



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB**  
**INSTITUTO DE LETRAS – IL**  
**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD**

**TRADUTOR DAS GALÁXIAS:  
QUESTÕES DE COMPETÊNCIA TRADUTÓRIA  
DA CULTURA *POP* EM *WEBCOMICS***

**GLAUBER LOPES DA NÓBREGA**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM ESTUDOS DA  
TRADUÇÃO**

**BRASÍLIA/DF**  
**FEVEREIRO/2016**  
**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB**  
**INSTITUTO DE LETRAS – IL**  
**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD**

**TRADUTOR DAS GALÁXIAS: QUESTÕES DE COMPETÊNCIA TRADUTÓRIA  
DA CULTURA *POP* EM *WEBCOMICS***

**GLAUBER LOPES DA NÓBREGA**

**ORIENTADOR: MARK DAVID RIDD**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO**

**BRASÍLIA/DF**  
**MARÇO/2016**

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA E CATALOGAÇÃO

NÓBREGA, Glauber Lopes da. **Tradutor das Galáxias: questões de competência tradutória da cultura *pop* em *webcomics***. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (POSTRAD), Universidade de Brasília, 2016, 126 f. Dissertação de mestrado.

Documento formal, autorizando reprodução desta dissertação de mestrado para empréstimo ou comercialização, exclusivamente para fins acadêmicos, foi passado pelo autor à Universidade de Brasília e acha-se arquivado na Secretaria do Programa. O autor reserva para si os outros direitos autorais, de publicação. Nenhuma parte desta dissertação de mestrado pode ser reproduzida sem a autorização por escrito do autor. Citações são estimuladas, desde que citada a fonte.

### FICHA CATALOGRÁFICA

Nóbrega, Glauber Lopes da  
Tradutor das Galáxias: questões de competência tradutória da cultura *pop* em *webcomics* – Brasília, 2016.  
126 f.  
Dissertação de mestrado – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (POSTRAD) do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET) da Universidade de Brasília (UnB).  
Orientador: Mark David Ridd.  
1. Competência tradutória. 2. Cultura *pop*. 3. *Webcomics*. I. Universidade de Brasília. II. Título.

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE LETRAS – IL  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD**

**TRADUTOR DAS GALÁXIAS: QUESTÕES DE COMPETÊNCIA TRADUTÓRIA  
DA CULTURA *POP* EM *WEBCOMICS***

**GLAUBER LOPES DA NÓBREGA**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO SUBMETIDA AO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
ESTUDOS DA TRADUÇÃO, COMO PARTE DOS  
REQUISITOS NECESSÁRIOS À OBTENÇÃO DO  
GRAU DE MESTRE EM ESTUDOS DA  
TRADUÇÃO.**

**APROVADA POR:**

---

**MARK DAVID RIDD, PhD (Universidade de Brasília)  
(ORIENTADOR)**

---

**SORAYA FERREIRA ALVES, PhD (Universidade de Brasília)  
(EXAMINADORA INTERNA)**

---

**ALESSANDRA MATIAS QUERIDO, PhD (Universidade Católica de Brasília)  
(EXAMINADORA EXTERNA)**

**BRASÍLIA/DF, 22 de MARÇO de 2016**

## **AGRADECIMENTOS**

A meu pai, Ivanildo, por me apresentar ao universo da 9ª arte, que me é tão caro e foi a minha iniciação ao universo da cultura *pop*.

A minha mãe, Iolanda, por me permitir viver neste mundo de fantasia, enquanto as pilhas de papel se acumulavam ao redor.

A minha esposa, Paula, pela força e motivação, além de ser ela a conviver com as pilhas de papel hoje em dia.

A meu orientador, Mark David Ridd, por nunca deixar de acreditar neste projeto, além de sua inestimável contribuição e colaboração para que ele se tornasse realidade.

<b>ÍNDICE</b>	
<b>Capítulos/Sub-capítulos</b>	<b>Página</b>
INTRODUÇÃO	1
1. ELEMENTOS DOS QUADRINHOS	6
1.1 Tiras em quadrinhos	7
1.2 <i>Webcomics</i>	9
2. COMPETÊNCIA TRADUTÓRIA	11
2.1 A estética da recepção	21
2.2 O tradutor implícito	24
2.3 A oralidade fingida	26
2.4 A representação icônica na linguagem das HQs	27
3. ANÁLISE DAS <i>WEBCOMICS</i>	32
3.1 Análise com ênfase na representação icônica	32
3.2 Análise com destaque à subcompetência extralinguística	50
3.3 Análise evidenciando a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução	73
3.4 Análise ressaltando as noções da oralidade fingida	89
CONCLUSÕES	99
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104
ANEXOS	109
Anexo 1 – Watchmen 1, página 10	109
Anexo 2 – Watchmen 1, página 11	110
Anexo 3 – Watchmen 1, página 12	111
Anexo 4 – Watchmen 1, página 13	112
Anexo 5 – Watchmen 4, página 1	113
Anexo 6 – Watchmen 2, página 16	114
Anexo 7 – Watchmen 2, página 17	115
Anexo 8 – Watchmen 11, página 26	116
Anexo 9 – Watchmen 11, página 27	117
Anexo 10 – Watchmen 12, página 7	118

## RESUMO

Esta dissertação tem como objeto a competência tradutória necessária àqueles que lidam com o texto das HQs, sob o viés da cultura *pop*. O arcabouço teórico envolve o trabalho realizado a partir de 1998 pelo grupo PACTE, da Universidade Autônoma de Barcelona, que iniciou então uma investigação sobre a competência tradutória e sua aquisição. Além disso, outros conceitos teóricos analisados serão a Teoria da Recepção, introduzida por Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser, a representação icônica baseada na teoria dos signos de C. S. Peirce e os conceitos de oralidade fingida e do tradutor implícito. Pretende-se observar se, para que o humor intencionado na obra original seja alcançado, há a necessidade de um leitor-modelo, o leitor implícito que reconhece os elementos da cultura *pop* presentes e seja capaz de identificá-los; mostrar que o tradutor que se propõe a tal trabalho é o leitor-implícito inicial, podendo ser considerado um tradutor implícito; averiguar se e o conhecimento de elementos verbais e imagéticos da cultura *pop* pode ser considerado imprescindível para a tradução das tiras escolhidas, e analisar o conceito de oralidade fingida nas tiras a serem traduzidas, verificando o quanto a sua presença influencia no processo de sua tradução. Foram analisadas 31 *webcomics*, com suporte da teoria supracitada.

Palavras-chave: Competência tradutória, cultura *pop*, *webcomics*

## **ABSTRACT**

The object of this dissertation is the translation competence required of those who deal with the text of comics related to pop culture aesthetics. The theoretical framework includes work developed since 1998 by the PACTE group, at the Autonomous University of Barcelona, investigating translation competence and its acquisition. Other theoretical concepts employed range from Reception Theory, introduced by Hans Robert Jauss and Wolfgang Iser, the iconic representation based on the theory of signs by C. S. Peirce and other concepts, such as fictive orality and the implied translator. The aim of the research is to assess whether a model reader – the implied reader capable of recognizing elements of pop culture and identifying them – is required so the humor intended in the original work can be recreated in the translation; to show that the translator who is willing to perform this task is the initial implied reader and can thus be considered an implied translator; to observe knowledge of verbal and imagetic elements of pop culture can be considered essential for the translation of the webcomics selected; and to analyze the concept of fictive orality, checking how its presence in the comic strips influences their translation. A total of 31 webcomics were analyzed with the assistance of the theory mentioned above.

Keywords: Translation competence, pop culture, webcomics



## Introdução

A chamada cultura *pop* é definida pelo *website Dictionary.com* como “atividades culturais ou produtos comerciais que refletem, são apropriados ou se destinam aos gostos de uma massa generalizada de pessoas”<sup>1</sup> (tradução minha). Tal cultura apresenta vários exemplos, sendo algumas delas filmes cinematográficos, séries de televisão e histórias em quadrinhos (HQs).

Observa-se a popularidade das películas produzidas para o cinema, principalmente os *blockbusters* lançados durante o verão americano voltados para o consumo de uma audiência mundial. As séries de TV também alcançaram um patamar elevado no gosto popular, sendo acompanhadas não somente nas telas platinadas presentes nas salas de estar na maioria absoluta das moradias. Os *video games*, jogos produzidos para serem utilizados em consoles ou variados equipamentos eletrônicos, são hoje uma das mídias mais rentáveis no mundo do entretenimento. O jogo *Grand Theft Auto V*, por exemplo, vendeu 12 milhões de cópias apenas no seu dia de lançamento. Apesar de contar com uma parcela elevada de jogadores adultos entre seus principais consumidores, para o grande público tal hábito ainda é considerado “coisa de criança”.

Porém, em termos de preconceito, os leitores de HQs ainda mantêm uma larga distância à frente dos demais entusiastas da cultura pop. Os amantes da nona arte, que consiste em contar histórias por meio do casamento entre texto e imagens, por vezes têm que explicar porque continuam lendo aquelas “revistinhas”.

Há consumidores mais ferrenhos dos elementos que compõem o universo da cultura pop. Eles podem ter todos os filmes de uma série como *Star Wars* em vários formatos (VHS, DVD, Blu-ray), *action figures* (bonecos de colecionador), livros, HQs e pôsteres. Podem também saber diálogos inteiros e mesmo se vestir como seus personagens em convenções sobre o tema, o chamado *cosplay*.

Os amantes de vídeo games, além de passar horas para “zerar” (terminar) aquele jogo recém adquirido e chegam a participar de torneios com outros jogadores

---

<sup>1</sup> “Cultural activities or commercial products reflecting, suited to, or aimed at the tastes of the general masses of people”.

Todas estas características comuns aos fãs mais exaltados de cultura pop representam nuances do comportamento considerado padrão por parte daqueles chamados de *nerds* ou *geeks*.

De acordo com Westcott (2012), ambos os termos tinham, inicialmente, uma conotação negativa. A palavra *nerd* provém de um personagem do escritor Dr. Seuss e foi descrito na revista americana *Newsweek* em 1951 como uma pessoa “quadrada”. Nos anos 70, com o crescimento da indústria da informática, criou-se a noção do *nerd* como um “grupo inteligente, antissocial e ligado ao mundo da tecnologia”<sup>2</sup> (tradução minha). Já o vocábulo *geek* inicialmente indicava uma “atração de circo cuja única habilidade era arrancar a cabeça de uma galinha a dentadas”<sup>3</sup> (tradução minha), tornando-se sinônimo de tolo. Westcott (2012), mostra que, atualmente, o editor associado do dicionário Merriam-Webster, Koty Stamper, acredita que “*nerd* caracterize alguém que tenha um conhecimento aprofundado de uma determinada área, e *geek* ganhou o sentido mais técnico antes atribuído a *nerd*”<sup>4</sup> (tradução minha). Segundo Westcott (2012), o autor britânico e ídolo de *nerds* e *geeks* mundo afora, Neil Gaiman, afirma que “*nerd* é um destes termos que originalmente eram ofensas, mas foram incorporadas pelos ofendidos como uma medalha de honra”<sup>5</sup> (tradução minha).

O contato com a cultura *pop* no Brasil no período anterior à popularização da internet era bastante precário. Havia, basicamente, o acesso a quadrinhos traduzidos, já que os originais eram encontrados em livrarias (especializadas ou não) a preços nada populares. Entrar em contato com alguém que também se interessasse pela mídia era difícil, pois a pecha do *hobby* ser considerado coisa de criança fazia com que muitos apreciadores da mídia não externassem seu interesse por ela.

As séries de TV e desenhos animados eram disponibilizados apenas pelas emissoras abertas, sendo que somente os mais populares garantiam uma exibição contínua. Várias vezes fãs tiveram a continuidade de seus programas interrompida,

---

<sup>2</sup> “Socially awkward, brainy group that particularly dealt with technology.”

<sup>3</sup> “Carnival performer whose only skill was the ability to bite the heads off chickens.”

<sup>4</sup> “Nerd now denotes a depth of knowledge in a particular area, while ‘geek’ appears to have taken on the more technical overtones that ‘nerd’ once had.”

<sup>5</sup> “It’s like many terms that were originally intended to offend, the team that was offended took it as its own as a badge of honour.”

pois os canais de televisão não tinham alcançado os números de audiência desejados.

Com o advento da rede mundial de computadores, foi possível encontrar fãs com os mesmos interesses em termos de cultura *pop*, permitindo que vários de seus aspectos fossem debatidos em fóruns de discussão na internet. Posteriormente, permitiu-se à comunidade *nerd/geek* acesso imediato, ou algo bem próximo disso, a HQs, filmes, séries de TV, músicas, em várias partes do globo, garantindo a seus membros a posição de audiência privilegiada, capaz de se tornarem “os novos árbitros do sucesso da cultura *pop*” (Woo, 2004, pág. 26).

Ao contrário de antigamente, quando cada *nerd/geek* era o pária esquisito solitário que gostava de coisas diferentes do restante de seus colegas, hoje em dia há convenções ao redor do mundo que celebram a cultura *pop*. Nelas, fãs de quadrinhos ter seus gibis autografados e seus personagens favoritos desenhados pelos profissionais, antigos ou atuais, que já tiveram sua passagem pelas HQs. Além disso, tiram fotos com astros de séries de TV e filmes feitos para o cinema, além de fazer *cosplay* (fantasiar-se) de seus heróis ou vilões favoritos. É um verdadeiro conagraçamento dos fãs, que percebem que há tantos outros iguais a eles. No Brasil, já foi criada a ComicCon Experience, que reuniu 97 mil pessoas na São Paulo Expo, durante quatro dias em dezembro de 2014, sua primeira edição. No canal a cabo Globo News, na edição de segunda-feira do Jornal da Globo News, há um segmento chamado “Mundo Geek”, dedicado a este grupo, que cresce a cada dia.

Além disso, de acordo com Silva (2015):

As HQs hoje em dia permeiam diversos setores da sociedade, sendo também utilizadas na educação. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) já as reconhecem como gênero a ser utilizado nas disciplinas de Arte e Língua Portuguesa. Diversos livros didáticos e concursos públicos já as utilizam, sem falar dos professores, que, de modo geral, também as utilizam em suas aulas.

O corpus desta pesquisa é a tira em quadrinhos *Player vs Player (PVP)*, disponibilizada *online* e diariamente no *website* [www.pvponline.com](http://www.pvponline.com) desde maio de 1998. Scott R. Kurtz, seu criador, inicialmente visou o público consumidor de consoles e jogos de videogame, porém, progressivamente, passou a tratar sobre todo e qualquer tópico que envolve a cultura *pop*.

A escolha das tiras foi inicialmente feita entre aquelas do acervo digital da *webcomic PVP* que se encaixassem no conceito de que o humor apresentado faria

referência direta a elementos de cultura *pop*, sejam eles as próprias HQs, filmes de cinema ou séries de TV. Porém, no decorrer da pesquisa, me deparei com os conceitos de competência tradutória, leitor e tradutor implícito, oralidade fingida e representação icônica. Sendo assim, a escolha das *webcomics* passou a ter um viés ligado a tais teorias, o que permitiu que a análise de cada uma tivesse uma riqueza maior de aspectos a serem considerados, o que só ampliou o conceito inicial previsto pela pesquisa.

Tenho em vista meu posicionamento como consumidor da cultura *pop*, além de ser um leitor e tradutor que está familiarizado com a linguagem das HQs e as características inerentes às séries de TV e filmes de cinema que fazem parte deste universo. Ademais, sou um pesquisador que se deparou com teorias que levaram às perguntas desta pesquisa:

1) Qual é a competência tradutória necessária àqueles que traduzam o texto das HQs, sob o viés da cultura *pop*?

2) O conhecimento de elementos vocabulares e imagéticos da cultura *pop* é um elemento (uma espécie de jargão verbal ou visual) essencial para a tradução das tiras escolhidas?

Os objetivos da pesquisa são:

1) Verificar se, para que o humor veiculado na obra original seja alcançado, há a necessidade de um leitor-modelo, o leitor implícito que reconhece os elementos da cultura *pop* presentes e seja capaz de identificá-los.

2) Observar em que medida o tradutor que se propõe a tal trabalho é o leitor-implícito inicial, devendo ser considerado um tradutor implícito.

3) Analisar o conceito de oralidade fingida presente nas *webcomics* e os elementos semióticos (icônicos, indiciais ou simbólicos) nas tiras a serem traduzidas que possuem referências visuais referentes à cultura *pop*, verificando o quanto a sua presença influencia no processo de tradução das tiras.

A justificativa desta pesquisa é mostrar que a tradução que lida com a cultura *pop* exige alguém que está inserido no universo *nerd/geek* e conheça as referências verbais, visuais e culturais do meio. O tradutor implícito (e leitor implícito inicial) de tal material terá como seu alvo outros leitores implícitos, um público especializado e crescente, que espera um trabalho diferenciado e especializado.

O primeiro capítulo tratará do universo das Histórias em Quadrinhos (HQs): seus elementos e algumas de suas subdivisões, as tiras em quadrinhos e as

*webcomics*. O segundo capítulo trará o arcabouço teórico que sustentará a análise, incluindo o modelo de Competência Teórica formulado pelo grupo PACTE, da Universidade Autônoma de Barcelona, desde 1998, a Estética da Recepção introduzida por Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser, a representação icônica baseada na teoria dos signos de C. S. Peirce e os conceitos de oralidade fingida e de tradutor implícito. O terceiro capítulo trará a minha tradução das tiras selecionadas e a sua análise à luz das teorias mencionadas. O quarto capítulo apresentará as conclusões do trabalho.

## 1. Elementos dos quadrinhos

As HQs são constituídas pelo casamento entre texto e imagem, sendo definidas como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (McCLOUD, 2006, pg. 9)

Alguns elementos são essenciais para que uma HQ seja considerada como tal, tal qual o requadro, definido por Eisner (2001, p. 44) como “uma moldura dentro da qual se colocam objetos e ações”. Conforme o autor, entretanto, “o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial: o traçado ondulado é o indicador mais comum de passado” (2001, p. 44), “o denteado sugere uma ação emocionalmente explosiva” (2001, p. 46), “aquele imitando nuvem define a imagem como um pensamento ou lembrança” (2001, p. 47).

O balão de diálogo, peça fundamental que pode tanto indicar a comunicação entre personagens das HQs quanto o estado mental dos mesmos, expressando seus pensamentos, “também comunicam uma boa quantidade de significados adicionais por meio de seu formato, cor, localização, tamanho e a orientação de seus rabichos ou balões de pensamento”<sup>6</sup> (FORCEVILLE, VEALE e FEYAERTS, 2010, p. 57, tradução minha). Para efeitos de tradução, é o elemento mais visado, pois apresenta o texto a ser vertido para a língua da tradução. Além disso, é também o mais “maleável”, podendo ter seu tamanho alterado dependendo da quantidade de palavras a mais ou a menos a serem utilizadas na solução encontrada pelo tradutor.

Os recordatórios são definidos da seguinte forma por Faria (2011):

Recordatórios são as caixas de textos que acompanham os quadrinhos. São também chamados apenas de texto, caixa de texto ou, ainda, legenda. Nos primórdios, ele servia para descrever ou explicar exatamente o que o leitor já estava vendo desenhado. Hoje em dia, ele tem, como tudo em quadrinhos, uma **infinitude** de possibilidades.

Assim, eles podem narrar a história, sem ser **redundante**, acrescentando fatos, de tempos e lugares diversos, ou aspectos que não estão nos desenhos. Essa narração pode se dar em terceira pessoa ou pelo próprio personagem, em primeira pessoa, nos dando o que se passa na mente dele.

---

<sup>6</sup> “Yet balloons also communicate a great deal of ancillary meaning via their shape, color, location, size, and the orientation of their tails or thought bubbles.”

Já as onomatopeias, “visualização de sons paralinguísticos e ambientais indispensáveis para a linguagem dos quadrinhos” (MEIRELES, 2007, p. 158) representam os sons presentes nos quadros por meio do código verbal, por vezes integrados às imagens dos quadrinhos, como visto em *The Spirit*, de Will Eisner e *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. “As onomatopeias em HQs podem ser vistas como elementos que integram o som, a língua e a imagem, devido a dois processos simultâneos de representação: a escrita e a gráfica, criando uma verdadeira ‘sintaxe’ visual” (MEIRELES, 2007, p. 160).

Uma das características próprias das HQs são as sarjetas, os espaços brancos que separam um quadro do outro e permitem que os leitores preencham os espaços deixados para concluir o que ocorre entre um quadrinho e outro. “É aqui no limbo da sarjeta que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única” (McCloud, 1995, p. 66). “Entre as vinhetas, há um processo de economia de imagens (colocam-se as cenas mais relevantes) e de inferência de informações. Independente do corte feito ou de a elipse ser pequena ou grande, haverá uma sequência narrativa entre um antes e um depois” (RAMOS, 2009, p. 148).

É um conceito que muito se assemelha àquele da montagem cinematográfica. No ensaio “Palavra e Imagem”, de 1937, o cineasta russo Sergei Eisenstein sintetiza alguns aspectos de sua teoria sobre o tema:

No cinema, a montagem aparece quando dois pedaços de filme colocados juntos criam um novo conceito, que surge da justaposição. Porém, segundo ele, “esta não é, de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos”. Esta justaposição de dois planos isolados não resulta na simples soma dos dois, mas num novo produto. Ele explica que a montagem deve garantir, no cinema, não apenas uma narrativa logicamente coesa, “mas que contenha o máximo de emoção e vigor estimulante.” (EISENSTEIN: 2002a, p. 14).

## 1.1 Tiras em quadrinhos

Embora o conceito de histórias em quadrinhos tenha permeado a história, estando presente desde desenhos nas cavernas realizados por homens pré-históricos, passando pelos hieróglifos egípcios até por cerâmica e tapeçaria de tempos primordiais, a primeira tira em quadrinhos é reconhecida como sendo *The*

*Yellow Kid*<sup>7</sup>, de Richard F. Outcault, que foi publicada entre 1895 e 1898. Este foi o primeiro trabalho apresentado em jornais que utilizava balões de diálogo, influenciando muitas outras tiras subsequentes.

A popularidade das tiras aumentou quando personagens originalmente publicados em revistas *pulp*, baratas e apresentando heróis e anti-heróis como *O Sombra*, *Tarzan* e *Doc Savage*, foram adaptados para o meio. O gancho ao final do último quadrinho publicado a cada dia atraía o público leitor para o próximo, garantindo o interesse e as vendas. Porém, tiras humorísticas como *Os Sobrinhos do Capitão* e *Mutt and Jeff* coexistiam com as demais, com conteúdo voltado para a aventura, ficção científica, *western*, entre outros gêneros. Quando, após a Segunda Guerra Mundial, o interesse em super heróis diminuiu, tirinhas com conteúdo voltado para a comédia garantiram a dominação que mantêm até hoje.

As características presentes nas tiras cômicas, de acordo com Ramos (2007), são as que se seguem:

- formato fixo, com uma ou duas colunas, tendencialmente horizontal (em revistas em quadrinhos e livros, pode aparecer também na vertical);
- tendência de uso de poucos quadrinhos, dada a limitação do formato;
- tendência de uso de imagens desenhadas (há casos de fotografias, embora mais raros);
- em jornais, é frequente aparecerem o título e o nome do autor na parte de cima da tira; em coletâneas, essas informações costumam aparecer na capa da obra;
- personagens fixos ou não;
- predomínio de sequência narrativa, com uso de diálogos;
- narrativa pode ter continuidade temática em outras tiras;
- tema abordado é sobre humor;
- tendência de desfecho inesperado.

Ramos (2015), afirma que “a migração das tiras para os meios virtuais talvez seja uma das maiores revoluções proporcionadas pela internet para a área de histórias em quadrinhos”. O jornalista e estudioso das HQs fez um levantamento sobre as tiras publicadas em jornais disponibilizados nas bancas das capitais dos 26 estados brasileiros e no Distrito Federal, com um corpus de 94 diários. Ramos (2015) apresenta como conclusão que “essa forma de história em quadrinhos ainda é presente nos diários impressos, embora apresentem uma minoria.

---

<sup>7</sup> Campos (2015) cita Kinnaird (1948), que afirma que “em 1892, três anos de Outcault fazer qualquer cartum para jornais, ‘Little Bears and Tigers’, tornaram-se os primeiros personagens recorrentes dos quadrinhos, no *San Francisco Examiner*, de William Randolph Hearst”.



## 1.2 Webcomics

São assim chamadas as HQs publicadas na internet. A primeira HQ digital de que se tem notícia foi *Where the Buffalo Roam*, de Hans Bjordahl, que começou a ser publicado em 1991 e foi a primeira história em quadrinhos a apresentar atualizações *online*. Já a considerada precursora das *webcomics* foi *Doctor Fun*, de David Farley, uma séria humorística que consistia em apenas um painel, a primeira HQ *online* a ter seu próprio *website*, sendo veiculada entre 1993 e 2006.

A *webcomic* que será o objeto de estudo neste trabalho é *PvP*, de Scott Kurtz, uma das HQs *online* mais bem-sucedidas comercialmente. Ela teve início em 04 de maio de 1998 e vem sendo publicada ininterruptamente desde então. Um dos fatores de sua escolha para este trabalho é não ter sido traduzida ainda para o mercado brasileiro.

Ela lida com as aventuras dos empregados de uma revista que trata do mercado de vídeo games (posteriormente, uma produtora de vídeo games), chamada *Player vs Player (PvP)*, apresentando piadas sobre tecnologia, relacionamentos e a diferença de gerações entre os personagens. Porém, o que mais justifica sua escolha como base para este trabalho são as referências ao universo *pop*, sejam elas filmes, programas de televisão, HQs, desenhos animados, música, etc.

Os principais personagens de *PvP* são: Cole Richards, o chefe, razoavelmente familiarizado com novas tecnologias e nostálgico pela cultura *pop* dos anos 80; Brent Sienna, o diretor criativo, sarcástico, pomposo, esnobe, fanático por produtos da Apple; Jade Fontaine-Sienna, colunista e esposa de Brent, fanática por jogos *online* e frequentemente a voz da razão, em relação aos demais personagens; Francis Ottoman, o membro mais jovem da equipe, suporte técnico do escritório, imaturo e entusiasta das tecnologias de ponta; Skull, um *troll* designado a ser o animal mitológico de estimação de Brent (um dos elementos de fantasia presentes na *webcomic*), é ingênuo e adorável e Leela Dhawan, uma das personagens mais recentes a serem incorporadas a *webcomic*, a diretora financeira da *PvP*, que não tem o mesmo interesse na cultura *pop* demonstrado por seus colegas de trabalho.

