vemos muitos quadrinhos brasileiros sendo criados, publicados e ganhando reconhecimento, tanto nacional quanto internacional (por meio das traduções), não só no meio editorial, mas também com muitos deles sendo, inclusive, adaptados para o cinema ou a televisão, nem sempre foi assim.

⁵ Entendemos por hegemonia o que Arrighi (2013, p. 27) define: “capacidade de um Estado exercer funções de liderança e governo sobre um sistema de nações soberanas. [...] É o poder associado à dominação, ampliada pelo exercício da liderança intelectual e moral”. Maiores discussões a respeito dessa definição não serão o foco deste trabalho.

Como já mencionado na fala do autor e quadrinista Mauricio de Sousa dada em entrevista, por muito tempo o interesse maior era o da importação e reprodução das histórias norte-americanas. Hanna e Vergueiro (2020), embora não descartem a influência europeia no movimento quadrinístico brasileiro, afirmam que Brasil e Estados Unidos têm uma longa história no que concerne à importação, reprodução e tradução de HQs:

No Brasil o sistema de quadrinhos teve como elemento formador e modelador a tradução de produtos vindos sobretudo dos Estados Unidos. A importação de quadrinhos foi responsável por introduzir gêneros (aventura, super-heróis, horror, entre outros), formatos (*comic book*, livro ou álbum), tipos de narrativas (como a *graphic novel*), de formas de distribuição (os *syndicates*, agências de distribuição de quadrinhos e outros produtos), mudanças nos pontos de venda (das bancas para as lojas especializadas e livrarias) e, de modo geral, pela criação de um mercado editorial que se assemelha (guardadas as devidas proporções de tamanho e faturamento) ao norte-americano (Hanna; Vergueiro, 2020, p. 19).

Os dois autores afirmam, ainda, que, em 1933, o jornalista Adolfo Aizen, em viagem aos Estados Unidos, percebeu leitores de todas as idades (sendo o carro-chefe de vendas o público infantojuvenil) acompanhando publicações de personagens como Tarzan e outros heróis e, então, importou o modelo norte-americano de HQs para o mercado brasileiro. Gonçalo Junior (2004) afirma que “Aizen descobriu que aqueles suplementos [dos quadrinhos] aumentavam substancialmente a venda dos diários, uma vez que muitos leitores compravam o jornal apenas para lê-los” (p. 25) e que “aquelas histórias em tiras ou páginas seriadas que ele lia nos Estados Unidos eram desconhecidas no Brasil. Muitas haviam sido criadas fazia pouco tempo e não tinham despertado o interesse dos editores brasileiros” (p. 26). Hanna e Vergueiro (2020, p. 20) afirmam que essa importação de HQs para o Brasil foi feita “tendo na tradução a ponte entre línguas e culturas”.

Este recorte em nosso trabalho, portanto, das duas publicações em português e inglês no Brasil e nos Estados Unidos se dá porque durante muito tempo o fluxo de exportação-importação das histórias em quadrinhos foi apenas dos Estados Unidos para o Brasil, e não o contrário. Pascale Casanova (2002, p. 169) afirma que a tradução “é uma forma de reconhecimento literário e não uma simples mudança de língua”; logo, o fato de o Brasil ter passado à condição de exportador de histórias em quadrinhos diz muito desse reconhecimento — é uma forma de

consagração da obra, como a própria autora disserta, e traz mais visibilidade a ela e, logicamente, ao país e à cultura em que ela foi produzida.

Retomando a questão do desenvolvimento da indústria de HQs no Brasil, Hanna e Vergueiro (2020) reiteram que “é quase impossível pensar [nisso] sem a presença das traduções, especialmente aquelas provenientes da grande indústria norte-americana dos *comics*” (p. 27). Um pouco mais à frente em seu texto, os autores trazem alguns dados interessantes com relação à porcentagem de quadrinhos de material traduzido e de material nacional:

Em pesquisa realizada por José Marques de Melo na Faculdade Cásper Líbero de São Paulo, em 1967, 70% das histórias em quadrinhos comercializadas em bancas eram estrangeiras; em 2007, com os dados atualizados por Ramos (2012), o percentual subiu para 84,1%. Ou seja, passados mais de cinquenta anos da assinatura do decreto-lei n. 52.497 por João Goulart em favor da criação de uma lei de reserva de mercado para os quadrinhos nacionais, que estipulava que em 1966 deveria haver a publicação de 60% de material nacional, contra 40% de estrangeiro nas revistas, o mercado de quadrinhos ainda se apoiava firmemente em edições estrangeiras e, por conseguinte, em traduções (Hanna; Vergueiro, 2020, p. 29).

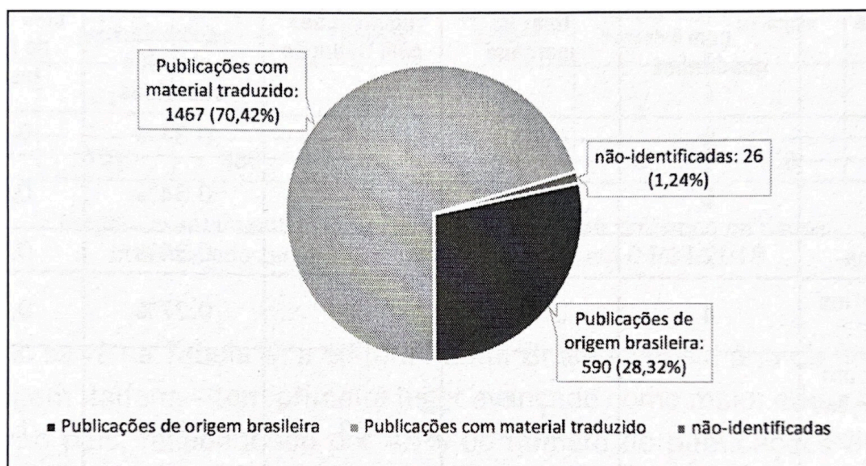
Ainda com relação a essa mesma década da qual Hanna e Vergueiro falam na citação acima, Gonçalo Junior (2004) aponta que até 1970, poucos eram os títulos nacionais que haviam conseguido se firmar no cenário dos quadrinhos brasileiros:

Apenas dois títulos expressivos feitos no Brasil pelas principais editoras seriam publicados até 1970: *O Judoka*, da Ebal, que passou a ser desenhado no país a partir do número 7, por falta de material original, já que a edição americana fora cancelada, e *A turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, lançado pela Abril em 1969 (Gonçalo Junior, 2004, p. 383-384).

Dados como esses mostram como fazer o caminho inverso, ou seja, um material brasileiro ser publicado no mercado norte-americano, é de fato uma forma de resistência, até porque podemos ver que, ainda em 2017, a maior parte das publicações no mercado de quadrinhos brasileiro era de material traduzido (70,42%), enquanto as de origem brasileira eram apenas 28,32%; além disso, desse material estrangeiro traduzido e publicado no Brasil, a grande maioria (mais da metade, para ser mais exato) era de traduções do inglês: um levantamento elaborado por Érico Assis em 2018 a partir do banco de dados do Guia dos Quadrinhos mostra que, em

um recorte de um ano do mercado de quadrinhos impressos no Brasil, 53,92% eram traduções do inglês, seguidas de 26,31% do japonês (Assis, 2020, p. 44).

Gráfico 1 - Publicações no mercado de quadrinhos brasileiro em 2017



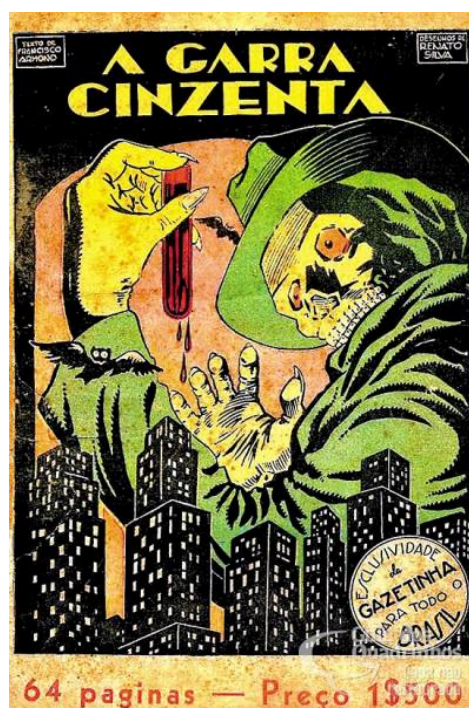
Fonte: Levantamento elaborado por Érico Assis (2020, p. 41) a partir do banco de dados <http://guiadosquadrinhos.com>, consultado em 04/04/2018.

Visto esse ponto da importação de quadrinhos para o Brasil, passemos, então, à exportação de produções quadrinísticas brasileiras. Conforme podemos ver na tabela elaborada por Assis (2020), embora, em 2017, 70,42% de publicações de HQs no mercado brasileiro fossem traduções, 28,32% eram de publicações de origem brasileira. Voltando um pouco na linha do tempo, vemos que não é de hoje que o Brasil exporta suas HQs originais: Reis (2012, p. 134) lembra que, entre as décadas de 1930 e 1960, o Brasil foi exportador de histórias de terror e de personagens de produção brasileira no exterior, traduzidos para outros idiomas. Um exemplo de uma produção brasileira de sucesso dessa época é *A garra cinzenta*, conforme Zilda Anselmo (1975, *apud* Reis, 2012) cita:

Em 1937, a *Gazetinha* publica *A Garra Cinzenta*, escrita pelo jornalista brasileiro Francisco Armond e desenhada por Renato Silva, também brasileiro. Foi de tamanho sucesso, que *A Garra Cinzenta* chega ser publicada no México, na Bélgica e na França (Anselmo, 1975, p. 68, *apud* Reis, 2012, p. 134).

Figura 5 - Primeira edição de *A garra cinzenta*, de Francisco Armond e Renato Silva,

1939

Fonte: <http://guiadosquadrinhos.com>

É importante lembrar que a exportação de HQs brasileiras não vem, e nunca veio, sem esforço. Sobre a condição de assimetria que existe no mercado editorial e na tradução, Hübner e Paim (2020) afirmam que “essa disseminação do quadrinho brasileiro só pode ser entendida dentro de um esforço individual de diversos atores para superar barreiras culturais, editoriais e profissionais” (p. 275). Quando se fala de traduzir uma obra de um mercado de menor expressão para um de maior (note-se que, nesse aspecto, não entra em questão necessariamente a quantidade de produções, mas sim o jogo de poder presente na relação entre esses mercados, bem como a influência ainda persistente das ambições do mercado estrangeiro em nosso país), esse esforço se faz presente. Os dois autores, em seu capítulo sobre a publicações de quadrinhos brasileiros traduzidos para o alemão no mercado da Alemanha, declaram que

Frequentemente, oferece-se a mesma obra a diferentes editores; por isso, muitas vezes é preciso traduzir partes do conteúdo já nessa fase, para que o editor tenha condições de o avaliar. Além disso, dedica-se muito tempo e esforço nas tentativas de explicar a importância do autor e da obra na cultura de origem. Tudo isso sem garantia de sucesso (Hübner; Paim, 2020, p. 282).

Hübner e Paim (2020, p. 298) reiteram que tradutores e tradutoras de idiomas “menores” (no caso do português brasileiro, essa classificação se dá pelo fato de a língua não ter um “alcance amplo para além do próprio espaço idiomático”, segundo os autores⁶) têm a tendência a precisarem se engajar mais para que uma obra seja traduzida e/ou publicada do que outros profissionais que trabalham em mercados editoriais com uma “interação significativa e constante” já existente:

Aqui, não estamos fazendo uma apologia ao mérito, ou seja, a defesa da realização de um esforço que será em algum momento recompensado; estamos sim falando de uma necessidade: mesmo com esse engajamento, a obra tem poucas chances de chegar ao mercado da língua de chegada; sem esse engajamento, as chances são quase inexistentes (Hübner; Paim, 2020, p. 298).

Recentemente, e felizmente, podemos ver muitas HQs de autores brasileiros sendo traduzidas para outras línguas e publicadas em outros países — e, ainda por cima, ganhando notoriedade e reconhecimento. *Tungstênio*, de Marcello Quintanilha, por exemplo, foi lançada em 2014 no Brasil e, desde então, ganhou edições em países como Alemanha, França, Espanha, Polônia e Portugal, recebendo ainda o prêmio de melhor história policial no Festival de Angoulême, o principal evento de histórias em quadrinhos da Europa. *Cumbe*, de Marcelo D'Saleta, *graphic novel* publicada também em 2014, é outro exemplo de sucesso, tendo sido traduzida para o inglês sob o título *Run For It* e ganhando, com essa edição, o prêmio Eisner de melhor edição americana de material estrangeiro; além disso, a publicação conta também com traduções em francês, italiano e alemão circulando pelo mercado europeu. A própria *Daytripper* é outra *graphic novel* ganhadora do prêmio Eisner e do Eagle Award que liderou diversas listas de *best-sellers*, e, embora tenha sido publicada originalmente em inglês, não deixa de ser uma obra feita por dois autores brasileiros e com um roteiro muito marcadamente brasileiro. Outros exemplos como esses são *Dois irmãos*, de Fábio Moon e Gabriel Bá, e *Carolina*, de Sirlene Barbosa e João Pinheiro⁷. Já outros quadrinhos célebres aqui

⁶ Podemos, aqui, lembrarmos também da distinção que Louis-Jean Calvet (2006) faz entre língua hipercentral e línguas centrais; a primeira, segundo o autor, é o inglês, por conta de sua presença dominante e conexão global; as últimas são aquelas que intermediam o inglês e outras línguas periféricas.

⁷ É possível encontrar detalhes a respeito das obras citadas nesta subseção reunidos no quadro informativo do Apêndice B, ao final desta dissertação.

no Brasil, como a *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, já traduzida para 14 idiomas e distribuída em 40 países (também ganhando prêmios, principalmente na Itália, como por exemplo o Prêmio Yellow Kid em 1970), não obtiveram tanto sucesso no mercado estadunidense: houve até tentativas de publicação dessa que é uma das maiores e mais duradouras séries de HQs brasileiras nos Estados Unidos, mas nenhuma delas foi continuada por muito tempo⁸.

Conforme Hübner e Paim (2020, p. 298) afirmam, “o impacto de uma obra não se mede só em números”; podemos entrever, assim, que o sucesso crítico que a obra ganha em território nacional talvez tenha até maior peso do que o sucesso comercial para que ela ganhe alcance internacional; *Tungstênio* e *Cumbe*, por exemplo, foram vencedoras do Troféu HQ Mix, já citado aqui como um importante prêmio dos quadrinhos no Brasil. *Valente*, em que se vê uma história menos marcadamente brasileira, foi traduzida para o inglês e publicada nos Estados Unidos também após ganhar o Troféu HQ Mix.

2.2 AS EDITORAS E A ASSIMETRIA NA TRADUÇÃO

Para que uma história em quadrinhos chegue a outro país, muitos aspectos estão envolvidos na sua tradução. Há a influência das especificidades da mídia, das culturas e línguas envolvidas, de graus maiores ou menores de domesticação e/ou estrangeirização, da interferência da colonialidade⁹ e da possibilidade de assumir uma posição de abertura ao outro e, ao mesmo tempo, de "desoutrização" desse outro. Antes de mais nada, porém, não podemos nos esquecer de um fator de importante influência, que se dá antes mesmo do início do ato tradutório: a dinâmica e as decisões editoriais. A própria escolha da editora de qual título será traduzido e publicado e qual não será diz muito respeito a interesses domésticos particulares, como afirma Venuti (2019, p. 137).

Bourdieu (2018), em uma pesquisa que fez com diversas editoras da França, mostrou como elas se organizam de forma que acaba implicando na

⁸ Cabe ressaltar que diferentes prêmios, tanto nacionais quanto internacionais, têm pesos simbólicos diferentes; eles podem cancelar uma tradução em circulação em um mercado estrangeiro. Pesquisas futuras podem estudar como funcionam os prêmios dentro do campo das HQs, bem como o valor simbólico internacional maior ou menor de cada um deles.

⁹ A colonialidade, conforme afirma Seligmann-Silva (2020), tira o “outro” do lugar da produção de saber; entendemos “colonialidade” conforme Quijano (2005) a define, como sendo um sistema em que persistem as hierarquias raciais e sociais que foram estabelecidas na época da colonização.

redução da abertura editorial à heterogeneidade cultural de autores estrangeiros menores. O pesquisador observou como as editoras maiores, com maior poder aquisitivo e capital simbólico, tendiam a ser mais conservadoras e a publicar livros mais comerciais, ficando às editoras menores a tarefa de publicar autores pequenos de “línguas periféricas” (p. 218), entre elas, o português brasileiro. Com isso, a forte tendência era privilegiar a publicação de sucessos em vez de apostar em novas experiências, conforme a pesquisa mostrou. Bourdieu (2018) ainda cita o que ele chama de “argumento implacável do sucesso comercial que gera sucesso comercial” (p. 240) ao dar o exemplo de uma frase na contracapa de um dos livros publicados: “3.500.000 leitores em todo o mundo”.

Observando o caso de *Valente* (2013) e *Daytripper* (2011), pode-se até fazer um paralelo a essas duas características: na contracapa da primeira HQ, cujo título foi traduzido para *Vincent*, há diversos depoimentos de outros autores e suas credenciais de sucesso (Ian Flynn, de *Teenage Mutant Ninja Turtles* e *Sonic the Hedgehog*, por exemplo, e, inclusive, Fábio Moon, um dos autores de *Daytripper*) como prova de que a tradução vale a pena de ser lida. Dentro do livro, podemos ler também uma relação dos prêmios que a HQ ganhou. Já no caso de *Daytripper* (2011), publicada originalmente nos Estados Unidos, o autor Gabriel Bá já era, de certa forma, conhecido no cenário literário estadunidense, por ter ilustrado a série de *graphic novels* de sucesso *The Umbrella Academy*, de autoria de Gerard Way, em 2007 — o que pode ter sido uma porta de entrada para a publicação de *Daytripper* sob o selo de uma editora tão *mainstream* quanto a DC Comics. Tudo isso, é claro, não tira a vitória que é ter obras como essas, de autores brasileiros, publicadas em inglês nos Estados Unidos, um país que reconhecidamente consome mais as produções próprias que estrangeiras. Esse tipo de publicação é uma maneira de combater a hegemonia cultural que exerce poder sobre as produções culturais dos países:

são os recém-chegados que criam movimento; pelo simples fato de existirem e pela concorrência que assim instauram, com a abnegação (ou a autoexploração) que os torna competitivos, são eles que arrancam da imobilidade a ordem literária estabelecida (Bourdieu, 2018, p. 228).

Quando voltamos a atenção às editoras que publicaram *Daytripper* em inglês e em português e nas que publicaram *Valente*, em português, e *Vincent*, em

inglês, podemos notar mais algumas características que ilustram bem o que Bourdieu (2018) e Casanova (2002) afirmam sobre grandes e pequenas editoras, capital simbólico e escolhas de publicações. A seguir, então, trazemos uma breve descrição de cada uma das editoras envolvidas nas publicações das duas obras aqui analisadas.

Daytripper foi publicada originalmente nos Estados Unidos pela Vertigo, um selo da DC Comics para publicação de histórias voltadas a um público mais adulto e maduro, separadas dos títulos da DC Comics em si, que são mais *mainstream* e se configuram, principalmente, nas histórias de super-heróis. Nos quadrinhos do selo Vertigo, podem-se ver conteúdos envolvendo nudez, violência, uso de drogas e recorrência de vocabulário tabu (os palavrões). Ele foi inaugurado na segunda metade dos anos 1980, período após os *graphic novels* e quadrinhos *underground* terem começado a fazer mais sucesso. O objetivo da DC Comics com o selo era também de atrair escritores que quisessem publicar histórias mais complexas e “pesadas”. A Vertigo foi descontinuada em 2019 e substituída pelo selo DC Black Label, que ficou responsável por continuar publicando minisséries adultas originais e por republicar as *graphic novels* que haviam sido lançadas pela editora sob outros selos.

Por ser a casa editorial com direitos a publicar a DC Comics no Brasil, a tradução em português de *Daytripper* foi publicada aqui pela editora Panini. A editora de origem italiana publica no território nacional os quadrinhos da Marvel e, como já mencionado, da DC Comics, bem como diversos títulos de mangás como *Dragon Ball*, *Naruto* e *One Piece* sob o selo Planet Mangá e todo o universo de HQs da *Turma da Mônica*. É interessante ver como o grupo editorial consegue abranger diversos públicos por meio de diferentes selos, indo desde HQs infantis até, por exemplo, *Daytripper* (que foi lançada aqui sob o selo Panini Books, diferenciando as *graphic novels*, assim, das *comics*). Foi, inclusive, sob o selo Panini Comics que todos os volumes de *Valente*, originais em português, foram publicados no Brasil; e a série de quadrinhos difere muito, em conteúdo, estilo e público, de *Daytripper*.

A tradução para o inglês de *Valente* publicada nos Estados Unidos ficou sob responsabilidade do selo Super Genius, da editora Papercutz — vê-se, já, comprovado o que Bourdieu (2018) afirma sobre maiores e menores editoras: a tradução de uma obra estrangeira de uma língua periférica sendo publicada por um selo *teen* de uma editora que, por si só, já não é *mainstream*. O selo Super Genius

publica HQs e *graphic novels* infantis e também títulos voltados para leitores mais velhos e adultos, mas que sejam *family friendly* (ou seja, adequados a todas as idades, sem conter conteúdos possivelmente considerados ofensivos — categoria em que se enquadra *Vincent*). Entre outras republicações e traduções publicadas pela Papercutz, estão *Asterix* e *The Smurfs*, que são bem conhecidas.

As editoras estão, é evidente, interessadas na recepção que a obra terá. Por isso, podemos ver as “credenciais de sucesso” como um motivador para a tradução de uma determinada obra. Seguindo o exemplo de Hübner e Paim (2020), reproduzimos aqui, a seguir, trechos de quatro resenhas que mostram como *Daytripper* e *Vincent* foram recebidos no mercado editorial norte-americano; os autores explicam que, ao fazer isso, pode-se “decifrar uma certa *postura de leitura*, com a qual certos leitores devem ter se motivado a se aproximar das respectivas obras” (p. 296).

2.2.1 Recepção de *Daytripper* e *Vincent* nos Estados Unidos

Pode-se ver, pelos diversos prêmios do mercado estadunidense que *Daytripper* ganhou, que a recepção da obra dos autores brasileiros no país anglófono foi excelente e, logo, as resenhas são abundantes. Isso não se vê tanto com *Vincent*, traduzido por Jeff Whitman: não se encontram menções a prêmios conquistados pela obra no exterior, mas apenas um posfácio na versão impressa em inglês explicando que a HQ ganhou três vezes o Troféu HQ Mix no Brasil; essa falta de repercussão crítica pode se dar pelo fato de a publicação ser em uma editora menor, bem como ao fato de ser uma tradução, e reflete-se também na falta de tantas resenhas, a não ser aquelas feitas por leitores em plataformas como o Goodreads. Começamos, então, pelas resenhas do original em inglês de *Daytripper*, que mostram um pouco da recepção da *graphic novel* nos Estados Unidos.

A primeira que reproduzimos aqui é menos uma resenha e mais uma notícia de que *Daytripper* havia sido selecionada, em 2014, como o “Life of the Mind book” da Universidade do Tennessee, que é um livro de transição para alunos do primeiro ano, o qual eles devem ler e sobre o qual devem fazer um trabalho antes de chegar ao campus. Foi a primeira *graphic novel* e a primeira obra de autores brasileiros selecionada como tal. Essa seleção ocorreu alguns anos após *Daytripper* ter ganhado o Eisner Award, o que corrobora o argumento das credenciais de

sucesso. O artigo, publicado no portal de notícias da universidade, não deixa de trazer comentários pertinentes que resenham de fato a obra. Jason Mastrogiovanni, diretor dos Estudos do Primeiro Ano da Universidade do Tennessee, afirma: “*Daytripper* leva os leitores às paisagens vibrantes e adoravelmente detalhadas do país natal dos autores, o Brasil, enquanto retrata momentos fundamentais e centrais à experiência humana, independentemente da nacionalidade¹⁰”, e prossegue elencando tais momentos como o primeiro beijo, o primeiro amor, a primeira desilusão amorosa, o primeiro emprego e o primeiro filho, mencionando que muitos alunos poderão se identificar com os eventos de suas próprias vidas.

Jonathan H. Liu, escritor da *Wired*, chama atenção à qualidade literária de *Daytripper* em sua resenha: “Quando argumentei que quadrinhos são literatura séria, *Daytripper* era exatamente o tipo de livro que eu queria ver”; “uma obra narrativa extraordinária que se sustenta diante de qualquer ficção literária que você tenha lido”. O resenhista faz menção à combinação característica da mídia dos quadrinhos, a do texto com as imagens, afirmando que ambos são “lindos, e a combinação é poderosa”, e finaliza dizendo que os limites da mídia em si foram respeitados, com os autores criando “uma obra de arte dentro dos conformes tradicionais da mídia¹¹”.

Passando às resenhas de *Vincent*, tradução em inglês de *Valente*, Martin L. Sexton, escritor sênior do site focado em cultura pop *Geek Vibes Nation*, descreve a HQ como “uma encantadora história sobre o amor adolescente e a decepção amorosa”, afirmando que a história “é narrada com a dose certa de aflição e humor para ajudar a aliviar a carga”. O resenhista ressalta, porém, em um comentário que soa negativo, que “a quantia de texto usada dá um indício das origens de tirinha que a história tem¹²” (afinal, o volume é, de fato, uma reunião das tirinhas que haviam

¹⁰ Tradução nossa. Original em inglês: “Daytripper pulls readers into the vibrant, lovingly detailed landscapes of the authors’ home country of Brazil while depicting pivotal moments central to the human experience, regardless of nationality”. Disponível em: <https://news.utk.edu/2014/04/07/daytripper-2014-life-of-the-mind-book/>. Último acesso em 13 de setembro de 2024.

¹¹ Tradução nossa. Original em inglês: “When I argued that comics are serious literature, Daytripper was exactly the sort of book I wanted to see [...] a tremendous piece of storytelling that holds its own against any literary fiction you’ve been reading. [...] Both the writing and the illustrations are beautiful, and the combination is powerful. [...] they create a masterpiece within the traditional constraints of the medium”. Disponível em: <https://www.wired.com/2011/05/daytripper-is-gorgeous-and-haunting/>. Último acesso em 13 de setembro de 2024.

¹² Tradução nossa. Original em inglês: “*Vincent Book One* is a charming tale of adolescent love and heartbreak. It is told with the right amount of angst and humor to help lighten the load. [...] However,

sido publicadas). Isso faz sentido, já que em uma tirinha (em inglês, *comic strip*), o espaço para desenvolver determinado segmento da história é bastante limitado. Veremos mais adiante, porém, que essa quantia excessiva de texto poderia ter sido evitada, se não fossem os acréscimos deliberados que a tradução em inglês de *Valente* recebeu.

No site da *Kirkus Reviews*, revista norte-americana especializada em resenhas de livros, *Vincent* é classificada como uma *graphic novel*; o formato da publicação da tradução do selo Super Genius é, de fato, mais parecido com o de *graphic novels* do que com o de *comic books*. A resenha, cujo(a) autor(a) não encontramos descrito(a) em nenhum lugar do site, embarca principalmente aspectos narratológicos da obra: “Aqueles que conseguirem engolir a representação constrangedora das personagens femininas com pouquíssima complexidade terão a chance de serem encantados pela arte colorida acessível e humor sarcástico da *graphic novel*¹³”. Ao apontar a superficialidade dessas personagens, a pessoa que escreveu a resenha usa a expressão “cardboard-cutout female characters”, comparando as personagens femininas da história a figuras recortadas de papelão, algo apenas bidimensional. A pessoa comenta brevemente sobre o tom irônico do narrador e também faz menção à quantia densa de textos e “punchlines”, as falas de efeito cômico que evidenciam as origens de tirinha da HQ.

Podemos ver que nenhuma das resenhas encontradas de *Vincent* mencionam nada especificamente relacionado à tradução de Jeff Whitman, que, como veremos no terceiro capítulo, foi muito responsável pelo tom mais cômico e verborrágico da tradução em inglês de *Valente*. Pode-se inferir a partir disso que essa tradução não foi percebida como uma tradução, como Berman (2009) adverte: a crítica e as resenhas discorrem sobre a obra estrangeira em si, não sua tradução; isso pode mostrar uma tendência mais domesticadora na tradução em questão, pois se ela tivesse seguido uma tendência estrangeirizadora, o estranhamento causado nos leitores seria pelo menos um pouco maior. Mas sobre essa diferença entre

the amount of text used gives a tip of the hat to its comic strip origins”. Disponível em: <https://geekvibesnation.com/review-vincent-book-one-a-guide-to-love-magic-and-rpg-by-vito-cafaggi/>. Último acesso em 13 de setembro de 2024.

¹³ Tradução nossa. Original em inglês: “Those who can swallow the cringeworthy depiction of cardboard-cutout female characters will have the chance to be charmed by the graphic novel’s accessible full-color art and sarcastic humor”. Disponível em: <https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/vitor-cafaggi/vincent-book-one/>. Último acesso em 13 de setembro de 2024.

domesticação e estrangeirização, trataremos mais adiante neste capítulo. Outro ponto que podemos ver nessa recepção das duas obras é que tanto uma resenha de *Daytripper* quanto uma de *Vincent* mencionam o amor e a decepção amorosa como eventos intrínsecos da condição humana, mas a da primeira obra cita esse aspecto como uma vitória da narrativa, enquanto a segunda não necessariamente. A história mais “universal” da obra de Vitor Cafaggi, que não demarca tanto uma cultura estrangeira, acaba não apelando aos leitores como sendo algo diferente, externo, específico (como *Daytripper* o faz, acrescida da noção de pertencimento dos autores ao seu país natal, ressaltada também na primeira resenha aqui trazida) e resulta, portanto, em resenhas que discutem apenas o tipo de questão acima reproduzido.

2.2.2 Os centros e as periferias

Tendo trazido algumas resenhas que mostram a recepção de *Daytripper* e *Vincent* nos mercados de quadrinhos estadunidense, retomemos a questão da assimetria presente nas traduções. Casanova (2002) mostra como a dominação política existente entre países, em especial nos países que foram submetidos à colonização, é exercida também sob a forma linguística e gera, por conseguinte, uma dependência literária (p. 148). Dito isso, dentro das dinâmicas editoriais vê-se uma distribuição de “centros” e “periferias”, conforme as palavras da autora, e “subconjuntos” no universo literário mundial:

Cada território linguístico compreende um centro que controla e polariza as produções literárias que dele dependem. Londres é hoje central (mesmo se concorre com Nova Iorque ou Toronto) para os australianos, os neozelandeses, os irlandeses, os canadenses, os indianos, os africanos de língua inglesa; Barcelona, capital intelectual e cultural da Espanha, continua sendo um grande centro literário para os latino-americanos; Paris é central para os escritores da África e do Magreb, assim como para os da Bélgica, da Suíça e do Quebec, aos quais está ligada, de resto, por relações de dominação literária e não política (Casanova, 2002, p. 150).

Não trazemos essa citação aqui como forma de perpetuar a aceitação de um neocolonialismo e de tais centros de poder; a autora fala isso como francesa que é, a partir da França, e sua afirmação não ignora autores que oferecem resistência a esse tipo de dominação neocolonial, escrevendo em suas próprias línguas e difundindo, dessa forma, seus livros (autores como, por exemplo, Chinua Achebe). Fato é que, mesmo resistindo, existe esse poder centralizador do que é aceitável ou

não. Casanova (2002) explica que é por isso que geralmente se vê que as mesmas coisas sempre são publicadas (e podemos entrever a partir disso, e também com base nas outras pesquisas feitas e dados analisados em artigos sobre a tradução de HQs aqui citados, que isso explica também o esforço que se faz necessário empreender para a legitimação de uma HQ de uma cultura não-hegemônica como obra “digna” de ser traduzida e/ou publicada internacionalmente): cada área linguístico-cultural é “um conjunto homogêneo, autônomo, centralizado, no qual (quase) nada torna a questionar a circulação unívoca das obras e a legitimidade do poder central de consagração” (p. 151). Casanova (2002) lista, ainda, algumas maneiras como essa influência do centro se dá na literatura considerada periférica:

o poder dos decretos da crítica, o efeito canonizador dos prefácios ou das traduções assinadas pelos próprios escritores consagrados no centro [...], o prestígio de grandes coleções, o papel importante dos tradutores são algumas das manifestações dessa dominação específica (Casanova, 2002, p. 148-149).

Podemos traçar um paralelo entre isso e o que Itamar Even-Zohar (2013) versa a respeito dos polissistemas. Para o teórico, os polissistemas (diversos sistemas interligados, como a literatura, a tradução, o cinema, entre outros produtos culturais) coexistem de maneira dinâmica e heterogênea, e competem por uma posição periférica ou central nesse campo cultural. O autor levanta a hipótese de que, quando o centro está debilitado em sua capacidade de cumprir certas funções esperadas, as produções periféricas podem penetrar nele, e é aí que uma interferência é gerada e aparecem novos elementos no repertório desse centro (p. 18).

A tradução desempenha importante papel nisso tudo, pois pode ocupar uma posição central tanto quanto periférica nesse polissistema, podendo até assumir um papel de inovação cultural, por meio da interferência mencionada no parágrafo anterior (embora o autor reconheça que a posição que a literatura traduzida “normalmente” ocupa seja a periférica). Em outro texto com foco na posição da literatura traduzida dentro do polissistema literário, Even-Zohar (2012, p. 3) argumenta que existe uma relação entre obras traduzidas “na maneira em que seus textos-fonte são selecionados pela literatura alvo, dentro de princípios da seleção que nunca deixam de ser relacionados com o co-sistema nativo da literatura-alvo”. Isso tem relação com o que vem sendo explicado aqui também: para

além do texto traduzido em si, há antes de mais nada as escolhas editoriais que ditam o que será ou não traduzido e publicado, e essa relação é observada em toda a dinâmica descrita por Bourdieu (2018) aqui já recuperada. Uma tradução pode ocupar uma posição central no polissistema literário, segundo Even-Zohar (2012), quando “através das obras estrangeiras, novas características (tanto princípios como elementos), até então inexistentes, são introduzidas na literatura alvo” (p. 4). Por outro lado, a literatura traduzida pode ocupar uma posição periférica quando “é modelada de acordo com normas já convencionalmente estabelecidas por um tipo já dominante na literatura-alvo” (p. 6). É o caso em que há uma domesticação excessiva no texto traduzido para que ele seja mais aceito pelo mercado-alvo, e então “a tradução, através da qual novas idéias, itens e características podem ser introduzidos em uma literatura, torna-se um meio de se preservar o gosto tradicional” (p. 6). Podemos ver um pouco dessa mudança aparentemente injustificada ao mercado-alvo na tradução de *Valente* (2013), por exemplo, com exemplos que trataremos mais adiante. Conforme Casanova (2002) afirma,

A tradução é [...] o maior desafio e a arma primordial da rivalidade universal entre os jogadores, uma das formas específicas da luta no espaço literário internacional, instrumento de geometria variável cujo uso difere de acordo com a posição do tradutor e do texto traduzido, isto é — para retomar uma distinção empregada por Itamar Even-Zohar —, segundo a posição da língua “fonte” e da língua “alvo”. Aqui se estabeleceu a desigualdade literária das línguas de onde procede, pelo menos em parte, a desigualdade dos protagonistas do jogo literário mundial (Casanova, 2002, p. 169-170).

Logo, podemos ver que a tradução revela as assimetrias que estruturam há séculos as relações internacionais, conforme Venuti (2019) afirma. Hoje, por exemplo, somos acostumados com as referências estadunidenses em filmes, séries, livros e produções culturais em geral, justamente devido a esse imperialismo ao qual o brasileiro, como cultura não-hegemônica, foi (ou é) submetido. Érico Assis comenta sobre isso em uma entrevista à revista *In-Traduções* de 2014:

A questão cultural, por fim, é a de que [...] nós temos um mundo mais globalizado ou mais imperialista. Os contatos culturais tendem a ser mais frequentes e temos maior capacidade de entender os signos dos outros, de um ponto de vista globalizado mais simplista. Do ponto de vista imperialista, somos cultura dominada que, mesmo que não tenha estes significados por aqui, aprende pela repetição o que é *halloween*, *grapefruit*, estações do ano trocadas, fazer sinal de *ok* com aquela bolinha entre dedão e indicador, entre outras coisas típicas da cultura norte-americana. [...] (vale dizer que os quadrinhos japoneses, os mangás, saem no Brasil e outros países cheios

de paratextos para explicar aspectos culturais –verbais ou não verbais– o que talvez comprove a hipótese imperialista. O Japão não tem a mesma força impositiva). (Liberatti, 2014, p. 291-292).

Em sua pesquisa com editoras, Bourdieu (2018, p. 243) relata o comentário da diretora literária de uma grande editora quanto à importação inglesa e estadunidense de literatura estrangeira: “Os ingleses não compram nada, exceto a produção americana. Quanto aos americanos, interessam-se por eles mesmos, e só”, disse ela. Caraballo e Gabilliet (2022) afirmam que a circulação de quadrinhos sul-americanos nos Estados Unidos foi algo bastante tardio, e ainda na sua maioria sendo traduções de HQs argentinas:

É preciso ter cautela ao abordarmos a circulação dos quadrinhos sul-americanos nos Estados Unidos pelo prisma de sua difusão do outro lado do Atlântico: para os autores europeus, parece incompreensível que os estadunidenses tivessem esperado o século XXI para descobrirem obras emblemáticas das histórias em quadrinhos argentinas dos anos 1960, distribuídas na Europa desde os anos 1970, como *Mafalda* (1964-1973) de Quino e *Mort Cinder* (1962-1964) de Alberto Breccia (des.) e Héctor Germán Oesterheld (sc.). Nos Estados Unidos, foi somente nos anos 1980 que diversas editoras alternativas de *comic books* publicaram, de maneira esporádica, quadrinhos latino-americanos, principalmente argentinos, algumas vezes escolhidos por terem sido, primeiro, notados na Europa (Caraballo; Gabilliet, 2022, n.p).

Even-Zohar (2012) também dá seu parecer com relação ao mercado estadunidense, ressaltando que o estado da literatura anglo-americana é comparável ao do sistema cultural francês, que “é muito mais rígido que a maioria dos outros sistemas” e que “fez com que a literatura traduzida na França” (e, pela sua própria comparação, aqui fazemos um paralelo com a traduzida nos Estados Unidos) “assumisse uma posição extremamente periférica” (p. 8).

Será, então, que *Daytripper* (2011), que é tão marcadamente brasileira, teve a liberdade de ter sido publicada assim porque já foi originalmente escrita em inglês e lançada ali? Isso, a uma primeira percepção, pareceria contra-intuitivo, já que se imagina que uma história que foi escrita em inglês para alcançar o público norte-americano não teria qualquer referência à cultura brasileira. Do outro lado, teria *Valente* (2013) conseguido ser traduzida e publicada nos EUA, sendo originalmente em português, por não ser tão marcadamente brasileira em seu conteúdo? Afinal de contas, a história em si poderia se passar em qualquer lugar, inclusive nos Estados Unidos, diferente do romance gráfico de Bá e Moon. *Vincent*

(2019), a tradução em inglês de *Valente*, em nível lexical — que, por ser uma tradução, teria um hibridismo quase inevitável, por partir de um texto em português, com uma estrutura mais rígida —, faz mais concessões à cultura estadunidense. Seria possível reimaginar alguns marcadores na tradução em inglês de modo a gerar uma tradução menos etnocêntrica?

A resposta é que, sim, é possível fazer uma tradução mais aberta à cultura estrangeira; e quando isso se dá no caso de uma produção brasileira em português sendo traduzida para o inglês e publicada no mercado estadunidense, isso não deixa de ser a “resistência literária” da qual Bourdieu (2018) fala. É disso que a próxima seção deste capítulo trata mais especificamente.

2.3 UMA RESISTÊNCIA À TRADUÇÃO ETNOCÊNTRICA

Uma das formas mais certeiras de “resistência literária”, de acordo com o que Bourdieu (2018, p. 236) afirma, é justamente a presença da literatura estrangeira traduzida. Ainda a respeito do recorte de análise deste trabalho, hoje podemos ver também quadrinhos brasileiros sendo traduzidos e exportados para o mercado estadunidense, e o interessante foi ter notado essa diferença já introduzida (e mais adiante mais explicada e analisada) entre duas HQs (ou uma HQ e uma *graphic novel*) de autores brasileiros que chegaram aos Estados Unidos, porém com graus diferentes de representação cultural e/ou linguística do Brasil. Casanova (2002) fala sobre como a tradução é uma forma de internacionalização e legitimação das obras de autores: a exportação de um texto de uma língua fonte “pequena” para uma central é “bem mais que uma simples mudança de língua; é, na realidade, a ascensão à literatura [...]. A tradução dos dominados literários [é] como um ato de consagração que dá acesso à visibilidade e à existência literárias” (p. 171). Um autor brasileiro, portanto, ser traduzido para um país hegemônico como os Estados Unidos é uma forma de ele ser legitimado. Logo, o fato de essas HQs terem chegado ao país já pode ser considerado um sucesso. Casanova (2002, p. 172) até define como “literarização” operações como essas, incluindo a “escrita direta na língua dominante”, que é o caso de *Daytripper*.

Ora, um produto gerado em uma cultura, em maior ou menor grau, pode contribuir com a representação da identidade cultural do texto-fonte no mercado-alvo. Quanto a essa representação da identidade cultural estrangeira,

Venuti (2019, p. 165) afirma que “a tradução de má qualidade forma uma atitude doméstica que é etnocêntrica com relação à cultura estrangeira”, enquanto “a tradução de boa qualidade visa a limitar essa negação etnocêntrica”. Berman (2001, p. 4) a caracteriza como tendo “uma abertura, um diálogo, uma hibridação, uma descentralização”, o que leva a língua e a cultura de recepção a marcarem a estrangeiridade do texto original. Venuti (1997, p. 15) aproxima a técnica da domesticação do etnocentrismo, ao afirmar que a primeira é “uma redução etnocêntrica do texto estrangeiro aos valores da língua-alvo, trazendo o autor para casa¹⁴”. É claro que toda tradução envolve certo grau de domesticação, mas é possível dispor também de técnicas de estrangeirização que possibilitem ao leitor da obra traduzida perceber que está lendo algo produzido em outra língua e cultura e ter contato com ela, ampliando, assim, seus horizontes.

Os efeitos da colonialidade permeiam a dinâmica tradutória até hoje; eles atravessam as relações, os sujeitos e o lócus de enunciação do falante, conforme Souza (2021) disserta. É como Seligmann-Silva (2020) elucida: “o ‘outro’ é considerado como estando fora do lugar da produção do saber, ele se encontra apenas no lugar específico que é sempre antípoda do local do saber, trata-se de um local atópico, sem lugar” (p. 29). Logo, como uma consequência disso, há uma tendência domesticadora na tradução: de apagamento, no texto de chegada, de elementos que refletem de alguma forma a identidade cultural nacional presentes no texto de partida. Muitas vezes, na busca pelo reconhecimento central de uma produção cultural de um país não-hegemônico (retomando, rapidamente, a ideia de “centro” *versus* “periferia”), acaba-se tendo esse apagamento, porque, segundo Casanova (2002) aponta, “o reconhecimento central é ao mesmo tempo uma forma de autonomia necessária e uma forma de anexação etnocêntrica que nega a existência histórica dos consagrados” (p. 196). A teórica relembra um episódio em que o romancista nigeriano Chinua Achebe opõe-se a uma sugestão do crítico estadunidense Charles Larson de conferir o título de “universal” a um romance gambiano; Larson teria dito que o romance poderia se passar por americano, com certas transformações, ao que o autor respondeu:

Passaria pela cabeça dos Larsons da literatura africana mudar os nomes dos personagens e dos lugares de um romance americano, por exemplo, de

¹⁴ Domestication is an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author back home. (Venuti, 1997, p. 15).

Philip Roth ou de John Updike, e substituí-los por nomes africanos simplesmente para ver como isso funciona? Claro que não. Eles jamais pensariam em colocar em dúvida a universalidade da literatura dos americanos. Nem é preciso dizer que a obra de um escritor ocidental é automaticamente investida de universalidade. Só os outros precisam lutar para conquistá-la [...] (Achebe, 1988, p. 88, *apud* Casanova, 2002, p. 196).

Casanova (2002) argumenta que, se os “escritores dominados” querem ser percebidos, “precisam produzir e exhibir alguma diferença, mas não mostrar, nem reivindicar uma distância grande demais [...]. Nem estar perto, nem longe demais” (p. 197). É claro que a literatura brasileira não deixa de ser ocidental e, assim sendo, sofre menos estigma e exotização do que a africana, sobre a qual Achebe comentava. Mas, ainda assim, em se tratando do mercado norte-americano, o que é brasileiro pode passar, sim, por exotização e estereotipação. O interesse de leitura de um público-alvo como esse, inclusive, passa por esse exotismo que ele encontra em uma obra traduzida (ou original, como no caso de *Daytripper*) marcadamente estrangeira, conforme Hübner e Paim (2020) apontam:

Em uma consulta rápida às estantes de livros é possível averiguar que esse *interesse de leitura* passa necessariamente pela noção de exotismo que uma cultura exerce na outra. Passa, portanto, pela ausência de um intercâmbio mais intenso entre essas culturas, de forma que produções artísticas estrangeiras (quadrinhos, mas também literatura, cinema etc.) não apenas precisam se encaixar nessa imagem exótica: elas acabam por reforçá-la. Mas precisa mesmo ser assim? (Hübner; Paim, 2020, p. 299).