*PvP* já foi publicada em formato físico pelas editoras *Dork Storm Press* e *Image Comics* e agora tem edições produzidas pelo próprio autor vendidas em seu *website* [www.pvponline.com](http://www.pvponline.com), onde a tira diária também pode ser encontrada. Além disso, uma série em desenho animado disponível *online* foi produzida entre 2006 e 2007, em um total de 12 episódios, disponibilizados posteriormente em DVD.

## 2. Competência Tradutória

O tradutor que se propõe a lidar com o texto das histórias em quadrinhos (HQs) sob o viés da cultura *pop* deve, como parte de seu trabalho, ter em mente um grupo específico de leitores. Estes são identificados entre si pelo fato de reconhecerem referências de diversas mídias, sejam elas o próprio universo das HQs, filmes de cinema ou séries de televisão. O prazer da leitura e o humor apresentado nas *webcomics* se constroem a partir do reconhecimento e entendimento de tais referências, fazendo com que o leitor se sinta parte do público alvo almejado pelo autor.

Vandaele (2010) trata deste assunto ao afirmar que “o tradutor de humor tem que lidar com o fato que as “regras”, “expectativas”, “soluções” e as concordâncias em termos do “jogo social” são específicas a grupos ou culturas”<sup>8</sup> (tradução minha). Tymoczko (1987) ainda declara que “deve-se ser parte de um “paradigma cômico” para até mesmo apreciar – que o diga traduzir – um certo tipo de humor específico a algum paradigma”<sup>9</sup> (tradução minha). Sobre o tema, Del Corral (1988) ainda comenta que:

a comunicação falha quando os níveis de conhecimento prévio adquiridos pelo interlocutor/escritor, e pelo ouvinte/leitor não são semelhantes. Embora isso seja verdadeiro em relação a qualquer tipo de comunicação, a falha é particularmente óbvia no caso de humor traduzido, cuja percepção depende diretamente da conjunção de fatos e impressões disponíveis tanto para o interlocutor/escritor quanto para o ouvinte/leitor<sup>10</sup> (tradução minha).

No que se refere ao conceito de Competência Tradutória, Orozco and Hurtado Albir (2002) indicam que:

Bell (1991:43) define a competência tradutória como o ‘conhecimento e habilidades que o tradutor deve ter para realizar uma tradução’; Hurtado Albir a define como a ‘habilidade de saber como traduzir’ (1996:48); Wilss

---

<sup>8</sup> *“the translator of humor has to cope with the fact that the “rules”, “expectations”, “solutions”, and agreements on “social play” are often group - or culture – specific”.*

<sup>9</sup> *“one has to be part of a “comical paradigm” to even appreciate – let alone translate – certain paradigm-specific humor”.*

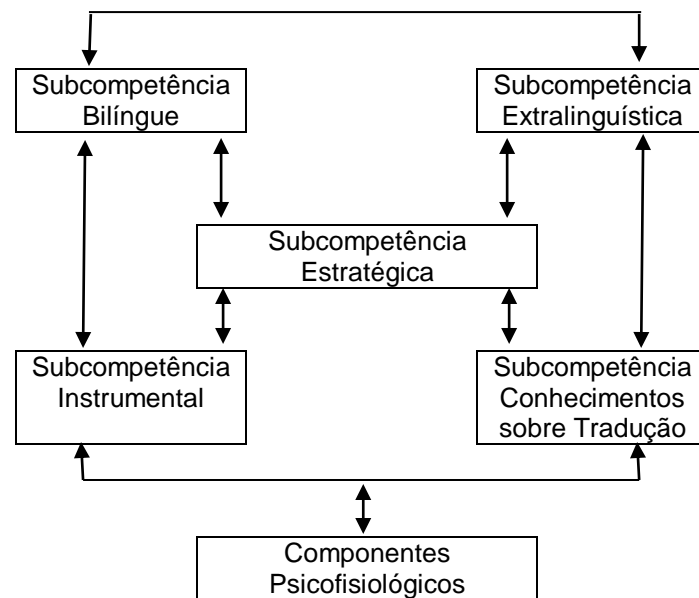
<sup>10</sup> *“communication breaks down when the levels of prior knowledge held by the speaker/writer and by the listener/reader are not similar. While this is true of any communication, the breakdown is particularly obvious in the case of translated humor, whose perception depends directly on the concurrence of facts and impressions available to both speaker/writer and listener/reader”.*

diz que a competência tradutória exige uma “supercompetência interlingual [...] baseada em um conhecimento amplo das respectivas língua de origem e da tradução, incluindo a dimensão texto-pragmática, e consiste na habilidade de integrar as duas competências monolíngues em um nível mais elevado’ (1982:58) (tradução minha).<sup>11</sup>

Como arcabouço teórico para a análise das *webcomics* a serem traduzidas por mim neste trabalho, será usado o trabalho realizado a partir de 1998 pelo grupo PACTE, da Universidade Autônoma de Barcelona, que iniciou então uma investigação empírico-experimental sobre a competência tradutória e sua aquisição (cf. PACTE, 1998, 2000, 2001, 2002a, 2002b, 2003; HURTADO ALBIR, 1999; BEEBY, 2000).

Abaixo, é apresentada uma figura contendo a competência tradutória segundo o modelo holístico do PACTE:

Figura 1 – A competência tradutória segundo o modelo holístico de PACTE.<sup>12</sup>



Após a apresentação de um modelo inicial em 1998 (cf. PACTE, 1998, 2001; HURTADO ALBIR, 1999, 2001:394-401), um estudo posterior foi feito com seis tradutores em 2000. Desta maneira, houve uma revisão deste modelo e foram

<sup>11</sup> “Bell (1991: 43) defines translation competence as “the knowledge and skills the translator must possess in order to carry out a translation”; Hurtado Albir defines it as “the ability of knowing how to translate” (1996: 48); Wilss says translation competence calls for “an interlingual supercompetence [...] based on a comprehensive knowledge of the respective SL and TL, including the text-pragmatic dimension, and consists of the ability to integrate the two monolingual competencies on a higher level” (1982: 58)”.

<sup>12</sup> Figura 1 disponível em: PACTE. Building a translation competence model (2003).

propostas modificações na descrição das subcompetências e na definição de competência tradutória (cf. PACTE, 2003). Em 2003, um novo modelo indica que a competência tradutória é considerada um conhecimento especializado, formado por um sistema subjacente de conhecimentos declarativos e, em sua maioria, operacionais, necessários para saber traduzir. “Ele compõe-se de cinco subcompetências (bilíngue, extralinguística, conhecimentos sobre a tradução, instrumental e estratégica) e de componentes psicofisiológicos.” (HURTADO ALBIR, 2005, p. 28).

Segundo Anderson (1983), o conhecimento declarativo define-se como *saber o quê*. Ele é adquirido pela exposição, seu processamento é basicamente controlado e sua verbalização é simples. O conhecimento operacional (ou procedimental), a seu modo, trata de *saber como*. Adquire-se pela prática, é processado de maneira automática e sua verbalização é complexa. Wellington (1989) indica ainda o conhecimento explicativo, relacionado com o *saber por quê?* (identificado com o conhecimento teórico).

Segundo Hurtado Albir (2005, p. 29), a subcompetência bilíngue está integrada por conhecimentos essencialmente operacionais, necessários para a comunicação em duas línguas: conhecimentos pragmáticos, sociolinguísticos, textuais e léxico-gramaticais. Ainda sobre esta subcompetência, Rosário e Reuillard (2014) afirmam que:

A subcompetência bilíngue diz respeito ao conhecimento necessário para a comunicação em duas línguas (conhecimento este adquirido ao longo da formação) e engloba os conhecimentos pragmáticos, sociolinguísticos, textuais e gramaticais. Ela é o esteio da atividade do tradutor: de nada serve o conhecimento teórico de um indivíduo sobre a tradução, suas capacidades de gerenciamento profissional e de controle pessoal, seu conhecimento de mundo e das especificidades de determinada civilização e cultura, se ele não dominar, o máximo possível, suas línguas de trabalho. Cabe ressaltar, no entanto, que a divisão dos conhecimentos atinentes à subcompetência bilíngue é de ordem meramente didática, posto que eles se imbricam. De fato, a identificação de determinado uso de uma palavra ou expressão requer do leitor, além do conhecimento pragmático, ou seja, a compreensão de seu uso em determinado contexto de comunicação, um entendimento sociolinguístico desse emprego. Do mesmo modo, não se pode desvincular os conhecimentos gramaticais necessários à leitura de um texto – quer se refiram à ortografia, sintaxe, pontuação, entre outros – daqueles que tangem à situação sócio-histórica de sua produção.

Hurtado Albir (2005, p. 29) declara que a subcompetência extralinguística é composta por conhecimentos essencialmente declarativos, sobre o mundo em geral e de âmbitos particulares, conhecimentos (bi) culturais e enciclopédicos. Tendo

como base o mundo das HQs, o tradutor que lida com este universo deve estar familiarizado com seus elementos constitutivos (balões, quadros, onomatopeias, sarjetas), além de características intrínsecas, como, por exemplo traduções diferentes de um mesmo original. Este é o caso do Flash, personagem da editora americana *DC Comics* – o primeiro super-herói criado com tal denominação, em 1939, que foi chamado Joel Ciclone no Brasil. A segunda versão do mesmo, existente até hoje, mantém o original. Incluindo-se o viés da cultura *pop*, lidar com os textos e imagens apresentadas visa um conhecimento enciclopédico de outras esferas do que é ser considerado *nerd/geek*, como as séries de televisão e filmes de cinema.

Segundo Hurtado Albir (2005, p. 29):

A subcompetência de conhecimentos sobre a tradução está integrada por conhecimentos, essencialmente declarativos, sobre os princípios que regem a tradução (unidade de tradução, tipos de problemas, processos, métodos e procedimentos utilizados) e sobre aspectos profissionais (tipos de tarefa e de destinatário).

A unidade de tradução (UT), segundo Fábio Alves (2000, p. 128), é um segmento do texto de partida, independente de tamanho e forma específicos, para o qual, em um dado momento, se dirige o foco de atenção do tradutor. Em se tratando do texto quadrinístico, mais especificamente a realidade apresentada pelas tiras em quadrinhos / *webcomics*, a UT pode se concentrar em uma palavra, um balão, um quadro ou mesmo no encadeamento de ideias proposto dentro de toda a sequência de quadrinhos.

Outro aspecto desta subcompetência seria o que Titford (1982) chamou de tradução subordinada (*constrained translation*), referindo-se à legendagem de filmes. Este conceito lida com a relação simbiótica entre diálogos e imagens (cenas) e das restrições de espaço e de tempo de leitura das legendas. Já Mayoral, Kelly e Gallardo (1988), usaram o termo para tratar de restrições em outros tipos de tradução, que compartilham com a legendagem as características multimodais: teatro, propaganda, quadrinhos, canções e dublagem.

Darwish (1999, p. 26) afirma que:

Idealmente, o tradutor lê o texto e o traduz ao mesmo tempo. A defasagem de tempo entre a compreensão e a produção é determinada pela proficiência do tradutor e também da eficiência de seus processos mentais, bem como do nível de traduzibilidade do texto na língua de origem. No nível da compreensão, entretanto, estes processos são subordinados a dois fatores principais: a clareza do texto e a legibilidade. A clareza do texto refere-se à clareza da forma, ao modo que o texto é apresentado

fisicamente no papel, e afeta todos os leitores, independentemente do objetivo da leitura. Por exemplo, características tipográficas como o tipo de letra, o tamanho da pontuação, a largura da margem, a largura do texto, o espaço entre as linhas, o espaço entre as letras, o tamanho do papel, entre outros, podem facilitar ou impedir a compreensão da informação.

A legibilidade, por outro lado, refere-se à clareza de conteúdo. Ela inclui características tais quais o número de sílabas por palavra, o tamanho da frase, sua complexidade, a diferenciação entre os parágrafos, entre outros. A distinção é importante (tradução minha).<sup>13</sup>

Em relação aos procedimentos de tradução, o trabalho pioneiro a respeito foi desenvolvido por Vinay e Darbelnet (1958). Neste trabalho, utiliza-se a proposta de Barbosa (1990), que utiliza uma recategorização dos procedimentos originais, apresentando treze deles: a tradução palavra por palavra, a tradução literal, a transposição, a modulação, a equivalência, a omissão vs. a explicitação, a compensação, a reconstrução de períodos, as melhorias, a transferência – que engloba o estrangeirismo, a transliteração, a aclimatação e a transferência com explicação – a explicação, o decalque e a adaptação.

A tradução palavra por palavra é descrita por Barbosa (1990, p. 64) segundo a definição de Aubert (1987, p. 15), como “aquela em que determinado segmento textual (palavra, frase, oração) é expresso na língua da tradução mantendo-se as mesmas categorias numa mesma ordem sintática, utilizando vocábulos cujo semanticismo seja (aproximativamente) idêntico ao dos vocábulos correspondentes no texto na língua original”. A HQ *Captain America: Sentinel of Liberty*, vertida como *Capitão América: Sentinela da Liberdade*, apresenta tal procedimento.

Barbosa (1990, p. 65) define tradução literal, novamente segundo Aubert (1987), como “aquela em que se mantém uma fidelidade semântica estrita, adequando, porém, a morfossintaxe às normas gramaticais da língua da tradução”. Pode-se citar a tradução original, feita pela Editora Brasil América (EBAL) no Brasil,

---

<sup>13</sup> *“Ideally, the translator reads the text and translates at the same time. The time lag between comprehension and production is determined by the translator’s proficiency and also the efficiency of his or her mental processes as well as the degree of translatability of source language text. At the comprehension level, these processes are however constrained by two major factors: legibility and readability. Legibility refers to the clarity of form, to the way the text is presented physically on paper, and affects all readers regardless of the purpose of reading. It determines the degree of accessibility to the information contained in the text. For example, typographical features such as typefaces, point sizes, margin widths, text width, line spacing, letter spacing (kerning), paper size and so on can facilitate or hamper information retrieval.*

*Readability, on the other hand refers to the clarity of content. It includes features such as the number of syllables per word, sentence length, sentence complexity, paragraph differentiation and so on. The distinction is important.*

para os membros do grupo Legião de Super-Heróis, da editora americana *DC Comics*: *Lightning Lad* tornou-se Rapaz Relâmpago; *Phantom Girl*, Moça Fantasma; *Element Lad* (Rapaz Elemento) e *Light Lass*, Moça de Luz (tradução inadequada para uma heroína com o poder de tornar tudo mais leve. Ou seja, houve confusão sobre o significado de “*light*”).

A transposição, segundo Barbosa (1990, p. 28), “consiste em um afastamento, no plano sintático, da forma do texto na língua original. Assim, um significado que era expresso no texto na língua original por um significante de uma determinada categoria gramatical (parte do discurso), passa a ser expresso, no texto na língua da tradução, por um significante de outra categoria gramatical, sem que, com isso, fique alterado o conteúdo, ou a mensagem, do texto na língua original. Isto ocorre com uma das definições para o personagem *Batman*. Em inglês, temos *The Dark Knight*, que é traduzido como *O Cavaleiro das Trevas*. Temos aí um adjetivo (*Dark*) substituído por uma preposição seguida de um substantivo (*das Trevas*), mantendo a mesma ideia do original.

Segundo Barbosa (1990, p. 67), a modulação “consiste em reproduzir a mensagem do texto na língua original na tradução sob um ponto de vista diverso, refletindo uma diferença na maneira como as línguas interpretam a experiência do real”. A equipe canadense da editora *Marvel Comics*, *Alpha Flight*, dificilmente poderia ser chamada de **Vôo Alfa** (embora o termo tenha sido utilizado na tradução de sua participação no desenho dos *X-Men* na década de 90). É muito mais apropriada a solução encontrada pela Editora Abril na década de 80: Tropa Alfa.

Barbosa (1990, p. 67) indica que a equivalência “consiste em substituir um segmento da língua original por outro segmento da língua da tradução que não o traduz literalmente, mas lhe é funcionalmente equivalente”. É o caso de onomatopeias como **smack!**, que se torna **chuac!** ou **sob!**, que é traduzido como **sniff!** ou **chuif!**

Barbosa (1990, p. 68) utiliza as definições de omissão e explicitação de Vázquez-Ayora (1977, p. 46). A omissão “consiste em omitir elementos do texto na língua original que, do ponto de vista da língua da tradução, são desnecessários ou excessivamente repetitivos”. É usada na tradução do inglês para o português em relação aos pronomes pessoais, muitas vezes dispensáveis no português devido às desinências verbais que deixam clara a pessoa do verbo. Assim, evita-se uma repetição excessiva prejudicial no texto traduzido. É o caso do lema do personagem



*Wolverine*, membro do grupo *X-Men*, da *Marvel Comics*: “*I’m the best there is at what I do*”, que foi traduzido como “Sou o melhor naquilo que faço” “Na tradução do português para o inglês seria usado, para o mesmo caso, o procedimento inverso, a explicitação do pronome, pois sua presença é obrigatória em inglês” (BARBOSA, 1990, p. 68).

A compensação (BARBOSA, p. 69) “consiste em deslocar um recurso estilístico, ou seja, quando não é possível reproduzir no mesmo ponto, no texto na língua da tradução, um recurso estilístico usado no texto na língua original, o tradutor pode usá-lo, com efeito equivalente, em outro ponto do texto”. Tal procedimento ocorre na versão em português do juramento da *Tropa dos Lanternas Negros*, personagens da *DC Comics*: o original “*The Blackest Night falls from the skies, the darkness grows as all light dies. We crave your hearts and your demise, by my black hand, the dead shall rise!*” tornou-se “No alto dos céus a Noite mais Densa desponta, enquanto a luz more a escuridão toma conta, almejamos seu fim e miramos seu coração. Pela minha mão negra os mortos se erguerão”!

A reconstrução de períodos é descrita por Newmark (1981, p. 55) como um procedimento que “consiste em redividir ou reagrupar os períodos e orações do original ao passá-los para a língua da tradução”. Segundo Barbosa (1990, p.70), na tradução do português para o inglês é muitas vezes necessário distribuir as orações complexas do português em períodos mais curtos em inglês. Na tradução do inglês para o português ocorre o inverso. No original, o juramento da *Tropa dos Lanternas Verdes*, personagens da *DC Comics* é: “*In brightest day, in blackest night, no evil shall escape my sight. Let those who worship evil’s might, beware my power – green lantern’s light!*” Na versão brasileira, temos: “No dia mais claro, na noite mais densa, o mal sucumbirá ante minha presença. Todo aquele que venera o mal há de penar, quando o poder do Lanterna Verde enfrentar!”

Barbosa (1990, p. 70) usa a descrição de Newmark (1981, p. 55) para o procedimento de melhorias, que “consiste em não se repetirem na tradução os erros de fato ou outros tipos de erro cometidos no texto na língua original”. Alguns gramáticos ainda consideram o lema do seriado *Jornada nas Estrelas* (1967-1969): “*To boldly go where no man has gone before*” gramaticalmente incorreto, por incluir um advérbio (*boldly*) entre a preposição (*to*) e o verbo (*go*). Na verdade, tal estrutura, chamada de “*split infinitive*”, se configura mais como uma falha estilística do que um erro gramatical, propriamente. Tal problema inexistente na versão brasileira

“Audaciosamente indo onde nenhum homem jamais esteve”. Entretanto, a tradução, mesmo considerada clássica e repetida à exaustão por fãs brasileiros da série, não soa muito natural em português. Uma solução mais adequada seria “Ir sem medo” em vez de “Audaciosamene indo”, incluindo infinitivo e locução adverbial, recursos mais normais em português.

A transferência “consiste em introduzir material textual da língua original no texto na língua da tradução”. Pode assumir quatro formas. A primeira é o estrangeirismo, que “consiste em transferir (transferir ou copiar) para o texto na língua da tradução vocábulos ou expressões da língua original que se refiram a um conceito, técnica ou objeto mencionado no texto na língua original que seja desconhecido para os falantes da língua da tradução” (BARBOSA, 1990, p. 71). “O vocábulo ou expressão aparecerá no texto na língua da tradução entre aspas, em itálico ou sublinhado marcando o itálico” (BARBOSA, 1990, p. 72). É o que acontece em relação aos nomes de personagens de HQs que são mantidos no original, como *Batman*, *Robin*, *Superman* e *Flash*, da *DC Comics* e *Gambit* e *Wolverine*, da *Marvel Comics*. A segunda é o estrangeirismo transliterado (transliteração), “que consiste em substituir uma convenção gráfica por outra. Como procedimento de tradução, ocorre em casos de extrema divergência entre duas línguas” (BARBOSA, 1990, p. 73). É o que ocorre na capa da edição brasileira do mangá (histórias em quadrinhos japonesas) do personagem *Rurouni Kenshin* (*Kenshin*, o Andarilho – também conhecido no Brasil como *Samurai X*).

Figura 2 – Comparação entre a capa original e a brasileira do último volume de Rurouni Kenshin.<sup>14</sup>



A terceira forma é o estrangeirismo aclimatado (aclimatação), “processo pelo qual os empréstimos são adaptados à língua que os toma” (BARBOSA, 1990, p. 73). É o que acontece em relação à personagem *Nocaute (Knockout)* da *DC Comics* e *Rocky Racum (Rocket Racoon)*, da *Marvel Comics*. A quarta modalidade é a transferência com explicação. Barbosa (1990, p. 72) explica que “a condição necessária para o emprego da transferência na tradução é que o leitor possa apreender seu significado através do contexto. Muitas vezes o texto na língua original não permite esta compreensão, sendo necessário acrescentar ao texto na língua da tradução procedimentos adicionais à transferência para proporcionar ao leitor um entendimento do significado do mesmo”. É o que ocorre com o estado fictício americano onde se localiza a cidade de *Patópolis*, na qual residem personagens do universo *Disney*, tais quais o *Pato Donald*, seus sobrinhos *Huguinho*, *Zezinho* e *Luizinho* e o *Tio Patinhas*, chamado de *Calisota*. Por vezes, na versão nacional, é incluída a nota explicativa “estado localizado entre a Califórnia e Minnesota”.

A explicação ocorre quando “havendo a necessidade de eliminar do texto na língua da tradução os estrangeirismos para facilitar a compreensão, pode-se substituir o estrangeirismo pela sua explicação”. É o que ocorre na versão brasileira da série *Twilight Zone* (1959-1964). Ao invés de se nomear a dimensão fictícia

<sup>14</sup> Figura 2 disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Rurouni\\_Kenshin](https://en.wikipedia.org/wiki/Rurouni_Kenshin) e <http://mangasjbc.uol.com.br/rurouni-kenshin-28>.

homônima onde se passam as histórias fantásticas apresentadas no seriado, preferiu-se explicar a natureza das mesmas (Além da Imaginação). Este é o monólogo original apresentado no início de cada episódio: “*There is a fifth dimension beyond that which is known to man. It is a dimension as vast as space and as timeless as infinity. It is the middle ground between light and shadow, between science and superstition, and it lies between the pit of man's fears and the summit of his knowledge. This is the dimension of imagination. It is an area which we call the Twilight Zone*”. Já em português, ficou assim: “Há uma quinta dimensão além daquelas conhecidas pelo Homem. É uma dimensão tão vasta quanto o espaço e tão desprovida de tempo quanto o infinito. É o espaço intermediário entre a luz e a sombra, entre a ciência e a superstição; e se encontra entre o abismo dos temores do Homem e o cume dos seus conhecimentos. É a dimensão da fantasia. Uma região Além da Imaginação”.

O decalque, segundo Barbosa (1990, p. 76), “consiste em traduzir literalmente sintagmas ou tipos frasais da língua original do texto na língua da tradução”, como na HQ *Justice League Task Force*, que tornou-se Força Tarefa Liga da Justiça.

A adaptação é para Barbosa (1990, p. 76) o limite extremo da tradução: “aplica-se em casos onde a situação toda a que se refere o texto na língua original não existe na realidade extralinguística dos falantes da língua da tradução”. Um exemplo é um dos inimigos do herói Demolidor (*Daredevil*), da *Marvel Comics*, chamado *Bullseye*. Tal termo indica o círculo central de um alvo. Um equivalente seria a expressão “Na Mosca”, que não garantiria um bom nome para o personagem, que é conhecido como Mercenário (genérico, porém adequado).

Retomando a relação das competências, segundo Hurtado Albir (2005, p. 29), há ainda a subcompetência instrumental, que consiste em conhecimentos, essencialmente procedimentais, relacionados ao uso de fontes de documentação e das tecnologias de informática e comunicação (TIC) aplicadas à tradução.

Neste trabalho, o programa utilizado para o apagamento do conteúdo dos balões originais e para a reescrita dos mesmos, já com a versão traduzido, inicialmente foi o *Paintbrush*. Entretanto, o resultado apresentava grandes espaços entre as linhas de diálogo dos balões, o que obrigava a utilização de uma fonte menor e, conseqüentemente, a dificuldade no aproveitamento nos espaços disponibilizados. Tal dificuldade foi razoavelmente contornada a partir do uso do programa *Photoshop*, que permitiu o uso de uma fonte levemente maior e de uma

melhor disposição dos textos traduzidos nos balões disponíveis. As tiras foram salvas em arquivos JPEG e, então, transferidas para um arquivo *Word* para serem analisadas. A fonte *Comic Sans* foi a escolhida por ter sido baseada no estilo do letreiramento realizado nas *graphic novels* *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, de acordo com o criador da fonte Vincent Connare (GREENSPAN, S. 2010). Além disso, a fonte possui todos os elementos do teclado brasileiro, o que permite que todos os elementos, incluindo aqueles relacionados à pontuação, possam ser utilizados para a realização da tradução das *webcomics* originais. A fonte original utilizada pelo autor Scott Kurtz para a produção de PvP é a *Comiczany*, que custa 100 dólares para ser utilizada. Tendo-se em vista que este é um trabalho acadêmico, sem fins profissionais, houve a preferência por um equivalente gratuito para a sua produção.

Hurtado Albir (2005, p. 29) ainda declara que a subcompetência estratégica “é composta de conhecimentos operacionais de forma a garantir a eficácia do processo tradutório” A autora reitera que:

A subcompetência estratégica tem um caráter central pois controla o processo tradutório e serve para o planejamento do processo e elaboração do projeto tradutório (escolha do procedimento mais adequado); avaliação do processo e dos resultados parciais obtidos tendo em vista o objetivo final almejado; ativação das diferentes subcompetências e compensação das deficiências entre elas; identificação de problemas de tradução e aplicação dos procedimentos para sua resolução. (HURTADO ALBIR, 2005, p. 29).