De fato, não precisa ser assim. É interessante notar como as duas obras analisadas neste trabalho conseguiram fugir aos estereótipos em que há o perigo de se cair ao fazer uma tradução (ou um original) que retrate, seja nas imagens, seja nas marcas de oralidade do texto, a cultura de um povo. Conforme Silva (2020, p. 1022) bem lembrou, “nós brasileiros também somos estereotipados pelos norte-americanos, com muitos deles acreditando que o Brasil se resume ao Rio de Janeiro e à Floresta Amazônica”. Enquanto *Valente* (2013), como já dito, não apresenta tantos aspectos marcadamente brasileiros (exceto por idiomatismos, expressões e algumas referências a comidas típicas daqui — o que, por si só, já poderia contribuir para situar um pouco mais a história traduzida no Brasil, mas cujas escolhas tiveram uma tendência a seguir um caminho mais acessível ao leitor na tradução), *Daytripper* (2011) tem a localização da história escancaradamente no Brasil; no entanto, não cai no estereótipo mencionado por Silva (2020), ao mostrar

idades como São Paulo, Salvador, Rio de Janeiro, Niterói e até retratar em um capítulo a vida no interior. Tomando esse cuidado, Venuti (2019, p. 177) afirma que “ao tentar abarcar as culturas estrangeira e doméstica bem como os públicos leitores domésticos, uma prática tradutória não pode deixar de produzir um texto que seja uma fonte potencial de mudança cultural”.

Por tudo isso, é necessário pensar e buscar uma tradução menos etnocêntrica, conforme Venuti (2019) afirma: “um projeto tradutório que siga uma ética da diferença trará tanto o exótico quanto o americanizado [...], domesticando inevitavelmente os textos até certo ponto, mas ao mesmo tempo representando a diversidade” (p. 167-168). Essa seria uma “estratégia de resistência aos valores hegemônicos da cultura de recepção”, conforme explica Amorim (2015, p. 164), e o resultado dessa prática seria o de uma obra crítica que não aliene quem a lerá. Um projeto tradutório, segundo Berman (2009), define o modo de traduzir uma obra; esse projeto tem uma finalidade. Por exemplo, em *Vincent*, percebemos um tom muito mais jocoso na tradução em inglês do que no original, *Valente*; isso pode ter sido simplesmente um projeto de tradução tendo em vista o público-leitor do selo editorial que a publicou, e não necessariamente um apagamento etnocêntrico. Não temos acesso, porém, ao projeto e à sua finalidade, então, pelas análises, podemos chegar à conclusão de que era possível ter representado melhor a cultura brasileira, ainda que usando da liberdade de interferência do tradutor na tradução, usando estrategicamente técnicas de domesticação e estrangeirização: mantendo os nomes dos personagens em português; usando palavras em português quando forem uma interjeição (como “puxa”) e comidas típicas (como “empadinhas”), em vez de traduzi-las; fazendo acréscimos que situem a história em Minas Gerais, onde o autor nasceu no Brasil.

Sendo o tradutor de uma *graphic novel* brasileira, portanto, o responsável por mostrar os elementos culturais brasileiros presentes na história para o país, o público e a cultura de chegada, ele pode dispor de técnicas de estrangeirização que permitam essa identidade cultural do “Outro estrangeiro” (Amorim, 2015, p. 166) ser introduzida para a cultura e os leitores receptores:

para Venuti (2002), o tradutor poderia efetivamente optar por alguma forma de interferência que viria a atenuar a plena domesticação etnocêntrica da identidade do Outro estrangeiro, dando assim espaço, em graus variados, para a diferença que introduziria, entre os leitores, a possibilidade de a

cultura receptora da tradução abrir-se para o Outro, e não se voltar apenas para si mesma e para seus próprios valores (Amorim, 2015, p. 166).

Lima (2011), refletindo sobre o conceito de hospitalidade proposto por Derrida, aponta o tradutor como aquele que hospeda o texto do outro, mas em uma posição não apenas de anfitrião, e sim de hóspede, refém e até inimigo, o que mostra o caráter híbrido e contraditório de sua relação com o texto:

[...] podemos dizer que o tradutor é hospitaleiro ao texto do outro ou, mais ainda, que o outro tem lugar em seu texto. Ele é o *hôte* do texto do outro: é o anfitrião que recebe e aceita o outro seja qual for a sua língua; é o hóspede (estranho) que interfere no texto do outro, mesmo quando aparentemente não há interferência; é o refém, preso na malha da língua do outro, da qual não consegue sair e é o inimigo (hostil) que tenta se apropriar do texto do outro, procurando vencer sua resistência ou resistindo a ele (Lima, 2011, p. 426).

Essa hibridação e possibilidade de interferência é, ainda, um trunfo no que diz respeito a uma postura de resistência à hegemonia quando se traduz uma obra nacional para uma cultura hegemônica, como já foi mencionado anteriormente. Tal postura pode ser conseguida ao optar por uma abordagem mais estrangeirizadora a fim de traduzir essa identidade cultural estrangeira, ainda que, segundo Amorim (2015, p. 164), que recorda o conceito de “resíduo” de Venuti, “paradoxalmente, o tradutor possa se valer de aspectos culturais e linguísticos da própria cultura receptora, como formas linguísticas alternativas”, que difiram um pouco dos padrões domesticadores usuais. Seligmann-Silva (2020) faz um apelo a favor do que chama de “tradução cultural”, cuja tarefa é o *disothering*, uma tradução aberta à cultura estrangeira e praticada de forma que não reproduza a violência neocolonial, já que “o sujeito outrificado é incompleto, pois sua subjetividade é tolhida em termos políticos, sociais e individuais” (Kilomba, 2019, p. 81).

Acontece que, na busca por tornar o texto mais “palatável” ao mercado doméstico (ou seja, mais comercializável), acaba tomando-se uma postura doméstica etnocêntrica quanto à cultura estrangeira, conforme Berman (2001, p. 5) explica: “geralmente sob o disfarce de transmissibilidade, ela realiza uma negação sistemática da estranheza da obra estrangeira”. Berman (2012, p. 46) versa sobre essa concepção de tradução em que não se deve “sentir” que o texto é, de fato, um texto traduzido, mas sim que foi escrito logo na língua de chegada; nela, há uma recusa em introduzir a estranheza na língua para a qual se traduz (p. 21). Venuti

(2019) chega a afirmar que tal tradução é de má qualidade e a sugerir que “um tradutor pode optar por redirecionar o movimento etnocêntrico de tradução a fim de descentralizar os termos domésticos que um projeto tradutório tem de, inevitavelmente, utilizar” (p. 167). Trata-se daquela possibilidade de interferência no texto que o tradutor tem; ele pode, por meio do que Venuti (2019) chama de uma “ética da diferença”, resistir a tendências etnocêntricas quando traduz.

É claro que é impossível falarmos de uma tradução que não seja minimamente domesticadora, pois o texto deve ser inteligível para o público-alvo. Francisco (2014) explica que essas duas categorias (domesticação e estrangeirização) não são estanques, mas que pode haver combinações diferentes das duas técnicas em um mesmo texto, “além de estratégias híbridas ou soluções que não representam nem uma nem outra posição” (p. 95). Podemos até lembrar da tradução definida por Walter Benjamin (1972, p. 18, *apud* Seligmann-Silva, 2020, p. 24) como uma “arcada”, que dá a permissão de enxergar a outra língua, e não um “muro”, impedindo a visão do estrangeiro e conformando-o aos gostos da língua de chegada. Buscando seguir essa ética, é possível representar a estrangeiridade nele mesmo com esse certo grau domesticador sem condenar a obra à ininteligibilidade. E tal ética consiste menos em tentar manter uma “fidelidade” ao “sentido do texto” e mais em ser transparente com relação à forma como foi feita a tradução, conforme recorda Francisco (2014, p. 93).

Nesse sentido, podemos pensar no que Berman (2012) define como “tradução da letra”: “é necessário dizer que só há fidelidade — em todas as áreas — à letra. Ser ‘fiel’ a um contrato significa respeitar suas cláusulas, não o ‘espírito’ do contrato” (p. 98). Quanto a isso, Francisco (2010, p. 106) afirma que “empregar um equivalente nesses casos significaria limitar o leitor, impedi-lo de ter contato com uma riqueza do texto estrangeiro e conhecer novas formas de expressão”. É como trocar o ditado “dois coelhos com uma cajadada só”, do português, por “two birds with one stone”, que é a expressão correspondente em inglês; se fosse mantida em inglês a tradução “two rabbits”, seria um marco de como a língua e cultura brasileira enxergam o sentido que a expressão carrega — e não seria ininteligível ao leitor estadunidense, que terá a capacidade de criar a conexão entre a expressão traduzida “da letra” (“rabbits”) e o que há de semelhante em sua língua materna (“birds”). Faremos algumas sugestões seguindo essa ética na análise de *Vincent*, a tradução de *Valente* para o inglês, no próximo capítulo.

Tendo entendido a questão da exportação de quadrinhos brasileiros, do que envolve o processo de tradução de uma produção de cultura não-hegemônica para uma hegemônica e das dinâmicas editoriais, vejamos algumas breves especificidades da tradução de HQs para, então, seguirmos às análises de *Valente* (2013) e *Daytripper* (2011).

2.4 AS ESPECIFICIDADES DA TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Retomando a noção de que a tradução de histórias em quadrinhos, assim como a mídia em si, tem suas particularidades, quem se propõe a traduzi-las deve ser, antes, um leitor de histórias em quadrinhos, que “se dedique a identificar de forma inconsciente e consciente como os elementos de uma página de quadrinhos conversam entre si, se relacionam e guiam a narrativa” (Almeida, 2020, p. 63). Deve também saber que “quando a tradução que se exige não é apenas a do texto escrito, mas de textos associados a outros meios de comunicação (imagem, música, fontes orais etc.), a missão do tradutor é complicada e, ao mesmo tempo, tolhida pelo outro meio” (Mayoral, Kelly e Gallardo, 1998, p. 356, tradução nossa¹⁵). Zanettin (2008) refere-se a essa dificuldade, também fazendo referência a Mayoral (1998) como “constrained translation”, ou tradução dificultada (tradução nossa). Nascimento (2014, p. 79) afirma que o tradutor “não pode menosprezar o texto em função da imagem, nem a imagem por causa do texto, uma vez que a leitura de quadrinhos é realizada a partir da junção das informações textuais e visuais”. Silva (2020, p. 1019), refletindo sobre o que José Yuste Frias afirmou, aponta que “acreditar na universalidade das imagens e que seja possível transferi-las sem alterações entre povos e culturas diferentes é algo perigoso e contraproducente”. Logo, para quem vai traduzir histórias em quadrinhos, não deve bastar apenas conhecer o par linguístico, isto é, a língua de partida e a de chegada, mas essa pessoa deve também prestar atenção ao par palavra-imagem, como afirma Almeida (2020, p. 10). Ainda nesse mesmo tópico, Assis (2016, p. 23) afirma que “a tradução de quadrinhos exige o entendimento de ‘texto’ no sentido amplo: a soma do material linguístico e dos desenhos”.

¹⁵ When translation is required not only of written texts alone, but of texts in association with other communication media (image, music, oral sources, etc.), the translator’s task is complicated and at the same time constrained by the latter. (Mayoral, Kelly e Gallardo, 1998, p. 356).

Zanettin (2008) defende que a tradução de HQs difere da “tradução propriamente dita” devido ao fato de que as palavras coexistem com os sistemas não verbais e também porque a linguagem verbal é apenas uma parte do que é traduzido. Isso porque convenções específicas dos quadrinhos em um cenário podem não ser as mesmas em outras culturas. Silva (2020, p. 1012) afirma, ainda, que as próprias imagens nas HQs operam como agentes transculturais no “fenômeno intrinsecamente transcultural” que é a tradução. Esse é um dos motivos pelos quais o tradutor deve levar em consideração o público e a cultura para a qual está traduzindo. Dennys Silva-Reis (2020) disserta sobre como a formação de identidades e valores nacionais é parte de uma determinada cultura visual e afirma que quando ocorre o encontro entre culturas visuais, há a necessidade de um “compartilhamento dos conhecimentos visuais a fim de que dado indivíduo possa ler as imagens e alcançar de algum modo a compreensão ou interpretação do objeto imagético a sua disposição” (p. 122). Sobre essa adequação ao novo público e cultura, Almeida (2020) levanta importantes questionamentos:

o tradutor, ao se propor o desafio de traduzir uma HQ, deve ponderar sobre questões como: A) se a história se passa no Brasil, devo traduzir para a língua de chegada os elementos de fundo do quadrinho ou mantê-los na língua de partida, já que não faria sentido haver cartazes em língua estrangeira no país? B) Será que essas mensagens de fundo são importantes para que o leitor entenda a situação do quadrinho em questão? C) Elas fazem parte da construção da narrativa? D) Assim, seria justificável traduzi-las? (Almeida, 2020, p. 10).

Essas questões levantadas por Almeida (2020) encontram, de certo modo, resposta em *Daytripper* (2011): os letreiros, cartazes, fachadas e até nomes dos personagens são mantidos em português no original em inglês — e aparentemente em nada atrapalharam o entendimento do leitor, haja vista o sucesso que a *graphic novel* teve no mercado norte-americano. Ao observarmos *Vincent* (2019), porém, vemos que os poucos elementos desse tipo que aparecem foram traduzidos; essa é uma das razões pelas quais a história poderia facilmente se passar nos Estados Unidos. Esse sentido amplo de texto “envolve não apenas elementos linguísticos, mas também pictóricos e tipográficos e que considera a tradução de quadrinhos em seus contexto social e cultural” (KAINDL, 2010, p. 37, *apud* Assis, 2016, p. 25). Ainda sobre esses elementos, sabemos que

o tradutor lida também com signos não verbais, os quais não possuem significado universal. Ou seja, uma figura/símbolo/cor/etc. pode não ter o mesmo significado em culturas diferentes. Para lidar com cada um desses elementos, o tradutor, além de conhecer o código linguístico, deve conhecer o que está acolá desse código, tais como os aspectos sociais, políticos e culturais da cultura de chegada, bem como aspectos da sua própria cultura. Os quadrinhos, quando traduzidos, devem ser adaptados extralinguística e linguisticamente para irem de encontro às expectativas do público-alvo. Com isso reitera-se, portanto, que o processo tradutório das HQs é complexo e exige do tradutor pesquisa, trabalho e paciência (Camilotti; Liberatti, 2012, p. 98).

Enquanto podemos observar essa diferença nas duas obras analisadas, outro aspecto aparece, desta vez, em *Valente* (2013) e *Vincent* (2019), mas não em *Daytripper*: a mudança do formato e da coloração na tradução. Enquanto o formato de *Daytripper* foi mantido no seu original em inglês e na tradução para o português (e aqui estamos falando apenas da *graphic novel* já completa, com todos os capítulos anteriormente publicados em edições diferentes já reunidos em único álbum), o formato da tradução em inglês de *Valente* passou por uma total mudança: não só a imagem da capa e as cores mudaram, como também o formato dela, que nas edições em português tinham formato horizontal e na em inglês (em que o primeiro volume já é a junção das duas primeiras edições do original) foi publicada em formato maior, de quadrado. Além disso, a tradução em inglês é colorida, enquanto as imagens do original em português são em preto e branco, remetendo mais ao formato de tiras de jornal. Mudanças como essas são classificadas por Silva-Reis (2020) como “tradução visual”; o autor afirma que a tradução visual é “o procedimento de transformação de uma imagem ou uma sequência de imagens pré-existente [...] na passagem de uma cultura a outra, de uma linguagem artística a outra, de situações sociais diferentes e de uma mídia a outra”, ressaltando que “uma dada imagem que sofre alterações nas suas cores, no formato e mesmo nos traços do desenho *já não é a mesma imagem*, mas sim uma tradução” (p. 122-123, grifo nosso).

Figura 6 - Página inicial de *Valente* (2013), com duas tiras em preto e branco



Fonte: CAFAGGI (2013), p. 7

Figura 7 - Página inicial de *Vincent* (2019), com quatro tiras coloridas



Fonte: CAFAGGI (2019), p. 7

Silva-Reis (2020) divide a tradução visual de histórias em quadrinhos em três processos: o gráfico, o imagético e o configurativo. O teórico afirma que “imagem e texto precisam dialogar não apenas no texto em si, mas também com o leitor alvo daquela HQ que será lida” e que “o simples fato de que uma HQ será traduzida já significa a realocação de uma cultura visual em outra”, e essas culturas precisam dialogar (p. 126). O processo gráfico de tradução visual, segundo o autor,

diz respeito à representação tipográfica presente na HQ, com relação ao letreiramento, categoria em que entram as onomatopéias e inscrições em letreiros e mapas, por exemplo. Já o processo imagético “favorece o reconhecimento ou pouco estranhamento de figuras e formas culturalmente desconhecidas para o público alvo no que diz respeito à imagem em si sem recorrer ao recurso linguístico” (p. 132). Podemos observar um caso desse tipo nos quadrinhos abaixo, em que o tradutor teve de resolver como traduziria um jogo de palavras que só existia em francês com o auxílio da alteração da imagem:

Figura 8 - Quadro de Philippe Geluck traduzido por Fernando Scheibe



Fonte: Scheibe, 2016, p. 323-324.

Sobre esse caso, Scheibe (2016) comenta:

Deus e seu companheiro carneiro tinham passado horas tentando achar um nome para o primeiro homem, já então crescidinho mas ainda anônimo. Desistem, vão pra cama, e eis que o nome surge milagrosamente a partir do sumiço da escova de dentes [*brosse à dents* – sendo que *à dents* é homófono de *Adam* e *brosse* sozinha é escova] do carneiro. E agora, José? Pensa cabecinha, pensa.

Pensei tanto (um fedor só!) que encontrei um sintoma. Em vez de escova de dentes, penteação! Sou ou não sou um gênio? Só que a escova não aparecia (já que tinha sumido), enquanto um penteação faz logo pensar em algo meio espalhafatoso...

E foi então que aconteceu o milagre. Através do gerente editorial da Nemo, o impagável Arnaud Vin, entrei em contato com Deus (Geluck) e, pasmem, na mesma hora ele se propôs a redesenhar a prancha. Infelizmente minha caixa de e-mails bugou e perdi nossa correspondência, mas lembro que ele disse algo como: Je vous carmemirandise le mouton numa boa! *Et voilà, fiat* (Scheibe, 2016, p. 323-324).

Silva-Reis (2020), ao refletir sobre o caso, afirma que esse contato entre autor e tradutor a fim de dar cabo a uma tradução visual não é um processo muito

comum, mas que tal resolução foi apresentada como “solução para compensar na cultura visual de chegada a cultura visual fonte ‘perdida’” (p. 138).

Vale lembrar que essa tradução imagética, se feita de um país como os Estados Unidos para ser publicada no Brasil, não chega a ser uma atitude etnocêntrica, pois se dá de um país dominador para outro dominado; pode-se considerar até uma forma de resistência literária; o caso contrário, sim, consideraríamos um apagamento da cultura do país não-hegemônico, uma domesticação que poderia revelar um posicionamento etnocêntrico na tradução.

Entender tanto a cultura de partida quanto a de chegada e essas expectativas do público-alvo permite que o tradutor distancie-se da domesticação total de forma consciente, a fim de evitar uma tradução etnocentrista e, ao mesmo tempo, não a deixar ininteligível para o público-alvo, conforme Venuti (2019) aponta:

[...] um projeto tradutório pode se distanciar das normas domésticas a fim de evidenciar a estrangeiridade do texto estrangeiro e criar um público leitor mais aberto a diferenças linguísticas e culturais, mas sem ter que recorrer a experiências estilísticas tão alienadoras a ponto de causarem o próprio fracasso (Venuti, 2019, p. 177).

O próximo capítulo deste trabalho é dedicado às análises feitas das duas obras e suas traduções, a saber *Daytripper* (2011) e *Valente* (2013), com a tradução para o inglês *Vincent* (2019); nele, veremos aspectos relacionados a referências à cultura brasileira tanto nas imagens quanto nos textos, analisando também a parte lexical das obras como as marcas de oralidade e acréscimos que a tradução em inglês da segunda obra sofreu, procurando entender, também, possíveis soluções para uma tradução menos apagadora da cultura do estrangeiro.

3 ANÁLISES DE VALENTE E DAYTRIPPER: A REPRESENTAÇÃO DA CULTURA BRASILEIRA, O COMERCIAL E A ESTRUTURA DE GOSTOS

Através da análise das duas obras selecionadas para este trabalho, foi possível constatar que o original em inglês da *graphic novel* *Daytripper* traz mais referências diretas ao Brasil e à cultura brasileira do que o próprio original em português de *Valente* — e, por consequência, do que a tradução em inglês também. Enquanto na obra de Moon e Bá pôde-se observar referências imagéticas e textuais a nomes brasileiros, costumes, palavras em português (nos letreiros, textos de jornais, enfim, nas imagens que não interferiram na leitura do público estadunidense a ponto de dificultá-la, mas contribuíram para situar o local em que a história se passa), festividades, momentos que ficaram na memória coletiva da população brasileira, locais e cidades brasileiras, na de Cafaggi nada é tão específica e marcadamente uma referência ao Brasil, a não ser por algumas referências a comidas — que, aliás, não foram muito bem recriadas na tradução em inglês traduzida por Whitman. Jeff Whitman, responsável pela tradução em inglês de *Valente*, é tradutor e editor de histórias em quadrinhos do espanhol e do português para o inglês, tendo passado um período estudando linguagens e literaturas estrangeiras na Universidade de São Paulo.

O que mais foi percebido no original de *Valente* foram as marcas de oralidade, buscando, por meio da “oralidade fingida” da qual Braga (2014) fala, reproduzir um registro mais informal da língua portuguesa, o que foi bem retratado na tradução em inglês, como veremos mais adiante; e muitos acréscimos na tradução em inglês, alguns até justificáveis e outros que se justificariam apenas por uma nota do tradutor como a de David Shook em *Beauty Salon*, de Mario Bellatin: “Reader, I have taken liberties”.

A fim de dividir as análises feitas, aqui elas se darão em dois grupos maiores: as análises de aspectos imagéticos e as de aspectos textuais das duas obras em questão. Entre os aspectos imagéticos, pudemos observar as composições das capas dos originais e das traduções em si, distribuição de páginas e coloração, bem como referências culturais imagéticas, que apareciam quer para situar melhor a história em seu local de ocorrência, quer como parte intrínseca da narrativa; ainda nessa primeira categoria de análises, discutiremos um ponto que foi levantado nesta pesquisa como um limite de tradução no que concerne o estilo dos

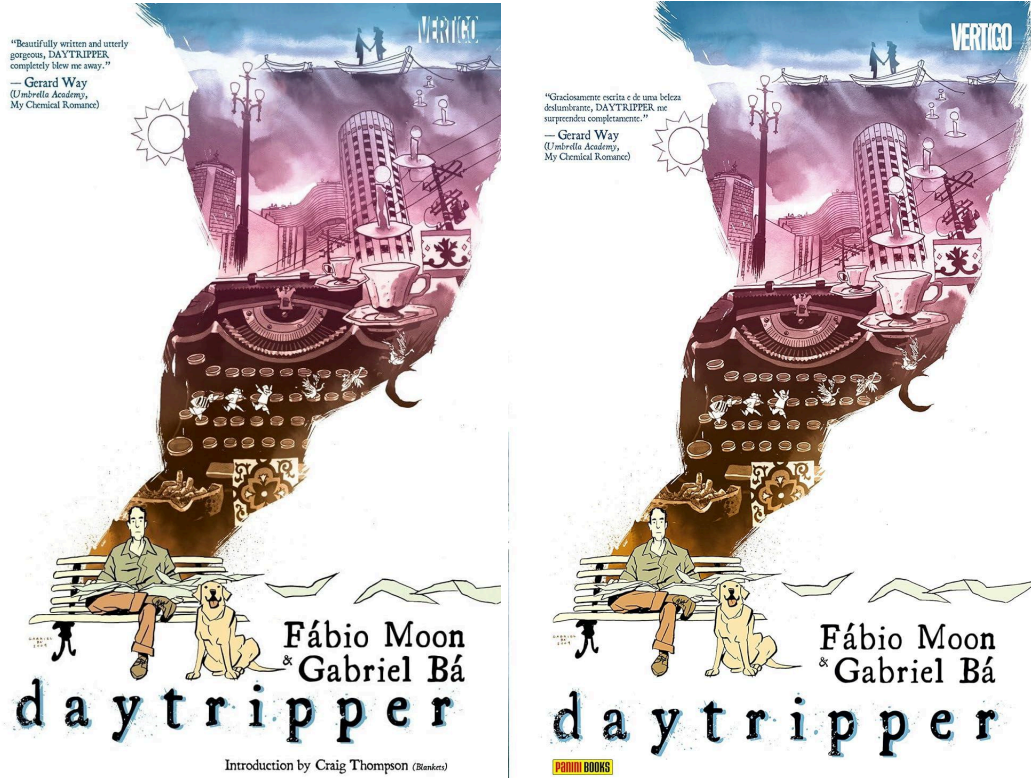
desenhos de *Valente* e *Daytripper*. Já entre os aspectos textuais, passamos por uma breve abordagem narratológica das obras para, então, analisarmos as referências culturais presentes nos textos delas, as marcas de oralidade e expressões idiomáticas encontradas nos originais e como (e se) elas foram recriadas nas traduções, bem como alguns casos de acréscimos e clarificações ocorridos nas traduções com relação aos textos originais.

3.1 ANÁLISES DE ASPECTOS IMAGÉTICOS

Em se tratando de histórias em quadrinhos, é necessário olhar com atenção para as imagens, além de para o texto, visto que elas são parte fundamental da mídia. Se, como já visto anteriormente, uma HQ ser traduzida significa realocar uma cultura visual em outra, tal realocação exigirá uma maior ou menor tradução visual a depender da proximidade cultural entre o original e o leitor da tradução; e, conforme Silva-Reis (2020) afirma, “por vezes, pela proximidade cultural, a tradução visual não se desenvolve, contrariamente à tradução linguística” (p. 126). É o caso, muitas vezes, de produções estadunidenses que vêm para o Brasil, dado que o mercado brasileiro importa bastantes produtos culturais dos Estados Unidos; o contrário, porém, não é necessariamente o caso. Veremos mais exemplos disso nas análises adiante.

Uma vez que as escolhas envolvidas no processo de tradução começam antes mesmo de o texto ser traduzido — ao escolher determinada obra, o título do livro e sua capa —, comecemos aqui observando as capas de *Daytripper* (Figura 9) e *Valente* (Figura 10) no original e na tradução.

3.1.1 Capas das obras

Figura 9 - Capas de *Daytripper* no original em inglês e na tradução para o português

Fonte: MOON; BÁ (2011)

Figura 10 - Capas de *Valente* no original em português e na tradução para o inglês



Fonte: CAFAGGI (2013; 2015; 2019)

Embora esta seção trate de questões imagéticas, não há como analisar as imagens das capas sem antes analisar os títulos delas; por isso, abrimos aqui um (longo) parêntese para tratar disso antes de nos voltarmos às imagens de fato.

No caso de *Daytripper*, o título original foi mantido na tradução em português, sem ser traduzido; na publicação de quadrinhos anglófonos no Brasil, podemos ver exemplos de obras com títulos traduzidos e obras cujos títulos permaneceram em inglês: casos como *Retalhos*, de Craig Thompson, originalmente intitulada *Blankets*, e *Persépolis*, de Marjane Satrapi, que recebeu o acento agudo inexistente no original *Persepolis*, exemplificam a primeira possibilidade; títulos como *Bone*, de Jeff Smith, e *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, mostram que não é incomum que sejam mantidos os títulos em inglês nas edições brasileiras das obras. Segundo a definição do Cambridge English Dictionary, *daytripper* significa

uma pessoa que visita um local, mas vai e volta no mesmo dia¹⁶; isso se relaciona com a narrativa que Moon e Bá criaram no sentido em que Brás, o personagem principal, tem sua história contada com cada capítulo se passando em uma idade diferente de sua vida, capítulos nos quais ele sempre morre de alguma forma no final; é como se o leitor não tivesse acesso a uma linha do tempo contínua da vida de Brás, mas a viagens curtas em momentos espaçados de sua vida, metaforicamente indo e “voltando” (ou acabando) no mesmo capítulo. Mesmo em inglês, o título *Daytripper* não revela diretamente do que a história se trata, visto que é preciso interpretá-la para ligá-la ao título em si; logo, o fato de ele permanecer em inglês na edição brasileira mantém essa falta de conexão completamente direta (ou, ao menos, tão rápida) do conteúdo com o nome.

O mesmo já não se aplica a *Valente*: o título da HQ é o nome do personagem principal, mas também um adjetivo que, em português, quer dizer “que tem valentia; bravo; corajoso”, segundo o Dicionário Caldas Aulete¹⁷; essa característica é primordial para a história no sentido em que Valente, o protagonista, em diversos momentos é, na verdade, ansioso e medroso ao enfrentar situações da vida no que diz respeito à paixão, ao amor e ao coração partido, mas tem a coragem de seguir em frente, entregar-se de novo e apaixonar-se outra vez. A permanência do título em português, ainda que como uma forma de resistência e de tornar mais aparente o fato de ser uma obra brasileira, acarretaria na perda dessa nuance de significado entre nome e personalidade do herói. Enquanto um nome traduzido mais óbvio poderia ser *Brave* ou *Valiant*, que remetem mais diretamente ao significado de “valente”, corajoso, bravo, o escolhido foi *Vincent*, que também não deixa de ter uma ligação com esse significado: fazendo uma pesquisa no Oxford Reference, encontramos o resultado de que o nome Vincent deriva do latim *vincere*, que significa “conquistar”, “vencer”¹⁸. Embora nem todo valente vença ou conquiste algo, as duas palavras estão semanticamente conectadas.

Ainda no que concerne ao título da HQ de Cafaggi, vemos que em português há sempre um subtítulo presente em cada volume: os volumes primeiro e

¹⁶ Definição em inglês no Cambridge English Dictionary: “someone who visits a place, going there and coming back on the same day”. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/day-tripper#google_vignette.

¹⁷ Definição encontrada no Dicionário Caldas Aulete Digital, disponível em: <https://aulete.com.br/valente>.

¹⁸ Definição encontrada em pesquisa no Oxford Reference, disponível em: <https://www.oxfordreference.com/search?q=vincent&searchBtn=Search&isQuickSearch=true>.

segundo, respectivamente, são *Valente: para sempre* e *Valente: para todas*. A tradução em inglês segue o mesmo padrão e também traz um subtítulo, porém completamente novo, uma vez que busca antecipar do que se trata a história na edição que juntou os dois primeiros volumes do original em um só em inglês, reunindo basicamente todos os interesses do protagonista elencados: *Vincent Book One: Guide to Love, Magic, and RPG*. Essa pode ser uma maneira de delimitar o público que se interessará pela HQ e chamar-lhe à atenção com menos empecilhos.

As imagens das duas capas de *Valente* trazem o herói da história focalizado tanto na posição em que ele ocupa na capa (ele está situado no canto direito, e não no centro, mas ainda assim fica em evidência por estar na frente dos outros animais) quanto na coloração, que deixa os outros integrantes da capa em tons mais apagados ao fundo. O volume um mostra Valente com o semblante abatido e cansado e a postura também cansada em uma cena bastante comum no cotidiano brasileiro: dentro de um ônibus lotado, a caminho provavelmente da escola, faculdade ou trabalho, com seus fones de ouvido; o protagonista e os outros animais presentes na capa estão virados para a esquerda, o que segue a orientação do formato do livro em si, que não é na vertical como a grande maioria dos quadrinhos, mas na horizontal; esse formato talvez se dê por conta das origens de tiras da série: ao final de cada página, é possível notar que há uma certa certa pausa narrativa ou *punch line* (que é a conclusão de uma piada), ainda que haja um fio contínuo ligando toda a história. O segundo volume segue no mesmo formato, com os personagens olhando na mesma direção (com exceção de dois deles) e dispostos nas mesmas posições; Valente, desta vez, está com roupa de formando, o que mostra a passagem do tempo e evolução de sua vida com relação ao primeiro volume, e não com o semblante exausto, mas um tanto assustado (o que também reforça uma característica da personalidade do protagonista com a qual o leitor que já vem do volume anterior está acostumado).

A capa da edição em inglês é bastante diferente: começa já pela mudança no formato do livro, que deixa de ser horizontal e assume um formato quadrado e maior, talvez mais apelativo ao leitor estadunidense, uma vez que o formato menor poderia passar despercebido. As cores são mais claras, em contraste com os originais que trazem tons mais monocromáticos e apagados, o que também pode sugerir uma tentativa de tornar a HQ mais chamativa. Vemos, porém, um Valente mais simpático e com um semblante alegre, diferentemente das edições

originais em português, ocupando uma posição mais central e não tão no canto, olhando para a frente. A capa conta também com vários elementos que dão dicas do que se passa na história: à frente, livros, presentes, comidas de que o personagem mostra gostar ao longo da narrativa, uma cartola de mágica e dados de RPG; ao fundo (cujo tom monocromático vermelho remete, finalmente, à capa original), casais se beijando e animais antropomorfizados dançando em festas — cenas que remetem à juventude, fase da vida em que os personagens da HQ estão e que provavelmente apelarão a um público leitor jovem, que é de fato o alvo do selo Super Genius da editora Papercutz, conforme anteriormente apresentado. As capas originais, contudo, encontram-se dentro do álbum, nas páginas que o dividem em dois capítulos, que receberam o título de “Love On A Bus” e “Vincent For All”. Todas essas mudanças parecem convergir para um objetivo: o de tornar a publicação mais atraente ao público que a editora busca; estratégias que buscam, talvez, romper a barreira que a tradução por si só já enfrenta no mercado norte-americano.

Quanto a *Daytripper*, nada muda nas imagens, nem no formato das capas. O álbum segue o formato já característico das *graphic novels*, mostrando Brás com seu cachorro à frente, sentado em um banco com um jornal em mãos cujas páginas vão sendo levadas pelo vento. Por trás dele até o canto superior da capa, vê-se também diversos elementos que dão dicas do que se encontra na narrativa, assim como acontece em *Vincent*. Alguns deles passam a mesma ideia de passagem do tempo e fugacidade da vida que as páginas transformadas em pássaros; outros à profissão e aos gostos do protagonista; outros, como a xícara de café e prédios de São Paulo, à localização da história e à cultura do local em que ela se passa. Vemos também o tema do amor retratado em um casal em um barco de mãos dadas, que remete ao capítulo dois da *graphic novel* e mostra também um dos temas recorrentes na obra. A única mudança entre a capa original em inglês e a da tradução em português está, na verdade, nos textos: uma breve frase de Gerard Way (autor de *The Umbrella Academy*) recomendando a obra, que foi traduzida na edição brasileira, e um aviso de uma introdução feita por Craig Thompson, autor de *Retalhos*, apenas no original em inglês (lembremo-nos do que já trouxemos aqui sobre as credenciais de sucesso). Vemos, assim, como houve um esforço maior em tornar mais palatável a tradução que ia do Brasil para os Estados Unidos do que a importação do que já fora produzido em solos estadunidenses aos brasileiros, o que

também corrobora o que trouxemos aqui no segundo capítulo a respeito do esforço de publicar uma obra traduzida de uma “língua menor” em um país hegemônico.

3.1.2 Distribuição de páginas e coloração

Do mesmo modo que o formato de publicação de *Daytripper* não passou por nenhuma alteração entre original e tradução, sua coloração e distribuição de páginas também permaneceram iguais. Sendo assim, os leitores da tradução em português têm acesso aos mesmos *pregnant moments*¹⁹ (Kukkonen, 2013) que os que leem o original em inglês. Isso garante que eles sejam surpreendidos nos momentos em que uma reviravolta na história coincide com a virada de página por parte do leitor, provavelmente assim pretendidos pelos autores, como nas Figuras 11 e 12, em que somos apresentados pela primeira vez a Brás, com um semblante preocupado, no último quadro da página e, no primeiro da página seguinte, vemos o personagem ensanguentado, logo em seguida vendo alguém morto no chão, o que explica a preocupação de Brás na página anterior e garante a surpresa do leitor.

Figura 11 - Excerto das páginas 11 e 12 do original de *Daytripper*

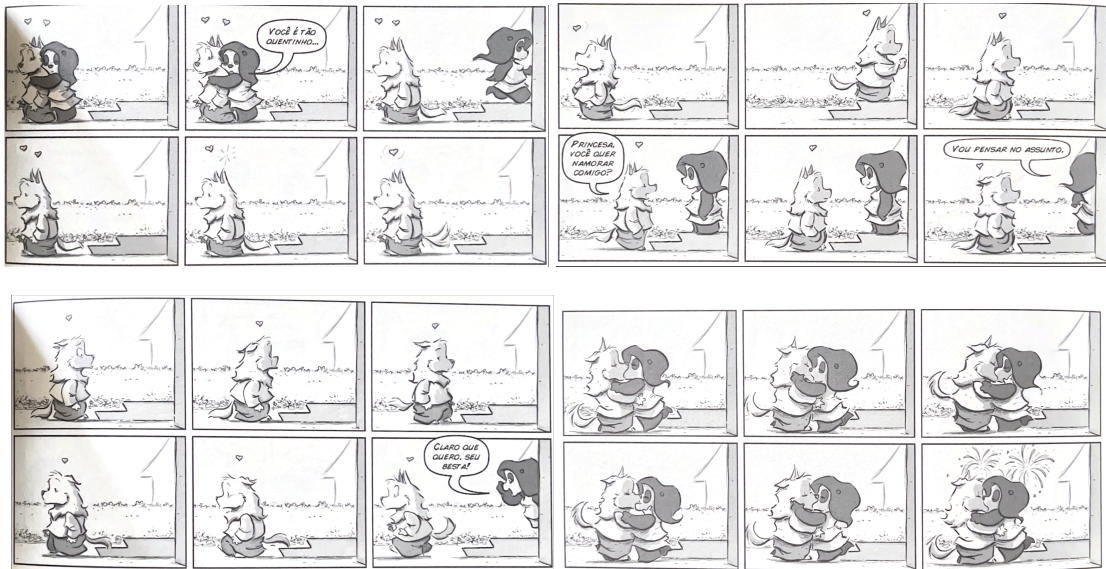


Fonte: MOON; BÁ (2011)

¹⁹ Kukkonen (2013) traz para seu livro um conceito introduzido por Gotthold Ephraim Lessing: um *pregnant moment*, remetendo à ideia de gravidez, em que um evento está prestes a acontecer, é uma imagem que permite que o leitor infira o que aconteceu antes e projete em sua leitura o desenrolar de acontecimentos a partir do momento crucial “capturado” por aquela imagem.

Com *Valente*, já não acontece o mesmo: devido à mudança no formato do álbum, a página do original que continha duas tiras horizontais (que vão de um a quatro quadros) dá lugar a uma página na tradução em inglês que contém quatro dessas tiras. Alguns dos *pregnant moments* que poderiam acontecer no original, portanto, têm seu impacto reduzido por não coincidirem com o movimento de virada da página por parte do leitor. Vemos, por exemplo, nas Figuras 14 e 15, como uma página dupla de *Vincent* mostrou tudo o que ocupou duas páginas duplas inteiras de uma sequência de acontecimentos do original de *Valente*.

Figura 14 - Excerto das páginas 61-64 do original de *Valente: para todas*



Fonte: CAFAGGI (2015)

Figura 15 - Excerto das páginas 70-71 de *Vincent*, em inglês



Fonte: CAFAGGI (2015)

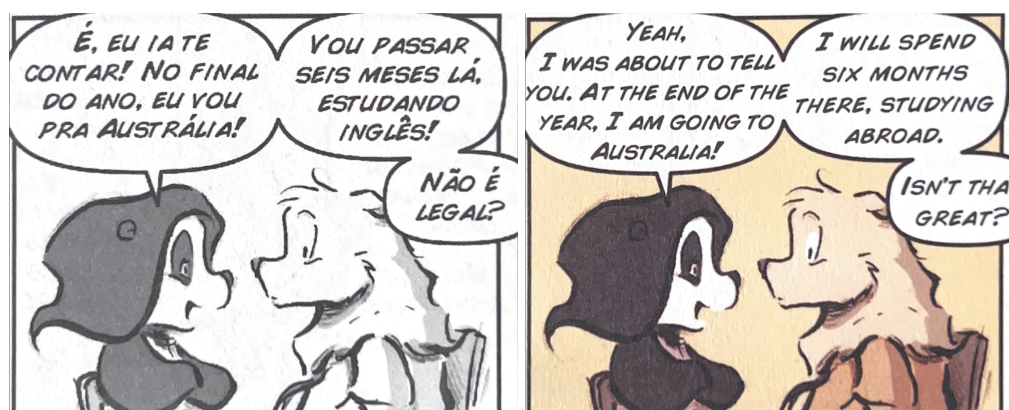
A página 62 de *Valente: para todas* termina com um momento de suspense no último quadro em que Princesa afirma que vai “pensar no assunto” após Valente pedi-la em namoro. O leitor precisa virar a página antes de ver uma sequência em que Valente fica à espera, prestes a ir embora, quando Princesa aparece de volta afirmando que aceita ser sua namorada. Na tradução em inglês, embora esse suspense fique de fato dividido entre as páginas 70 e 71, essas duas constituem uma página dupla, e em um olhar de relance no conjunto por inteiro da página o leitor pode ter acesso à resolução desse conflito em específico, com os dois personagens se beijando no último quadro da página 71.

Além dessa questão do ritmo de leitura, reviravoltas e *pregnant moments* — causadas pela mudança no formato da HQ —, uma outra questão importante aqui é a coloração das páginas na tradução em inglês que, no original em português, são impressas em preto e branco. Essas mudanças que pudemos analisar em *Valente* são parte do processo configurativo de tradução visual que Silva-Reis (2020) define: esse processo “faz referência ao formato de publicação, à sequência dos quadrinhos, ao tipo de impressão, dentre outros processos de produção” (p. 138). Essa configuração colorida que a tradução em inglês de *Valente* assumiu, talvez como uma forma de ser mais chamativa ao mercado estadunidense de quadrinhos, permite que o leitor dos Estados Unidos tenha acesso a certos aspectos que o brasileiro não tem, como no exemplo das Figuras 14 e 15. No original, o céu ao fundo da sequência de quadros não muda em nada: vemos os pequenos corações

flutuantes acima de Valente e Princesa, um dos quais “estoura” no ar quando a última vai embora, simbolizando o sentimento de Valente por ela; e, depois que os dois finalmente ficam juntos, fogos de artifício ao fundo simbolizam a explosão de sentimentos que Valente sente ao beijar sua amada. Vemos esses elementos imagéticos simbólicos, porém não temos completa noção da passagem do tempo a não ser pela passagem dos próprios quadros em si, aspecto esse que a tradução em inglês consegue passar melhor devido às cores da página dupla. O primeiro quadro no canto superior esquerdo da página 70 de *Vincent* mostra o céu alaranjado, indicando que a cena se passa ao entardecer, enquanto o último do canto inferior direito da página 71 mostra um céu já escuro, com o cair da noite; assim, o leitor pode perceber o quanto Valente esperou para que a situação se resolvesse na conclusão desse arco da narrativa.

No que diz respeito ao processo gráfico de tradução visual, definido por Silva-Reis (2020) como dizendo respeito a representações gráficas que favoreçam a compreensão “tipográfica, onomatopeica, cartográfica, sinalética ou infográfica” (p. 127), é possível ver que o letrista da tradução em inglês de *Valente* (que é também o tradutor) talvez não tenha tido acesso aos elementos separados como foi o caso de *Daytripper*, pois os balões de fala não mudam de tamanho para acompanhar o tanto de texto dentro deles, resultando em casos em que o texto parece mais “apertado” no espaço em que está contido, como no primeiro balão em inglês da Figura 16, ou com espaço de sobra, vide Figura 17.

Figura 16 - Excerto das páginas 74 do original e 76 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2015; 2019)

Figura 17 - Excerto das páginas 20 do original e 13 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2015; 2019)

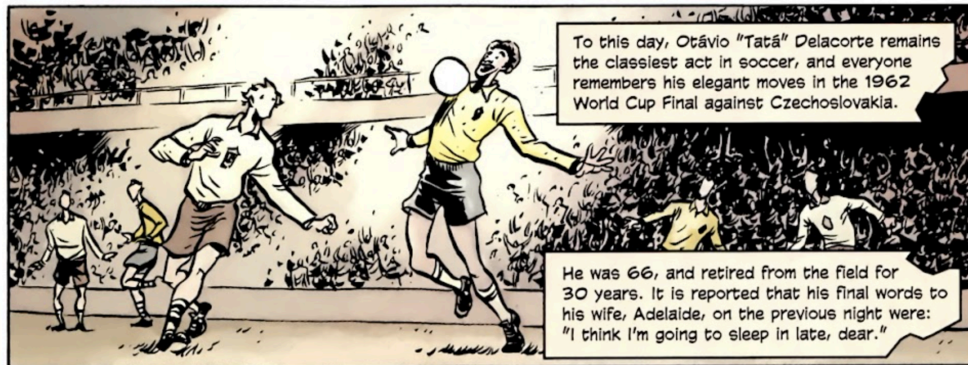
3.1.3 Referências culturais nas imagens

Indo além da estrutura das publicações em si, podemos encontrar também diversas referências à cultura e à realidade brasileira nas imagens, principalmente nas de *Daytripper*. Esse aspecto não é tão explorado em *Valente*, uma vez que as referências culturais ao Brasil já são bem poucas e mais restritas ao léxico do que às imagens. Nessa última, cenário e ambientação não parecem ser tanto o foco, mas sim os próprios personagens e suas interações; isso pode ser explicado pelas origens de tiras de *Valente*, que, devido à sua estrutura mais concisa (ainda que, como já discutiremos, haja um fio condutor que conecta cada tira a uma narrativa maior e contínua), não dispõem de tanto espaço para desenvolver com mais detalhes esse aspecto²⁰. *Daytripper*, contudo, logo no primeiro capítulo, traz diversas referências imagéticas ao Brasil. A primeira página da narrativa já apresenta, no terceiro quadro, o time brasileiro jogando futebol na Copa do Mundo, como se vê na Figura 18 (tal parte da narrativa se trata de uma introdução à história,

²⁰ Uma hipótese que foi levantada quanto a isso é que talvez *Valente*, por se tratar de animais antropomorfizados, precisasse de um foco maior nos semblantes dos personagens para demonstrar suas expressões do que uma HQ com personagens humanos precisaria, dispondo, assim, de técnicas de *close-up* nos rostos na decupagem dos quadros, abrindo mão, por consequência, do detalhamento de cenários e dos maiores detalhes que são presentes em *Daytripper*. Chegamos à conclusão, porém, de que isso foi influência menos do fato de ter animais como protagonistas e mais do formato original de publicação da HQ, que foi em tiras de jornal; observando os quadrinhos da Disney, por exemplo, vemos uma riqueza de detalhes em cenários e por vezes páginas inteiras compostas de apenas um ou dois quadros, enquanto as tiras de *Calvin e Haroldo*, de Bill Watterson, que também contam com um animal como um dos protagonistas, têm mais foco nos personagens do que no *background* e em outras referências também devido ao seu formato em si. Não descartamos também a possibilidade de que mostrar mais da cultura brasileira em sua obra simplesmente não tenha sido o projeto de Cafaggi para *Valente*.

apresentando já o tema da morte, bem recorrente na obra, e trazendo em uma lista de exemplos um pouco a respeito de um jogador chamado Otávio).