No que se refere aos componentes psicofisiológicos e a integração entre as subcompetências, Hurtado (2005, págs. 29-30) declara que:

os componentes psicofisiológicos que intervêm no modelo são: componentes cognitivos, tais como, memória, percepção, atenção e emoção; aspectos de atitude, como curiosidade intelectual, perseverança, rigor, espírito crítico, conhecimento e confiança em suas próprias capacidades, conhecimento do limite das próprias possibilidades, motivação, etc; habilidades, tais como criatividade, raciocínio lógico, análise e síntese, etc. Todas essas subcompetências funcionam de maneira integrada para formar a competência tradutória e interagem entre si em todo ato de traduzir. Contudo, entre elas existem hierarquias e variações. A competência estratégica ocupa um lugar essencial porque afeta a todas, uma vez que serve para reparar deficiências e controlar todo o processo. A interação entre as subcompetências varia segundo a direção (direta e inversa), a combinação linguística, a especialidade (jurídica, literária etc.), o grau de experiência do tradutor, o contexto de tradução (tipo de tarefa, tempo etc.).

## 2.1 A estética da recepção

De acordo com Holub (1984, p.148), “antes do advento da teoria da recepção, o texto, geralmente entendido como uma obra de arte verbal ou um trabalho literário,

reinava supremo”<sup>15</sup> (tradução minha). Holub (1984, p. 148) mostrou que “a teoria da recepção minou tal prática interpretativa pela visão do texto como uma função de seus leitores e de sua recepção”<sup>16</sup> (tradução minha).

Um dos maiores teóricos da recepção foi Hans Robert Jauss, que afirmou que “a literatura e a arte somente adquirem uma história que tem a característica de um processo quando a sucessão de obras é mediada não somente pelo sujeito que as produz, mas também pelo sujeito que as consome – por meio da interação entre o autor e o público”<sup>17</sup> (HOLUB, 1984, p. 57-58, tradução minha).

Uma de suas maiores, se não a maior contribuição, foi o conceito de horizonte de expectativas que, segundo Holub (1984, p. 59), “parecia referir-se a um sistema intersubjetivo ou estrutura de expectativas, um ‘sistema de referências’ ou uma mentalidade que um indivíduo hipotético poderia trazer para qualquer texto”<sup>18</sup> (tradução minha). Holub (1984, p. 83) informa que, “mesmo em seu trabalho posterior, Jauss é mais frequentemente interessado em questões amplas de natureza social e histórica”<sup>19</sup> (tradução minha). Em contraste, outro dos grandes teóricos da recepção, Wolfgang Iser, de acordo com Holub (1984, p. 83), “preocupava-se principalmente com o texto individual e como os leitores se relacionavam a ele”<sup>20</sup> (tradução minha). Holub (1984, p. 83) declara que “se alguém pensa em Jauss como lidando como o macrocosmo da recepção, então Iser se ocupa com o microcosmo da resposta”<sup>21</sup> (tradução minha).

Holub (1984, p. 84) indica que o conceito mais controverso para descrever a interação entre texto e leitor foi o ‘leitor implícito’, definido por Iser “tanto como uma condição textual quanto como um processo de produção de significado”<sup>22</sup> (tradução minha). Iser (1974, p. 13) afirmou que “o termo incorpora tanto a estruturação prévia do significado potencial pelo texto e a realização pelo leitor deste potencial por meio

---

<sup>15</sup> “Before the advent of reception theory, the text, usually understood as the verbal work of art or the literary artwork, reigned supreme.”

<sup>16</sup> “Reception theory undermined such interpretive practice by viewing the text as a function of its readers and its reception.”

<sup>17</sup> “Literature and art only obtain a history that has the character of a process when the succession of works is mediated not only through the producing subject, but also through the consuming subject – through the interaction of author and public.”

<sup>18</sup> “would appear to refer to an intersubjective system or structure of expectations, a ‘system of references’ or a mind-set that a hypothetical individual might bring to any text.”

<sup>19</sup> “even in his later work Jauss is most often interested in issues of a broad social and historical nature.”

<sup>20</sup> “is concerned primarily with the individual text and how readers relate to it.”

<sup>21</sup> “if one thinks of Jauss as dealing with the macrocosm of reception, then Iser occupies himself with the microcosm of response.”

<sup>22</sup> “both a textual condition and a process of meaning production.”

do processo de leitura”<sup>23</sup> (tradução minha). Iser (1978, p. 38) “busca um ‘modelo transcendental’ que também poderia ser chamado de um ‘leitor fenomenológico’, aquele que ‘personifica todas as predisposições necessárias para um trabalho literário exercer seus efeitos’”<sup>24</sup> (ISER, 1978, p. 34, tradução minha).

Holub (1984, p. 156) ratifica que “tanto Jauss quanto Iser apresentaram suas abordagens como uma ruptura com as maneiras anteriormente aceitas pelas quais os textos tinham sido anteriormente analisados... Com o leitor no centro do projeto interpretativo, foi possível gerar um modelo evolucionário de história literária, bem como uma teoria interativa de leitura”<sup>25</sup> (tradução minha).

O leitor-implícito de um texto quadrinístico sob o viés da cultura *pop* é aquele que faz parte do universo *nerd/geek*. Como afirma Peterson (2005, p. 130) sobre quem faz parte deste mundo:

Eles lembram, replicam e transformam elementos das mídias que consomem. Eles citam diálogos, emulam estilos e assobiam temas que aprenderam na televisão, rádio ou no cinema. Alguns destes empréstimos intertextuais podem ser aleatórios, idiosincráticos e pessoais, mas a maior parte deste jogo intertextual é padronizada socialmente. O conhecimento de textos de determinados tipos de mídia e uma habilidade em demonstrar este conhecimento de maneira competente é uma forma de capital cultural altamente valorizado em muitos campos sociais. E a cultura *nerd* é claramente um destes campos (tradução minha).<sup>26</sup>

A intertextualidade indica “os meios nos quais a produção e a recepção de um dado texto dependem do conhecimento dos participantes de outros textos”<sup>27</sup> (BEAUGRANDE e DRESSLER, 1981, p. 182, tradução minha).

Zilberman (2009, p. 63) afirma que:

A importância dos conceitos de *literaridade* e de *discurso literário* decorre da circunstância de que as obras literárias são examinadas de modo

---

<sup>23</sup> “The term incorporates both the prestructuring of the potential meaning by the text, and the reader’s actualization of this potential through the reading process.”

<sup>24</sup> “seeks a ‘transcendental model’, what might also be called a ‘phenomenological reader’, one that embodies all those predispositions necessary for a literary work to exercise its effect.”

<sup>25</sup> “Both Jauss and Iser present their approaches as a break from the accepted ways in which texts have been previously analyzed... With the reader at the center of the interpretive project, it was possible to generate an evolutionary model of literary history as well as an interactive theory of reading.”

<sup>26</sup> “They remember, replicate, and transform elements from the media they consume. They quote dialogue, emulate styles, and whistle tunes they learned from television radio, or the movies. Some of this intertextual borrowing may be random, idiosyncratic, and personal, but the bulk of such intertextual play is socially patterned. Knowledge of particular kinds of media texts and an ability to display this knowledge competently is a form of cultural capital valued highly in many social fields. Nerd culture is clearly one such field.”

<sup>27</sup> “the ways in which the production and reception of a given text depends upon the participants’ knowledge of other texts.”

independente, livre das influências externas, sendo consideradas fundamentais as relações estabelecidas entre os elementos internos de sua composição.

Zilberman (2009, p. 63-64) indica:

É Julia Kristeva que chama a atenção para o cruzamento entre os textos, cruzamento esse que se produz na interioridade de cada texto. A esse processo ela chama de intertextualidade, definindo-a como “o índice do modo como um texto lê a história e inscreve-se nela”. (KRISTEVA, 1968, p.311).

A mesma Julia Kristeva explica como funciona a relação entre os textos: “O texto literário insere-se no conjunto de textos: ele é uma escrita-réplica (função ou negação) de uma outra (ou de outros textos). Por sua maneira de escrever, lendo o *corpus* literário anterior ou sincrônico, o autor vive na história, e a sociedade inscreve-se no texto”. (KRISTEVA, 1969, p. 181).

Essa qualidade de todo texto literário determina a conclusão expressa por Kristeva: “a linguagem poética é um diálogo de dois discursos” (KRISTEVA, 1969, p. 181, grifo da autora). Assim, temos de levar em conta que, se o discurso literário é uno, ele está construído a partir do diálogo com os discursos que o antecederam, duplicando o significado que dele podemos extrair.

O conhecimento de elementos *nerds / geeks* torna tais leitores parte de uma “tribo” que, com seu conhecimento universal sobre elementos da cultura *pop*, consegue identificar tanto elementos textuais quanto visuais que fazem referência a outras HQs, filmes ou séries de TV.

## 2.2 O tradutor implícito

Segundo Berthold Zilly (2010, p. 87):

O tradutor, evidentemente, também é leitor, um leitor especialmente atento, escrupuloso, crítico e exaustivo na tarefa da (re-) constituição dos significados da obra, um leitor potenciado. Ele é um pré-leitor e pró-leitor, aquele que lê antes dos outros e pelos outros, sendo ao mesmo tempo um *recitador*, aquele que lê em voz alta para os outros, para uma audiência, prefigurando a sua compreensão do texto, espécie de *preletor*, que ensina como se dever ler.

Zilly (2010, p.88) indica que “o modo como o tradutor entende uma obra nos seus detalhes e no seu conjunto vai prefigurar de modo decisivo as possíveis leituras da tradução e as ideias que os seus leitores fazem do original”. O autor afirma ainda (2010, p. 88) que :

O desejo de fazer jus a esta tarefa de alta responsabilidade leva o tradutor a um papel quixotesco, o de um leitor hiperatento, hipersensível, com todas



as antenas ligadas, aspirando a uma leitura completa, totalizadora, sonhando em realizar em sua mente todo o potencial de significados existentes em determinada época e contexto social, incluindo a história da recepção, na medida em que esta entra na constituição do sentido da obra.

De acordo com Zilly (2010, p. 89):

O tradutor não é apenas o servidor, ele é, de um modo mais enfático do que o leitor normal, também o dono da sorte do original, podendo assegurar-lhe, graças ao seu trabalho de crítica e imaginação, graças à sua erudição, sensibilidade e perseverança, uma segunda vida, em outra cultura.

Zilly (2010, p. 89) ainda reitera que

O tradutor tem que ser racional e analítico como o crítico acadêmico, perseverante e desconfiado como um detetive e ao mesmo tempo ingênuo e empolgado como o leitor comum para quem escreve em última análise, admirando-se com tudo, pegando em tudo, revolvendo tudo, como se fosse uma criança erudita, mesclando uma abordagem de leigo com aquela do filólogo e crítico literário ou outro especialista, conforme o tipo e o assunto do texto.

Zilly (2010, p. 90) declara que:

Na medida em que o tradutor é um leitor por excelência, com ambição de se aproximar do leitor ideal, é de se perguntar se o conceito iseriano pode ser aplicado a ele, de modo que haveria o leitor-tradutor implícito, e portanto o tradutor implícito.

Zilly (2010, p. 91) mostra que:

Entende as orientações do autor para o leitor, principalmente os seus aspectos translinguais e transculturais, mesmo que não tenham sido premeditadas, como sugestões para a tarefa do tradutor. O leitor implícito, num sentido enfático e extensivo, se nos afigura portanto ao mesmo tempo como tradutor implícito.

Zilly (2010, p. 91) sustenta que:

O tradutor é leitor na medida em que evoca o mundo ficcional no ato da leitura, seguindo crítica e criativamente as instruções do leitor implícito, mas ele também é autor, na medida em que dá palpável realidade linguística a esse mundo ficcional. Vai embutir no texto de chegada, por sua vez, um conjunto de dispositivos para outros atos de leitura, um segundo leitor implícito, calcado no do texto de partida, de acordo com as estratégias de apropriação e recriação do tradutor, que podem oscilar entre os pólos extremos do total estranhamento e da total assimilação com respeito ao novo âmbito cultural.

O tradutor implícito que lida com o universo *nerd/geek* deve reconhecer os meandros da cultura *pop* e a riqueza apresentado por este meio. Ele deve conhecer não apenas os termos utilizados no original, mas todo o repertório de traduções apresentadas no decorrer do tempo, de modo a não frustrar o leitorado que já espera as formas convencionadas e padronizadas pelo uso na língua de chegada. Elementos como o já citado juramento da Tropa dos Lanternas Verdes e bordões como “*Avengers Assemble*” (Avante Vingadores), “*Up up and away*” (Para o alto e avante) e “*It’s clobbering time*” (Tá na hora do pau) fazem parte do repertório do leitorado *nerd/geek*. Tal reconhecimento deste vocabulário é um jargão que deve fazer parte do conhecimento universal do tradutor implícito que realizar esta tarefa.

### 2.3 A oralidade fingida

De acordo com Braga (2013, p.17), Brumme (2008) conceitua a oralidade fingida como “a variedade de manifestações orais que se pretende refletir no texto escrito e que são confrontadas com problemas como as diferenças culturais, a relação norma-uso, a relação oral-escrito e os recursos de uma língua para outra”. De acordo com Goetsch (2003) e Koch e Oesterreicher (2007), “a oralidade fingida deve ser entendida como a ilusão de oralidade criada em um texto escrito pela exploração de um conjunto particular de recursos linguísticos típicos da linguagem oral”<sup>28</sup> (tradução minha).

Braga (2013, p. 18) indica a afirmação de Guilhelm Naro (2008, p. 107):

as HQs são um gênero excepcional de oralidade fingida porque constituem uma representação do oral que é aceita pelos leitores. Há marcas profundas da oralidade nas HQs e os balões são uma representação gráfica do falar. As onomatopeias, o jogo de palavras e até as interpretações de estruturas completamente inventadas, como a linguagem de animais, caracterizam a linguagem das HQs e suas especificidades.

De acordo com Braga (2013, p. 28), “elementos da fala 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 também indica que nas HQs se faz uso de idioletos:

---

<sup>28</sup> “*Fictive orality must be understood as the illusion of orality created in a written text by exploiting a particular set of linguistic resources typical of oral language*”.

na narrativa contada em quadrinhos, cada personagem assume um estilo oral. Há uma espécie de marca da oralidade. Como a linguagem das HQs é composta por recursos especiais, termos especiais e ainda sofre certa oscilação dependendo das personagens, a oralidade fingida é ainda mais marcante (BRAGA, 2013, p. 29).

Braga ainda informa (2013, p.29) que “além desses fatores, a HQ tem a mensagem visual, que de forma definitiva é parte integrante do *corpus* da mensagem. O tradutor precisa levar em conta o elo indissolúvel entre texto e desenho, fato que condiciona suas escolhas ao traduzir”.

Cabe ao tradutor implícito de um texto quadrinístico que envolve a cultura pop saber diferenciar o estilo oral de personagens como o mercenário *Deadpool*, da *Marvel Comics*, que é esquizofrênico, tem o registro informal e tem várias vozes falando em sua cabeça (representadas por balões de cores diferentes); do brasileiro Chico Bento, de Maurício de Sousa, que se expressa em um “caipirês” inspirado nos moradores do interior do país e o herói Thor, da *Marvel Comics*, que se expressa de maneira empolada, utilizando até termos shakespearianos em seus diálogos. Se a tradução for bem realizada, o leitor implícito de seu texto reconhecerá a “voz” do personagem, percebendo o seu jeito característico de se expressar.

## 2.4 A representação icônica na linguagem das HQs

A semiótica é a teoria geral dos signos. C.S. Peirce (1973, p.94) afirma que:

um signo, ou *representamen*, é algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, há na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais bem desenvolvido. Ao signo, assim criado, denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto.

De acordo com Santaella (2002, p. 5):

as diversas facetas que a análise semiótica apresenta podem assim nos levar a compreender qual é a natureza e quais são os poderes de referência dos signos, que informação transmitem, como eles se estruturam em sistemas, como funcionam, como são emitidos, produzidos, utilizados e que tipos de efeitos são capazes de provocar no receptor.

A autora reitera que:

na definição de Peirce, o signo tem uma natureza triádica, quer dizer, ele pode ser analisado: em si mesmo, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar; na sua referência àquilo que ele indica, se refere ou representa; e nos tipos de efeitos que está apto a produzir nos seus receptores, isto é nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus usuários” (Santaella, 2002, p. 5).

Santaella (2002, p. 6) ainda afirma que:

Entretanto, por ser uma teoria muito abstrata, a semiótica só nos permite mapear o campo das linguagens nos vários aspectos gerais que as constituem. Devido a essa generalidade, para uma análise afinada, a aplicação semiótica reclama pelo diálogo com teorias mais específicas dos processos de signos que estão sendo examinados. Assim, por exemplo, para se analisar semioticamente filmes, essa análise precisa entrar em diálogo com teorias específicas de cinema. Para analisar pinturas, é necessário haver um conhecimento de teoria e história da arte. Para fazer semiótica da música, é preciso conhecer música, e assim por diante. Não se pode fazer análise de peças publicitárias sem algum conhecimento de sintaxe visual, design etc.

Em suma, a semiótica não é uma chave que abre para nós milagrosamente as portas de processos de signos cuja teoria e prática desconhecemos. Ela funciona como um mapa lógico que traça as linhas dos diferentes aspectos através dos quais uma análise deve ser conduzida, mas não traz conhecimento específico da história, teoria e prática de um determinado processo de signos. Sem conhecer a história de um sistema de signos e do contexto sociocultural em que ele se situa, não se pode detectar as marcas que o contexto deixa na mensagem.

Dessa forma, para se analisar semioticamente as *webcomics* da série *PvP* que tenham como elemento constitutivo signos que façam parte do universo *pop*, é necessário ao tradutor ter o conhecimento teórico, cultural e contextual deste meio.

Para os propósitos deste trabalho, haverá a necessidade do quadro apresentado abaixo, que consiste na divisão triádica de Peirce, conforme apresentado por Cagnin (2015, p. 40):

Sinais

Naturais	a) Não convencionais, aprendidos da natureza.	a) índices
Artificiais	b) figurativos, miméticos c) convencionais	b) ícones c) símbolos

Cagnin (2015, p. 40-41) indica as características dos sinais apresentados e dá exemplos do seu uso na linguagem das HQs:

- Os índices são signos naturais que aprendemos pela observação das relações naturais, causais, entre os fenômenos e os seres, como, por exemplo a relação nuvem/chuva. Já os *ícones* e *símbolos* são signos artificiais, fabricações humanas.
- Os **ícones** são signos **imitativos**, representam, ou, como diz a palavra “representar” tornam presente “de novo” objeto representado pelo desenho, pintura, escultura, gravações sonoras etc.
- Os *símbolos* têm uma relação convencional com o real, resultam de um acordo ou consenso entre os que os empregam, tácito na maioria dos

casos. Um sinal rodoviário, ainda que seja formado com um signo icônico, é simbólico: o sinal de trânsito, no exemplo abaixo significa, por convenção, que o tráfego é proibido para caminhões.



O processo de tornar um signo icônico e transformá-lo em simbólico é comum nas histórias em quadrinhos, por exemplo, a figura da pomba branca que significa a paz. O inverso também se dá. É o que acontece com letras, balões, legendas, onomatopeias. Encontra-se então um intercâmbio de funções: uma *função simbólica* dos ícones e uma *função icônica figurativa* dos símbolos.

Entretanto, apesar da presença eventual de símbolos e índices no decorrer da análise das tiras selecionadas, a representação icônica é o elemento primordial em relação às referências da cultura pop verificadas neste trabalho, sejam eles uniformes, características próprias de personagens ou outros elementos visuais associados a eles.

Os dois quadros mostrados abaixo mostram uma cena da história *Asterix and the Falling Sky* (Asterix: o dia em que o céu caiu), no qual Uderzo, o escritor e artista da trama e um dos criadores do personagem francês, parodia alguns aspectos dos quadrinhos americanos. Neste álbum, sua vila é visitada por uma nave do planeta *Tadsilweny* (um anagrama de Walt Disney, cujo símbolo é *Mickey Mouse*) e o alienígena apresentado, *Toon*, representa simbolicamente o camundongo, apesar da cor roxa e das orelhas menores. Até mesmo os botões amarelos na vertical, localizados em sua parte frontal, são uma referência aos botões do calção de *Mickey*, que são sempre apresentados horizontalmente.

Figura 3 – Comparação entre *Toon* e *Mickey Mouse*.<sup>29</sup>



Nestes outros quadros mostrados na HQ, é apresentada a segurança de Toon, um super clone cujo uniforme, inclusive as cores, é um ícone do personagem Superman, *DC Comics*, o primeiro super-herói. Porém, ele voa graças a um anel esmeralda (assim como o personagem Lanterna Verde, da mesma editora) e tem as feições do ator austríaco Arnold Schwarzenegger.

Toon também afirma que é possível clonar sua segurança novamente, seja como um super clone morcego ou aranha, referência aos personagens Batman, da *DC Comics* e Homem-Aranha, da sua rival *Marvel Comics*.

Tais exemplos foram utilizados para mostrar que o humor e a paródia esperada pelo autor só serão bem-sucedidos se tanto o conhecimento intertextual e semiótico (representado pelos símbolos e ícones utilizados) dos leitores implícitos for aquele idealizado por Uderzo.

<sup>29</sup> Figura 3 disponível em: *Asterix and the falling sky*: Orion, 2005 e <http://multilingualbooks.com/wp/cartoons/mickey-mouse-in-spanish-french-and-english>.

Figura 4 – Toon e o Super clone.<sup>30</sup>



<sup>30</sup> Figura 4 disponível em: *Asterix and the falling sky*: Orion, 2005.

### **3. Análise das *webcomics***

Para uma melhor organização do trabalho, as tiras foram agrupadas em relação os conceitos teóricos mais marcantes que as caracterizaram. Aquelas que enfatizam a representação icônica apresentam imagens de HQs, filmes ou séries de TV em meio as tiras; as que destacam a subcompetência extralinguística necessitam de um conhecimento amplo a respeito da cultura pop para que o humor seja percebido à primeira vista; as que evidenciam a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução destacam *webcomics* cujo processo tradutório demandou um tempo maior de reflexão, uma dose extra de criatividade e uma pesquisa mais aprofundada para que fosse realizado a contento; já as que ressaltam as noções de oralidade fingida têm como foco um modo de falar dos personagens que permeiam as tiras e as diferenciam das demais.

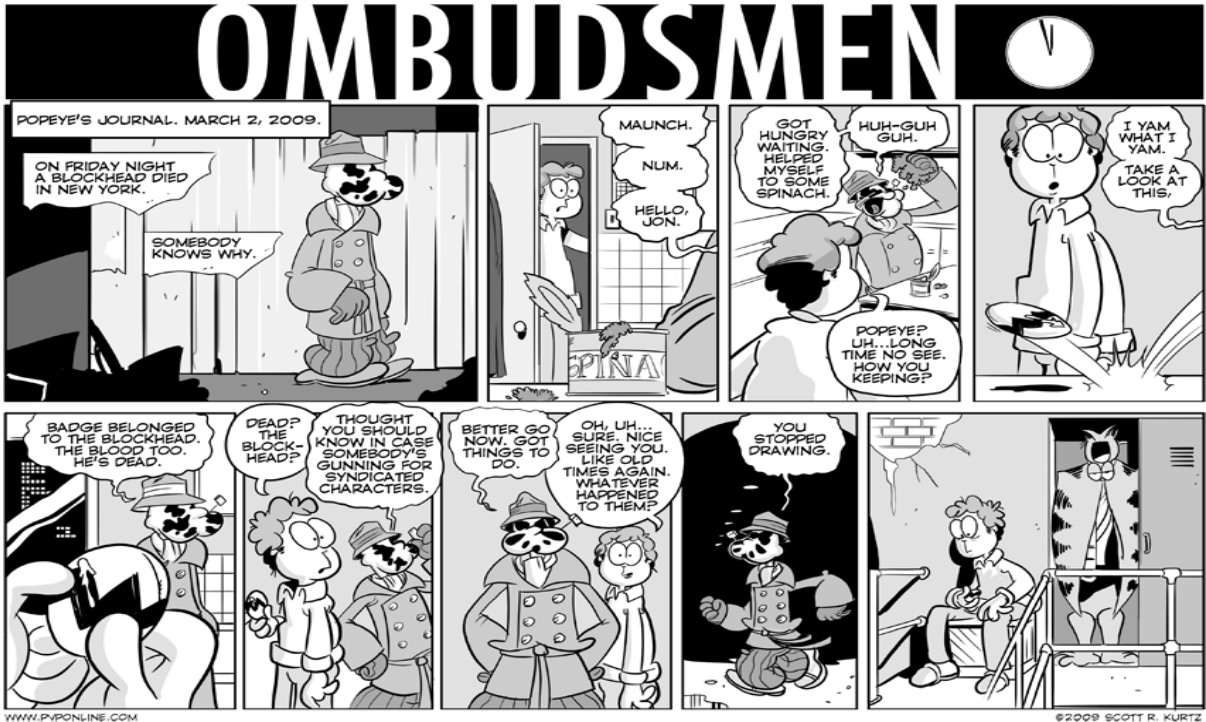
Entretanto, as peculiaridades presentes em cada subcompetência, bem como as representações icônicas e características da oralidade fingida serão observadas em todas as tiras analisadas. Contudo, a divisão foi realizada em torno das particularidades que ficaram mais evidenciadas durante o processo de tradução de cada *webcomic*.

#### **3.1 Análise com ênfase na representação icônica**

O primeira conjunto de *webcomics* levará em consideração a representação icônica como elemento que mais lhes confere identidade.



OMBUDSMEN  
03/02/2009



OMBUDSMEN  
02/03/2009



Analisando a tira sob o ponto de vista da subcompetência extralinguística, o tradutor deve estar ciente que a tira (a primeira de cinco) é uma homenagem / paródia a *Watchmen*, do escritor britânico Alan Moore. A *graphic novel* conta, a grosso modo, a história de super-heróis forçados a se aposentar anos antes que, devido ao assassinato de um deles, voltam a se reunir para descobrir quem é o culpado.

Sob o ponto de vista da representação icônica, os quadrinhos são ícones daqueles apresentados na história original, conforme pode ser visto nos anexos 1 a 4. Até mesmo o logo *Ombudsmen*, apresentado no título, iconiza o original, utilizando a mesma tipografia. O personagem de tiras de jornal Popeye, criado por E. C. Segar em 1929, iconiza *Rorschach* e Jon Arbuckle, o Coruja, ambos heróis da obra de Moore. A ausência de cor nesta tira, o que é um contraste às demais *webcomics* da série *PvP* e à própria paleta de cores apresentadas originalmente na série *Watchmen*, simbolizam a estética dos filmes *noir*, antigas películas policiais com narração em *off*, mulheres fatais, vilões inescrupulosos e mocinhos nem sempre tão bem-intencionados.

Figura 5 – capa de Watchmen 1<sup>31</sup>



O leitor/tradutor implícito deste texto é capaz de reconhecer as referências a *Watchmen* somente ao observar os quadros, percebendo as referências visuais ao original. Perceberá também que o feijão que é comido por *Rorschach* é substituído pela fonte de força de *Popeye*, o espinafre. Observará também que o uniforme de Jon tem elementos de seu animal de estimação nas tiras, *Garfield*, o gato preguiçoso e comilão criado por Jim Davis em 1978. Além disso, o leitor atento verificará que o símbolo do comediante em *Watchmen*, o emblema com um sorriso

<sup>31</sup> Figura 5 disponível em: <http://www.comicvine.com/watchmen-1-at-midnight-all-the-agents/4000-27158>. Acesso em 30 set. 2015.

coberto com seu sangue, é substituído pelas listras da camiseta de Charlie Brown, protagonista da tira *Peanuts*, criada por Charles Schulz em 1950.

Em relação à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, as Unidades de Tradução da tira ocorreram em dois momentos. No primeiro, o termo *blockhead*, utilizado frequentemente para se referir ao personagem Charlie Brown. Preferi utilizar Cabeçudo a Cabeção, mesmo que o trailer para o filme dos Peanuts que será lançado no final de 2015 apresente esta solução. Este termo apresenta uma acepção que indica inteligência, uma característica não muito marcante em Charlie Brown. Já Cabeçudo é um dos possíveis sinônimos para teimoso, perfeito para alguém que nunca desiste, mesmo tendo jogado incontáveis partidas de baseball e nunca ganhado nenhuma. A segunda ocasião envolveu a frase clássica de Popeye “I yam what I yam”. Ela era traduzida no desenho animado “Eu sou o que sou (e é isso que sou)”. Não sabia se nas HQs o texto se mantinha. Confirmei a informação a partir da tradução do especial *Super Popeye*, publicado em 2014 pela editora Pixel.

Figura 6. Popeye profere uma de suas frases clássicas.<sup>32</sup>



Em termos dos procedimentos de tradução, a possibilidade utilizada foi a equivalência, nas onomatopeias proferidas por Popeye ao consumir o espinafre. Além das mudanças de expressões envolvendo ingerir alimentos nas diferentes línguas, utilizei os mesmos termos empregados na primeira tradução da minissérie *Watchmen*, publicada pela Editora Abril entre 1988 e 1989.

<sup>32</sup> Figura 6 disponível em: Super Popeye n. 1. Editora Pixel, 2014.

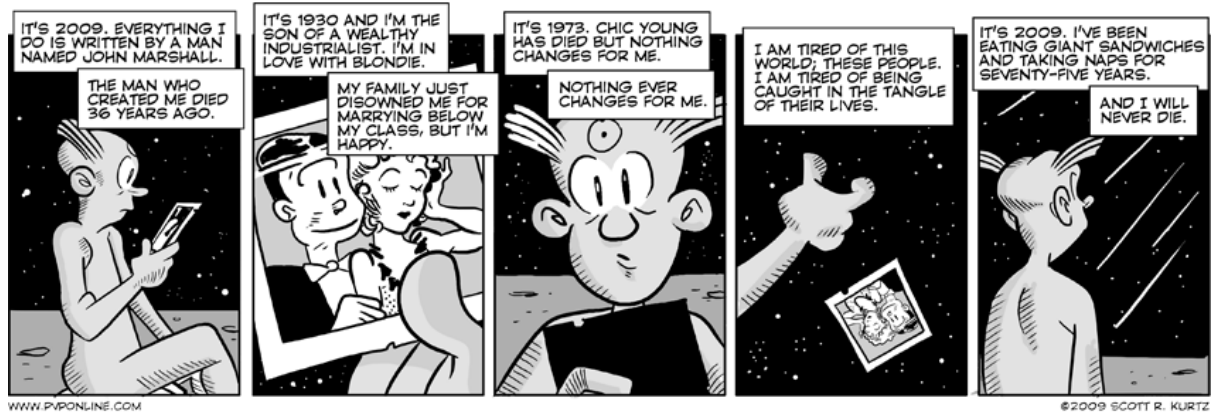
Figura 7 – Rorschach invade a casa do Coruja<sup>33</sup>



Objetivando o conceito de oralidade fingida, percebe-se o linguajar de Popeye, que apresenta frases incompletas, entrecortadas, mostrando o seu jeito casca-grossa de marinheiro, em contraste com o linguajar correto do bom-moço Jon Arbuckle, estrutura que procurei manter na versão traduzida.

## OMBUDSMEN PART 2

03/03/2009



## OMBUDSMEN PARTE 2

03/03/2009



<sup>33</sup> Figura 7 disponível em: Watchmen n. 1. Editora Abril, 1988.

Sob a luz da representação icônica, percebe-se que os quadrinhos são ícones dos originais apresentados no Anexo 5. O personagem *Alarico (Dagwood)*, criado em 1930 para a tira *Belinda (Blondie)* por Chic Young foi o personagem escolhido para iconizar o *Dr. Manhattan*, o único herói com super poderes da obra de Moore. A escolha dele, um dos primeiros personagens de tiras de quadrinhos, que ainda é publicado, serve como uma forma poética de simbolizar a longevidade das histórias em quadrinhos. A habilidade de Manhattan em ver presente, passado e futuro como uma coisa só é replicada pelo marido de *Belinda*, permitindo que ele se lembre dos diferentes criadores que o acompanharam durante a publicação das tiras, de seu casamento em 1930 e da percepção que os hábitos que o acompanharam desde o início do século XX permanecerão eternamente, já que os personagens de HQs, ao contrário de seus autores, são imortais (embora haja controvérsia se os meios físicos – jornais impressos ou revistas em quadrinhos -permanecerão).

A subcompetência extralinguística requer do tradutor o conhecimento de que a tira apresentada faz alusão ao exílio do personagem *Dr. Manhattan*. O personagem vai para Marte e, tendo levado consigo uma foto dele com a namorada que tinha à época de sua transformação, resgata antigas reminiscências

O procedimento de modulação é utilizado no trecho do último requadro “I’ve been eating”. O tempo verbal chamado *Present Perfect Continuous* na língua inglesa é inexistente em português. A tradução “tenho comido” chegou a ser postulada, mas a solução final “venho comendo” foi escolhida, pois este aspecto verbal indica continuidade, o que casa com a ideia apresentada originalmente.

Sobre a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira instância onde ocorreram UTs foi nos nomes apresentados: John Marshall é apresentado como o atual responsável pelo destino do personagem; então, especula-se que Chic Young tenha sido um autor anterior ou o criador da tira, fato este que foi confirmado com uma pesquisa. A segunda UT ocorreu no trecho “caught in the tangle of their lives”. Após uma certa análise, decidiu-se por “me envolver no emaranhado da existência deles”, muito embora tal solução não tenha me garantido satisfação total.

No que se refere à tradução subordinada, o maior problema foi o 2º balão do 2º quadrinho. O trecho “marrying below my class”, que indica casar-se com alguém de nível financeiro inferior, levou a uma série de traduções que não caberiam no

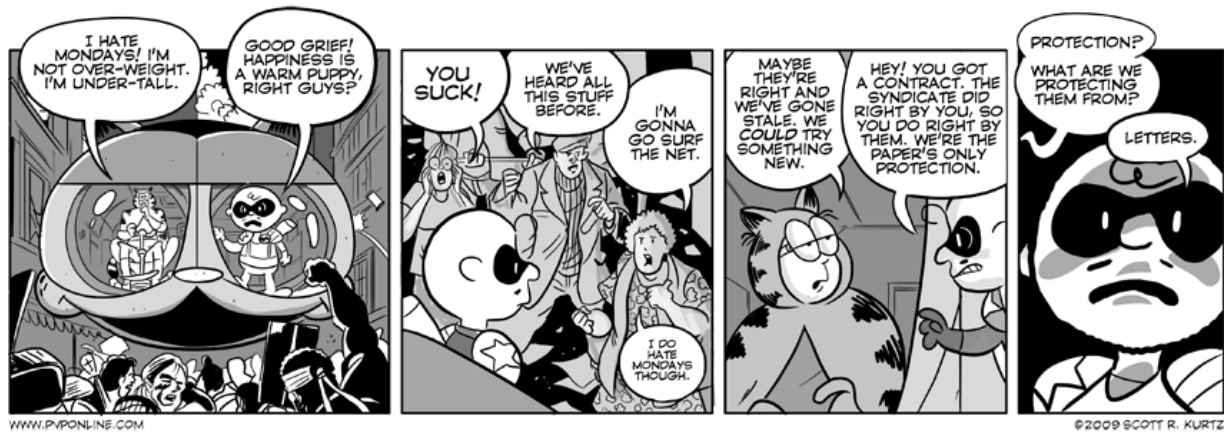
espaço determinado, até que a solução final “casar com uma moça pobre” foi encontrada.

Em concordância com a noção de oralidade fingida, procurei manter na tradução o tom solene e quase filosófico que *Alarico* apresenta no original e que remete à oralidade que caracteriza o personagem *Dr. Manhattan* na obra *Watchmen*.

O leitor/tradutor implícito desta tira relaciona as imagens do Dr. Manhattan em seu momento de reflexão durante seu exílio auto imposto fora de seu mundo de origem e um outro personagem clássico de tiras de quadrinhos que, a princípio, nada teria a ver com o super-herói criado por Moore. Porém, a celebração da história das HQs e a esperança em sua contínua existência torna esta uma tira bastante poética, especial para aquele leitor/tradutor que percebe sua carga emocional.

### OMBUDSMEN PART 3

03/04/2009



### OMBUDSMEN PARTE 3

04/03/2009



Pela representação icônica, vê-se Jon Arbuckle vestindo o uniforme que iconiza *Garfield* (que apareceu na primeira tira de *Ombudsmen*) e Charlie Brown trajado como o *Cabeçudo* (*Comediante*). Os requadros apresentados são, novamente, verdadeiros ícones dos originais apresentados nos Anexos 6 e 7. A nave original do *Coruja*, chamada *Archie* (simbolizando a coruja de *Merlin* no desenho animado da *Disney A Espada era a Lei*), agora é apresentada como um ícone do rosto de *Garfield*. A morte do *Cabeçudo* e a referência à ira dos leitores dos jornais são índices que referenciam o mistério da minissérie original, que envolve um dos antigos *Watchmen* como o “vilão” da história e um plano mirabolante para salvar o mundo.

Referindo-se à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, as primeiras instâncias de UTs são as frases de efeitos proferidas pelos dois personagens principais. Ambas dão nomes a coletâneas de tiras dos *Peanuts* e de *Garfield*. A primeira já tem tradução no Brasil, no livro publicado pela editora Conrad em 2004, já a segunda é inédita na língua portuguesa. Outro trecho considerado uma UT, “You suck,” foi vertido para “Vocês já eram!”, um eufemismo do apresentado no original, mas expressa as ideias de insatisfação com a ação dos super-heróis e o fato deles terem se tornado obsoletos. O termo “letters” foi traduzido como “cartas dos leitores” para deixar mais clara a preocupação com a opinião do leitorado dos jornais, que está no cerne do mistério apresentado em *Ombudsmen*, incluindo aí o título das tiras. Para a este último trecho, houve a necessidade da redução do tamanho da fonte, para que o texto coubesse no balão disponibilizado.

Nos termos da oralidade fingida, as frases clássicas de *Garfield* (“I hate Mondays”) e de Charlie Brown (“good grief”) foram mantidas em suas traduções tradicionais, refletindo o modo de falar dos personagens originais. Jon mantém seu registro formal ao falar e o *Cabeçudo*, emulando o estilo do *Comediante*, mostra um estilo oral mais turrão no 3º requadro, o que procurei manter em minha tradução.

Por meio da subcompetência extralinguística, o tradutor deveria saber que esta tira referencia um *flashback* em *Watchmen* que mostra o *Coruja* e o *Comediante* lidando com protestos anti super-heróis, que levaram à criação da lei que os proibiu de atuarem.

Usa-se o procedimento de tradução literal no trecho da frase de efeito de Jon supracitada: “Não tenho sobrepeso, tenho sub-altura”. Já o termo *syndicate*, que

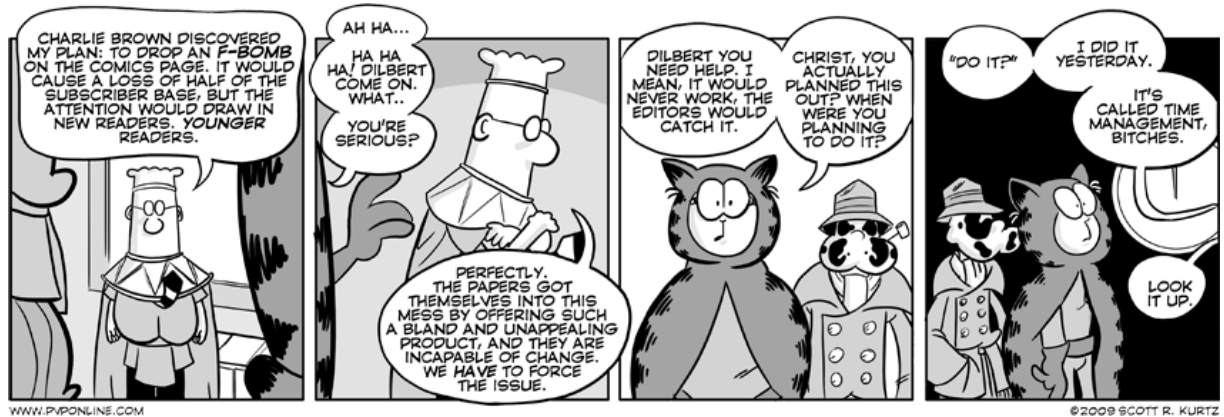
indica uma agência responsável por distribuir tiras para diferentes jornais, não existe na língua portuguesa e, por meio da adaptação, foi vertida como “jornais”.

O leitor/tradutor implícito da tira apresentada é capaz de identificar as características do trecho de *Watchmen*, sabendo que se trata de um *flashback* (motivo pelo qual o Cabeçudo continua vivo) e identificar as referências intertextuais e visuais que representam os personagens de tiras que substituem os heróis originais.

A subcompetência estratégica foi utilizada para a identificação de um problema de tradução envolvendo a clareza do texto. Ao verificar o último balão do 2º requadro, que apresentava a fala “Apesar de odiar muito as segundas-feiras”, houve a percepção de que era impossível ler o texto ali apresentado. A fonte, assim como no original, deveria ser menor, mas a quantidade de informação apresentada na tira traduzida tornou a solução inapropriada, conforme os preceitos da tradução subordinada. O balão foi então preenchido com “Embora odeie segundas-feiras”, centralizado e legível.

#### OMBUDSMEN PART 4

03/05/2009





## OMBUDSMEN PARTE 4

05/03/2009



O leitor/tradutor implícito da tira, ao se deparar com os ícones aos personagens originais e com o conhecimento textual e imagético de *Watchmen*, tendo em vista a subcompetência extralinguística, reconhecerá nesta tira o momento em *Watchmen* em que *Ozymandias*, o epítome da perfeição humana (e “vilão” da história), conta seu plano para o *Coruja* e *Rorschach*, que tentam impedi-lo, sem saber que ele já tinha posto seu plano em ação.

Segundo a representação icônica, os quadros apresentados na tira, assim como nas anteriores, são ícones dos originais, apresentados nos Anexos 8 e 9. O personagem *Dilbert*, criado por Scott Adams em 1989 para mostrar o humor presente no mundo corporativo, iconiza o herói *Ozymandias*. Os índices, que vêm sendo referenciados desde a primeira tira, encontram nesta o perpetrador do assassinato do *Cabeçudo* e autor da trama central da história, que, em *Ombudsmen*, envolve conseguir um leitorado mais jovem para as tiras em quadrinhos, o que pode salvar esta mídia. O termo “ombudsmen” apresenta a transformação do termo sueco *ombudsman* para a fórmula do plural da língua inglesa, de maneira a se tornar assemelhada ao título da obra de Moore. A palavra significa ouvidor, um profissional de um órgão responsável por receber críticas, sugestões e reclamações, mostrando que o título é um índice do mistério apresentado na tira, simbolizando o mistério original (plano para salvar o mundo x plano para salvar a mídia das tiras em quadrinhos).

Em se tratando da subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT foi verificada em “drop an F-bomb”, vertida para “tocar o F”, que imagina-se ter a mesma carga informal e informar a ideia presente no contexto

original. “Time management”, que faz parte do jargão da área da administração, e creio ter sido o chiste que fez com que Dilbert fosse utilizado como o substituto de Ozymandias, teve sua tradução pesquisada como “gestão de tempo”. Já para “bitches”, inicialmente utilizei “vadias” como solução, mas a subcompetência estratégica foi usada quando considerei “migas”, um termo muito utilizado nas redes sociais que, na minha opinião, amplia o humor na versão traduzida.

Observando o conceito da oralidade fingida, a verbosidade que geralmente ocorre quando o vilão de uma história conta para os heróis sobre o seu plano de dominação (no caso da tira, Dilbert) foi mantida na versão traduzida. No momento em que Jon “fala” de uma maneira mais informal (“come on”, no segundo requadro), cheguei a pensar em soluções como “que é isso?” ou “como assim?”, até decidir pela versão final.

De acordo com a tradução subordinada, houve a necessidade em se utilizar uma fonte menor no primeiro balão do quarto requadro, para o texto apresentado coubesse no balão disponível. Além disso, a distribuição das frases entre as linhas foi feita de modo a procurar manter a clareza do texto, principalmente nos balões que apresentam maior quantidade de texto (as falas de *Dilbert* no primeiro e segundo requadros).

O procedimento de adaptação ocorre no trecho supracitado “Tocar o F...”, visto que não há uma tradução direta para a expressão original.

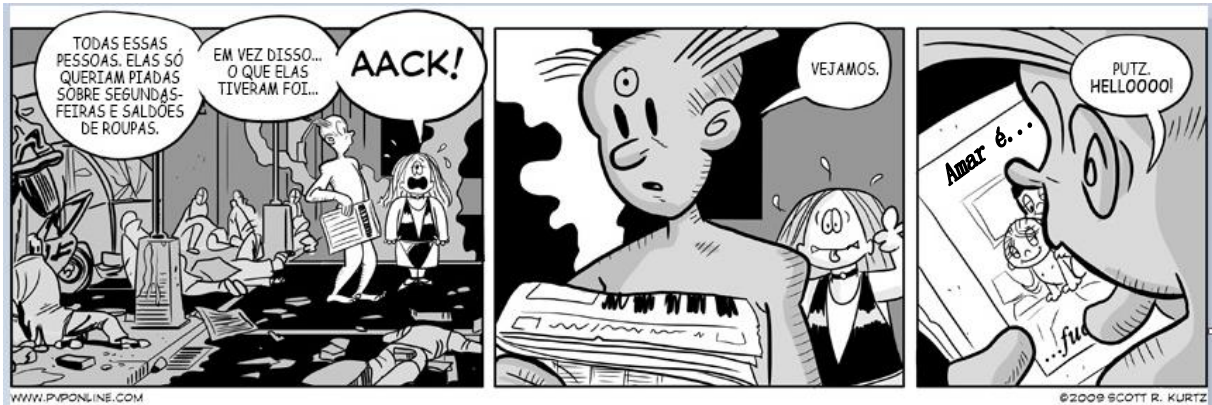
## OMBUDSMEN PART 5

03/06/2009



## OMBUDSMEN PARTE 5

06/03/2009



A subcompetência extralinguística visa que o tradutor reconheça que esta tira é referência ao último número de *Watchmen*, no qual o Dr. Manhattan, acompanhado de sua ex-namorada, Espectral, voltam de Marte para encontrar o cenário apocalíptico criado por Ozymandias para unir as nações do mundo em torno de um mesmo objetivo e, assim, salvar o planeta.

Consoante à representação icônica, os requadros, seguindo o padrão apresentado em todas as tiras, são ícones do original, conforme pode ser visto no Anexo 10. A personagem Cathy surge como um ícone da heroína *Espectral*. Aquela foi criada por Cathy Guisewite em 1976, para fazer humor com a vida e os desafios das mulheres modernas. Até mesmo o balão com a interjeição “Aack!”, que é marca registrada da personagem, funciona como um ícone, referenciado às suas próprias tiras.

Acerca da subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, o trecho “shopping for shoes” levou a uma certa dificuldade. Apesar do ato de comprar sapatos estar presente na cultura brasileira, principalmente no que tange à ala feminina, houve a intenção em tornar o contexto um pouco mais amplo. Outras soluções pensadas foram “liquidações” e “compras em *outlets*”, até se decidir pela forma utilizada.

O procedimento de estrangeirismo é empregado na expressão “*Hello*”, usada no primeiro balão do último quadro. Neste sentido, o termo indica uma interjeição, chamando a atenção do interlocutor. Mesmo no Brasil o termo, em inglês, é utilizado com intenção semelhante. Entretanto, repeti “Os” ao invés dos “Ls” do original por ser essa a pronúncia da expressão em português.

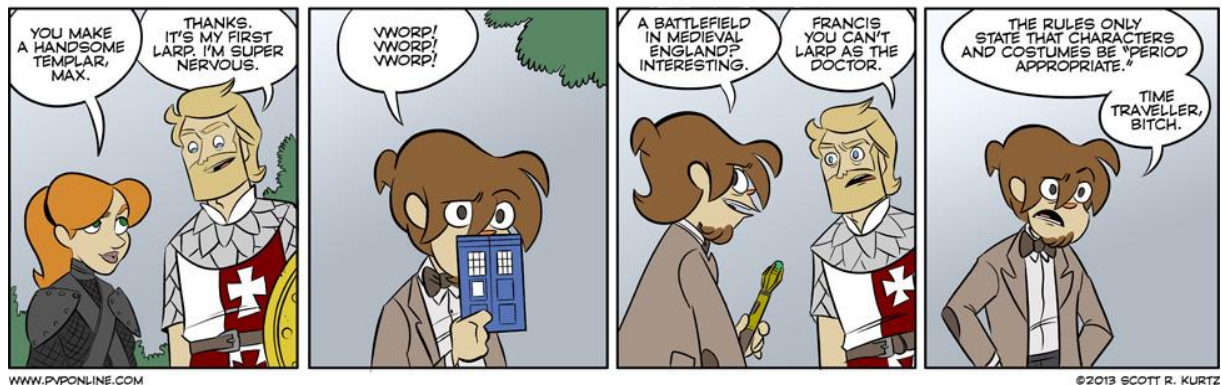
O leitor implícito da tira consegue entender o humor presente no original ao reconhecer, no último quadro, a presença da tira *Amar é...*, publicada pela primeira

vez em 1970 por Kim Casali. Ela sempre apresenta um único painel, com a inscrição “Amar é...” aparecendo acima e à esquerda, o desenho (mostrando o casal símbolo da tira ou um dos dois) no centro e o restante da frase logo abaixo.

A subcompetência instrumental foi além do apagamento e posterior preenchimento dos balões com a versão traduzida. Para que “Love is...” fosse vertido para o português, foi necessário a utilização da ferramenta WordArt, presente no Microsoft Word, para que o texto pudesse ser trabalhado de forma a seguir o formato original e caber no espaço adequado no último requadro. Dessa forma, a clareza do texto, uma modalidade da tradução subordinada, foi mantida.

Em conformidade com a formulação da oralidade fingida, procurei manter tanto a fala histórica de Cathy no primeiro requadro quanto a declaração de surpresa apresentada por Alarico no último quadrinho ao se deparar com o polêmico quadrinho que conclui a história.

### FIELD DOCTOR 04/11/12



### PESQUISA DE CAMPO 11/04/12



Pelos conceitos da representação icônica, o personagem Francis surge no jogo como um ícone do 11º Doutor, com seu terno e a indefectível gravata borboleta, interpretado por Matt Smith no seriado britânico Doctor Who entre 2010 e 2013.

O leitor/tradutor implícito desta tira reconhece o objeto segurado por Francis no segundo requadro como a *TARDIS* (*Time and Relative Dimension in Space*) a máquina do tempo pilotada pelo Doutor, o alienígena protagonista de *Doctor Who*, seriado produzidos desde 1963 na Inglaterra. Ela tem a forma e a cor do orelhão (*phone box*) que funcionava antigamente na Inglaterra., com linha dedicada à polícia inglesa. Além disso, sabe que o texto do balão deste requadro reproduz o som feito quando a *TARDIS* aterrissa em algum lugar no espaço e tempo onde os serviços do *Doutor* são necessários. Tal leitor/tradutor entende o humor apresentado pelo anacronismo esperado por um personagem de terno e gravata borboleta em uma reencenação do período medieval, o que é explicado no último requadro.

No que concerne a subcompetência extralinguística, cabe ao tradutor saber que a tira trata do universo do LARP (Live Action Role-Playing), uma modalidade de RPG (Role Playing Game), um jogo de representação na qual os jogadores simulam serem os personagens que lhes são dados pelo mestre, que gerencia como a partida funciona. No LARP, chamado de SMB (Simulação de Batalhas Medievais) no Brasil, os participantes se fantasiam como os personagens que interpretam.

Tendo em consideração a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a de UT se deu com o termo “handsome”. Houve a escolha pelo elogio à fantasia do personagem Max, ao invés de sua aparência, daí a escolha apresentada. Já para o termo “*LARP*”, foi feita a escolha pelo termo completo “simulação de batalha medieval”, pois a sigla “SBM” não seria imediatamente reconhecida e necessitaria de uma nota de rodapé. A segunda aparição do termo “*LARP*” foi traduzida como “jogar”, enfraquecendo o sentido original, mas indicando a ação realizada. O termo “*bitch*” apresenta a mesma solução já apresentada na Parte 4 de Ombudsmen.

A tradução subordinada se fez presente no segundo balão do primeiro requadro, no qual a sigla “*LARP*” foi traduzida pelo termo já supracitado “simulação de batalha medieval”. Felizmente, a extensão do balão permitiu esta ação, embora haja uma quantidade de texto bem maior na versão produzida do que no original, mesmo que o termo “super” tenha sido substituído por “mega”, para que o texto coubesse no espaço disponibilizado.

O conceito de oralidade fingida é percebido de maneira curiosa no terceiro requadro, quando Francis se expressa como se fosse o personagem Doutor, chegando com sua máquina do tempo no período medieval e logo depois sai do

personagem e, no quarto requadro, volta a ser o jovem jogador que quer se dar bem a qualquer custo, como pode ser percebido em seu discurso.

A tradução do título da tira emprega o procedimento de adaptação, utilizando o conceito de pesquisa de campo, o que o Doutor realiza toda vez que visita um novo planeta ou ponto no tempo, antes de se encontrar em meio a uma nova aventura.