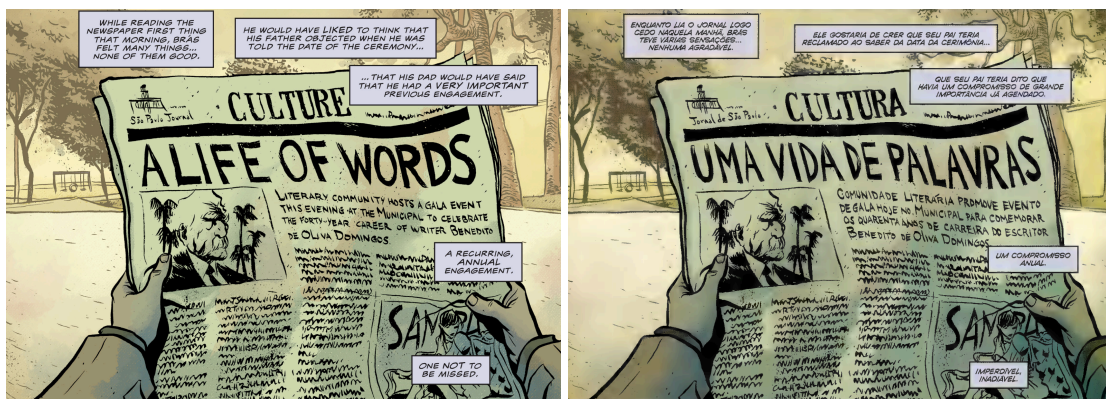
Figura 18 - Excerto da página 11 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

O samba também é referenciado ainda no início, um detalhe que apenas os olhos mais atentos captam, em uma manchete de jornal. Observemos a Figura 19:

Figura 19 - Excerto das páginas 13 do original e 15 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

É curioso notar que em diversos momentos na *graphic novel*, os autores colocam referências textuais em português, como veremos mais adiante, mesmo que o original seja integralmente escrito em inglês, mas nesse quadro em específico (Figura 19), o nome do jornal ("Jornal de São Paulo") no original está em inglês ("São Paulo Journal") e a primeira manchete e seu primeiro parágrafo também estão

em inglês, tendo sido escritos em português só na obra publicada no Brasil. Podemos apontar como motivo dessa escolha o fato de essa manchete trazer um importante dado para a introdução da história: é nesse momento que o leitor passa a saber que o pai de Brás é um renomado escritor com uma carreira literária consolidada, enquanto o filho escreve apenas obituários em um jornal; isso introduz o sentimento de frustração que permeia a relação entre o pai e o filho. Já uma revista *Veja* (Figura 20) que aparece em uma estante de jornal apenas como parte do cenário de um dos quadros não teve a necessidade de ter seu nome traduzido no original; pode-se considerá-la apenas um *easter egg*, ou seja, uma pequena surpresa para os olhares mais atentos a fim de situar melhor o local onde a história acontece — não arrisca, assim, que o leitor estadunidense “perca” algum ponto importante da narrativa; podemos observar o mesmo raciocínio quando em um quadro aparece o Theatro Municipal de São Paulo, com o nome escrito em português, em vez de optar por escrevê-lo “Municipal Theater” em inglês (Figura 21). Outras referências a locais no Brasil presentes na *graphic novel* incluem Salvador, Rio de Janeiro, Niterói, o “interior do Brasil”, o Parque Ibirapuera, a Avenida Brasil e o Aeroporto de Congonhas.

Figura 20 - Excerto da página 18 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Figura 21 - Excerto da página 18 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

Nesse último quadro, podemos ver também uma placa de trânsito indicando o sentido de circulação da rua comumente vista em cidades do Brasil, e ao longo da *graphic novel* vários são os elementos como esse que aparecem despretensiosamente nas imagens, como na Figura 22, em que o ilustrador desenhou um orelhão em frente a um bar, o que situa não só a história no lugar, mas também de certa forma no tempo — afinal, hoje não se vê mais tantos orelhões no país.

Figura 22 - Excerto da página 27 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

Além disso, os nomes dos personagens são todos mantidos em português (o nome de Brás, o protagonista, é uma referência ao Brasil e a Brás Cubas, personagem famoso de Machado de Assis; a referência vai ainda em um

nível de narrativa também: o livro de Assis tem um narrador póstumo e Brás, em *Daytripper*, morre ao final de cada capítulo de forma diferente). Outros nomes que aparecem logo de início incluem Benedito — o pai do protagonista —, Jorge, Policarpo Claudionor, Joca e Genarinho — trazendo para uma publicação toda em inglês o sufixo -inho, diminutivo e afetivo para apelidos em português.

Nos próximos capítulos da *graphic novel*, há também referências ao carnaval (Figura 23), à cultura e festividades de Salvador, tanto nas imagens quanto nos textos, como as fitas do Senhor do Bonfim (Figura 24), o Pelourinho, o candomblé e vários objetos típicos da Bahia na cena de um mercadinho (Figura 25).

Figura 23 - Excerto da página 118 do original de *Daytripper*



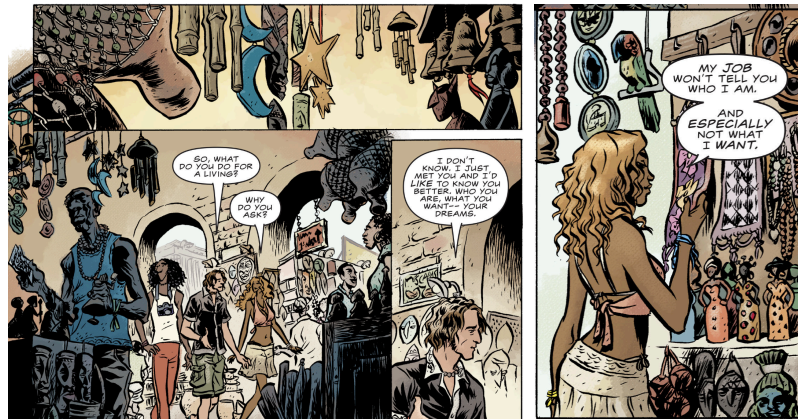
Fonte: MOON; BÁ (2011)

Figura 24 - Excerto da página 38 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Figura 25 - Excerto da página 46 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

Uma outra referência recorrente é à cultura do café que se tem no Brasil — não aquele ao estilo norte-americano popularizado pela Starbucks, nem os gourmetizados que se encontram nas cafeterias mais recentes, mas o café preto servido bem quente em uma pequena xícara na padaria do bairro (Figura 26).

Figura 26 - Excerto da página 20 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

É possível ver também, na Figura 27 a seguir, um breve exemplo de transculturalidade em um quadro em que a irmã de Brás veste uma camiseta estampada do Hard Rock Cafe, icônica cadeia de restaurantes de culinária americana fundada em Londres.

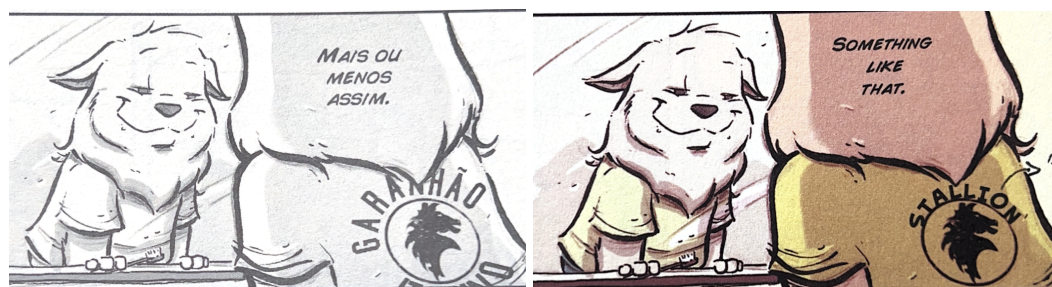
Figura 27 - Excerto da página 127 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Retomando a noção de proximidade cultural sobre a qual Silva-Reis (2020) disserta, a referência é entendível para grande parte do público leitor da tradução de *Daytripper* em português, ainda que seja uma marca de referencial norte-americano. Já na tradução em inglês de *Valente*, uma camiseta vestida pelo personagem tem sua tipografia traduzida de “garanhão”, em português, para “stallion” em inglês (Figura 28). Isso acontece porque i) a palavra em questão não é uma marca e ii) a palavra em questão é a responsável pela *punch line* daquela sequência de quadros, em que Valente se olha no espelho cheio de autoestima após a amiga chamá-lo de “garanhão” pelo fato de duas garotas estarem apaixonadas por ele. É possível perceber que a tipografia muda entre o original e o traduzido, o que é bem comum em processos gráficos de tradução visual.

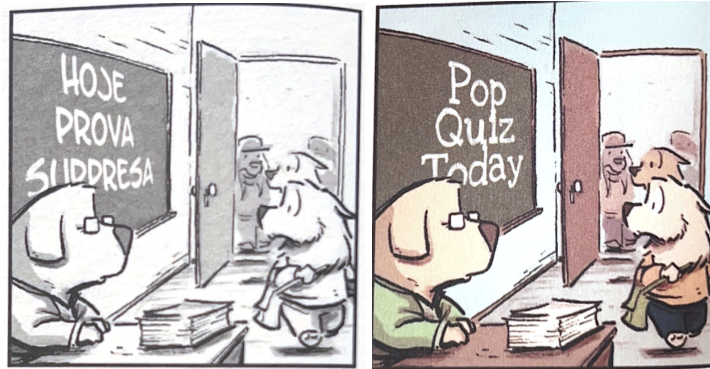
Figura 28 - Excerto das páginas 27 do original e 53 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2015; 2019)

O mesmo processo e motivo de tradução visual se dá também nas Figuras 29 e 30, adiante.

Figura 29 - Excerto das páginas 22 do original e 14 da tradução para o inglês de
Valente



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Figura 30 - Excerto das páginas 14 do original e 16 da tradução para o português de
Daytripper



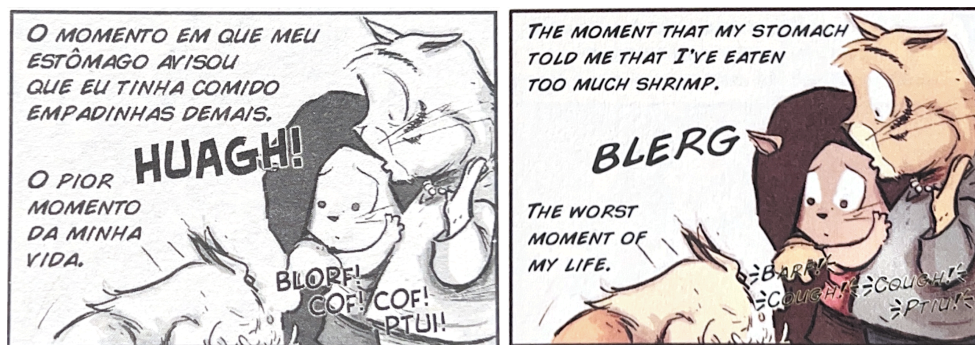
Fonte: MOON; BÃ (2011)

Mudanças tipográficas²¹ como essas são exemplos do processo gráfico da tradução visual (Silva-Reis, 2020) e, portanto, ainda não se configuram em aspectos textuais da análise. Fazem parte desse processo também as

²¹ Quanto à tipografia ser constituinte da imagem na HQ, Silva-Reis (2020, p. 127) recupera o que Bruno Porto (2017, p. 21) explica: “[p]ara Cabarga (2004, p. 12), *lettering* é qualquer sequência de letras formando palavras produzidas com lápis, caneta, pena, pincel, pilot, lata de spray, etc., que não tenha sido produzida por uma fonte tipográfica pré-existente — embora acrescente que todas as fontes vieram do *lettering*, pois em algum momento alguém desenhou a letra antes desta ser fundida ou digitalizada. Joseph Alessio (2013) define *lettering* como ‘a arte de desenhar letras’ — combinando-as de forma única com um propósito específico —, enquanto *typesetting* é o processo de se utilizar caracteres previamente existentes, e, portanto, já desenhados, para se compor palavras. O uso do termo *typesetting* tem como origem nos tipos móveis de metal ou madeira usados nas oficinas tipográficas a partir do século XVI, mas hoje abrange tecnologias posteriores como foto-composição, letras decalcáveis ou mesmo fontes digitais”.

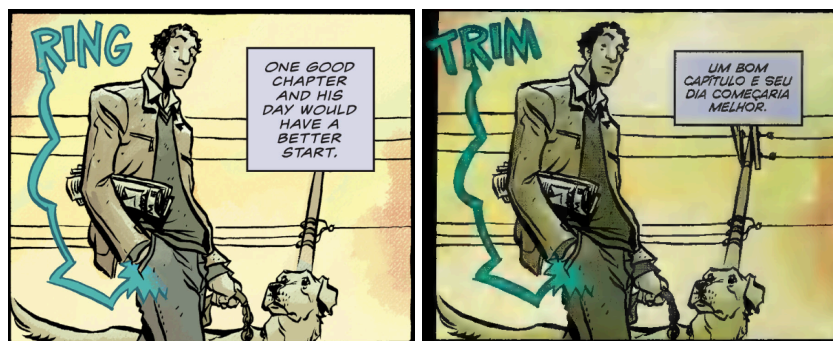
onomatopeias, palavras que, buscando fazer uma imitação fonética dos sons, podem ser mantidas no idioma estrangeiro ou não. Enquanto em *Valente* encontramos as onomatopeias traduzidas na tradução em inglês (Figura 31), em *Daytripper* encontramos casos em que os autores usaram onomatopeias em inglês (Figura 32) e casos como o da Figura 33, em que o som da galinha d'angola é mantido na onomatopeia “tofraco” em português mesmo no original, mantendo, assim, um aspecto interessante da cultura brasileira (as galinhas d'angola que se encontram no interior do país e o som que é tão comum que se reproduza ao procurar imitar o som que esses animais emitem).

Figura 31 - Excerto das páginas 31 do original e 19 da tradução para o inglês de *Valente*



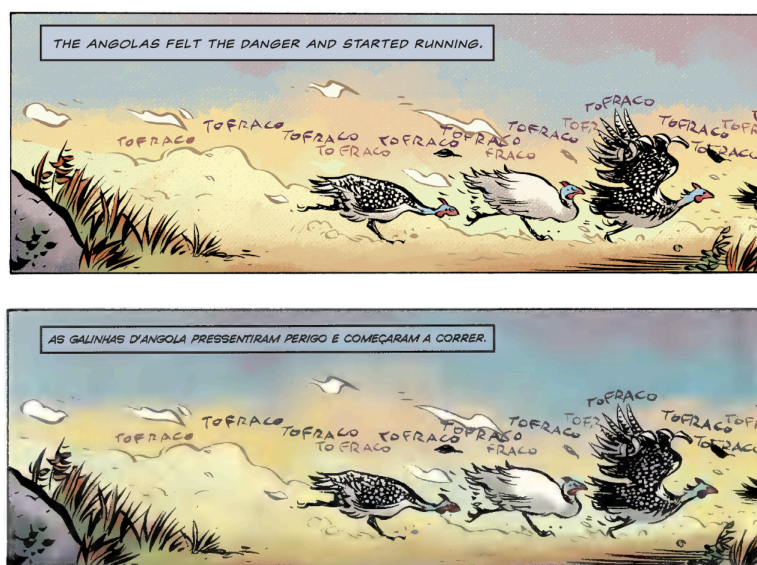
Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Figura 32 - Excerto das páginas 14 do original e 16 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Figura 33 - Excerto das páginas 109 do original e 111 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Apresentadas as capas das obras, a sua distribuição de páginas, seus esquemas de cores e as referências culturais contidas nas imagens, não podemos deixar de trazer aqui um contraponto importante com relação à estética dos desenhos de *Daytripper* e *Valente* e o que isso tem a ver com a semiótica doméstica do gosto vigente nos Estados Unidos acerca das possibilidades da arte quadrinística no mercado estadunidense, sobre a qual discorreremos na subseção a seguir.

3.1.4 A adequação dos desenhos ao gosto estadunidense

É fato que *Daytripper*, em sua temática, apresenta grande abertura à cultura do Outro; por meio do uso das diversas referências culturais tanto imagéticas quanto lexicais e na própria temática em si, a obra de Moon e Bá se estrangeiriza do ponto de vista dos referenciais culturais locais dos Estados Unidos, país onde foi publicada originalmente. A tradução de *Valente*, por sua vez, adapta-se mais aos aspectos hegemônicos estadunidenses a fim de ser aceita como uma tradução, que já é uma espécie de filtro dos estrangeiros, uma porta de entrada para o imigrante no mercado dos Estados Unidos; o fato de ser uma tradução já marca a obra como um elemento estrangeiro que se torna aceitável ao mercado devido à língua, com a qual o(a) tradutor(a) trabalhou para que o leitor pudesse ler a história. *Daytripper*,

por ter sido publicada diretamente em inglês nos Estados Unidos, conta com uma vantagem, portanto: é como se os autores pudessem falar do Outro estrangeiro (“Outro”, no caso, para o leitor norte-americano) de dentro do sistema estadunidense; a barreira da tradução, nesse caso, é inexistente.

Sendo assim, uma grande inovação que poderia haver na *graphic novel* dos dois autores brasileiros — para além, é claro, da temática em si e das referências culturais que por si só já são bastante inovadoras — seria na estética visual da obra, já que a dimensão visual é primordial na mídia dos quadrinhos. Isso nos levou a questionar o quanto *Daytripper* inova, de fato, nos desenhos para além de uma estética já bem aceita nos Estados Unidos. E chegamos à hipótese de que não tanto assim. Como um contraponto a ser considerado neste trabalho, percebemos que essa inovação existe, sim, porém dentro de um limite dos gostos da semiótica visual que já estão decantados na cultura e nos gostos norte-americanos²². *Daytripper* parece estar muito mais próximo a um tipo de quadrinho já estabelecido nos Estados Unidos do que os quadrinhos da *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, por exemplo.

Talvez Moon e Bá (e até Cafaggi) tenham sido alimentados, em certo nível, dentro dessa cultura, o que os fez adequarem-se mais a uma linguagem contemporânea e comercialmente viável no mercado norte-americano, diferentemente de Mauricio de Sousa, que fundamentou desde o início os personagens e histórias que criou dentro da realidade brasileira da época e de uma maneira específica de ver quadrinhos no Brasil, tornando-o externo demais à cultura norte-americana. Mauricio de Sousa conseguiu levar suas HQs para tantos países ao redor do mundo, porém os Estados Unidos sempre lhe foram uma dificuldade de estabelecer-se. Lembremo-nos do que Casanova (2002, p. 197) afirma sobre “produzir e exibir alguma diferença, mas não mostrar, nem reivindicar uma distância grande demais”; diferente, mas não muito.

O roteiro ousado e atual e os desenhos de *Daytripper* dialogam mais com o perfil do leitor estadunidense. Podemos fazer um paralelo do estilo de desenhos da obra de Moon e Bá com os quadrinhos de super-heróis da DC Comics ou com *DMZ*, de Brian Wood, outra *graphic novel* publicada pelo mesmo selo Vertigo; podemos até traçar um paralelo entre *Valente* e os quadrinhos da Disney no que diz

²² Há, é claro, uma variabilidade nesses gostos, mas que circula dentro de limites (não fixos, mas também não caóticos e não aleatórios) dos gostos dos leitores estadunidenses.

respeito aos animais antropomorfizados de uma série e de outra. A hipótese que temos aqui, portanto, é que talvez nesse aspecto em específico as duas obras sejam mais conformes aos padrões de cultura e gosto norte-americanos. Para respondê-la, seriam necessárias mais pesquisas em nível sistêmico do mercado editorial dos Estados Unidos, o que não é nosso foco neste trabalho, mas que tem potencial para futuros desenvolvimentos.

Nesta subseção, ponderamos sobre esses limites da tradução e sinalizamos uma possível dimensão sistêmica dos gostos que pode fazer com que *Daytripper* seja um sucesso, mas um sucesso dentro do gosto norte-americano, familiar à semiótica estadunidense. Passemos agora, então, à próxima seção deste capítulo, na qual trazemos nossas análises de aspectos textuais dos originais e das traduções de *Daytripper* e *Valente*.

3.2 ANÁLISES DE ASPECTOS TEXTUAIS

Após termos dado a devida atenção às imagens das duas obras, passemos às análises textuais delas. Se em nossas análises imagéticas pudemos perceber uma maior abertura à cultura do Brasil nas escolhas de *Daytripper* e uma composição de quadrinhos menos marcadamente brasileira em *Valente*, agora veremos que muito da cultura brasileira é marcada no léxico de ambas as obras, principalmente por meio do uso de marcas de oralidade e expressões idiomáticas e pela escolha de vocabulário.

No caso de *Daytripper*, essas expressões originalmente não marcavam uma oralidade da língua portuguesa, e sim do inglês, já que a escrita original da história é de fato em inglês; Érico Assis foi o tradutor responsável por retratar essa oralidade (fingida, como afirma Braga [2014]) no português, o que foi primorosamente feito. Assis é tradutor de literatura e histórias em quadrinhos para editoras como Companhia das Letras, Panini, HarperCollins Brasil, entre outras, com doutorado em Estudos da Tradução pela UFSC, já tendo traduzido diversas obras importantes no cenário quadrinístico. Cafaggi também consegue reproduzir bem o registro informal da língua portuguesa em *Valente*, dispondo também de trocadilhos e tiradas que conferem o tom humorístico e irônico da HQ; a tradução para o inglês de Jeff Whitman não reconstrói os poucos elementos de referências culturais que o léxico de *Valente* apresenta; o tradutor usa também as marcas de oralidade e

expressões para conferir o tom informal à tradução, não retratando, porém, de modo tão explícito a cultura brasileira quanto *Daytripper*.