## REPRESENT

07/03/13



## ME REPRESENTA

03/07/13



Julgando pela subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito da tira deve reconhecer a tira como sendo uma homenagem/paródia ao seriado *The Big Bang Theory*, no ar desde 2007. Trata-se do dia-a-dia de um grupo de cientistas, todos eles *nerds*. Dois deles moram em um apartamento vizinho à louca não muito inteligente típica das comédias norte-americanas. Os dois personagens que aparecem nos dois primeiros quadros, de acordo com a representação icônica, são ícones de dois personagens do seriado. Um deles é Sheldon Cooper, o mais genial entre os quatro cientistas apresentados e aquele que menos tem jeito com as pessoas. Jenny é um ícone de Penny, a garçonete que mora no apartamento ao lado. O último quadro simboliza os *nerds/geeks* que acompanham a série, representados pelos personagens de *PvP* Francis e Marcy (sua namorada). As risadas apresentadas simbolizam a claqué comumente ouvida durante seriados humorísticos. Outro fato que deve ser do conhecimento do leitor/tradutor implícito para que o efeito humorístico da tira tenha efeito é que, no seriado, Sheldon é arqui-inimigo de Will Wheaton, que quando jovem interpretou Wesley Crusher, um adolescente que participava de aventuras com a tripulação da Nova Geração (1987-1994) de *Star Trek* (sua mãe era a médica de bordo), até que as reclamações dos espectadores o fizeram sair da série. Esta situação é referenciada no último quadrinho, quando é mencionado o nêmesis do arquétipo de Sheldon Cooper, Billy Mumy, o nome do ator que interpretava o jovem Will Robinson no seriado *Perdidos no Espaço* (1965-1968).

Atendendo à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT ocorreu no primeiro balão do primeiro quadro, no trecho “the correct gravity of Earth”. Cogitei utilizar “a gravidade da Terra”, porém, posteriormente aparece o número correspondente ao conceito apresentado, então achei melhor incluir o termo

“valor” e, também, “gravidade terrestre”, que soa melhor, em minha opinião. Resolvi eliminar o termo “correct”, por já haver uma correção na própria frase, o que torna a palavra desnecessária. A segunda foi o trecho “boobs sag” do segundo balão do primeiro requadro. “Peitos ficarem flácidos” chegou a ser cogitado. Posteriormente, usei a versão menos ofensiva “seios” e o efeito literal da ação da gravidade “caídos” como solução. Porém, tal solução tira a graça da fala usada originalmente. A escolha de “boobs” ocorre propositalmente, como uma provocação. “Peitões” foi utilizado, então, para compensar este efeito. Já o último requadro apresenta uma série de termos tecnológicos, inclusive com o uso do formato JPEG, utilizado para a compressão de fotos, como um verbo. Resolvi usar um problema atual entre os usuários de computadores, um *ransomware*, um tipo de vírus que encripta todas as informações salvas na máquina e que só podem ser recuperadas mediante pagamento (*ransom* = resgate). Me parece o tipo de ação que um arqui-inimigo poderia cometer. O espaço disponibilizado no balão também me fez substituir os vários termos técnicos presentes no original por um único elemento, em um exemplo de tradução subordinada.

O estrangeirismo ocorre em dois momentos. O termo *bazorka* é o equivalente ao bordão do personagem Sheldon Cooper: *Bazinga!*, uma expressão usada pelo personagem quando ele decide fazer piadas ou comentários sarcásticos. Nenhuma das palavras tem algum significado, sendo termos inventados pelo personagem de *The Big Bang Theory* e seu correspondente na tira acima. *Ransomware* é outro termo que vem sendo utilizado em sua forma original para avisar os usuários de computadores sobre o cuidado quanto ao recebimento de arquivos ou acesso a *websites* de procedência duvidosa. A transposição foi utilizada no título da tira, com o acréscimo do pronome “me”, que forma a expressão utilizada há algum tempo nas redes sociais brasileiras para mostrar, por exemplo, a indignação quanto a alguns políticos (Fulano de Tal não me representa”). Como o seriado *The Big Bang Theory* é considerado um dos melhores retratos sobre *nerds* e *geeks* apresentados na televisão, considere tal solução adequada.

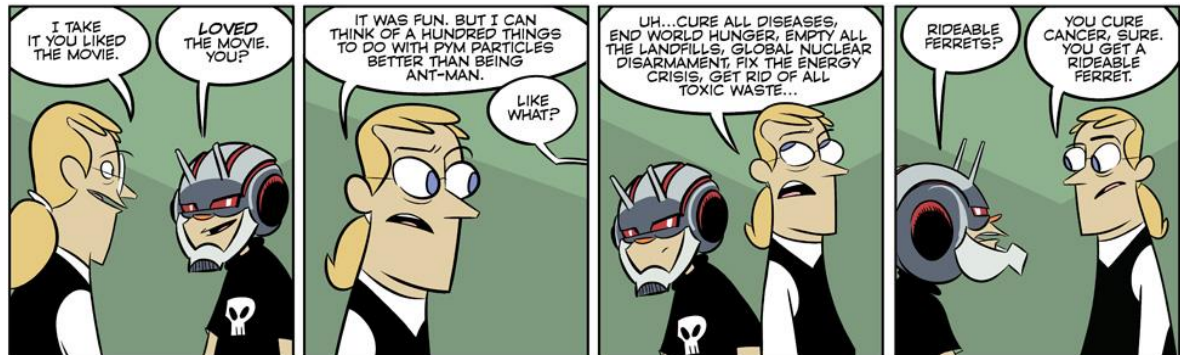
Tendo por exemplo a oralidade fingida, o falar de Sheldon Cooper, é consequentemente o de seu arquétipo: é cheio de conceitos científicos e elementos da cultura pop, o que procurei prestigiar tanto no primeiro quanto no último requadro. Já Jenny/Peggy, principalmente nas primeiras temporadas, era o estereótipo da “loura burra”, desconhecendo a maior parte do que os outros personagens,



verdadeiros gênios, comentavam. Preferi, então, utilizar “aquela coisa” a “aquilo” por mostrar mais ingenuidade e ignorância.

## TALES TO ASTONISH

07/21/2015



WWW.PYPOONLINE.COM

## EU SOU A TRIÔNICA...

21/07/2015



WWW.PYPOONLINE.COM

Focando a subcompetência extralingüística, cabe ao leitor/tradutor implícito reconhecer as referências ao *Homem-Formiga*, personagem da *Marvel Comics*, cuja versão cinematográfica foi lançada em 2015. É necessário também o conhecimento sobre a fonte de poder do personagem, as partículas *Pym*, criadas por Henry Pym, o primeiro *Homem-Formiga*, que podem reduzir ou aumentar o tamanho de objetos e pessoas.

Na visão da representação icônica, Francis serve como um ícone do *Homem-Formiga*, usando o capacete do personagem utilizado no filme homônimo, que lhe permite comunicar-se com os insetos que lhe dão o nome.

Sob o prisma da subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, ocorreu uma UT no primeiro balão do primeiro quadro, no trecho “I take it”. Algumas possíveis soluções encontradas foram “acredito”, “suponho”, “creio”, “percebo”, mas acabei optando por “vejo” pelo fato de que é possível observar a empolgação de Francis pelo filme pelo simples fato de ele estar fazendo cosplay do

*Homem-Formiga* fora do cinema. Outra UT ocorre na fala de Francis no primeiro balão do quarto requadro, referindo-se ao fato do minúsculo personagem da *Marvel Comics* se locomover cavalcando formigas, o que também ser visto na película. Pensei em substituir “furões” por “esquilos”, animais mais conhecidos na cultura brasileira, mas resolvi manter a ideia original, após verificar que aqueles estão sendo utilizados até como bichos de estimação no Brasil.

Utilizei a adaptação como procedimento de tradução do título da tira. “*Tales to Astonish*” era o nome da HQ na qual o personagem Homem-Formiga fez sua primeira aparição, no número 27 da publicação, no ano de 1959. O problema que há em relação a sua tradução é que os títulos da *Marvel Comics* da época, onde novos personagens eram introduzidos antes de ganharem seus títulos próprios, tais quais *Tales of Suspense (Homem de Ferro)* e *Journey into Mystery (Thor)*, não tiveram versão nacional. Resolvi, então, fazer menção a outro herói, este um inseto verdadeiro, a *Formiga Atômica*, em cujo desenho animado (1965) sempre gritava ao se transformar: “Eu sou a triônica, *Formiga Atômica*”.

As falas de Francis são bastante informais, refletindo a análise da oralidade fingida. No segundo balão do segundo requadro, eliminei o pronome na primeira frase, como no original. Já no segundo balão do segundo requadro, cogitei usar “como o quê?”, mas “tipo o quê” é mais usado pelos jovens, o que motivou sua utilização. Na última fala de Brent, presente no segundo balão do quarto requadro, inseri os verbos “poder” e “preferir” para que a frase soasse natural na língua portuguesa

### **3.2 Análise com destaque à subcompetência extralinguística**

A segunda seleção de tiras terá como ponto focal a subcompetência extralinguística, o conhecimento do leitor/tradutor implícito sobre o universo da cultura *pop*, como elemento principal de coesão entre elas.

## MOM SOLO

09/23/2014



## MÃE SOLO

23/09/2014



Tendo em conta a subcompetência extralinguística, o tradutor deve saber que o humor presente na tira reside na referência do título e da tira final à Star Wars Episódio 5: O Império Contra Ataca.

Considerando-se a oralidade fingida, mantive o registro levemente informal de um diálogo entre médico e paciente que possuem um relacionamento amigável.

Haja vista a tradução subordinada, os trechos em **negrito** no original foram mantidos na versão traduzida, embora eu também tenha optado por utilizar tal estratégia no trecho “nem rola”, no primeiro balão do segundo requadro, para exacerbar o desejo de Jade em não se tornar mãe novamente tão cedo. A distribuição das frases entre as linhas foi feita de modo a manter a legibilidade dos balões, procurando preservar as informações encontradas na tira original em posições semelhantes nos balões traduzidos.

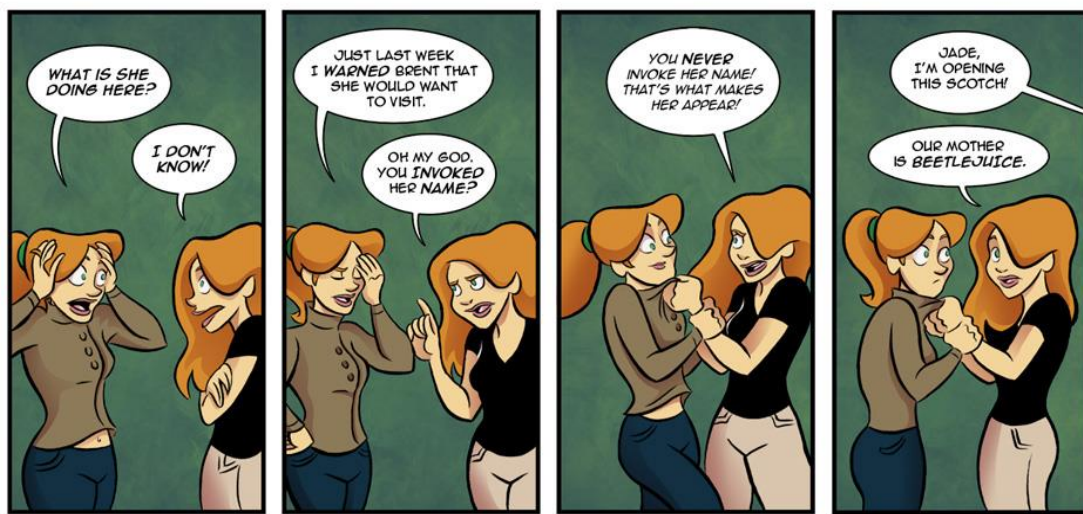
Levando-se em conta a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT ocorre no primeiro balão, no trecho “mommy and me class”. Como a personagem Jade tinha dado à luz recentemente e pela percepção de quem necessitaria de aulas como estas seriam mães inexperientes, já que uma próxima gravidez se ancora nas experiências anteriores, decidiu-se pela solução “aula para

mães de primeira viagem”. Já “no way” poderia ter sido vertido para “de jeito nenhum” ou de “maneira alguma”, mas houve a preferência por se manter duas palavras tal qual no original e o uso de uma expressão razoavelmente inesperada.

O leitor/tradutor implícito para esta tira deve ser um conhecedor das referências supracitadas. De outra forma, o fim pretendido não será alcançado e o chiste simplesmente não surtirá efeito. Cabe a tal leitor depreender o duplo sentido apresentado no título: *Mãe Solo* mostra tanto o pensamento independente da progenitora que não deseja aumentar a prole em um futuro imediato quanto à referência ao piloto da *Millennium Falcon*, a quem se refere a piada *nerd/geek* existente no último requadro.

O procedimento de modulação é verificado no trecho “sealed in carbonite”. Além da possível tradução “selado em carbonita” parecer estranho em português, a cena do filme no qual o personagem *Han Solo* é capturado e colocado em êxtase na substância citada o mostra sendo imerso e resfriado nela. Além disso, a expressão “congelado em carbonita” é conhecida pelos fãs da saga *Star Wars*, um conhecimento intertextual necessário para o tradutor que deseja lidar com tal material.

### SUMMONS OF THE CREEP 07/22/13

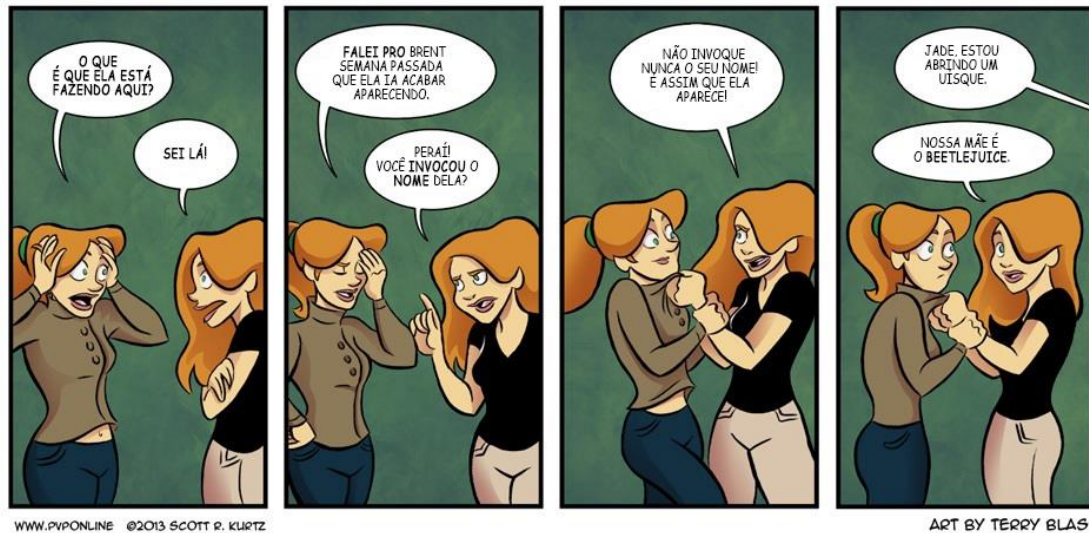


WWW.PVONLINE ©2013 SCOTT R. KLITZ

ART BY TERRY BLAS

## INVOCAÇÃO DO MAL

22/07/13



Recorrendo à subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito desta tira deve estar ciente da presença na cultura *pop* de seres sobrenaturais que surgem quando têm seus nomes invocados, o que reflete histórias de infância e relatos fantásticos da antiguidade, um conhecimento de domínio quase universal. É o que ocorre com *Bloody Mary*, a lenda urbana que tornou-se o filme homônimo em 2006, e consiste em um espírito de uma mulher que aparece quando seu nome é chamado três vezes em frente a um espelho. Outro exemplo é o personagem *Candyman*, personagem do filme homônimo lançado em 1992, uma alma atormentada que tem um gancho no lugar de uma das mãos e surge quando tem seu nome repetido cinco vezes, mais uma vez em frente a um espelho. *Beetlejuice*, que é mencionado na tira acima, é o personagem título do filme de 1988, uma comédia de horror. Ele é convocado ao mundo dos vivos toda vez que seu nome é proferido três vezes.

Lançando mão da tradução subordinada, as falas dos balões foram centralizadas e os trechos em negritos foram mantidos, tal qual no original. Diferenças ocorreram no primeiro balão do primeiro requadro, que apresentou maior quantidade de texto e uma linha a mais na versão traduzida, e no balão do terceiro requadro, com uma linha a menos.

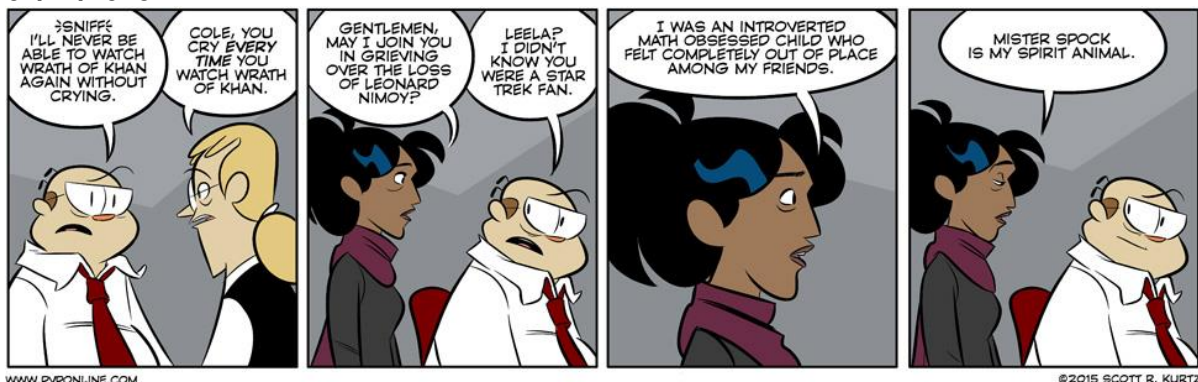
A aclimação surge na tradução de “scotch” por “uísque”, uma tradução do termo “whisky”. Já a manutenção de “*Beetlejuice*” na tradução é um exemplo de estrangeirismo. A adaptação é utilizada no título da tira, em cuja versão em português utilizei o nome dado ao filme americano *The Conjuring* (2013) no Brasil,

que apresenta a idéia de contato com seres sobrenaturais, presente no original, mantendo uma referência cinematográfica por meio de uma das películas mais apreciadas recentemente pelos amantes do gênero terror.

Tendo em vista a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT foi o termo “invoke”. Cheguei a cogitar utilizar “chamar”, que é mais informal e corriqueiro, mas assim perderia o elemento sobrenatural, presente no original. Resolvi deixar “invocar” devido a esta razão. A segunda UT surgiu no trecho “this scotch”. Inicialmente, foi considerado “este uísque”, que não pareceu tão natural, sendo substituído então por “um uísque”, por parecer mais apropriado enquanto parte de um diálogo informal entre familiares. Outra UT foi “*Beetlejuice*”, tendo-se em vista que a versão dublada “*Besouro Suco*”, foi apresentada na versão transmitida em rede aberta na televisão brasileira. Prefiro o título original, pois além desta ter sido a forma utilizada na versão legendada da película, foi o nome dado ao desenho animado (1989-1991) veiculado no Brasil. Além disso, o título traduzido literalmente não é comumente visto com bons olhos pela comunidade *nerd/geek* nacional.

Atentando à oralidade fingida, procurei manter em mente que a tira trata do diálogo familiar informal entre duas irmãs, então as frases deveriam soar com a maior naturalidade possível, com a exceção de elementos sobrenaturais já mencionados. Foi assim que surgiram as soluções “sei lá” para “I don’t know” “ falei” para “warned”, “ia acabar aparecendo” para “would want to visit”, “é assim que ela aparece” para “that’s what makes her appear” e o já mencionado “um uísque” para “this scotch”.

## THE MOST HUMAN 02/27/2015



## O MAIS HUMANO

27/02/2015



O leitor/tradutor implícito da tira, contemplando a subcompetência extralinguística, deve saber que ela se refere ao sentimento de luto sentido devido ao falecimento do ator Leonard Nimoy, que ficou mundialmente famoso ao interpretar o personagem *Sr. Spock* no já mencionado seriado de TV *Jornada nas Estrelas* (1967-1969). A seriedade apresentada pelo personagem, baseando suas ações na lógica, era o contraponto ao lado aventureiro e conquistador do *Capitão Kirk* (William Shatner) e ao mau humor constante do *Dr. McCoy* (DeForest Kelley), a tríade principal de protagonistas do seriado. Deve também conhecer o filme cinematográfico da série: *Jornada nas Estrelas 2 – A Ira de Khan*, e saber que, ao final da película, Spock se sacrifica para salvar o restante da tripulação da *Enterprise*, nave espacial da cuja equipe ele faz parte.

Sinalizando a subcompetência instrumental, os símbolos gráficos que cercam o termo “sniff” e se assemelham com a forma de lágrimas infelizmente não estão disponíveis na fonte *Comic Sans*, o que me levou a utilizar o símbolo gráfico que geralmente segue a onomatopeia que indica choro, um ponto de exclamação.

O procedimento de tradução palavra por palavra assinala a solução encontrada para o título da tira, que mostra que Sr. Spock, apesar de ser um Vulcano, um alienígena que não se deixava tomar por emoções e pautava suas ações em um raciocínio lógico, conseguia expressar o melhor do que se pode considerar “humano”. Isto a ponto de ser um exemplo para a personagem Leela e ter deixado milhões de *nerds* e *geeks* inconsoláveis mundo afora com o seu falecimento.

Examinando a questão da oralidade fingida, apesar do verbo “*watch*” ser proferido tanto por Cole quanto por Brent nos balões apresentados no primeiro requadro, preferi usar as formas “ver” e “assistir” para evitar a repetição

desnecessária. No balão do terceiro requadro, “introvertida” foi preterida por “tímida”, por considerar tal forma mais usual e indicada para um diálogo informal, mesmo marcado pelo luto envolvido.

Contemplando a subcompetência sobre conhecimentos da tradução, a primeira UT ocorre no segundo balão do segundo requadro e trata exatamente do nome do seriado que levou Leonard Nimoy ao sucesso: *Star Trek*. Desde o início de sua veiculação no Brasil, a série foi traduzida como *Jornada nas Estrelas*. Porém, da mesma forma que ocorreu com *Guerra nas Estrelas* quando o Episódio I foi lançado em 1999 e a marca *Star Wars* passou a ser utilizada em todos os produtos que tenham relação com a saga, *Star Trek* passou a ser o nome dado para a série após o filme que reconta a origem dos personagens, lançado em 2009. Preferi manter esta solução, que é compreendida tanto por antigos quanto novos fãs da série. A outra UT encontra-se no último balão da tira, no trecho “spirit animal”. Imaginei tratar-se de “animal espiritual”, que faz referência à tradição indígena que declara que cada um tem um espírito animal ao qual se assemelha (e seria curioso imaginar que a essência animal associada à Leela seria o alienígena vulcano Sr. Spock). Entretanto, o *website* da revista *The Economist*, diz que o “espírito animal” é “o nome que John Maynard Keynes, em seu livro *The General Theory of Employment, Interest and Money* (1936), deu a “um dos ingredientes essenciais da prosperidade econômica: a confiança”<sup>34</sup> (tradução minha). É a forma de Leela, pouco sociável e sempre focada no trabalho e nos negócios, dizer como a influência de Nimoy lhe ajudou a conviver com a introversão na infância.

## REFERENCE MATERIAL

06/03/2015



<sup>34</sup> “One of the essential ingredients of economical prosperity: confidence”.



## MATERIAL DE REFERÊNCIA

03/06/2015



O tradutor implícito da tira sabe que ela se encontra em um momento da publicação de PvP no qual um aplicativo (app) de jogos lançado pela empresa homônima e baseada no *troll Skull*, chamado de *Farting Troll*, está tendo uma certa resistência em ser lançado na loja de apps da marca *Apple* por apresentar flatos. Outra informação que deve ser de seu conhecimento do leitor/tradutor implícito é a dupla referência ao filme *Blade Runner – Caçador de Andróides* (1982), no qual os *replicantes*, clones de seres-humanos que têm um limite de vida máximo no quatro anos são caçados pelo policial Rick Deckard (Harrison Ford). Este agente da lei consegue diferenciá-los dos humanos normais por meio de perguntas que fazem parte do teste *voight-kampff*, uma espécie de polígrafo cujas respostas o levam a identificar os *replicantes*.

Em relação à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT encontra-se no primeiro balão do primeiro requadro. A versão original faz um trocadilho com a expressão usada para indicar a insatisfação da empresa *Apple* com o som dos flatos emitido pelo aplicativo que é a origem da confusão entre as duas companhias. Eu resolvi citar o *app* no corpo do balão para contextualizar a tira e modifiquei a expressão original por outra que faz uma brincadeira com o nome/símbolo da empresa americana: *pomo/maçã/apple*. Em relação ao termo “sigh”, presente no segundo balão do segundo requadro, intencionei fazer uma homenagem à tradução clássica utilizada na versão nacional da tira *Peanuts*: “suspiro”. Entretanto, ela funcionaria se houvesse espaço suficiente no balão, em uma instância clara de tradução subordinada, e se os sinais gráficos que aparecem na versão original estivessem disponíveis na fonte *Comic san*. Tendo em vista a impossibilidade de ambas as situações, resolvi pela solução apresentada: “ai, ai...”.

Outra UT ocorre no segundo balão do terceiro requadro, no trecho “voight-kampff questions”. O termo “teste voight-kampff” é utilizado para nomear em português o questionário a ser respondido para a identificação de replicantes, de forma que a versão traduzida apresentou tal solução.

O procedimento utilizado para a versão do título da tira em português foi a tradução literal, referindo-se à origem da referência feita pelos amigos que tanto os deixou orgulhosos, como quase *nerd/geek* que adora inserir conceitos da cultura *pop* em toda e qualquer situação cotidiana.

Sobre a tradução subordinada, o texto traduzido dos dois balões do terceiro requadro ocupou mais espaço do que no original, sendo que no caso do segundo balão as palavras ficaram meio que espremidas para caberem no espaço disponibilizado. Tive também que substituir a ideia original “perguntas” por questões, neste balão, para que o texto pudesse ser adequado a ele.

Em referência à oralidade fingida, no balão do segundo requadro, inicialmente considerei usar “via e-mail”, mas o trecho me soou formal demais para o diálogo entre os personagens, o que me levou à tradução apresentada. Já no primeiro balão do terceiro requadro cogitei usar “desse jeito, facilita”, mas “assim fica fácil” soa mais natural e não incorre em nenhum problema envolvendo a tradução subordinada. Na minha concepção, “referência dupla” não soaria tão autêntico quanto a solução utilizada “duas referências”, o que explica o seu uso. Também considerei adequada a tradução utilizada no último balão, que indica informalmente a satisfação em alcançar um objetivo, o que ocorre na cena em questão.