Antes de nos aprofundarmos nessas análises, porém, façamos uma breve abordagem narratológica da *graphic novel* e da história em quadrinhos, a fim de entendermos melhor como o foco das histórias, sua narrativa, ritmo e tom podem ter levado a certas escolhas textuais nas obras e em suas traduções.

3.2.1 Uma breve abordagem narratológica das obras

Com base nos aspectos que Kukkonen (2013) elenca como passíveis de análise narratológica, podemos ver algumas semelhanças e diferenças entre as duas obras aqui analisadas. É interessante notar que as duas histórias têm temáticas um tanto parecidas: ambas retratam seus personagens se apaixonando, passando pelos desafios da vida e procurando encontrar seu lugar no mundo. Há, porém, tons e ritmos completamente diferentes entre uma e outra, porque as obras têm públicos-alvos também diferentes.

As duas histórias têm seu foco no personagem principal, e os dois são, de certa forma, heróis. Brás, em *Daytripper*, apela ao leitor no sentido em que ele pode se identificar com suas vulnerabilidades e fases da vida; vemos os dois protagonistas evoluindo ao longo das histórias, de forma mais ou menos linear. Nesse último quesito, as duas se diferenciam na distinção entre a narrativa e o discurso da história. Enquanto esses dois elementos ocupam o mesmo tempo em *Valente*, em *Daytripper* o discurso (ou seja, o modo como a narrativa é contada) não é linear: cada capítulo da *graphic novel* relata o que aconteceu com Brás em uma idade específica de sua vida, mas não em ordem cronológica; no primeiro capítulo, o escritor de obituários tem 32 anos, no segundo, 21, no quarto, 41, etc. Além disso, como já mencionado, Brás morre ao final de cada capítulo de um jeito diferente, simbolizando a “morte” de um aspecto de sua vida ou de uma parte dele mesmo, no que antecede alguma mudança em sua vida, ambiente ou motivações.

Quanto à narração, algo que pode ou não ser presente em uma HQ, tanto *Daytripper* quanto *Valente* possuem narrador onisciente em terceira pessoa, cuja voz vem escrita dentro dos chamados recordatórios (Figuras 34 e 35). Isso confere um certo distanciamento dos fatos, um relato menos influenciado pelos próprios protagonistas do que de fato aconteceu ou está acontecendo. Tal semelhança,

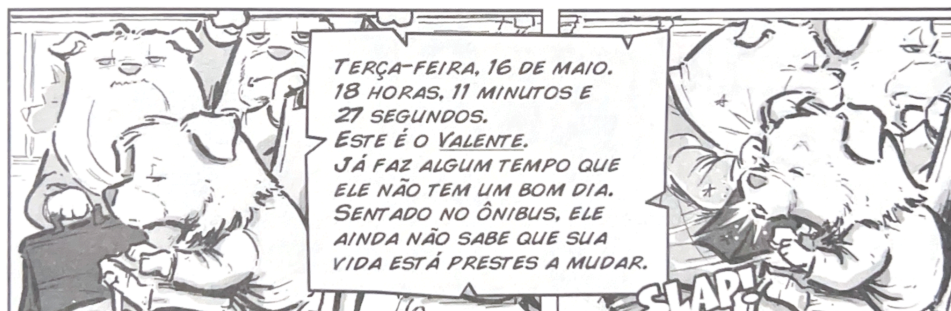
porém, não implica em um mesmo tom ou ritmo de narrativa para as duas obras: a primeira tem um tom sempre sério, enquanto a segunda é escrita em tom jocoso, humorístico. Os ritmos também são diferentes no sentido em que o formato pelo qual *Daytripper* é desenvolvida permite um andamento mais introspectivo, alongado, com uma organização mais “cinematográfica” das composições e dos quadros que se relacionam entre si; *Valente* é praticamente inteira desenvolvida em apenas um plano, e seu ritmo lembra até um *staccato*: assim como nele as frases musicais são de mais curta duração e com suspensões entre elas, as tiras da série passam essa sensação a cada *punch line* ou pequena conclusão antes de passar à próxima, que continua a narrativa.

Figura 34 - Excerto da página 11 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Figura 35 - Excerto da página 7 do original de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2013)

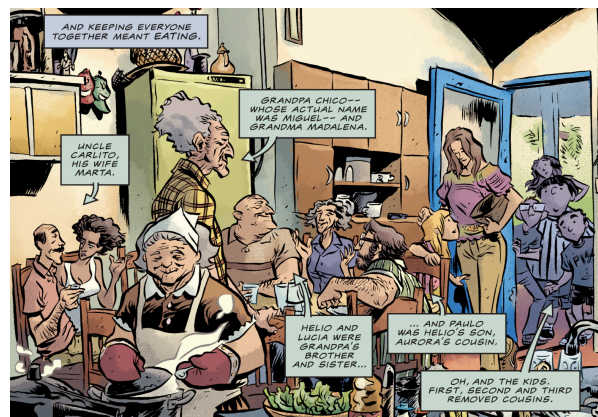
3.2.2 Referências culturais no léxico

Assim como apresentou diversas referências culturais do Brasil por meio das imagens, *Daytripper* não falha em referenciar a cultura brasileira também em

termos lexicais e narrativos. Se uma análise cultural relaciona um texto à sociedade da qual ele surge (Frow, 1995, *apud* Kukkonen, 2013), então podemos destacar aqui variados exemplos da sociedade brasileira sendo retratada na obra.

Já é a premissa da *graphic novel* que sua maior parte se passe em São Paulo, porém, como já vimos, alguns capítulos dela se desenvolvem em outras cidades e regiões brasileiras, e o capítulo 5 retrata com extensão a vida familiar no interior do país. Vemos Brás desta vez com 11 anos passando os fins de semana no pequeno sítio dos avós. Os autores retratam a cultura de ter a família inteira reunida para o almoço no interior (Figura 36); essa é a refeição mais importante para a maioria dos brasileiros, enquanto nos Estados Unidos é o café da manhã ou até o jantar. Como a própria tradução do recordatório está escrita, nessas ocasiões de reunião de família é “gente demais, nomes demais” (Moon; Bá, 2011, p. 115), e pode-se ver o tanto de gente reunida na cozinha na Figura 36, a seguir.

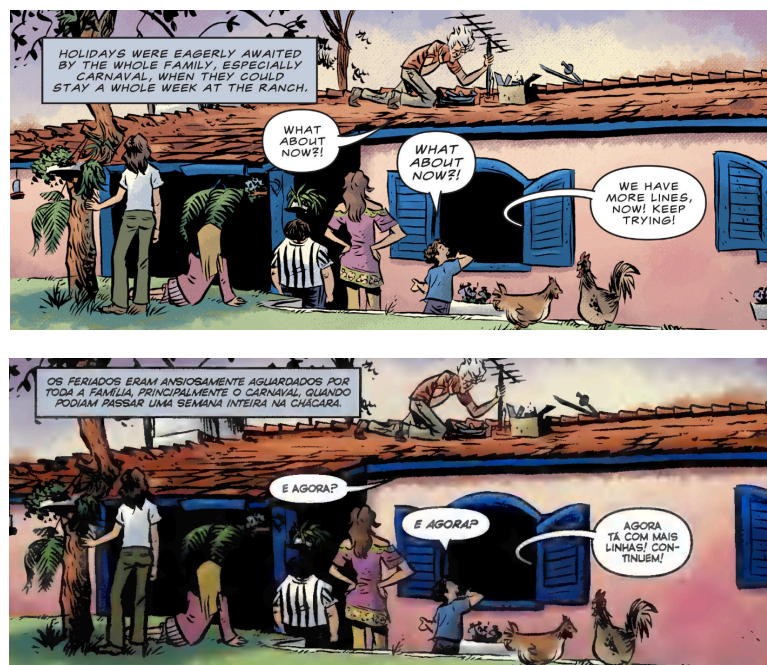
Figura 36 - Excerto das páginas 113 do original e 115 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Na cena em questão, vemos alguns nomes brasileiros, como Carlito, Chico, Miguel, Helio, Lucia, Paulo etc. Além disso, na mesma página, os autores fazem alusão a diversos pratos típicos da mesa brasileira: “Rice and beans, potatoes, lettuce — all very simple and homemade — but lunch always felt like a loud, happy feast²³” (Moon; Bá, 2011, p. 113). Outra cena bem retratada nesse mesmo capítulo é o avô de Brás subindo no telhado a fim de consertar a antena parabólica da televisão (Figura 37).

Figura 37 - Excerto das páginas 118 do original e 120 da tradução para o português de *Daytripper*



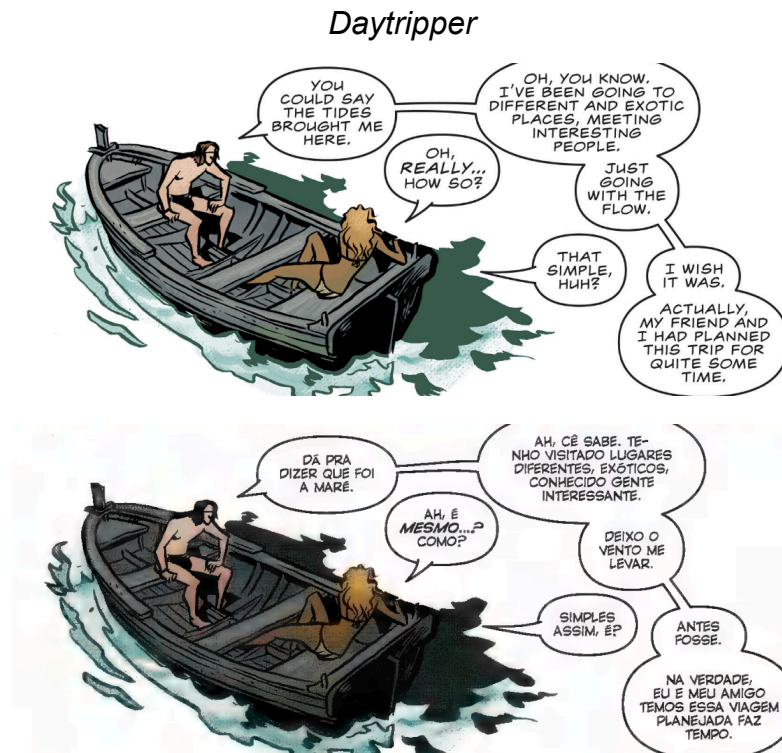
Fonte: MOON; BÁ (2011)

No segundo capítulo deste trabalho, dissertamos sobre os estereótipos que podem permear uma obra que busca retratar determinada cultura estrangeira. Conforme mencionado anteriormente, *Daytripper* não cai no estereótipo de apenas retratar São Paulo e Rio de Janeiro (ou naquele ainda maior de que os norte-americanos costumam ter de no Brasil ter apenas florestas), porém pudemos encontrar um exemplo de fala de um dos personagens que reproduz um estereótipo do qual Silva (2020) fala, quando Brás, ao responder por que foi para Salvador, diz:

²³ Tradução de Érico Assis na versão brasileira de *Daytripper*: “Arroz com feijão, batatas, alface — tudo muito simples e feito em casa —, mas o almoço sempre parecia um banquete, barulhento e festivo”. (Moon; Bá, 2011, p. 115).

“Oh, you know, I've been going to *different* and *exotic* places” (grifos nossos; na tradução de Érico Assis: “Ah, cê sabe, tenho visitado lugares diferentes, exóticos”). Isso mostra que, dentro de um mesmo país, é possível cair na exotização de uma região com relação a outra (Figura 38).

Figura 38 - Excerto das páginas 43 do original e 45 da tradução para o português de



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Podemos encontrar diversos outros elementos da cultura brasileira retratados na *graphic novel*, não sendo necessariamente parte fundamental da história, mas que certamente contribuem para marcar a narrativa onde ela se passa de fato: no Brasil, com personagens brasileiros e mostrando parte da realidade brasileira. O café é um desses elementos culturais (Figura 39); em certa cena, o narrador conta como Brás encontra paz “numa xícara de café forte”, descrevendo o café ideal como aquele “forte. Preto. Sem açúcar” (tradução de Assis).

Figura 39 - Excerto das páginas 72 do original e 74 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Vemos também referências sutis a outras comidas brasileiras, como a “samanta salgada” da Figura 40, que ficou em português mesmo no original; a não adaptação da moeda local, quando a caixa fala o preço da conta de Brás em reais (Figura 41); e até uma rápida menção e aparição da famosa personagem de

Monteiro Lobato, Emília, boneca que a esposa de Brás pede que ele busque quando ela está no hospital prestes a dar à luz seu filho (Figura 42).

Figura 40 - Excerto das páginas 74 do original e 76 da tradução para o português de *Daytripper*



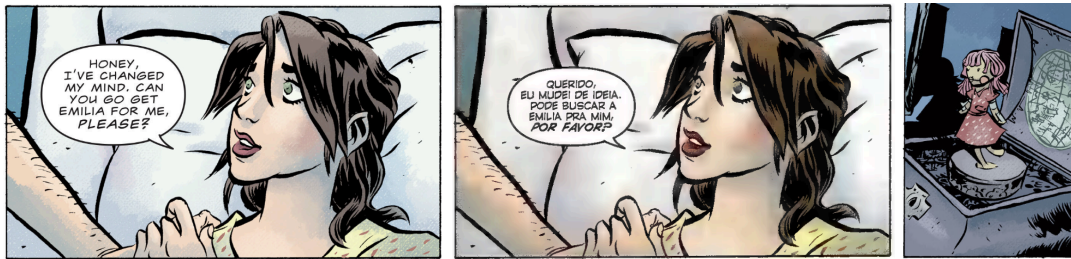
Fonte: MOON; BĂ (2011)

Figura 41 - Excerto das páginas 76 do original e 78 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

Figura 42 - Excerto das páginas 98-99 do original e 100-101 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

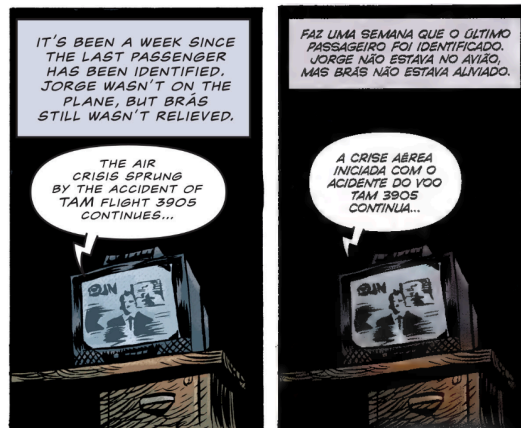
Trazemos aqui, por fim, um capítulo em que o conflito principal é um acidente que marcou a memória coletiva da população brasileira: o acidente aéreo da TAM de 2007 (apesar de, por algum motivo, terem mudado o número do voo na narrativa). O capítulo retrata Brás tendo de escrever os obituários dos passageiros que faleceram no acidente e preocupado com um amigo que viajaria no mesmo dia, mas embarcaria em outro voo, trazendo na narrativa e nas imagens cenas bem parecidas com o que temos em fotografias e jornais da época (Figuras 43 e 44).

Figura 43 - Excerto da página 138 do original de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

Figura 44 - Excerto das páginas 147 do original e 149 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Do ponto de vista cultural, *Daytripper* é rico em referências à brasilidade, como vimos aqui, e isso não é tão marcante em *Valente*, ainda que essa não seja a proposta de Cafaggi na HQ. Tanto no primeiro volume de *Valente* quanto no segundo foram encontradas apenas três referências mais específicas: “água com açúcar” (Figura 45), comumente associado a uma bebida que acalma, “pão de mel” (Figura 17), que em inglês ficou apenas como “bonbons”, e “empadinhas de camarão” (Figura 46), que foi traduzido como “shrimp cakes” em inglês, perdendo, assim como a anterior, a referência que poderia ter sido mantida com mais carinho. Uma solução poderia ser traduzir “pão de mel” especificando o sabor do doce: “honey bonbons”. Uma outra saída para a segunda referência seria manter a palavra “empadinha” em itálico, especificando apenas o recheio em inglês: “shrimp *empadinhas*”. Uma nota no canto inferior do quadro explicando não atrapalharia a experiência de leitura e deixaria a cultura brasileira mais marcada por meio do uso da palavra em português.

Figura 45 - Excerto das páginas 19 do original e 13 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Figura 46 - Excerto das páginas 26 do original e 16 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

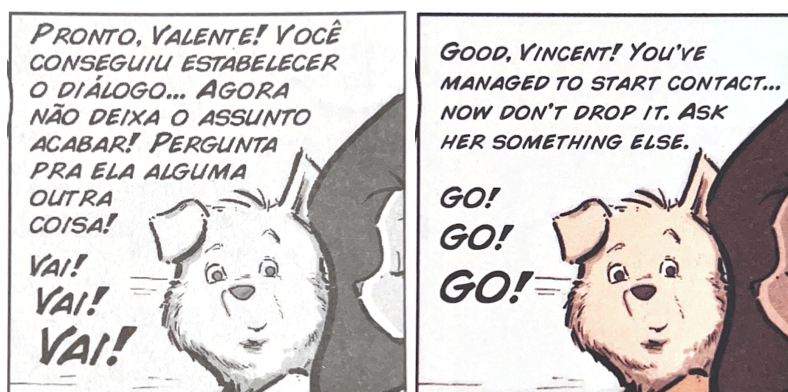
É válido ressaltar que o que se faz aqui não é um juízo de valor de que *Valente* deveria ter mais referências, afinal, esse pode simplesmente não ter sido o objetivo do autor, bem como não ter sido o projeto tradutório da tradução em inglês; só estamos observando a diferença entre essa obra e a outra, que tomaram diferentes caminhos para chegarem ao mercado estadunidense.

Os próprios nomes dos personagens de *Valente* foram traduzidos também, não seguindo o mesmo caminho de *Daytripper*, que manteve os nomes em português: Valente foi traduzido para Vincent (inclusive, em um posfácio da tradução em inglês, há uma explicação de que o nome do protagonista em português quer dizer “brave” em inglês), Dama para Lady, Princesa para Princess, Cacique para Doug, Esopo para Aesop, mantendo apenas Percival e Ted, que são nomes já comuns em inglês.

3.2.3 Marcas de oralidade e expressões idiomáticas

Se em *Valente* não há tanto o que analisar quanto a referências culturais textuais, o que não falta é material lexical para analisar principalmente no que diz respeito às marcas de oralidade. Cafaggi reproduziu, por meio da oralidade fingida da qual Braga (2014) fala e sobre a qual já discorreremos no primeiro capítulo deste trabalho, muito bem a oralidade do registro informal característico da mídia das histórias em quadrinhos, buscando “imitar” uma fala natural para os personagens por meio de diferentes estratégias. Começamos vendo o exemplo da Figura 47, adiante.

Figura 47 - Excerto das páginas 12 do original e 9 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Nesse quadro, e em diversos outros, Cafaggi usa o imperativo conjugado no pronome *tu*, característica bem comum na região de São Paulo: em vez de “não deixe o assunto acabar”, o autor retratou a oralidade ao escrever “não *deixa* o assunto acabar” (grifo nosso). Esse aspecto gramatical não é uma questão na língua inglesa, então uma maneira que o tradutor encontrou para manter o registro informal da fala foi usando a expressão “don’t drop it”.

Outro recurso usado em *Valente* é o uso de pronomes retos após os verbos, conforme na Figura 48 (“acertei *ele* nas cabeças”, grifo nosso). Enquanto isso no português é apenas um registro coloquial da oralidade, o mesmo traço gramatical em inglês talvez implicasse uma interpretação de que o personagem tem um nível social mais baixo ou menos domínio do idioma, já que falar “whacked *he* in

the head” não é um traço comum de oralidade, mas sim um marcador social ou de algum grupo específico de falantes.

Figura 48 - Excerto das páginas 11 do original e 9 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

O uso de contrações como *pra* em vez de “para” e *tá* no lugar de “está” também é um recurso bastante comum dos quadrinhos, conforme se vê na Figura 49. No inglês, esse tipo de marca é facilmente recriado por meio de contrações como *it's* em vez *it is* e escolhas que passam ainda mais informalidade como *y'know*, da Figura 50.

Figura 49 - Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Figura 50 - Excerto das páginas 16 do original e 11 da tradução para o inglês de

Valente



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Para além de estratégias gramaticais, vemos também o autor dispor de escolhas lexicais que imitam a oralidade como “ei”, “cara”, “cai fora”, “ouve só” etc (Figura 51). Essa informalidade e oralidade está presente na tradução em inglês também por meio de escolhas lexicais como *jeez* e *duh* (Figura 52).

Figura 51 - Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de

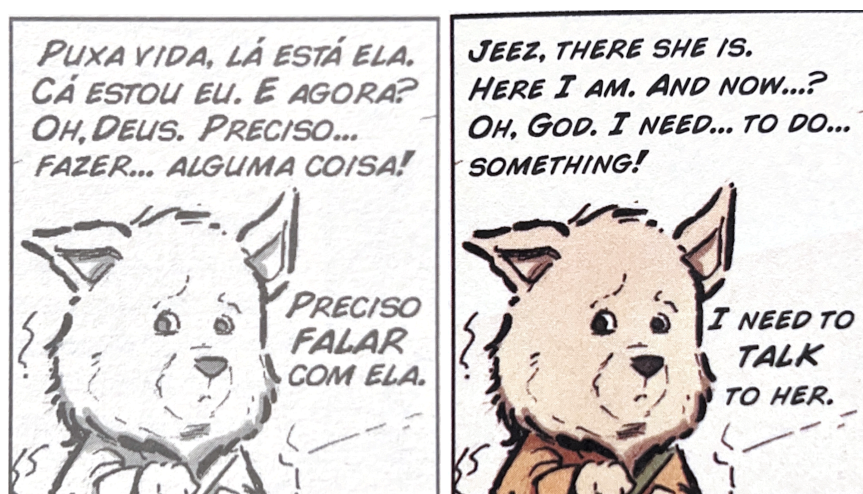
Valente



Fonte: CAFAGGI (2013)

Figura 52 - Excerto das páginas 10 do original e 8 da tradução para o inglês de

Valente



Fonte: CAFAGGI (2019)

Alguns trocadilhos com expressões idiomáticas da língua portuguesa também aparecem na HQ original, sendo alguns recriados e outros não. Na Figura 53, por exemplo, a expressão “manter os pés no chão”, que quer dizer ser realista, foi levemente alterada para “manter as patinhas no chão”, brincadeira feita pelo fato de Valente ser um cachorro. Isso foi tranquilamente reconstruído em inglês, uma vez que a expressão “to keep one’s feet on the ground” existe no idioma, trocando apenas *feet* por *paws*.