## ROAR, RINSE, REPEAT

05/12/2014



## RUGIR, REPOUSAR, REPETIR

12/05/2014



Referenciando a subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito da tira deve saber que ela referencia o monstro *Godzilla*, cujo primeiro filme foi lançado pela produtora japonesa Toho em 1954, simbolizando o perigo do uso da energia atômica. Inicialmente mostrado como uma força destrutiva, tornou-se um herói ante a monstros que atacavam o Japão e ganhou duas versões americanas, uma em 1998 e outra em 2014, a qual a tira se refere.

O procedimento de equivalência foi selecionado para a tradução da onomatopeia “duh!” por seu equivalente em português “dã!”. A adaptação foi o procedimento usado para a versão em português do título da tira. O original utiliza uma expressão encontrada em xampus que se tornou uma metáfora para ações que são realizadas continuamente, indicando a ação dos antigos filmes japoneses de *Godzilla*: o monstro acorda, luta e dorme novamente até a próxima sequência. Minha tradução inicial envolveu o uso do monstro como uma arma (mesmo que seja do lado dos mocinhos), substituindo os procedimentos de higiene capilar por comandos dados a soldados ao acionar armas de fogo. Mantive o original “roar” (“rosnar”) substituindo “preparar” e modifiquei os elementos restantes por “apontar” e “fogo”, tendo em mente que *Godzilla* emite rajadas de fogo atômico pela boca, sendo este seu poder mais destrutivo. Contudo, desta forma a aliteração presente no original não seria mantida. Aceitei posteriormente a sugestão de usar Rugir, Repousar, Repetir, que mantém a idéia do que sempre acontece com *Godzilla*, com um resultado próximo da solução original.

Contemplando-se a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT é encontrada no primeiro balão do segundo quadro: o termo “subsequente”. Apesar da ideia inicial envolver a tradução literal do termo original, uma palavra conhecida e usada na língua portuguesa, preferi utilizar a solução

“posteriores”, por soar mais natural a uma conversa informal, tendo-se em vista o conceito de oralidade fingida. A outra UT está no segundo balão do segundo requadro, no trecho “sleepy-time gas”. Por meio de uma pesquisa *online*, verifiquei que “gás do sono” seria o termo mais apropriado e o utilizei, apesar de não ter o mesmo tom mais informal e divertido do original.

Tratando-se da oralidade fingida, o trecho “o transformou em” foi inicialmente cogitado como “o tornou”, mas considerei tal alternativa muito formal. Planejei usar “o fez virar”, mas aí já achei que ficou coloquial demais, o que me levou a solução encontrada. Neste balão, a utilização de “inicialmente” em vez da tradução literal “originalmente”, no primeiro balão do segundo requadro, foi realizada em virtude de soar mais natural no diálogo apresentado. A mesma ideia vale para a escolha de “aparece”, substituindo a intenção original “surge”, no segundo balão do segundo requadro. “Bad monster”, presente neste balão, fez uso da preposição *do*, geralmente usada em português, principalmente entre o público infantil, para mostrar o lado dos mocinhos (*do bem*) e dos vilões (*do mal*). Ainda comentando o mesmo texto, “gás do sono nele” foi uma maneira bem informal de substituir o texto original, o que a meu ver é adequado, tendo-se em vista o tópico sendo discutido e a necessidade de economia de espaço, visando a tradução subordinada.

Explorando a tradução subordinada, a intenção original do segundo balão do segundo requadro era manter “guerra atômica” na mesma linha, assim como no original, mas a distribuição de palavras pelo espaço disponibilizado não permitiu tal intento. Como uma certa compensação, o trecho “o mocinho” pôde ser centralizado na primeira linha, o que não ocorreu na versão em inglês (“the good guy”). Para que “monstro do mal” pudesse ser mantido em uma linha apenas, como no original, tive que usar o artigo definido “o” ao invés do indefinido “um” que almejava inicialmente.

## OH BROTHER

09/21/2015



WWW.PVONLINE.COM

## BIG BROTHER

21/09/2015



WWW.PVONLINE.COM

A subcompetência extralinguística leva o leitor/tradutor implícito a se familiarizar com as comodidades e os problemas causados pelas redes sociais, mais especificamente o *Facebook*, além de conhecer a obra *1984* de George Orwell. Neste livro de 1949, transposto para o cinema em duas versões, em 1956 e 1984, somos apresentados a um futuro totalitário onde o cidadão tem todos os seus passos controlados pelo *Grande Irmão (Big Brother)*, um conceito utilizado em outras obras da cultura pop, como a comédia distópica *Brazil* (1985), de Terry Gilliam e a HQ *V de Vingança* (1988), de Alan Moore, posteriormente transformada em filme (2005). Porém, a popularização do termo *Big Brother* se deu com o *reality show* criado na Holanda em 1999, constituído de participantes em uma casa onde são vigiados 24 horas por dia.

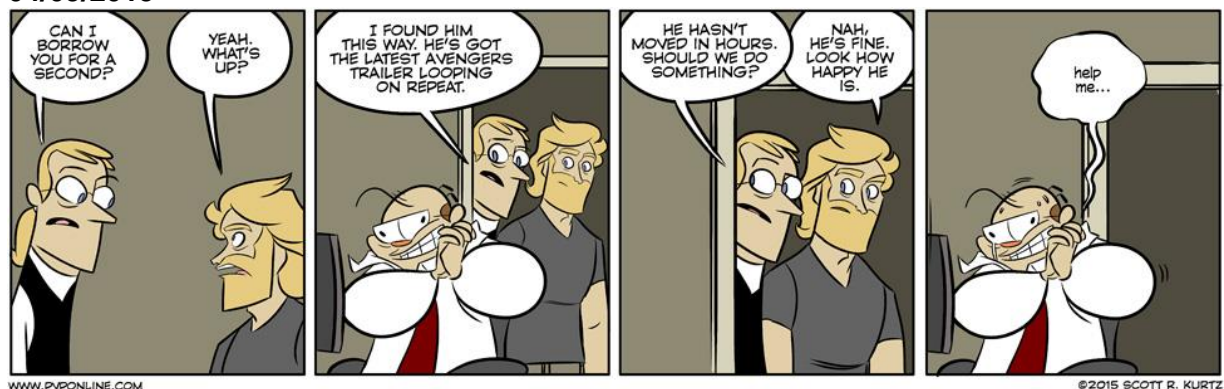
Acrescentei o artigo definido “o” a Facebook no segundo balão do primeiro quadro, apoiado na oralidade fingida, pois brasileiros tem a tendência em utilizar tal classe de palavras antes do nome de redes sociais, tais quais o *twitter*, o *instagram* e o *whatsapp*. O uso de “porque é que” em vez de apenas “porque” se deu para dar um ar mais informal à frase, dada a natureza do tema do diálogo.

As duas instâncias de UT, baseadas na subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, ocorreram no primeiro quadrinho do segundo requadro. A primeira no trecho “everything that George Orwell warned us about”. Algumas possibilidades de tradução foram “tudo sobre o que George Orwell nos avisou” e “tudo sobre o que fomos alertados por George Orwell” até chegar à solução apresentada. A segunda UT está presente no trecho “signed for it”. Cogitei opções como “entraram” ou “assinaram”, mas creio que a versão apresentada “se juntaram a ele” apresenta um certo ar de *teoria da conspiração*, que é do que se trata o discurso de Brent sobre a rede social criticada.

A tradução do título faz uso do procedimento de adaptação. O original é uma expressão que significa exclamação uma de surpresa ou aborrecimento, este último claramente demonstrado por Francis no último quadrinho. Modifiquei a referência para o já mencionado personagem do livro *1984*, mencionado na tira.

Tencionei utilizar, por meio da tradução subordinada, “é o que chamamos de Facebook” como tradução para o trecho “is called Facebook”, presente no primeiro quadrinho do segundo requadro. Apesar de considerar tal opção mais apropriada do que a tradução palavra a palavra “é chamado Facebook”, o espaço disponibilizado não permitiu que o fizesse. Por outro lado, uso de “utiliza” em vez de “usa” no primeiro balão do terceiro requadro se deve ao fato de poder preencher melhor o espaço disponível.

## SHELLHEAD SHOCK 04/09/2015



## DISTÚRPIO (IRON) MENTAL

09/04/2015



WWW.PVONLINE.COM

## THE FORCE AWAKENS

04/17/2015



WWW.PVONLINE.COM

## O DESPERTAR DA FORÇA

17/04/2015



WWW.PVONLINE.COM

©2015 SCOTT R. KURTZ

Em relação à subcompetência extralinguística, o leitor/autor implícito das duas tiras em questão deve ter consciência da nova realidade envolvendo *trailers* de filmes. Este elemento de divulgação que, antigamente, só podia ser visto nos próprios cinema antes da atração principal, agora fica disponibilizado nas telas de computadores, *tablets* e celulares mundo afora. Sua popularidade chegou a tal ponto que hoje em dia existem as prévias de trailers, os chamados *teasers*, além da vigília de fãs por cenas de uma película que vem sendo muito aguardada, como ocorreu com o último trailer de *Star Wars: O Despertar da Força*. Os fanáticos pela saga

aguardaram religiosamente até que ele estivesse disponível *online* para iniciar o processo de comentá-lo, compartilhá-lo e assisti-lo inúmeras vezes.

No que se refere à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, na primeira tira, a UT aparece no balão do segundo requadro, no trecho “he’s got the trailer looping on repeat”. Cogitei “ele repete o trailer ininterruptamente”, mas soaria formal demais, depois supus usar “colocou o trailer repetindo sem parar”, mas creio que a solução encontrada funciona melhor de acordo com a informalidade da situação, de acordo com o conceito da oralidade fingida. Na segunda tira, o termo “bah”, encontrado no balão do terceiro requadro, indica, de acordo com o Oxford Advanced Learner’s Dictionary, “uma expressão de desprezo ou desacordo”<sup>35</sup> (tradução minha). Uma possível solução em português seria o termo “aff!”, mas um bebê dificilmente produziria tal som espontaneamente. Cheguei, então, à versão “ná!”, que indicaria um sinal de negatividade e descontentamento, que foi finalmente substituída por “nhé”, que indica uma sensação de desprezo ao que está sendo visto pela menina.

O procedimento utilizado na tradução da primeira tira foi uma espécie de transferência com explicação. O Oxford Advanced Learner’s Dictionary define o termo shell shock como um “distúrbio psicológico causado por exposição prolongada à guerra, especialmente sob bombardeio”<sup>36</sup> (tradução minha). Expliquei o termo como distúrbio mental fazendo uma associação com o personagem *Homem de Ferro (Iron Man)*, protagonista do filme *Vingadores*, cuja continuação tem o trailer como tema da tira, chegando à infame solução apresentada. Além disso, *Shellhead* é uma das nomenclaturas utilizadas pela *Marvel Comics* para se referir ao personagem interpretado por Robert Downey Jr nos cinemas. Já a segunda tira tem como título a tradução dada ao Episódio VII da saga Star Wars no Brasil, utilizando o procedimento de transposição.

Em relação à tradução subordinada, no primeiro balão do terceiro requadro cheguei a usar “Será que devemos fazer alguma coisa?” como solução, mas não consegui centralizar tal texto no balão apresentado, o que me fez retirar os dois termos iniciais da frase, que ficou mais parecida com o original.

---

<sup>35</sup> “an expression of contempt or disagreement”.

<sup>36</sup> “psychological disturbance caused by prolonged exposure to active warfare, especially being under bombardment”.



Sobre o conceito de oralidade fingida, a coloquialidade referente ao tema apresentado foi mantida com o uso de termos como “posso falar com você um segundo?”, e não “por um segundo”, no primeiro balão do primeiro quadro. O mesmo procedimento foi seguido no que se refere aos termos “é claro”, no segundo balão do primeiro quadro e “nem”, no segundo balão do terceiro quadro. Também considerei a solução “não se mexe” mais autêntica do que seria “não se move” para o primeiro balão do terceiro quadro.

O leitor/tradutor implícito deve entender as diferentes reações apresentadas devido às características próprias de cada personagem na segunda tira para que o humor esteja presente, variando entre a felicidade total demonstrada por Cole e Brent, o desinteresse de Leela e a impaciência de Katherine. Porém, o chiste final só terá resultado com o reconhecimento de que é de George Lucas a única fala da tira, demonstrando o típico desdém ele que mantém há tempos por sua própria criação pela tamanha dimensão que sua obra alcançou graças à devoção dos fãs, e que foi ampliado quando deixou o comando da série ao vender os seus direitos para a *Walt Disney Company* em 2012.

### CAN'T KEEP NICE THINGS

04/03/2014



WWW.PYPO.NLINE.COM



©2014 SCOTT R. KURTZ

### MY PRECIOUS

04/03/2014



WWW.PYPO.NLINE.COM



©2014 SCOTT R. KURTZ

Em se tratando da subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito da tira deve ter conhecimento de que um *nerd/geek* é um acumulador por excelência, seja de HQs, revistas que tenham como tema a cultura *pop*, bonecos e miniaturas, entre outros. No momento em que sai da casa dos pais, acaba deixando parte da coleção, ou até mesmo ela toda, aos cuidados deles.

No que se refere à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT ocorreu no primeiro balão do primeiro requadro, com o termo “condo”, que no contexto da língua inglesa trata de um prédio ou uma casa em um condomínio, sendo que a informação “compraram uma casa (ou um apartamento) em um condomínio aqui perto” necessitaria de um espaço disponibilizado bem maior, o que incorre no conceito de tradução subordinada. Desta forma, cheguei à solução encontrada: “mudaram para um condomínio aqui perto”. Outra UT surgiu no primeiro balão do segundo requadro, no trecho “most of the crap”. Outras possibilidades cogitadas foram “a maioria daquele lixo” e “a maior parte daquela droga”, até chegar à solução apresentada.

O procedimento utilizado para a tradução do título foi o estrangeirismo, embora a ideia original, que indica a impossibilidade em se manter coisas boas (as revistas no caso), tenha sido substituída por outra expressão na língua inglesa. A frase “*my precious*”, usada pelo personagem *Smeagol* tanto nos livros quanto nos filmes *O Hobbit* e a trilogia *Senhor dos Anéis*, simboliza um objeto especial que é muito caro a seu dono, o que bem representa as “revistas especiais” que tiveram tratamento cuidadoso por parte da mãe de Brent.

Em relação à oralidade fingida, cada personagem tem características orais próprias: Brent surpreso com a mudança dos pais e o leve desespero demonstrado por ter seus pertences devassados pelos pais; a maneira rude com que seu pai demonstra o desprezo pelo seu colecionismo, ainda mais por toda aquela “porcaria” ter sido deixada para trás após Brent ter saído de casa e a maneira paciente com que sua mãe fala, entendendo os problemas enfrentados pelo filho e o acalmando em sua preocupação com as coisas “especiais” deixadas ao seu cuidado. Procurei manter todas estas características na versão traduzida.

O leitor/tradutor implícito da tira reconhece o humor intencionado pelo autor ao mostrar o olhar cínico de Jade ao considerar as “revistas especiais” como exemplares da *Playboy*, revista masculina criada por Hugh Hefner em 1953, ainda em circulação e que voltou aos noticiários recentemente com a declaração de seu

criador que, a partir de 2016, não apresentará mais fotos de nu feminino na versão americana, outrora o carro chefe da publicação. Porém, o interesse de Brent pela cultura pop vem de longa data, como confirma sua preocupação com as edições antigas de *Starlog*, uma revista dedicada a filmes e séries de ficção científica, publicada entre 1976 e 2009.

### GIVEN NAME

06/20/2013



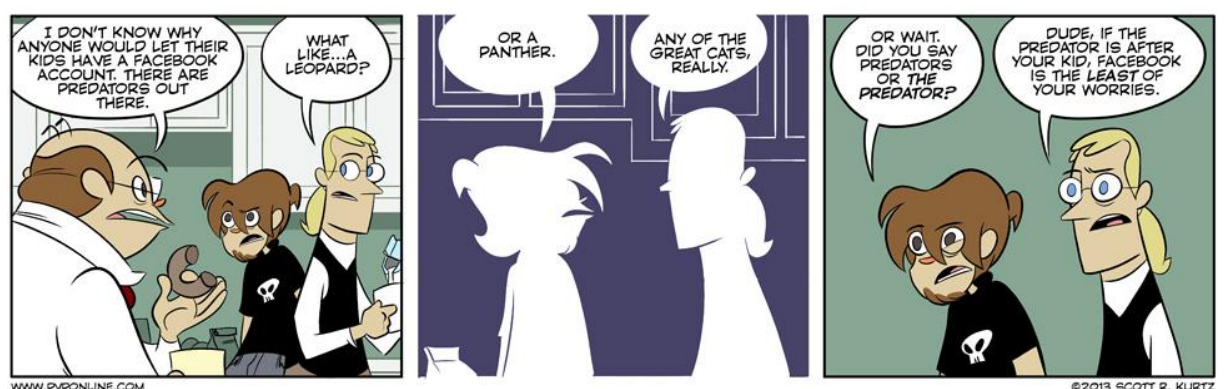
### NOME PRÓPRIO

20/06/2013



### TO CATCH THE PREDATOR

02/15/2013



## QUEM PEDA OS PREDADORES?

15/02/2013



Em relação à subcompetência extralinguística, a primeira observação que deve ser feita em relação a estas duas tiras é o tipo de humor que é utilizado, baseado em termos controversos e considerados atualmente como politicamente incorretos. O humor apresentado no último requadro da primeira tira envolve o uso pelos pais de punição física a seus filhos. A segunda faz um contraponto ao personagem título do filme de 1987 e pedófilos que estão presentes nas redes sociais.

Já em se tratando do tema do trabalho, a primeira tira trata dos fãs de cultura pop que acabam por dar a seus filhos nomes de personagens de HQs, filmes e séries de TV. Foi o que aconteceu com o ator Nicholas Cage (na verdade Nicholas Coppola. O sobrenome artístico vem de *Luke Cage*, personagem da *Marvel Comics*), que nomeou um de seus filhos como *Kal-El*, o nome original do personagem *Superman*, dado por seus pais *Jor-El* e *Lara* no planeta *Krypton*. A segunda tira referencia o *Predador*, um alienígena que visita diferentes planetas para caçar seus habitantes e já apareceu em diversas outras produções cinematográficas desde sua primeira aparição e é publicado em HQs pela editora *Dark Horse Comics*.

Sobre a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a UT apresentada na primeira tira foi o trecho “named after”, na segunda tira do segundo requadro. Cogitei “nomeado assim como o Superman”, mas a solução alcançada soou mais autêntica em português, também sob o ponto de vista da oralidade fingida. A instância de UT na segunda tira foi o termo “great cats”, no segundo balão do segundo requadro. Utilizei inicialmente “felinos grandes”, mas uma pesquisa na internet mostrou que o termo correto é “grandes felinos”, sendo que a modificação foi feita.

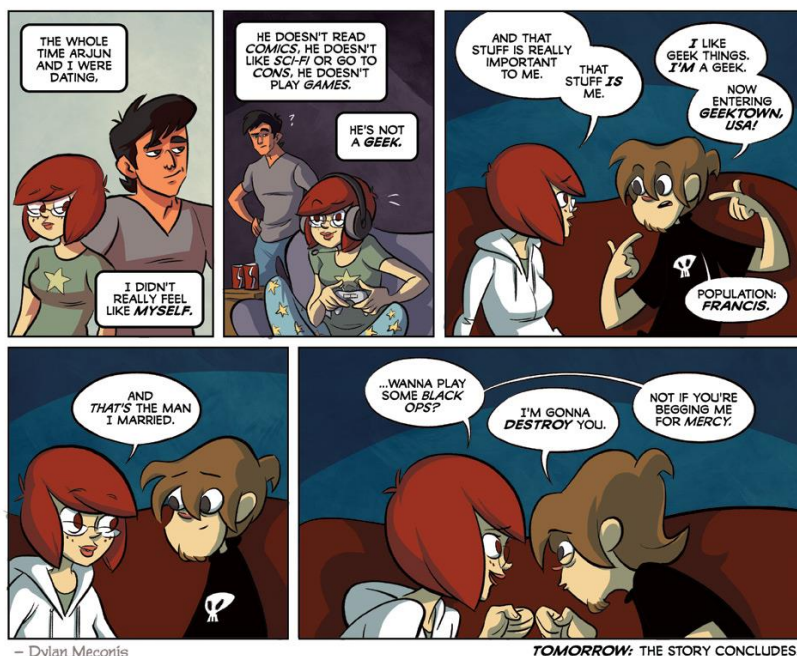
A equivalência foi usada na tradução dos termos “wow”/“uau” e “ew”/“eca”, localizados nos primeiros balões do segundo e terceiro requadro, respectivamente. O procedimento de tradução literal foi usado para a versão nacional do título da primeira tira, com referência aos nomes que pais nerds/geeks dão a seus filhos e podem levar à prática de bullying. Já a adaptação foi utilizada para a tradução do título da segunda tira, fazendo uma referência a uma das frases mais conhecidas da série *Watchmen*: “Who watches the watchmen?” / “Quem vigia os vigilantes?”.

No que se refere à tradução subordinada, tive que mudar a ordem da segunda frase no segundo balão do primeiro requadro da primeira tira para que o texto pudesse caber no espaço disponibilizado. Na segunda tira, tive que reformular a primeira frase no primeiro balão do primeiro requadro, transformando-a em uma pergunta, pelo mesmo motivo.

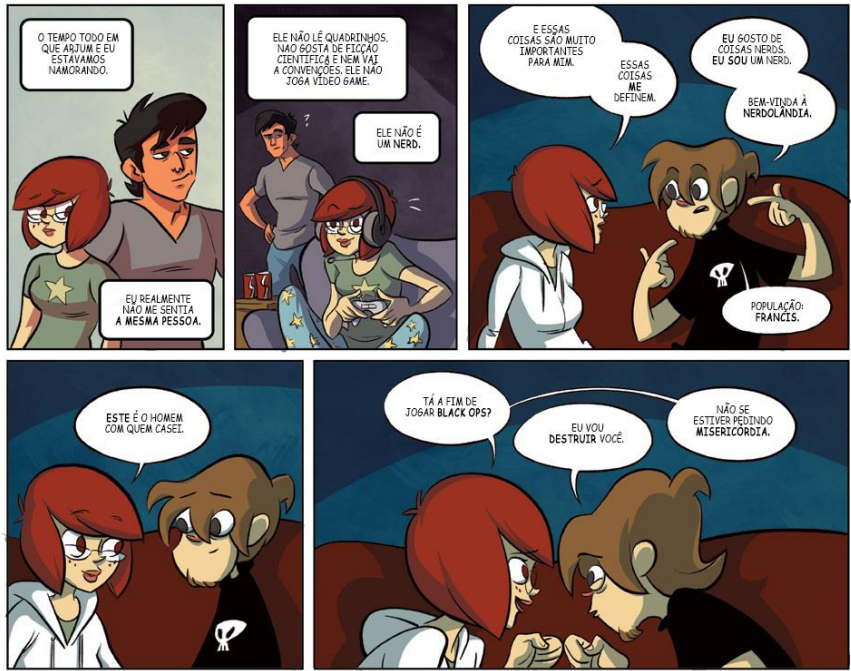
Em termos da oralidade fingida, para se manter a autenticidade em português dos diálogos apresentados na primeira tira, foram usados os termos “se for” (primeiro e segundo balões do primeiro requadro), “é mesmo” (primeiro requadro do terceiro requadro) e, no mesmo balão, a mudança de foco de “he’s getting beat up” para “iam bater nele”. O mesmo ocorre na segunda tira, nos termos “tipo o quê?”, no segundo balão do segundo requadro e “peraí!”, no primeiro balão do terceiro requadro.

## NEWLYWED GAME

01/31/2013



### JOGO DE RECÉM-CASADOS 31/01/2013



- Dylan Meconis

AMANHÃ: A CONCLUSÃO DA HISTÓRIA!

### PATHOS OF KHAN 02/21/2013



- Dylan Meconis

## A IRA DE KHAN

21/02/2013



– Dylan Meconis

Em se tratando da subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito da tira deve ter o conhecimento de que fazer parte do universo nerd/geek é mais que um simples hobby. Além do tempo devotado para a leitura de HQs e o ato de assistir filmes e acompanhar séries de TV, sem esquecer daqueles que ainda são devotos dos jogos de vídeo game, o fã de cultura *pop* costuma incluir sua paixão em outros aspectos de sua vida, seja no grupo de amigos, em boa parte de seus gastos e até mesmo em trabalhos acadêmicos. Ademais, como exposto na tira, a cara metade do nerd/geek deve ou fazer parte deste mundo ou ter uma boa dose de paciência para com as suas idiossincrasias.

Em relação à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT se deu com o termo “*geek*”, usado na primeira tira. Apesar de usar os termos *nerd* e *geek* como sinônimos neste trabalho, acredito que o primeiro é de uso mais corrente e tem maior utilização quando o amante de cultura pop fala a respeito de si mesmo, o que ocorre com Francis na tira, motivo pelo qual o utilizei na versão traduzida. Tal fato também motivou o trecho “nerdlândia” em substituição a “*geektown*”, uma espécie de referência à *Disneylândia*, na qual não senti a necessidade de explicitar a informação *USA*. Afinal, a tira se passa nos Estados Unidos, fato conhecido pelo autor/leitor implícito da mesma. Outra instância de UT

se deu no último balão da tira. Como não sou um jogador regular de vídeo game, tive que pesquisar sobre o que tratava o “pedido de misericórdia” mencionado por Marcy, vindo a descobrir que uma premiação no valor de 35 pontos do popular jogo *Call of Duty: Black Ops* (mencionado na tira) é chamada *No Mercy* (Sem Misericórdia), e requer que o jogador mate cinco zumbis em menos de três segundos. Outra UT ocorreu na tradução das palavras “comics” na primeira e na segunda tira. Marcy é uma fã de HQs, e poderia se referir a eles tanto como quadrinhos quanto como gibis, sendo que preferi a primeira opção. Já Arjun Khan é um leigo no assunto, e o termo geralmente utilizado por aqueles que pouco conhecem a mídia e irrita os fãs é “revistinhas”, motivo pelo qual o escolhi para ser utilizado pelo ex-namorado de Marcy, o que acaba por envolver o conceito de oralidade fingida, também.

O procedimento de estrangeirismo foi usado na manutenção do termo “gamer”, presente no segundo requadro da segunda tira, já reconhecido por usuários de vídeo games como um entusiasta deste universo. Já em relação aos títulos, a primeira tira apresenta a tradução literal de “newlywed game”, representando a situação que reafirmou o relacionamento do casal que havia se casado recentemente, além de uma das coisas que os aproxima e ajuda a defini-los, a paixão por jogos. A segunda tira apresenta o termo “pathos”, que indica “uma qualidade que evoca pena ou tristeza”<sup>37</sup> (tradução minha), de acordo com o *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*. Preferi usar uma referência já mencionada, o filme *A Ira de Khan*, indicando o dissabor do personagem por ter sido preterido por Marcy.

Sobre a oralidade fingida, a primeira tira apresentou alguns trechos que demandaram certa atenção “Like myself” tornou-se “a mesma pessoa” no segundo recordatório do primeiro balão e “is me” foi vertido para “me definem” no segundo balão do terceiro requadro. Isto se deve a tentativa de encontrar alternativas que soassem autênticas e naturais na língua portuguesa.

O leitor/tradutor implícito reconhece que a existência do humor no último requadro da segunda tira se deve à referência ao jogo *Angry Birds*, presente nas telas de milhões de *smart phones* ao redor do mundo. Trata-se de uma tentativa bastante pueril de Arjun Khan tornar-se o “melhor *gamer* do mundo” para reconquistar Marcy, como afirma a tira, o que explica o sentido original do termo

---

<sup>37</sup> “A quality that evokes pity or sadness.”



*pathos* utilizado por Scott Kurtz no original. Não concordo com o autor nesta indicação de que o personagem é digno de pena, mas reconheço que o domínio sobre nuances do universo *pop* por uma parcela dos nerds/geeks não é algo que se resolva adquirir de uma hora para outra. Ele é praticamente um conhecimento especializado que é partilhado por aqueles que praticamente resolveram transformar um ou vários *hobbies* em um estilo de vida.

### 3.3 Análise evidenciando a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução

O próximo agrupamento de tiras terá como foco a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução como elemento de ligação, principalmente os aspectos relacionados aos procedimentos de tradução e às unidades de tradução (UTs).

#### AFICIONADUDES

07/21/2014



#### VICIA-BROS

07/21/2014



A respeito da subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito deve estar ciente de que o contexto original trata do luto do personagem Cole pelo ator James Garner (1956-2014) e envolve o conhecimento de séries de televisão veiculadas na década de 70.

Com relação à tradução subordinada, houve o cuidado em centralizar o texto dentro dos balões como no original, além do uso do negrito para enfatizar os seriados referenciados.

Relativamente à oralidade fingida, procurei manter na tradução o ritmo oral de bate papo informal entre dois amigos presente no original.

Visando a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, dois trechos foram tratados como UTs. No primeiro, o trecho *Rockfordphile*, referência a um fã ardoroso da série Rockford Files, conhecida no Brasil como Arquivo Confidencial (1974-1980), estrelada pelo ator então recém-falecido. A utilização de **fã número 1** sugere a intenção original e, também, a idade do personagem, já que não é uma expressão de uso corrente atualmente. O outro, *Columbro*, mostraria a preferência do personagem Brent pelo seriado *Columbo* (1971-1978), estrelado pelo ator Peter Falk. Não consegui uma possibilidade na língua da tradução que citasse esta produção televisiva.

O procedimento de tradução é a adaptação, no trecho *Columbro* supracitado. Além de não haver um equivalente apropriado ao termo, manter o contexto de séries setentistas na língua da tradução alcançaria apenas leitores mais velhos. A intenção em relação a esta tira foi garantir o humor, alcançando um público, embora *nerd/geek*, mais amplo. Daí a resolução em focar no termo *arquivo*, presente tanto na tradução da série original quanto na daquele escolhido para substituir a referência de origem, *Arquivo X (X-Files)*. A adaptação também ocorre na tradução do título da tira, onde fiz um amálgama entre as línguas inglesa e portuguesa para utilizar o termo *bro* (irmão, parceiro), o que não ocorreu no original.

Os componentes psicofisiológicos implicados envolveram a memória sobre séries televisivas, perseverança em obter o humor, mesmo havendo uma mudança de foco e uma boa dose de criatividade.

A subcompetência estratégica serviu para avaliar resultados parciais, já que inicialmente haveria a referência a série *Maverick*, estrelada por James Garner. Cole diria que gostava de *Maverick*, no que Brent retrucaria que preferia um Opalão. Foi identificado o problema na tradução pelo fato do contexto desejado no trabalho, a cultura *pop*, ter sido eliminado. A compensação da deficiência se deu com o retorno do contexto referente ao universo *nerd/geek* e também por meio da análise de que Cole é mais velho do que Brent e a citação de um seriado mais atual e mais adequado a faixa etária deste (*Arquivo X*) manteria a coerência com as imagens

apresentadas nas tiras originais. Houve também a escolha em potencializar o humor pela inclusão da diferença que a vida de Cole que renderia um episódio de uma série policial, enquanto a de Brent, uma temporada inteira de um seriado que lida com situação estranhas e inexplicáveis a cada episódio.

### BAD SPORT 11/21/2014



### APELÃO 21/11/2014



No tocante à subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito deve ter conhecimento das semelhanças e diferenças no comportamento apresentado tanto pelos fãs de esportes quanto daqueles entusiastas da cultura *pop*.

Os componentes psicofisiológicos envolvidos dizem respeito à memória sobre séries televisivas cujos finais deixaram a comunidade *nerd/geek* em polvorosa, por não terem alcançado o nível de qualidade desejado por seus fãs ardorosos e a criatividade em conseguir manter o humor presente no original, porém tentando alcançar um efeito mais abrangente em relação ao humor presente na solução encontrada.

O procedimento de adaptação foi aplicado na versão em português do título da tira. No original, o termo “bad sport” exemplifica o comportamento do personagem Robbie e mantém o contexto esportivo, o que acaba por se dissipar na tradução.

Uma possibilidade que manteria, em parte, a ideia original, seria “mau perdedor”. Porém, a solução apresentada parece exemplificar de maneira mais adequada tanto o jeito extremo de torcer de Robbie quanto a sua maneira de lidar com a crítica que lhe é feita por Cole que, na opinião dele, tem uma paixão tão grande pela cultura *geek/nerd* quanto a dele pelo futebol.

A subcompetência de conhecimentos sobre a tradução apresenta como primeira UT o trecho “come over”, que poderia ter sido traduzido por “aparecer” ou “pintar por aqui”, mas a solução final foi escolhida tendo em vista a informalidade da situação, uma reunião entre amigos para assistir um jogo de futebol. A solução “horda” para “mob” levou em conta o comportamento quase barbárico, praticamente irracional, de uma torcida quando seu time perde um jogo. “Drunken rage” também levou em conta o estilo coloquial e humorístico do original. Outras soluções consideradas foram “tomar todas” e “enfiar o pé na jaca”. A primeira opção foi preterida por ter considerado a versão impressa mais divertida. Já a segunda não foi usada por razões do espaço disponibilizado, incorrendo nos termos da tradução subordinada.

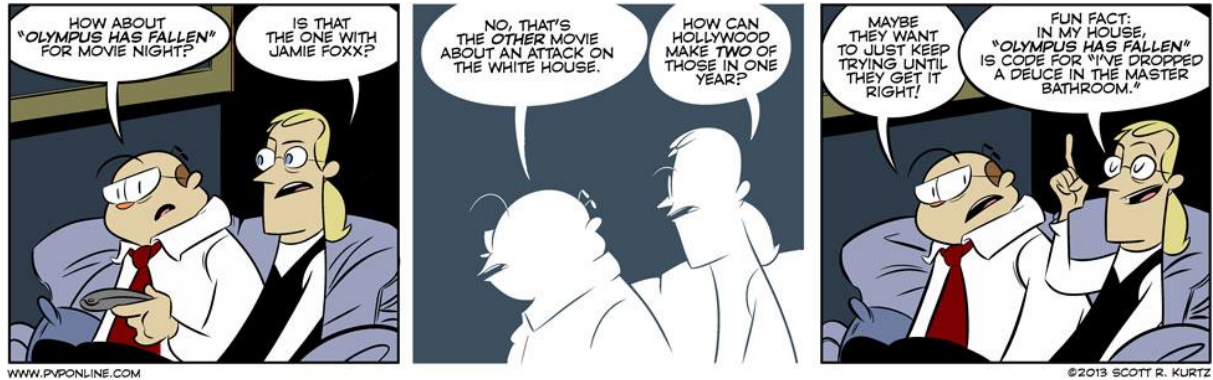
Quanto à tradução subordinada, o trecho em negrito foi mantido e a distribuição de informações entre as linhas procurou seguir o modelo do original. No último balão houve, apenas, a inversão entre as ações de “tocar fogo na cidade” e “encher a cara”, comparando-se com o original.

A subcompetência estratégica foi uma base para avaliar resultados parciais, já que, inicialmente, a referência à série *Battlestar Galactica*, a segunda com o mesmo título, veiculada entre 2003 e 2009, seria mantida. Assim, como ocorreu na tira *Mãe Solo*, o pensamento inicial seria agradar o fã que conhece o contexto original. Caso o mesmo não ocorresse, ele não seria o leitor implícito esperado para a tira. Porém, analisando o objetivo final almejado, houve a intenção em manter o contexto de seriados cujos finais teriam sido considerados insípidos, mas que fossem do conhecimento de um número maior dos possíveis leitores da tira. O resultado obtido foi o seriado *Lost*, veiculado entre 2004 e 2010. A decepção daqueles que acompanharam todo o enredo ao depararem-se com o seu fim foi tão noticiada que é conhecida até por aqueles que nunca viram um só episódio do programa e tal fato torna o humor do elemento traduzido mais amplo do que o alcançado ao se citar a série de ficção científica apresentada originalmente.

Em referência à oralidade fingida, houve a tentativa na tradução em replicar a conversa entre dois amigos que se inicia com um convite amigável e descamba para uma discussão envolvendo gostos díspares. A informalidade da situação levou ao uso de expressões como “dar as caras” no primeiro requadro e “encher a cara” no último.

## CODE WORDS

01/08/14



## PALAVRAS-CÓDIGO

08/01/14



Mediante a subcompetência extralinguística, o tradutor implícito deve ter consciência da tendência hollywoodiana em lançar dois filmes com a mesma temática em datas muito próximas, como ocorreu, por exemplo, com *Armageddon* e *Impacto Profundo* (ambos lidando com um meteoro que poderia destruir a Terra) em 1998 e *Assalto à Casa Branca* e *O Ataque* em 2013, mencionados na tira.

Emprega-se a adaptação como procedimento de tradução em boa parte das versões de títulos de filmes lançados em terras brasileiras, o qual é o caso do título apresentado na tira: “Invasão à Casa Branca”. O curioso é o fato da tradução do título da película também se encaixar na metáfora encontrada no original: branco é a cor geralmente encontrada nos banheiros, além do assento sanitário apresentar majoritariamente tal coloração. A adaptação também ocorreu no trecho “I’ve dropped

a deuce”. A tradução literal poderia ter sido utilizada: “soltei o número 2”. Porém, como o filme citado é um típico *blockbuster* americano, cheio de efeitos especiais, cenas de ação e explosões, a solução “soltei um torpedo” foi a metáfora escatológica escolhida. Para a tradução do título, o procedimento utilizado foi o decalque. A solução “senhas” chegou a ser cogitada, mas “palavras-código” tem, a meu ver, um ar mais cinematográfico, o que se encaixa melhor no contexto da tira.

Relativamente à oralidade fingida, houve a atenção em manter a informalidade do diálogo entre os dois amigos, com uma preocupação especial em relação ao humor escatológico que dá o tom do humor apresentado.

Pela subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, as UTs ocorreram no último balão, apresentado no terceiro requadro. A primeira, “fun fact”, foi pensada como “uma piada” e “um fato curioso” até se chegar à solução produzida. Já para “I’ve dropped a deuce in the master bathroom”, as possibilidades “soltei uma bomba”, lancei um torpedo”, “mandei um torpedo” foram especuladas até a versão final ser decidida.

No que diz respeito à tradução subordinada, as soluções tradutórias encontradas para o segundo balão do primeiro requadro e para o primeiro balão do segundo requadro apresentaram uma quantidade menor de termos do que o original, o que obrigou a uma centralização do texto com o espaço branco mais acentuado para emuldar-lo.

## FLY ON THE WALL 11/18/13



## MOSCA NA PAREDE

18/11/13



O tradutor munido da subcompetência extralinguística deverá reconhecer o momento histórico na história dos Estados Unidos quando Edward Snowden, ex-agente da CIA (a Central de Inteligência Americana), liberou informações confidenciais do NSA, a Agência Nacional de Segurança americana, uma situação que repercutiu inclusive no Brasil, onde se descobriu que ligações telefônicas de órgãos governamentais estavam sendo grampeadas. Além disso, deve estar ciente do desgosto que certos espectadores de séries de TV sentem ao ter *spoilers* (novidades apresentadas em um episódio ainda não visto, com efeito “estraga prazeres”) de suas séries expostos na internet ou em qualquer outra mídia.

O leitor/tradutor implícito da tira deve também necessita saber a respeito de *Walking Dead*, a série de TV que trata do apocalipse zumbi e é veiculada desde 2010, baseada na série em quadrinhos criada por Robert Kirkman publicada desde 2003.

A primeira UT, na modalidade de subcompetência de conhecimentos sobre tradução, ocorre com a sigla “NSA”, descrita acima. Chegou-se a cogitar substituí-la por “FBI” ou “CIA”, já que estas organizações são mais conhecidas pelo público que acompanha seriados ou filmes policiais no Brasil, mas um dos agentes que aparecem no último requadro tem um boné com as iniciais com as letras “SA”, o que inviabilizou o planejamento inicial. A solução encontrada, então, foi “Serviço de Inteligência”, como forma de explicar para com quem Brent estava supostamente se comunicando, porém perdendo parte do contexto apresentado no original. Verifiquei em publicações sobre séries de TV e no *google* se a frase do último balão, com o texto “*What the hell, Rodriguez?*” referenciava um bordão encontrado em algum elemento da cultura *pop*. A partir da negativa, a solução apresentada mostra o título

do poema de Carlos Drummond de Andrade, publicado em 1942. Tal estratégia tanto utiliza uma questão acompanhada de um nome próprio, quanto faz uso da indicação de não se saber o que fazer diante de uma situação, o que é bem apropriado para a cena apresentada ao final da tira e à expressão do agente de óculos escuros. Neste caso, não há um elemento da cultura *pop* no original, porém, a versão traduzida introduz um exemplo presente na literatura brasileira.

Por intermédio do conceito de oralidade fingida, o diálogo de Brent com um agente do governo imaginário que se revela bem real é um anúncio de intenções que envolve a ameaça da revelação de segredos (*spoilers*, no caso), sendo que a tradução seguiu o modelo original.

A tradução subordinada foi observada em dois requadros. No terceiro, o trecho “I’d hang up” foi vertido para “recomendo que desliguem” ao invés de “eu desligaria” para poder utilizar melhor o espaço do balão disponível. Já o terceiro requadro teve, no texto traduzido, uma economia de texto em relação ao original, ficando este centralizado em uma única frase.

O título da tira serve-se do procedimento de tradução palavra por palavra, que indica, assim como no original, ser capaz de observar uma situação sem ser notado. Já a adaptação foi utilizada na tradução do texto já supracitado do último balão.

## I'M WITH QUI GON

12/02/2014





## ESTOU COM QUI GON

02/12/2014



Ponderando sobre a subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito deve reconhecer que os dois personagens que fazem parte da tira são os mestres *Jedi* Yoda e Qui Gon Jinn. A cena e os diálogos apresentados fazem referência a *Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma*, quando uma profecia, frequentemente repetida por Qui Gon, fazia referência a um futuro cavaleiro *jedi* que traria equilíbrio para a Força (a crença na qual os jedi acreditam e que lhes dá poder). O jovem mencionado na profecia, que revelou-se ser Anakin Skywalker, mais tarde conhecido como *Darth Vader*, é substituído na tira por J.J. Abrams, o diretor do episódio VII da saga, que foi responsável pelo retorno da saga *Star Trek* aos cinemas, tendo dirigido os dois últimos filmes da série, sendo que o último não foi tão bem recebido pelos fãs da saga.

Pela ótica da tradução subordinada, o fluxo de informações foi dividido entre as linhas para permitir a clareza do texto. No primeiro balão do quarto requadro, inicialmente considerei “sério?” como solução, mas preferi a versão final “isso é sério?” para poder aproveitar melhor o espaço do balão.

Sob a perspectiva da subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT ocorre no primeiro balão do primeiro requadro. Uma das frases mais repetidas por fãs dos filmes da saga *Star Wars* é “I feel a disturbance in the force”, variação de uma fala do personagem *Obi Wan Kenobi* proferida no episódio IV e repetida por *nerds* e *geeks* mundo afora quando uma situação problemática ocorre. Cheguei a cogitar o uso da versão traduzida da expressão: “eu sinto um distúrbio na força”, porém, como J.J. Abrams é visto na tira como uma solução, e não um problema, resolvi usar “elemento convergente”, fazendo referência ao terceiro livro (*Convergente*) de outra saga literária/cinematográfica voltada para o público infanto juvenil: *Divergente*, além do fato de duas das maiores sagas de ficção científica da

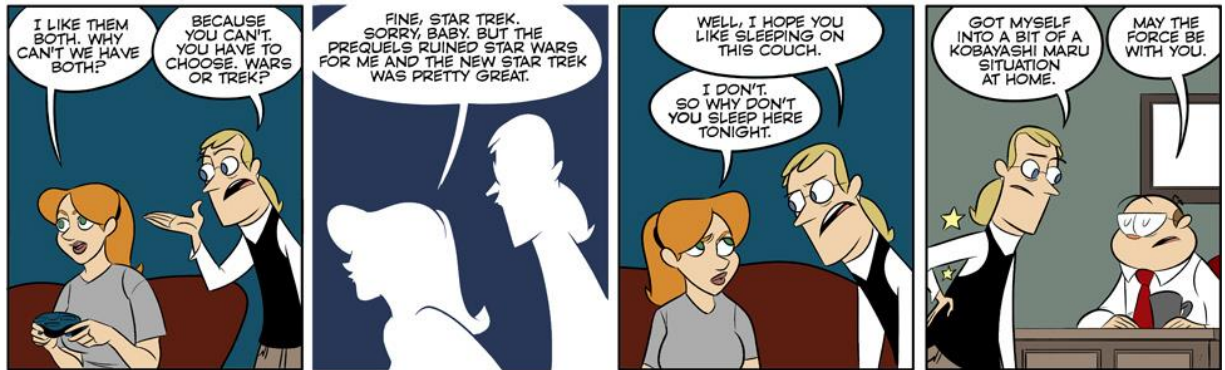
cultura *pop* terem convergido para seu comando. Outra UT ocorre no primeiro balão do terceiro requadro. Para a palavra “cool” cheguei a pensar em “bacana”, “legal” ou “massa”, mas “maneiro” aparece frequentemente em *memes* (mensagens com imagem e texto que são viralizadas nas redes sociais), o que me levou a utilizá-lo. A última UT ocorre no segundo balão do quarto requadro, no trecho “light saber cross guard”. Uma busca na internet mostrou que a nova arma empunhada por Kylo Ren, vilão do episódio VII, é comumente referida como “sabre de luz em forma de cruz”, e assim a mantive como a tradução do termo.

A partir da perspectiva da oralidade fingida, os cavaleiros jedi têm um falar solene, respeitoso. Yoda, além disso, tem na sua oralidade frases invertidas. Essas características foram observadas e mantidas também na versão traduzida. Para a versão de “support his efforts”, no primeiro balão do segundo requadro, recorri ao lema dos cavaleiros jedi: “Que a força esteja com você” para a solução produzida: “Que eles possam dar apoio aos seus esforços.” Acrescentei a palavra “sempre” ao segundo balão do primeiro requadro, pois assim creio que a frase tenha soado melhor em português. Utilizei “atroz” como tradução para “freaking” no segundo balão do terceiro requadro por acreditar que combina com o modo calmo e filosófico de falar do diminuto mestre.

O estrangeirismo foi o procedimento expresso pelo termo “*fanboys*”, que ocorre no primeiro balão do segundo requadro. Tal termo é aceito pelos *nerds/geeks* brasileiros com o mesmo significado original, um fã obsessivo de certos elementos da cultura *pop*. A tradução palavra por palavra foi utilizada no título da tira, que mostra que o autor da tira confia em J.J. Abrams para melhorar os rumos da saga Star Wars, depois dos resultados apenas satisfatórios do criador da saga George Lucas ao dirigir os episódios I, II e III, que se passavam anteriormente aos episódios IV, V e VI, lançados previamente.

## NO WIN SCENARIO

02/11/2013



WWW.PVPONLINE.COM

©2013 SCOTT R. KURTZ

## A JORNADA DA GUERRA SEM VENCEDORES

02/11/2013



WWW.PVPONLINE.COM

©2013 SCOTT R. KURTZ

Valendo-se da subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito deve conhecer o comportamento polarizado que boa parte da comunidade nerd/geek apresenta: os fãs da *DC Comics* criticam os da *Marvel Comics* e vice-versa, o mesmo acontecendo com os leitores das sagas literárias *Harry Potter* e *Percy Jackson*. No escritório da *PvP*, a rivalidade envolve Brent e Cole, representando respectivamente *Star Wars* e *Star Trek*. O leitor/tradutor implícito também percebe a ironia ao final da tira, quando Brent e Cole usam expressões pertencentes a *Star Trek* e *Star Wars*, respectivamente, sendo que cada um é fã incondicional da outra série.

Dispondo da subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira instância de UT ocorre no primeiro balão do primeiro quadro, com a repetição do termo “both”. Preferi utilizar “ambos” e “os dois” como solução para evitar a mesma palavra sendo utilizada repetidas vezes em um só balão. No balão apresentado no segundo quadro, o termo “prequels” apresenta uma certa complexidade em relação às possibilidades de tradução. Embora termos como “prólogos” ou

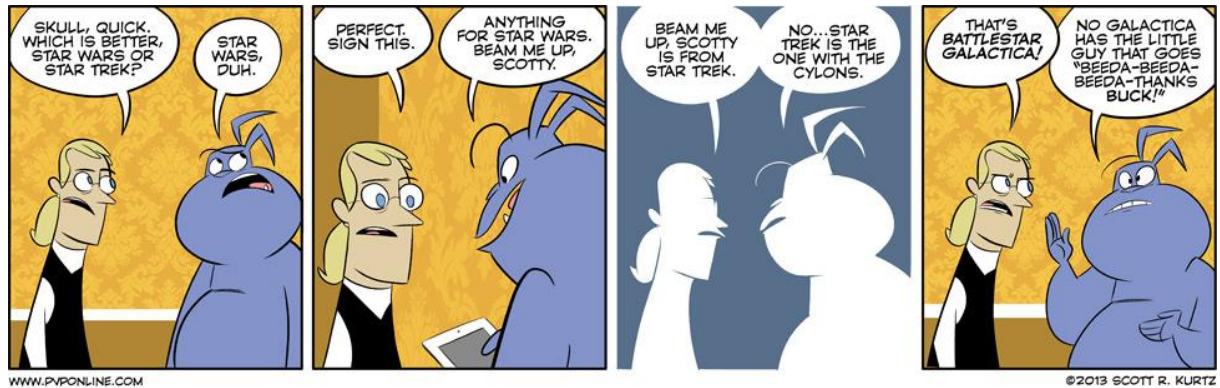
“prelúdios” fossem soluções razoáveis para a palavra, os fãs de *Star Wars* no Brasil se referiam aos episódios 1, 2 e 3 da saga como a “nova trilogia” da saga criada por George Lucas. Porém, como resolvi usar “novo *Star Trek*” para se referir às duas mais recentes películas que reiniciaram a história da tripulação da nave *Enterprise* no cinema, empreguei “os episódios 1, 2 e 3” como solução tradutória.

Empregando a tradução subordinada, resolvi negritar o termo “você” no segundo balão do terceiro requadro para explicitar quem faria uso do sofá na noite descrita na tira, algo que, na minha opinião, combina bem com a expressão do rosto de Jade neste quadrinho. A manutenção do termo “*kobayashi maru*” exemplifica o procedimento do estrangeirismo, no segundo balão do quarto requadro. Trata-se de um teste apresentado no já citado filme *A Ira de Khan* e reapresentado no primeiro filme do novo *Star Trek*, e descreve uma situação onde não pode haver vencedores e é utilizado para testar o caráter dos cadetes da *Frota Estelar*, a organização que monitora a exploração espacial no universo do seriado. O capitão Kirk, comandante da *Enterprise*, conseguiu obter um resultado positivo no teste por meio de trapaça. A transposição é utilizada para a tradução já clássica de uma das frases mais conhecidas da saga *Star Wars*: “Que a força esteja com você”. A adaptação foi utilizada para a versão nacional do título da tira, que se refere ao teste *kobayashi maru* e a situação de Brent ao final da história. Mantive o foco da inexistência da vitória, citando também a tradução original de ambas as sagas.

Pela caracterização da oralidade fingida, o uso de “porque não” no segundo balão do primeiro requadro, “tá certo”, juntamente com a inclusão de “então” no primeiro quadrinho do segundo requadro e “estilo”, no segundo balão do quarto requadro, serviu para tornar o texto mais autêntico nos termos de um diálogo informal em língua portuguesa. Para a tradução de “*baby*”, no primeiro balão do segundo requadro, cogitei “benzinho” e “amor”, mas “querido” pareceu soar mais natural.

## BRAND CONFUSION

02/07/2013



## DARTH VADER, DO PLANETA VULCANO

07/02/2013



De acordo com a subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito deve ter o conhecimento de que uma das coisas que mais irrita os *nerds/geeks* é a tendência de quem não faz parte deste universo confundir diferentes *fandoms*, grupos de fãs de diferentes elementos da cultura *pop*. Os exemplos mais frequentes são as trocas de personagens entre as sagas *Star Wars* e *Star Trek* e das editoras *Marvel* e *DC Comics*. Deve também reconhecer que a última frase dita por *Skull*, inclusive o som que acompanha o diálogo, emula o robô *Twiki*, personagem da série de TV *Buck Rogers no século 25* (1979-1981), baseado no personagem homônimo de HQs, criado por Philip Francis Nowlan em 1928.

Sobre a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a UT ocorre no último balão do quarto requadro. Apesar de ter assistido a série *Buck Rogers* na minha infância, não me lembrava do som feito por *Twiki*, mas uma pesquisa na internet me levou a um vídeo no *youtube*<sup>38</sup> que me permitiu realizar a tradução do trecho.

<sup>38</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yptoacKZ0Tw>.