Figura 53 - Excerto das páginas 14 do original e 10 da tradução para o inglês de

Valente



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Já o trocadilho “aquela gatinha”, referindo-se a uma personagem que o protagonista achava atraente e era, de fato, uma gata (o animal), não foi

reconstruído de forma estrangeirizadora: em inglês, ficou apenas como “that girl”, perdendo-se a brincadeira com “gatinha” (Figura 54). Uma palavra do inglês que se refere tanto a um animal quanto a pessoas do sexo feminino poderia ser *chick*, mas essa opção poderia soar machista, o que não é o caso do uso de “gatinha” por Valente; talvez esse tenha sido um motivo pelo qual o tradutor tenha optado por traduzir a expressão de uma forma menos marcada.

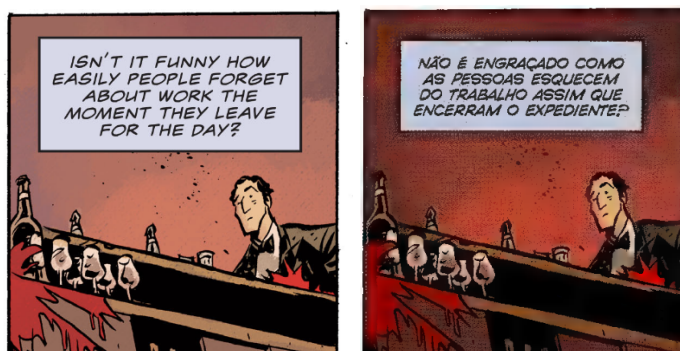
Figura 54 - Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de Valente



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Em *Daytripper*, tanto no original em inglês quanto na tradução em português, a oralidade fingida (Braga, 2014) também é bem presente. Podemos observar idiomatismos e estruturas cristalizadas, como por exemplo “leave for the day”, que foi traduzido por “encerram o expediente”, na Figura 55:

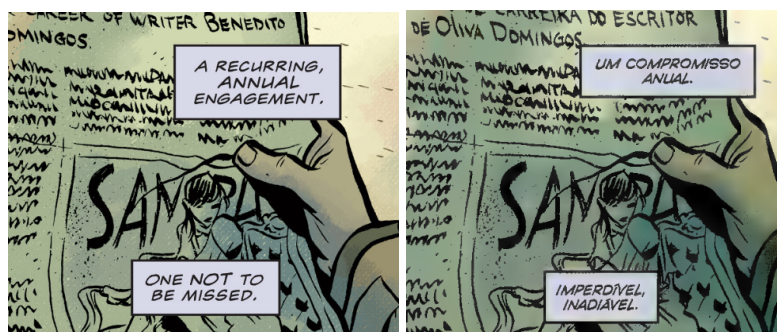
Figura 55 - Excerto das páginas 12 do original e 14 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

Ainda em *Daytripper*, a frase “one not to be missed” na tradução em português recebeu dois adjetivos para recriar seu sentido, o que podemos considerar um acréscimo: “imperdível, inadiável” (Figura 56):

Figura 56 - Excerto das páginas 13 do original e 15 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BĂ (2011)

E, por fim, vemos o exemplo de “don’t worry, baby”, em que o tradutor, em vez de optar por “não se preocupe”, trouxe mais coloquialidade à fala ao traduzi-la por “não esquenta, amor” (Figura 57):

Figura 57 - Excerto das páginas 24 do original e 26 da tradução para o português de
Daytripper



Fonte: MOON; BĂ (2011)

Outra marca de oralidade que se vê na *graphic novel* é o uso de artigos definidos antes de nomes próprios, marca comum na língua portuguesa na região centro-sul do país, conforme a Figura 58, abaixo. No inglês, isso não é uma questão, mas falar “o Schlomo” em vez de simplesmente “Schlomo” confere mais naturalidade à fala do personagem em português.

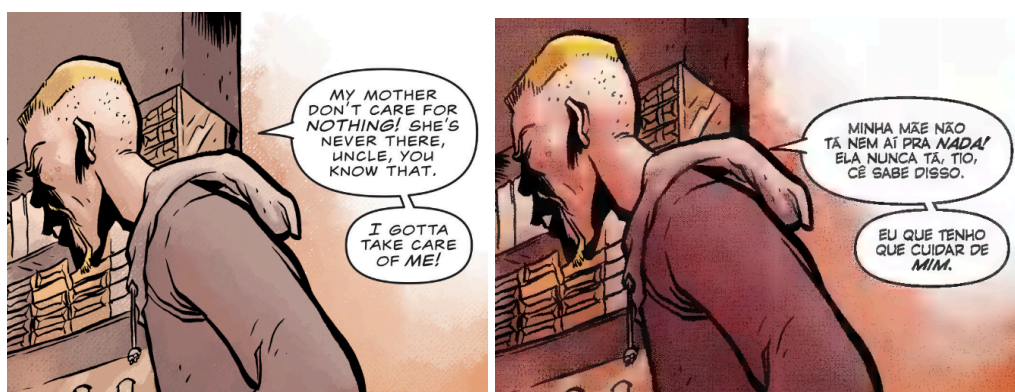
Figura 58 - Excerto das páginas 18 do original e 20 da tradução para o português de
Daytripper



Fonte: MOON; BĂ (2011)

Outro aspecto gramatical também é encontrado no exemplo da Figura 59, adiante, em que o original em inglês trouxe uma concordância verbal considerada gramaticalmente incorreta (“my mother *don’t* care”, grifo nosso); para marcar essa fala também no português, o tradutor optou por usar “tá” e “cê”. Ao longo da *graphic novel*, aliás, vemos bastantes marcadores conversacionais como “né”, “tá bem”, “pois é” (“yeah”, “right”, “well” em inglês).

Figura 59 - Excerto das páginas 31 do original e 33 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Outro aspecto recorrente é o uso de vocabulário tabu, o que só foi possível devido à idade recomendada do público-alvo das editoras (e/ou selos delas) em que *Daytripper* foi publicada. Algumas foram atenuadas no português, como um caso em que “fuck” foi traduzido para “merda” (Figura 60); outras foram mantidas com vocabulário tabu também na tradução, inclusive com o uso do português já no original como “fucking bambi” (Figura 61), cuja palavra ofensiva foi mantida em português “bambi do caralho”, sem nenhum quadro explicativo com uma possível tradução em inglês.

Figura 60 - Excerto das páginas 17 do original e 19 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Figura 61 - Excerto das páginas 30 do original e 32 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Essa abertura ao uso de palavrões já não é presente em *Valente*, aspecto corroborado, novamente, pelas editoras em que foram publicados o original e a tradução, bem como seu público-alvo. Em certa cena em que Princesa está nervosa com Valente, ela começa a dizer um xingamento que, porém, logo é literalmente censurado na imagem, claramente com fins humorísticos (Figura 62).

Figura 62 - Excerto das páginas 49 do original e 64 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2015; 2019)

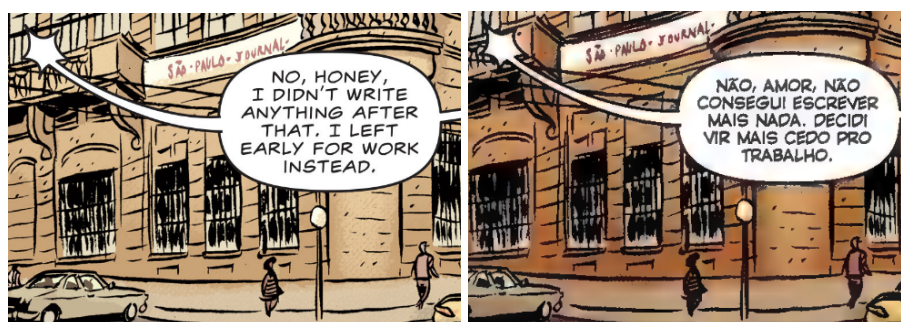
Por meio dessas análises, podemos perceber, então, que o grau de distensão linguística foi bastante semelhante no original e na tradução de *Daytripper*, que, além de todas as referências culturais, conta com diversas marcas de oralidade que contribuem para o tom da narrativa e das falas dos personagens.

3.2.4 Acréscimos e clarificações

Nas histórias em quadrinhos, algo que influencia muito na composição tanto das imagens quanto dos textos é o espaço dos balões de fala; normalmente, os textos traduzidos do inglês para o português tendem a ficar maiores, já que a língua inglesa é mais concisa; enquanto isso não pareceu ser uma questão tão latente em *Daytripper*, curiosamente a tradução de *Valente* para o inglês teve muitos acréscimos, por vezes mais com fins de clarificar um aspecto significativo do português que precisaria de maior explicitação em inglês, outras vezes sem um motivo aparente que não a simples liberdade do tradutor ou, talvez, para preencher o espaço em branco do balão de fala.

Em *Daytripper*, por exemplo, podemos ver algumas alterações no texto para garantir um grau de informalidade maior em uma língua ou outra, como na Figura 63, em que “I didn't write” ficou como “não consegui escrever” e “I left early”, como “decidi vir mais cedo”. O uso dos verbos “conseguir” e “decidir” não é necessário nesse trecho, mas certamente contribuem para a construção da oralidade fingida.

Figura 63 - Excerto das páginas 17 do original e 19 da tradução para o português de *Daytripper*



Fonte: MOON; BÁ (2011)

Berman (2012), ao dissertar sobre a tradução e a letra, classifica algumas “tendências deformadoras” da tradução que, segundo o autor, têm o fim de destruir “a letra dos originais, somente em benefício do ‘sentido’ e da ‘bela forma’” (p. 67). São várias as tendências deformadoras que ele cita, mas entre elas aqui destacamos duas: a clarificação e o alongamento. Enquanto o autor afirma que o alongamento “trata-se de uma tendência inerente ao traduzir enquanto tal” (p. 73) e

que “toda tradução é tendencialmente mais longa do que o original” (p. 72), a clarificação acontece “onde o original se move sem problema (e com uma necessidade própria) no *indefinido*” e a tradução “tende a impor algo definido” (p. 70).

Cabe, porém, ressaltar aqui que não consideramos esse tipo de acréscimo necessariamente uma “deformação”, com o objetivo de “destruir” a letra do original, como Berman (2012) afirma. Apenas trazemos aqui as duas classificações propostas pelo autor a fim de categorizá-las, já que de fato suas definições condizem com os exemplos encontrados; essas escolhas do tradutor, porém, podem ser simplesmente uma atitude de criatividade, o próprio projeto tradutório ou a necessidade de atender a demandas comerciais, aspectos sobre os quais já versamos neste trabalho, dessa tradução em inglês de *Valente*. Não temos acesso, entretanto, a esse projeto nem às motivações de Jeff Whitman e, portanto, só podemos levantar essas hipóteses com base nas análises. Podemos ver um exemplo de clarificação em *Valente* na Figura 64, aqui abaixo:

Figura 64 - Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de *Valente*

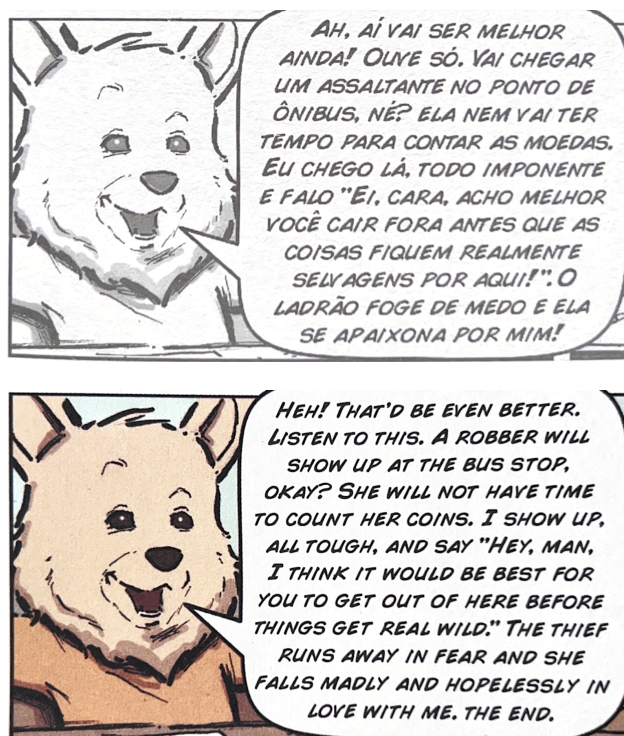


Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Nessa cena, Valente está com medo de convidar Dama, a garota de quem ele está gostando, para sair. Sua melhor amiga, Bu, aconselha-o e pergunta “Cadê a atitude?”, que em inglês teve um acréscimo de “Where's the fire?” após a tradução literal “Where's the attitude?”. Podemos entender esse caso como uma clarificação: *attitude* em inglês remete primeiramente a uma postura ou comportamento, mas há também uma outra acepção, principalmente no norte-americano (de acordo com o New Oxford American Dictionary), que quer dizer

um comportamento truculento, ressentido, antagônico²⁴. Logo, *attitude* pode não dar a entender por si só o sentido de “atitude” no português, que é o de dar o primeiro passo e convidar a garota para sair. Por isso, “Where's the fire?” explica melhor a primeira pergunta, “Where's the attitude?”, evitando essa dupla interpretação. Essa explicação para o acréscimo por parte do tradutor, no entanto, não é encontrada em alguns outros casos, que podemos classificar como meros alongamentos, como o seguinte:

Figura 65 - Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de *Valente*



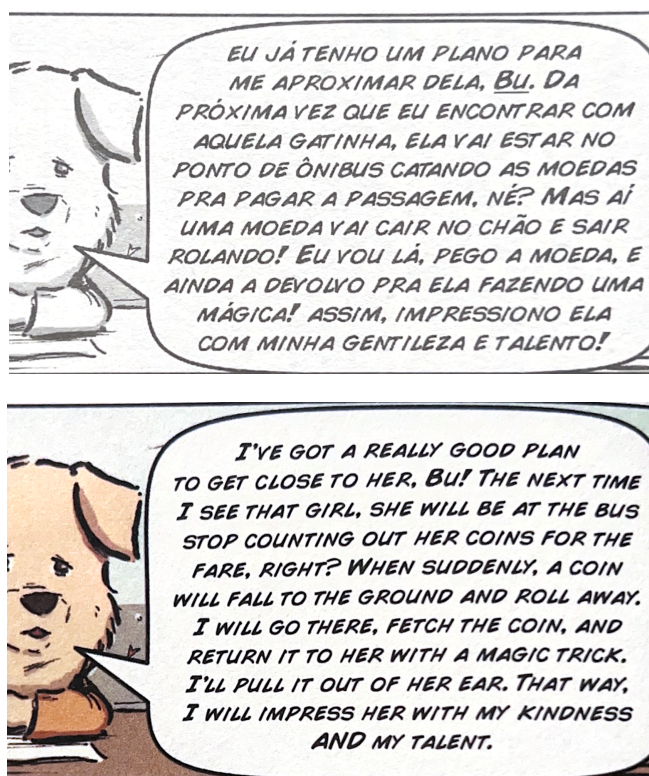
Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Aqui, Valente conta a Bu seu plano para Dama se apaixonar por ele, em que ele a salvaria de um ladrão hipotético. No português, ela simplesmente “se apaixonou por mim”, enquanto no inglês houve o acréscimo dos advérbios “madly and hopelessly” para modificar “falls in love”, além de “The end” para encerrar a fala. Não há um motivo aparente para tal modificação, mas percebemos que a tradução ficou mais engraçada, irônica, do que o original, que tem um tom mais neutro. Essas

²⁴ Conforme definições encontradas no New Oxford American Dictionary: “a position of the body proper to or implying an action or mental state”; “truculent or uncooperative behavior; a resentful or antagonistic manner”.

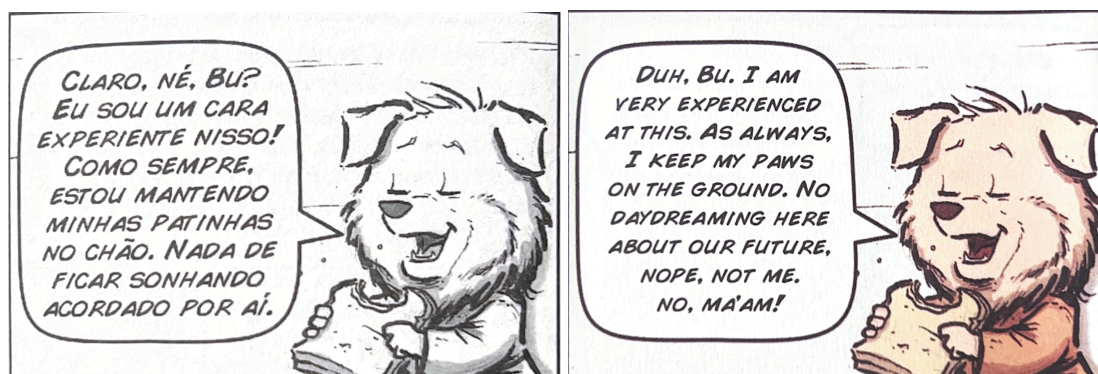
escolhas tradutórias são diferenças sutis que tornam o personagem Vincent levemente diferente de Valente, como se correspondesse inconscientemente a uma expectativa de torná-lo mais jocoso no inglês do que no português. A possibilidade de ser por fins estéticos, a fim de preencher o espaço do balão, não parece tão necessária: sem esses acréscimos, não sobraria tanto espaço a ponto de impactar a composição imagética substancialmente. O mesmo acontece nos próximos exemplos:

Figura 66 - Excerto das páginas 9 do original e 8 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

Figura 67 - Excerto das páginas 14 do original e 10 da tradução para o inglês de *Valente*



Fonte: CAFAGGI (2013; 2019)

No primeiro, a tradução em inglês explicita qual é o truque de magia que Valente fará para Dama, o que não ocorre no português: “I’ll pull it out of her ear” — o que torna o ato da “mágica” muito mais concreto. Não o classificamos como uma clarificação porque a falta dessa explicitação em nada deixaria a tradução menos clara, como seria no caso da Figura 64. Já no segundo, o verbo *daydreaming* em inglês já passa o sentido de “sonhar acordado” no português, mas o tradutor acrescentou o tópico sobre o qual ele estaria sonhando acordado (“about our future”) e várias interjeições contrariando a ideia (“nope, not me, no, ma’am”), mantendo o tom jocoso que a tradução em inglês adquiriu.

Sabemos que, pelo referencial teórico aqui apresentado, o(a) tradutor(a) pode interferir no texto (e assim o faz, vestindo-se do seu *habitus* para traduzi-lo, conforme Pimentel [2018] afirma); logo, não se deve condenar a tradução em inglês por tais alterações com base em um argumento que defenda a “fidelidade” ao texto original, uma noção muito discutida na área, mas se pode, sim, chamar a atenção à ética envolvida nessa tradução. Lembremo-nos do que Berman (2009) afirmou a respeito disso, já trazido aqui: “O tradutor tem todos os direitos, desde que seja transparente” (tradução nossa)²⁵. Talvez essas liberdades tenham sido tomadas pelo fato de Jeff Whitman ter sido não só o tradutor de *Valente*, mas também o letrista,

²⁵ “The translator has every right as soon as he is open” (Berman, 2009, p.75). Berman, neste texto, apresenta uma postura de reavaliação de certas visões anteriores suas. Embora tenhamos usado as “tendências deformadoras” (Berman, 2012) para classificar nossas análises, aqui nesta dissertação já reiteramos que não as consideramos de fato “deformações”, já que o que é ou não deformador depende do ponto de vista tomado: para o mercado norte-americano, por exemplo, o viés mais domesticador da tradução de *Valente* pode ter sido um preço que se teve para aderir ao mercado estadunidense, ainda que do ponto de vista de certas referências culturais brasileiras, isso fique ainda mais apagado.

editor e designer; ou talvez essas tenham sido decisões editoriais também, como já vimos que pode acontecer (talvez um tom mais cômico nesse tipo de HQ seja a tendência estadunidense de fazer o formato de *slice of life*). A ética na tradução, porém, seguindo essa definição, está justamente na transparência do tradutor quanto à forma como a tradução foi feita e, seguindo Venuti (2019), está no modo como a diferença é retratada, sem apagar a cultura de origem e sem ceder à domesticação etnocêntrica. Já que o projeto tradutório notadamente envolve interferências, seria possível ter pensado em intervenções na tradução que resultassem em uma tradução mais aberta à cultura estrangeira; apesar de não ser o foco desta pesquisa, traremos rapidamente possíveis soluções a seguir, nas considerações finais deste trabalho, onde também apontaremos potenciais encaminhamentos futuros para as pesquisas nesta área de conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou entender o quanto ter escrito uma *graphic novel* de autores brasileiros diretamente em inglês para ser publicada nos Estados Unidos possibilitou uma maior liberdade de criação de uma história centrada em referências à cultura brasileira do que outra HQ de um autor brasileiro que teve sua tradução para o inglês mais domesticada à cultura estadunidense e menos marcadamente brasileira, devido ao empecilho que uma tradução sofre só pelo fato de ser tradução em um mercado que lê majoritariamente livros produzidos no seu próprio idioma; procuramos, por meio dos exemplos aqui apresentados e com base no referencial teórico levantado, observar o nível de abertura ao estrangeiro de cada obra analisada, respondendo, assim, às perguntas de pesquisa: “qual é o nível de abertura ao estrangeiro em cada uma das obras analisadas? Aquela que foi escrita diretamente em inglês alcançou uma maior liberdade ao criar uma história mais marcadamente brasileira do que a outra obra em sua tradução, que foi mais domesticada à cultura de chegada?”.

Pudemos constatar as especificidades que as histórias em quadrinhos têm como mídia e sistema, seu hibridismo marcante (Braga, 2014) e como essas particularidades influenciam na tradução delas. Entendemos também a importância da tradução na exportação de quadrinhos brasileiros pelo mundo, passando por um panorama histórico das produções de quadrinistas brasileiros e pela história de importação, reprodução e tradução de HQs entre Brasil e Estados Unidos. Observamos o que Kukkonen (2013) afirma sobre as abordagens de análise de HQs para fundamentarmos as nossas principalmente na semiótica, narratológica e cultural, sem deixar de considerar as diferenças e semelhanças entre os quadrinhos, o cinema e a literatura, bem como entre HQs tradicionais e *graphic novels*.

Percebendo a importância das dinâmicas editoriais na publicação de quadrinhos, constatamos a condição assimétrica existente na tradução vista nas distribuições de centros e periferias pelo mundo (Bourdieu, 2018 e Casanova, 2002), entendendo como a hegemonia de um país como os Estados Unidos impacta na recepção e no sucesso comercial (e, por vezes, até crítico) de uma obra estrangeira, principalmente em se tratando de uma produção cultural de um país não-hegemônico. Essa hegemonia acaba por gerar um comportamento etnocêntrico ao domesticar a cultura do Outro estrangeiro à cultura do público-alvo, e o(a)

tradutor(a) tem a possibilidade de interferir fazendo escolhas mais estrangeirizadoras na sua tradução como forma de resistir a esse etnocentrismo. Não deixamos de considerar, porém, a possibilidade de haver um projeto tradutório que vise um maior foco comercial à obra e opte por domesticá-la com isso em mente, mas retomamos o que Venuti (2019) afirma a respeito de uma tradução que seja ética e não apague a cultura do Outro.

Por meio dos exemplos aqui estudados, demonstramos como tanto as imagens quanto os textos das HQs são importantes para o desenvolvimento da narrativa, bem como para a representação cultural do Brasil nela; pudemos encontrar referências à cultura brasileira tanto nas imagens quanto no léxico de *Daytripper* (2011) e *Valente* (2013), do mesmo modo que notamos mudanças nas capas e traduções para adequar melhor seja o texto, seja a imagem das obras. Respondemos, então, às nossas perguntas de pesquisa, retratando como o original de *Daytripper* de fato teve um nível de abertura ao estrangeiro muito maior do que *Valente*, com uma história marcadamente brasileira, repleta de referências tanto na imagem, quanto nos textos, quanto nas próprias temáticas que a narrativa traz, enquanto a história original de *Valente* retrata mais a cultura por meio das marcas de oralidade ao buscar reproduzir um registro informal da língua portuguesa falada no Brasil.

Observando as duas obras publicadas nos Estados Unidos, em que uma é original (*Daytripper*) e outra é tradução (*Valente*), pudemos constatar também que a tradução foi mais domesticadora ao mercado norte-americano do que a original, o que responde à nossa hipótese de que a que foi escrita diretamente em inglês nos Estados Unidos possibilitou maior abertura à cultura estrangeira (no caso, a brasileira), já que a tradução já é por si só uma espécie de filtro, uma marca de que aquela produção é externa à cultura estadunidense. Notamos, ainda, que, mesmo que *Daytripper* tenha tido uma representação tão aberta da cultura do Brasil, a *graphic novel* ainda se adapta de certa forma ao padrão de uma semiótica dos gostos que abrangem a produção quadrinística dos Estados Unidos, vista a semelhança de seus desenhos a uma estética visual já estabelecida e aceita no mercado norte-americano; isso corrobora o que Casanova (2002) afirma sobre a necessidade de a produção ser diferente, mas não muito.

Por fim, vimos que de fato a tradução de *Valente* passou por interferências da parte do tradutor, mas tais interferências acabaram por

domesticá-la ainda mais à receita norte-americana, e não o contrário. Ora, se há a possibilidade de interferir na tradução, por que não fazê-lo de modo a gerar uma tradução menos etnocêntrica e mais aberta à cultura brasileira nos Estados Unidos? Pensando por esse viés, então, aqui sugerimos algumas interferências na tradução em inglês de *Valente*, por meio de estratégias híbridas de domesticação e estrangeirização, conforme Francisco (2014, p. 94-95) sugere: os nomes dos personagens podem ser mantidos em português na tradução em inglês, assim como os de *Daytripper* são; já que dentro do álbum de *Vincent* há um paratexto explicando o nome de Valente em português, pode-se muito bem mantê-lo no título da HQ também. Outra estratégia seria tomar a liberdade na tradução (e ser transparente quanto a isso) de acrescentar referências textuais ao Brasil (a Minas Gerais, por exemplo, que é o estado onde Cafaggi nasceu e cresceu) nas falas dos personagens (visto que já foi constatado que *há* acréscimos na tradução em inglês, que sejam acréscimos que interrompam a domesticação etnocêntrica nela) — referências essas que não alterem substancialmente a história, mas a situem na cultura e no espaço em que ela ocorre; isso também pode ser feito em nível imagético, acrescentando à mancha gráfica cenários com elementos que remetam ao Brasil, assim como acontece em *Daytripper*. Outras sugestões seriam manter algumas palavras em português em momentos específicos na tradução em inglês (por exemplo, em vez de traduzir a interjeição “puxa” por “jeez”, mantê-la em português); buscar traduzir as expressões seguindo a “tradução da letra” sugerida por Berman (2012), em vez de apenas buscar equivalências ou omiti-las.

Finalmente, podemos vislumbrar pesquisas futuras que analisem obras em situações semelhantes, publicadas originalmente por autores brasileiros em outros países ou mesmo nos Estados Unidos, que estudem sistemicamente se o que ocorreu com Moon e Bá, em comparação com Cafaggi, é uma tendência ou não na publicação de quadrinhos brasileiros no mercado estadunidense, o que demandará um entendimento mais profundo do mercado norte-americano em si. Podemos até apontar aqui como potenciais objetos de análise a *graphic novel* *Mesmo Delivery*, de Rafael Grampá, que foi originalmente publicada em inglês nos Estados Unidos pela editora AdHouse Books, em contraste com outras que trouxemos de exemplo neste trabalho que chegaram lá por meio da tradução, como *Cumbe*, de Marcelo D'Saete. Pesquisas futuras que analisem esses aspectos semanticamente muito podem contribuir para o campo dos Estudos da Tradução.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. C. A. **Laços de tradução**: projeto de versão para o francês do romance gráfico da Turma da Mônica pela Graphic MSP. 2020. 159 f., il. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) — Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <http://icts.unb.br/jspui/handle/10482/40266>. Acesso em: 18 ago. 2021.
- AMORIM, L. M. Tradução & identidade. *In*: AMORIM, L. M.; RODRIGUES, C. C.; STUPIELLO, E. N. A. (org.). **Tradução &**: perspectivas teóricas e práticas. 1. ed. São Paulo: Editora da Unesp, 2015. p. 155-182.
- ARAGÃO, S. M. **Imagem e texto em tradução**: uma análise do processo tradutório nas histórias em quadrinhos. São Paulo, 2012. Dissertação de mestrado. (Mestrado em Estudos Linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8146/tde-09012013-154417/en.php>. Acesso em: 21 ago. 2024.
- ARBEX, P. G.; PEREIRA, N. M. Os estudos sobre tradução de quadrinhos no Brasil: pioneirismos e potencialidades. *In*: HANNA, K.; SILVA-REIS, D. (org.). **A tradução de quadrinhos no Brasil**: princípios, práticas e perspectivas. São Paulo: Lexikos, 2020. p. 61-86.
- ARRIGHI, G. **O longo século XX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- ASSIS, E. G. Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: abordagem inicial. *In*: FAVERI, R.; SILVA-REIS, D. (org.). **TradTerm**, São Paulo, p. 15-37, set. 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/121369>. Acesso em: 18 ago. 2021.
- ASSIS, E. G. Um panorama da tradução de quadrinhos no Brasil em 2017. *In*: HANNA, K.; SILVA-REIS, D. (org.). **A tradução de quadrinhos no Brasil**: princípios, práticas e perspectivas. São Paulo: Lexikos, 2020. p. 39-60.
- BERMAN, A. **A prova do estrangeiro**. Tradução: Maria Emília Pereira Chanut. Bauru: Edusc, 2001.
- BERMAN, A. **A tradução e a letra ou o albergue do longínquo**. Tradução: Marie-Hélène Catherine Torres, Mauri Furlan e Andréia Guerini. 2. ed. Florianópolis: Copiart/PGET-UFSC, 2012.
- BERMAN, A. **Toward a translation criticism**: John Donne. Tradução: Françoise Massardier-Kenney. Kent: The Kent State University Press, 2009.
- BLAKELY, A. UT Selects Daytripper as 2014 Life of the Mind Book. **The University of Tennessee News**, Knoxville, 7 abr. 2014. Disponível em: <https://news.utk.edu/2014/04/07/daytripper-2014-life-of-the-mind-book/>. Acesso em: 13 set. 2024.

BOURDIEU, P. Uma revolução conservadora na edição. Tradução: Luciana Salazar Salgado e José de Souza Muniz Jr. **Política & Sociedade**, Florianópolis, v. 17, n. 39, p. 198-249, maio/ago. 2018.

BRAGA, A. C. V. **Norma linguística e oralidade fingida na tradução de Persépolis**. Brasília, 2014. Dissertação de mestrado. (Mestrado em Estudos da Tradução) Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/15091>. Acesso em: 27 ago. 2021.

CAFAGGI, V. **Valente**: para sempre. Barueri: Panini Comics, 2013.

CAFAGGI, V. **Valente**: para todas. Barueri: Panini Comics, 2015.

CAFAGGI, V. **Vincent Book One**: Guide to Love, Magic, and RPG. Tradução: Jeff Whitman. New York: Papercutz, 2019.

CALVET, L. J. **Towards an ecology of world languages**. Cambridge: Polity, 2006.

CAMILOTTI, C. P.; LIBERATTI, E. Os segredos da tradução de quadrinhos: uma análise da tradução de Romeu e Julieta, da Turma da Mônica. **Belas Infiéis**, v.1, n.1, p. 95-112, 2012.

CARABALLO, L.; GABILLIET, JP. *BD, comics, historietas, quadrinhos: as circulações transnacionais das histórias em quadrinho no espaço americano*. Tradução: Isabel Moraes. **IdeAs**, n. 19, [n.p.], 2022. Disponível em: <http://journals.openedition.org/ideas/12058>. Acesso em 13 set. 2024.

CASANOVA, P. **A república mundial das letras**. Tradução: Marina Appenzeller. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

CIRNE, M. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1974.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. Tradução: Leandro Luigi del Manto. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008. 176 p.

EVEN-ZOHAR. A posição da literatura traduzida dentro do polissistema literário. **Revista Translatio**. Tradução: Leandro de Ávila Braga. Porto Alegre, n. 3, p. 3-10. 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/34674>. Acesso em: 17 set. 2024.

EVEN-ZOHAR. Teoria dos polissistemas. **Revista Translatio**. Tradução: Luís Fernando Marozo, Carlos Rizzon e Yanna Karlla Cunha. Porto Alegre, n. 5, p. 2-21. 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/42899>. Acesso em: 17 set. 2024.

FRANCISCO, R. Letra vs. equivalência na tradução de provérbios e expressões idiomáticas. **Scientia Traductionis**, Florianópolis, n. 7, p. 103-118, 2010.

FRANCISCO, R. Estrangeirização e domesticação: indo além de mais uma dicotomia. **Scientia Traductionis**, Florianópolis, n. 16, p. 91-100, 2014.

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GROENSTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução: Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

HANNA, K.; VERGUEIRO, W. Histórias entrelaçadas: a indústria norte-americana e a tradução de quadrinhos no Brasil. *In*: HANNA, K.; SILVA-REIS, D. (org.). **A tradução de quadrinhos no Brasil**: princípios, práticas e perspectivas. São Paulo: Lexikos, 2020. p. 19-38.

HATTNER, A. L. Um breve olhar teórico sobre histórias em quadrinhos. *In*: JÚNIOR, A. P. M.; NOLASCO, E. C. (org.). **Das pinturas rupestres de Lascaux**: uma viagem pelo universo dos quadrinhos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014. p. 35-47.

HÜBNER, L.; PAIM, A. Quadrinhos brasileiros no exterior: os desafios de publicação de traduções de *graphic novels* brasileiras no mercado editorial de língua alemã. *In*: HANNA, K.; SILVA-REIS, D. (org.). **A tradução de quadrinhos no Brasil**: princípios, práticas e perspectivas. São Paulo: Lexikos, 2020. p. 275-304.

KILOMBA, G. *Memórias da plantação*: episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

KIRKUS REVIEWS. Vincent Book One: Guide to Love, Magic, and RPG: From the Vincent Series, Vol. 1. Austin: Kirkus Media, 2019. Disponível em: <https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/vitor-cafaggi/vincent-book-one/>. Acesso em: 13 set. 2024.

KUKKONEN, K. **Studying comics and graphic novels**. Chichester: Wiley-Blackwell, 2013.

LENIN, V. I. **O Imperialismo**: etapa superior do capitalismo. Campinas: FE/Unicamp, 2011.

LIBERATTI, E. Entrevista com Érico Assis, tradutor de histórias em quadrinhos. **In-Traduções**, Florianópolis, v. 6, n. 10, p. 287-293, jan./jun. 2014.

LIMA, E. Tradutor: o inescapável hóte da língua do Outro. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. 2011, v. 50, n. 2, p. 413-428. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-18132011000200011>. Acesso em 20 out. 2022.

LIU, J. H. *Daytripper* is gorgeous and haunting. **Wired**, [s.l.], 31 mai. 2011. Disponível em: <https://www.wired.com/2011/05/daytripper-is-gorgeous-and-haunting/>. Acesso em: 13 set. 2024.

MAYORAL, R.; KELLY, D.; GALLARDO, N. Concept of Constrained Translation. Non-linguistic perspectives of translation. **Meta: journal des traducteurs / Meta: Translator's Journal**, vol. 33, n. 3, 1988, p. 356-367. Disponível em: www.erudit.org/revue/meta/1988/v33/n3/003608ar.html?vue=resume. Acesso em: 4 fev. 2025.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2004.

MOON, F.; BÁ, G. **Daytripper**. Tradução: Érico Assis. Barueri: Panini Books, 2011.

MOON, F.; BÁ, G. **Daytripper**. New York: Vertigo, 2011.

NASCIMENTO, G. C. T. N. Estrangeirização e domesticação nos quadrinhos de Tintim. **Belas Infiéis**, v. 3, n. 2, p. 77-92, 2014.

PIMENTEL, C. **Tradução de histórias em quadrinhos: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Transitiva, 2018. 96 p.

QUIJANO, A. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. *In*: LANDER, E. (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas**. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 117-142.

REIS, D. S. **Tradução e formação do mercado editorial dos quadrinhos no Brasil**. Anais da III Jornada de Estudos sobre Romances gráficos, Universidade de Brasília, 2012. Disponível em: <https://docplayer.com.br/7534661-Traducao-e-formacao-do-mercado-editorial-dos-quadrinhos-no-brasil-dennys-da-silva-reis-73.html>. Acesso em: 27 ago. 2021.

SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. Tradução: Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 23 ed. São Paulo: Cultrix, 2012.

SCHEIBE, F. Entre a impotência e o milagre: a tradução de H.O.O.Q. ou je vous carmemirandise le mouton sans problème. *In*: FAVERI, R.; SILVA-REIS, D. **Quadrinhos em tradução**. Tradterm 27. São Paulo, 2016, p. 321-326.

SELIGMANN-SILVA, M. Tradução como método de “Disothering”: para além do colonial e do especismo. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 30, n. 4, p. 19-42, 2020.

SEXTON, M. Review: Vincent Book One: A Guide to Love, Magic, and RPG by Vitor Cafaggi. **Geek Vibes Nation**, [s.l.], 18 jun. 2019. Disponível em: <https://geekvibesnation.com/review-vincent-book-one-a-guide-to-love-magic-and-rpg-by-vito-cafaggi/>. Acesso em: 13 set. 2024.

SILVA, A. C. Corpos e cenários (re)traduzidos em *Habibi*, de Craig Thompson: transculturalidade e orientalismo revistos. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, n. 59.2, p. 1011-1030, maio/ago. 2020.

SILVA-REIS, D. A tradução visual em história em quadrinhos no Brasil. *In*: HANNA, K.; SILVA-REIS, D. (org.). **A tradução de quadrinhos no Brasil: princípios, práticas e perspectivas**. São Paulo: Lexikos, 2020. p. 121-150.

SOUZA, L. M. Foreword: a decolonial project. *In*: BOCK, Zannie; STROUD, Christopher (ed.). **Language and Decoloniality in Higher Education**: Reclaiming Voices from the South. Londres: Bloomsbury Academic, 2021. p. xiii-xxiii.

VENUTI, L. **Escândalos da tradução**: por uma ética da diferença. Tradução: Laureano Pelegrin, Lucinéia Marcelino Villela, Marileide Dias Esqueda, Valéria Biondo. São Paulo: Editora da Unesp, 2019.

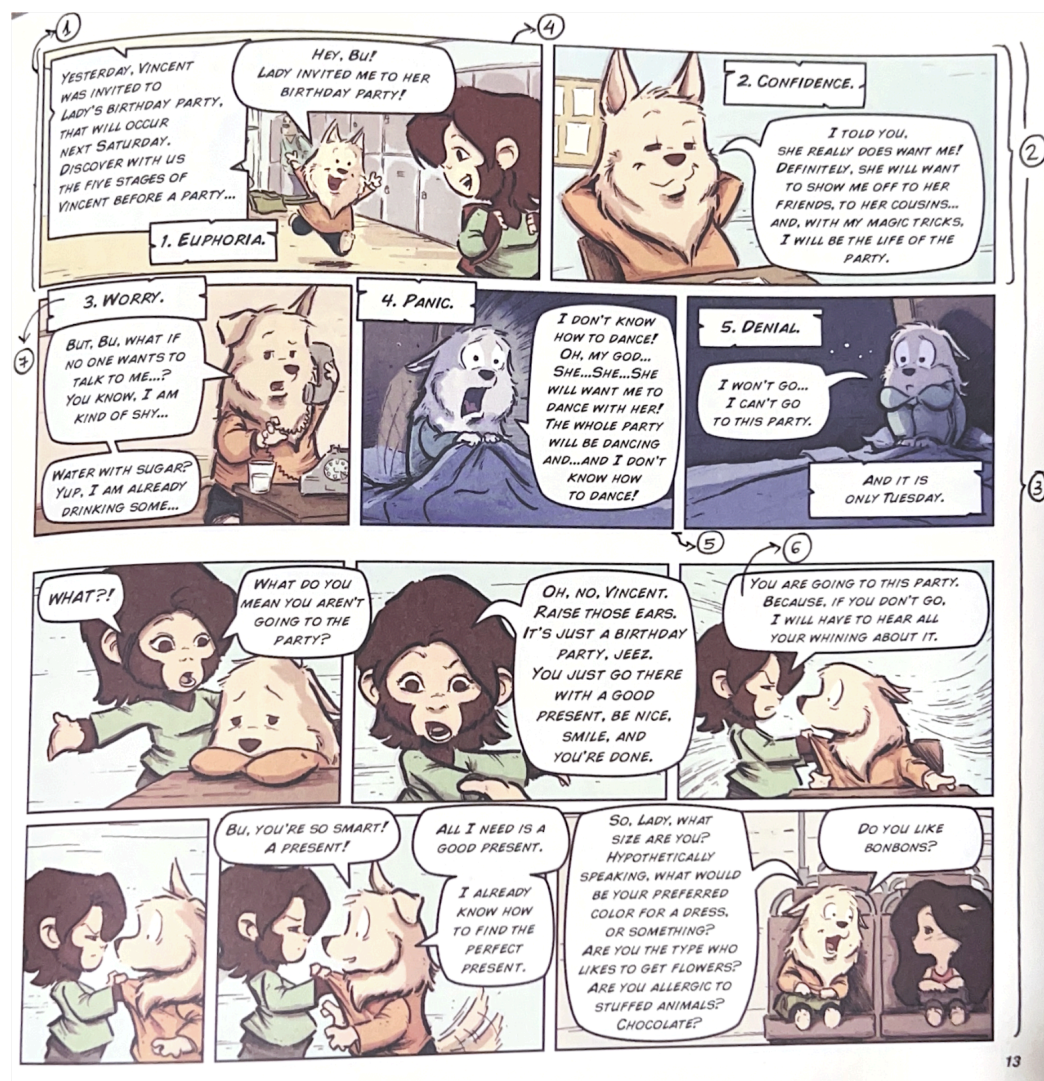
VENUTI, L. **The translator's invisibility**: A History of Translation. London and New York: Routledge, 1997.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

WOLK, D. Part one: theory and history. *In*: WOLK, D. **Reading comics**: how graphic novels work and what they mean. 1. ed. Cambridge: Da Capo Press, 2007. p. 1-134.

ZANETTIN, F. **Comics in translation**. Manchester: St. Jerome, 2008. Edição do Kindle.

APÊNDICE A - ELEMENTOS QUE CONSTITUEM UMA HQ



Legenda dos elementos presentes acima:

1. Quadro: traz em si um conteúdo "isolado" que, juntamente com os seguintes, dá desenvolvimento à narrativa.
2. Tira: quadros organizados em sequência horizontalmente.
3. Prancha: conjunto de tiras que forma uma página da HQ.
4. Requadro: o contorno do quadro.
5. Calha: o espaço entre os requadros.
6. Balão de fala: contém o texto que indica a fala ou pensamento dos personagens.
7. Quadro recordatório: contém a narração da história, datas, locais ou a continuação de falas iniciadas anteriormente.

APÊNDICE B - QUADRO INFORMATIVO DAS HQS DE AUTORES BRASILEIROS PUBLICADAS EM OUTROS PAÍSES, CONFORME CITADAS NA DISSERTAÇÃO

Título da obra original e ano de publicação	Autor(es)	Línguas para as quais a obra foi traduzida	Países em que a obra foi publicada	Prêmios conquistados
<i>Daytripper</i> (2011)	Fábio Moon e Gabriel Bá	Português do Brasil, francês, espanhol, polonês, alemão, dinamarquês, italiano, português de Portugal, chinês.	Estados Unidos (original), Brasil, França, Espanha, Polônia, Alemanha, Dinamarca, Itália, Portugal, China.	Destaque internacional - Troféu HQ Mix (Brasil, 2011); Melhor série limitada ou arco de história - Eisner Award (Estados Unidos, 2011); Melhor edição ou história única - Harvey Award (Estados Unidos, 2011); Nova revista favorita - Eagle Award (Reino Unido, 2011).
<i>Valente</i> (2013)	Vitor Cafaggi	Inglês.	Brasil (original), Estados Unidos.	Novo talento - Troféu HQ Mix (Brasil, 2012, quando <i>Valente</i> ainda era uma coletânea independente); Melhor publicação de tiras - Troféu HQ Mix (Brasil, 2013 e 2014).
<i>Tungstênio</i> (2014)	Marcello Quintanilha	Alemão, francês, espanhol, polonês, português de Portugal.	Brasil (original), Alemanha, França, Espanha, Polônia e Portugal	Roteirista nacional - Troféu HQ Mix (Brasil, 2015); Melhor história policial - Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême (França, 2016); Melhor roteiro/América do Sul e Melhor desenho/América do Sul - Rudolph Dirks Award (Alemanha, 2017).
<i>Cumbe</i> (2014)	Marcelo D'Saete	Inglês, francês, italiano, alemão, espanhol, catalão.	Brasil (original), Estados Unidos, França, Itália, Alemanha, Espanha.	Destaque internacional - Troféu HQ Mix (Brasil, 2018); Melhor edição americana de material estrangeiro - Eisner Award (Estados Unidos, 2018).
<i>Dois irmãos</i> (2015)	Fábio Moon e Gabriel Bá	Inglês, francês, italiano, espanhol,	Brasil (original), Estados	Melhor adaptação para os quadrinhos - Troféu HQ Mix (Brasil, 2016); Melhor

		polonês.	Unidos, França, Itália, Espanha, Polônia.	adaptação de outro meio - Eisner Award (Estados Unidos, 2016).
Carolina (2016)	Sirlene Barbosa e João Pinheiro	Francês.	Brasil (original), França.	Prêmio do Júri Ecumênico - Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême (França, 2019).

Informações reunidas com base em pesquisa nas páginas dos autores, dos livros e com consulta ao catálogo da plataforma WorldCat: <https://search.worldcat.org/pt>.

DADOS CURRICULARES

IDENTIFICAÇÃO	
	PEDRO VIANA MOURO 14/05/1998
Nacionalidade	brasileira
Nome em citações bibliográficas:	Mouro, Pedro Viana Mouro, P. V.
Currículo Lattes	http://lattes.cnpq.br/8099903710674700
ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6396-0688