O procedimento de estrangeirismo é utilizado para a manutenção dos termos “Battlestar Galactica” e “cylons” (seres cibernéticos que são parte da série) pois foi com esta forma que eles são reconhecidos na versão brasileira. Já a adaptação é usada na frase clássica da série *Star Trek* proferida pelo capitão Kirk toda vez que pedia para ser teleportado a bordo da nave *Enterprise* pelo engenheiro de bordo, Montgomery Scott (Scotty), encontrada no segundo balão do segundo requadro e no primeiro do terceiro requadro. A equivalência é novamente utilizada para a tradução do termo “duh”. Em relação ao título a adaptação foi utilizada, fazendo uma citação/homenagem à cena no filme *De Volta para o Futuro* (1985) na qual Marty McFly, viajando no tempo, convence o pai a convidar a mãe para um baile, fingindo ser um alienígena chamado “*Darth Vader*, do planeta Vulcano”, misturando o herói/vilão da série *Star Wars* com o planeta de origem do *Sr. Spock*.

No que se refere à tradução subordinada, cogitei inicialmente usar “qualquer coisa” em vez de “tudo” no segundo balão do segundo requadro, porém o espaço disponibilizado impossibilitou meu intento. Além disso, neste mesmo balão, não foi possível manter “star wars” na mesma linha, pela mesma razão.

Em se tratando da oralidade fingida, o uso de “pensa rápido” no primeiro balão do primeiro requadro e “carinha” no segundo requadro do quarto requadro se deve ao fato de manter a naturalidade da fala coloquial na conversa entre os dois amigos.

## DARK WINGS DUMB TIDINGS

04/03/2015



## ASAS NEGRAS, PALAVRAS BESTAS

03/04/2015



De acordo com a subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito da tira deve reconhecer a ambientação apresentada como uma referência ao seriado *Game of Thrones*, veiculado pelo canal a cabo *HBO* desde 2011 e baseada na série de livros *As Crônicas de Fogo e Gelo*, criada por George R. R. Martin e publicada desde 1996.

Em relação à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, a primeira UT surgiu no trecho “*capitol*”, no primeiro balão do primeiro requadro. Apesar da tradução clássica para o termo ser “capitólio”, *Porto Real* é a capital dos reinos de *Westeros*, onde se passa a maior parte da ação em *Game of Thrones*, motivo pelo termo ter sido utilizado. Outra UT se deu com a onomatopeia usada para indicar o som do corvo “*caw*”. Após uma pesquisa, descobri que o som feito pelos corvos é chamado crocitar e encontrei como sua tradução “cuá”, o que acabei utilizando. No mesmo balão, outra UT considerada foi “*meat cart*”. Considerei “carrinho de carne” e “mercado de carne”, porém como a ênfase no balão são os vermes presentes na carne e devido ao espaço disponibilizado (que remete à tradução subordinada), decidi por “açougue”. No segundo balão do terceiro requadro ocorrem duas instâncias de UTs. A primeira é o termo “*geoffry*”, referindo-se tanto ao odiado (tanto pelos súditos quanto pelos leitores e espectadores) e já falecido rei *Geoffrey*, líder de *Westeros*, quanto à maneira que o *kebob* (na minha versão, *espetinho*) é preparado, frito, o que levou ao infame trocadilho “*geoffrito*”.

O procedimento de tradução literal foi utilizado para a versão brasileira, já utilizada nos livros e na série da *HBO*, dos locais fictícios criados por George R. R. Martin para a sua obra e mantida neste trabalho. É o que ocorre com *King's Landing* / *Porto Real*, *Flea-Bottom* / *Baixada das Pulgas* e *The Wall* / *A Muralha*. A

adaptação foi utilizada no trecho “*spam-crows*”. A adaptação foi usada para a tradução do nome “*Thadeous*”, apresentado na segunda tira do segundo requadro. Cogitei traduzi-lo para “*Tadeu*”, mas assim ele perderia o ar medieval apresentado no contexto da tira, resolvendo manter *Thadeus*, então. Houve também a adaptação do termo “*rat-kebob*”, que aparece no último balão da tira. Considerei “kebab de rato”, mas posteriormente o modifiquei para “churrasquinho de rato”. Porém, a menção ao uso de óleo na preparação do prato presente no trecho “*geoffrito*” me levou à solução “*espetinho de rato*”. Apesar do termo spam ser conhecido no Brasil como os e-mails não solicitados, por vezes utilizados por empresas para alcançar um grande número de pessoas, achei que a referência ao *telemarketing* ampliaria o humor na realidade brasileira. Para tanto, ainda modifiquei o tempo verbal no segundo balão do terceiro requadro para emular o discurso geralmente apresentado pelos operadores de telemarketing: “você estará ganhando”, incorrendo também no conceito de oralidade fingida. A adaptação também foi utilizada para a tradução do título da tira, uma referência ao segundo episódio da terceira temporada do seriado *Game of Thrones: Dark wings, dark words / Asas negras, palavras negras*. Procurando manter tanto o termo “*dumb*” do original quanto à sonoridade de “*negras*”, cheguei à versão apresentada: “*Asas negras, palavras bestas*”.

O personagem sem nome apresentado na tira é um ícone de um membro da Patrulha da Noite (trajando a veste que lhes é característica), uma ordem militar dedicada à proteção da muralha, a fortificação que defende *Westeros* dos selvagens e ameaças sobrenaturais que habitam além dela.

Em relação à tradução subordinada, procurei manter os blocos de informação dentro das linhas disponibilizadas, o que não foi possível nos trechos “*baixada das pulgas*”, no segundo balão do segundo requadro, “*corvos do telemarketing*”, no primeiro balão do terceiro requadro e “*espetinho de rato*”, no segundo balão do terceiro requadro. Deve-se ter em vista que os termos traduzidos apresentam uma maior quantidade de caracteres que os originais. Em relação ao último balão da tira, o termo “*cuá*” teve que se integrar ao restante do texto traduzido, diferentemente do original, para que tudo coubesse no espaço disponibilizado.

Sobre a oralidade fingida, procurei adaptar a mensagem do corvo no segundo balão do segundo requadro aos carros de som que fazem comerciais em algumas cidades brasileiras, anunciando o nome dos estabelecimentos, depois o tipo de produto que vendem e onde se localizam. Desta maneira, utilizei dois pontos logo



após “Açougue do Thadeus”, além de usar “fica” em vez de “é localizado” para tornar o processo de informação mais informal, tendo-se em vista o tipo de comercial que é almejado.

### 3.4 Análise ressaltando as noções da oralidade fingida

A seleção final de tiras leva em conta como fator principal o modo de expressão próprio dos personagens, o que incorre nos conceitos envolvidos no estudo da oralidade fingida.

#### ONE TAKE 04/13/2015



#### SEM CORTES 13/04/2015



Com respeito à subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito da tira deve ter o conhecimento que o contexto da tira envolve a série em 13 episódios que o *website/aplicativo Netflix* desenvolveu para o personagem Demolidor (*Daredevil*), da *Marvel Comics*. Deve reconhecer os personagens da HQ/série e onde a ação delas se passa.

Referindo-se à representação icônica, *Skull* é um ícone do personagem Demolidor, trajando o uniforme que o personagem veste durante a série da *Netflix*,

baseado na vestimenta utilizada na minissérie em quadrinhos “*Demolidor: O homem sem medo*”, de Frank Miller (1993). A máscara usada por *Skull* não tem espaço para os olhos devido ao vigilante da *Marvel Comics* ser cego. Na fantasia vivenciada por *Skull*, Francis, que aparece no primeiro requadro, seria o símbolo de Foggy (Franklin) Nelson, parceiro de Matt Murdock (alter ego do *Demolidor*) em um escritório de advocacia. Francis não lembra fisicamente Foggy, já Cole, levemente careca e gordo, tem uma razoável semelhança com Wilson Fisk, o *Rei do Crime*, nêmesis do *Demolidor* e vilão da série da *Netflix*.

A primeira UT, relacionada à subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, é verificada no primeiro balão do segundo requadro. Pensei em utilizar a mesma solução do tira “códigos”, “banheiro principal”, mas creio que “suíte master” tem um ar mais adequado a um local relacionado a heróis de HQs. A outra UT ocorre no último balão do quarto requadro: “You gotta kiss it”. Após muita ponderação, e considerando que o personagem *Skull* é um *troll* que tem a inocência de uma criança, utilizei a expressão empregada por jovens infantes quando se machucam, tendo suas mães como solução. As noções de oralidade fingida também permeiam as UTs analisadas.

O *troll* *Skull* age como uma criança fantasiada de super-herói e sua fala deve transmitir isso, incluindo aí as versões das onomatopeias utilizadas, seguindo a noção da oralidade fingida. Já Francis e Cole agem como a voz da consciência da tira e sua forma de se expressar serve para nos trazer à realidade, fazendo perguntas para conseguir entender o que acontece no decorrer da ação da *webcomic*.

Figura 8 – Comparações entre as versões (HQ e Netflix) de Foggy (Franklin) Nelson e Wilson Fisk (Kingpin).<sup>39</sup>



A tradução das onomatopeias “hyya”, “kyya” e “hyaa – ahh” é um exemplo do procedimento de equivalência. Elas indicam gritos que acompanham golpes durante a prática de artes marciais, sendo que o último é uma mistura de chamado à ação e a dor da queda que Skull levou. O mesmo ocorre com “nnggh”, que indica a dor após o acidente sofrido. Já o processo de melhorias ocorre no trecho “Daredevil kick”. Não que haja erro algum no original, mas a tradução para o nome do personagem é, na minha opinião, inadequada. *Daredevil* poderia ser traduzido como *Atrevido*, como o foi na série de desenhos animados do personagem *Homem-Aranha* da *Marvel Comics* lançada na década de 90. Porém, o uniforme do herói (não a versão embrionária utilizada na série) traz, no peito, as iniciais DD. Uma boa solução, no meu conceito, seria *Desafiador*, porém o personagem *Deadman*, da *DC Comics*, já foi traduzido assim. Entretanto, a solução “Chute Demolidor” ficou ainda mais apropriada, por sugerir toda a potência do golpe fictício, capaz de “demolir” o adversário. No título, houve o processo de adaptação para “one take”, expressão que indica que uma cena foi gravada, do início ao fim, “sem cortes”. Foi o que ocorreu no episódio dois da série, em que o personagem título invade um esconderijo e surra alguns bandidos em uma cena ininterrupta que dura seis minutos.

A concepção da tradução subordinada é indicada no segundo balão do terceiro requadro, no qual posicionei o grito (como no original), ao fundo do balão, para aproveitar o seu formato.

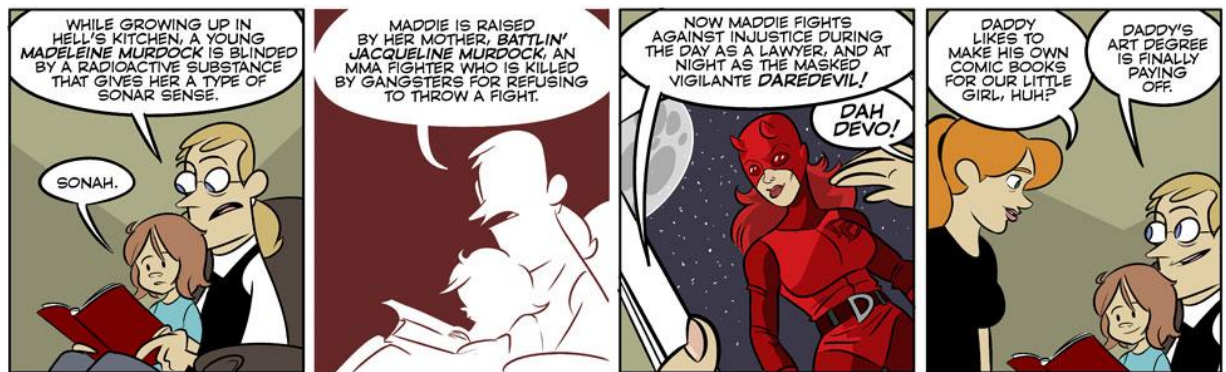
<sup>39</sup>Figura 8 disponível em: [http://marvel.wikia.com/wiki/Franklin\\_Nelson\\_\(Earth-1610\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Franklin_Nelson_(Earth-1610)), [http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Foggy\\_Nelson](http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Foggy_Nelson), [http://marvel.wikia.com/wiki/Wilson\\_Fisk\\_\(Earth-199999\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Wilson_Fisk_(Earth-199999)) e [https://en.wikipedia.org/wiki/Kingpin\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Kingpin(comics)).

Figura 9 – Demolidor (*Daredevil*) e Desafiador (*Deadman*).<sup>40</sup>



## READING IS FUNDAMENTAL

09/18/2015



WWW.PYRONLINE.COM

## A IMPORTÂNCIA DA LEITURA

18/09/2015



WWW.PYRONLINE.COM

©2015 SCOTT R. KURTZ

O leitor/tradutor implícito da tira, mediado pela subcompetência extralinguística, deve reconhecer os elementos pertencentes às origens do personagem *Demolidor*, para poder identificar os elementos que foram modificados para se encaixar em um contexto modernizado, incluindo aí a troca de gênero do personagem e de rudimentos que fazem ou fizeram parte de sua história. Temos o alter ego do vigilante, Mathew Murdock, que torna-se Madeleine Murdock. O poder

<sup>40</sup> Figura 9 disponível em: <http://www.hollywoodthegame.net/?p=970>.

<http://marvel.com/characters/11/daredevil>

e

que possui, um sentido de “radar”, é substituído por um de “sonar”. Seu apelido, Matt, é vertido para Maddie. Seu pai, o lutador de boxe Jack “Gladiador” Murdock é transformado na lutadora de MMA (*Mixed Martial Arts*) Jacqueline “Gladiadora” Murdock e, na versão brasileira, Demolidor tem que se tornar a versão feminina Demolidora. Além disso, o conhecimento do novo contexto do leitorado de quadrinhos americano, no qual, segundo Schenker (2014), 46,67% é formado pelo segmento feminino, é reconhecidamente importante. Elas ajudam a manter títulos de super-heroínas como a *Capitã Marvel*, *Batgirl* e *Ms. Marvel* (uma adolescente de origem muçulmana, sucesso de crítica e vendas, algo impensável há alguns anos) nas bancas, fazem parte da equipe de criação de HQs (como Gail Simone, escritora de *Sonja*, a *Guerreira* e Babs Tarr, desenhista de *Batgirl*) e estão ajudando a mudar a mentalidade no que se refere à produção de HQs. Personagens clássicas como a supracitada *Sonja* e *Vampirella* irão deixar de aparecer seminuas em suas HQs, em uma decisão que agradou o público feminino e irritou os leitores mais tradicionais, o que muito reflete a misoginia presente na sociedade, claramente perceptível nas redes sociais.

Figura 10 – Comparações entre as versões clássicas e modernas (2016) de *Sonja*, a *Guerreira* e *Vampirella*.<sup>41</sup>



Duas instâncias de UT ocorreram, amparadas pela subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, em momentos em que ponderei que certos trechos seriam fortes dentro do contexto de uma história contada para uma criança, mesmo

<sup>41</sup> Figura 10 disponível em: <http://www.deviantart.com/morelikethis/271518886>, <http://www.heavymetal.com/news/look-whats-happening-to-vampirella-and-red-sonja-and-dejah-thoris> e <http://www.vampirelore.co.uk/artists/gonzalezJ.html>.

que ela não tenha ainda o entendimento suficiente para entender tudo o que ali se passa. Prefiri, então, substituir “blinded” (ficou cega), presente no primeiro balão do primeiro quadro, por “perdeu a visão” e “killed” (morta), parte do balão do segundo quadro, por “assassinada” (ainda um tanto pesado, mas mais difícil de ser entendido por uma criança). Já para “art degree”, que se encontra no segundo balão do quarto quadro, imaginei que “graduação em artes” ampliaria o contexto para tanto artes cênicas, quanto visuais ou plásticas, então preferi me ater ao ato de desenhar, o que levou à solução encontrada.

Conforme a representação icônica, o uniforme da Demolidora é um ícone daquele vestido pelo personagem da *Marvel Comics*, apresentando algumas diferenças, como as letras DD se localizarem acima do seio esquerdo de Jacqueline, ao invés da versão centralizada no peito do original. Além disso, o cinto da personagem criada por Brent apresenta a letra D no cinto que usa, um expediente comum nas HQs, como ocorre com o *Arqueiro Verde*, da *DC Comics* e *Galactus*, da *Marvel Comics*. Outra diferença aparente é o cabelo longo da *Demolidora*, que fica à mostra, e é ruivo assim como o de Matt Murdock.

A tradução do título da tira emprega o procedimento da transposição, modificando o “Fundamental” do original para “Importante” e tornando este um substantivo, o que levou à solução apresentada. Minha intenção era tanto mostrar a importância do processo de leitura por si só, para desenvolver a criatividade de uma criança ao se ler para ela e, também, como é essencial saber ler pelas entrelinhas, para se entender, por exemplo, que há muito mais na tira escolhida do que a apresentação de um personagem em um gênero diferente do que é originalmente mostrado.

Verificando o panorama da oralidade fingida, tem que se prestar atenção no fato de que boa parte da tira trata de um pai contando uma historinha para sua filha. Como já dito acima, procurei utilizar termos que não chocassem a criança, embora elas geralmente prestem mais atenção a como a história está sendo contada do que ao conteúdo da mesma. Além disso, procurei retratar como uma criança tão jovem pronunciaria “sonar” e “Demolidora”, para que o efeito fosse análogo ao do original.

## GREAT HERA 03/30/2015



## GRANDE HERA 30/03/2015



O leitor/tradutor implícito, respaldado pela subcompetência extralinguística, deve saber que as convenções de quadrinhos envolvem a participação de escritores e desenhistas de HQs, além de atores de filmes e séries de televisão que são parte da cultura *pop*, levando a filas de fãs que desejam ter suas HQs e fotos autografadas, além de tirar fotografias com seus ídolos. Deve também reconhecer a atriz mencionada, Susan Eisenberg, como a voz da personagem *Mulher Maravilha*, da *DC Comics*, no desenho animado da *Liga da Justiça* (2001-2006). Além disso, é necessário reconhecer a menção à série de TV da *Mulher Maravilha* (1975-1979), na qual o alter ego da personagem, Diana Prince, se transformava na heroína após girar o corpo repetidas vezes.

O diálogo, baseado no conceito de oralidade fingida, mostra a descrença de Francis com a ingenuidade infantil de Skull em achar que a atriz que dá voz a uma personagem fictícia não é, na realidade, a própria. Ele fala com o *troll* como os pais ensinam para seus filhos conceitos com os quais ainda não estão familiarizados. Já Skull dá voz a toda sua inocência e incredulidade ao defender as suas crenças,

mostrando, como fazem as crianças, que é lógico que está certo, dentro de sua lógica infantilizada. O uso dos trechos “de verdade”, no segundo balão do segundo quadro e “aí, então, ela vira” no último balão, mostram exemplos de falas infantis que usei para a tradução da fala de Skull. Já o termo “realmente”, no primeiro balão do segundo quadro, mostram o esforço de Francis em se expressar como um adulto racional.

A representação icônica é demonstrada pelo gesto com os dedos feito por Skull no último quadro, um símbolo do processo de transformação de Diana na *Mulher Maravilha*, que ocorria em todos os episódios da série estrelada por Linda Carter.

Empreguei o procedimento de tradução palavra por palavra versão brasileira do título, que é a frase comumente utilizada pela Mulher Maravilha no desenho animado *Superamigos* (1973-1985). Já a equivalência foi usada na tradução supracitada de “a-doy” para “dããã!”.

A primeira instância de UT, evidenciando a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, ocorre no primeiro balão do primeiro quadro. O fã de HQs que acompanha o mercado americano de perto conhece as convenções de quadrinhos que ocorrem frequentemente, como a “*Emerald City Comicon*,” que ocorre anualmente em Seattle, nos Estados Unidos. Cheguei a cogitar substituir esta referência pela “*Comic Con Experience*”, em São Paulo, mas desta forma iria incorrer no conceito de suspensão da descrença, definido pelo *website dictionary.com* como o “sacrifício do realismo e lógica por uma questão de diversão”<sup>42</sup> (tradução minha). Os leitores da tira têm consciência de que os personagens agem em território norte americano e trazer a referência para o Brasil daria uma sensação incômoda a eles. Resolvi, então, utilizar a maior convenção de quadrinhos atualmente, conhecida por *nerds* e *geeks* mundo afora, a “*San Diego Comicon*”, permitindo uma referência a ser identificada até mesmo por alguns leitores que não fazem parte deste universo, mas podem reconhecê-la graças ao crescente interesse da mídia mundial pelo evento que ocorre anualmente no mês de julho. A outra UT ocorre no segundo balão do segundo quadro. O termo “a-doy” de acordo com o *website urbandictionary.com*, significa “não brinca”<sup>43</sup> (tradução minha),

---

<sup>42</sup> “Sacrifice of realism and logic for the sake of enjoyment”.

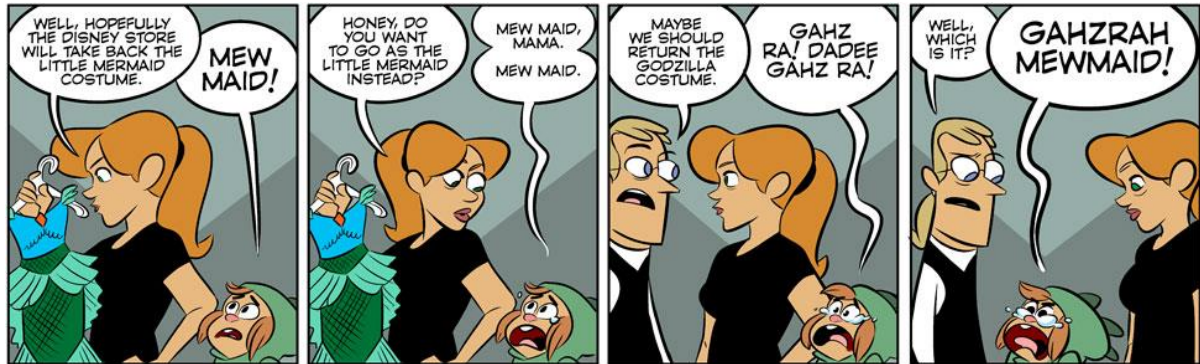
<sup>43</sup> “No kidding”.



“é óbvio, né?”<sup>44</sup> (tradução minha). Resolvi utilizar “dããã!”, que indica a opção de obviedade e amplia o humor na tira.

### BEAUTY AND THE BEAST

10/15/2015



### A BELA E A FERA

15/10/2015



Assinalando a subcompetência extralinguística, o leitor/tradutor implícito deve ter conhecimento sobre a tradição norte-americana das crianças se fantasiarem de personagens que remetem ao sobrenatural ou à cultura *pop* no *Halloween* (*Dia das Bruxas*) para saírem as ruas pedindo doces de casa em casa.

Discorrendo sobre a tradução subordinada, as linhas foram organizadas de modo que informações como “loja da *Disney*” (primeiro balão do primeiro requadro) e “Pequena Sereia” (primeiro balão no primeiro e segundo requadros) pudessem ficar na mesma linha, assim como no original. No segundo balão do terceiro requadro, reorganizei as falas de Katherine para que cada palavra ficasse em uma linha. A palavra “papá” ficou, como no original, sem pontuação alguma, creio que uma referência de que se trata da fala de uma criança.

<sup>44</sup> “Wasn’t that obvious, huh?”

Baseando-se na subcompetência de conhecimentos sobre a tradução, o termo “*honey*”, no primeiro balão do segundo requadro, revelou-se uma UT. Considerei “querida” uma forma muito sisuda para Jade se dirigir à filha pequena. Cogitei a possibilidade “princesa”, mas aí já pareceria que ela estava sugerindo à cria escolher a fantasia da *Disney*, a casa das princesas. Selecionei “docinho” por parecer mais afetivo e ainda garantir a doçura presente no original.

Alicerçado pela oralidade fingida, terminei a última frase do primeiro balão do primeiro requadro com a palavra “sereia”, de modo que Katherine repetisse a última coisa que ouviu, como as crianças costumam fazer. Procurei manter a informalidade dos diálogos, realizado entre familiares, com ênfase dada ao primeiro balão do terceiro requadro. O trecho “qual vai ser?” é econômico verbalmente e bastante semelhante em intenção ao original “which one is it?”. Assim como na tira “A importância da leitura”, procurei replicar o discurso infantil, neste caso tanto ao se referir aos pais quanto aos dois elementos da cultura *pop* retratados nas fantasias a serem escolhidas. Inverti a ordem dos elementos apresentados no último balão por levar em conta que “Pequena Sereia” foi mencionado primeiro, além do fato de, na minha opinião, “selêia zila” soar melhor que “zila selêia”.

O procedimento de tradução palavra a palavra ocorre na tradução do título da tira, sugerindo o conto de fada francês escrito por Gabrielle-Suzanne Barbot (1740), já transformado em desenho animado de longa metragem (1991) pela supramencionada *Walt Disney Company*. Além disso, indica a dúvida de Katherine, filha de Brent e Jade entre as fantasias da delicada sereia Ariel, protagonista do desenho animado da *Disney* de 1989 e o já mencionado monstro japonês *Godzilla*, do qual a pequenina é um ícone nesta tira, de acordo com a representação icônica.

## Conclusões

Para verificar a competência tradutória necessária para o tradutor que lida com o texto quadrinístico, sob o viés da cultura pop, tive como base o trabalho desenvolvido pelo grupo PACTE, da Universidade Autônoma de Barcelona, verificando as subcompetências envolvidas, os demais elementos que estão ligados a elas e como todos eles estão conectados.

De acordo com o esquema mostrado na Figura 1, temos os aspectos relacionados à língua, sejam eles relacionados tanto à de origem quanto à de tradução, representados pela subcompetência bilíngue. Há também a linguagem da informática, simbolizada pela subcompetência instrumental. Estas subcompetências estão relacionadas entre si por setas bidirecionais.

Temos ainda as questões referentes ao conhecimento que o tradutor tem, seja ele enciclopédico, cultural ou específico, refletido na subcompetência extralinguística, ou relacionado ao seu próprio campo de atuação, retratado pela subcompetência de conhecimentos sobre a tradução. Setas opostas também mostram a inter-relação entre as duas subcompetências. Entretanto, é bastante curioso perceber que a subcompetência de conhecimentos sobre a tradução não esteja diretamente ligada à subcompetência bilíngue, já que aquela lida intimamente com a experiência que o tradutor tem com as suas línguas de trabalho, tanto a de origem quanto a de tradução.

No centro de todas as subcompetências supracitadas, em um processo de troca contínua, temos a subcompetência estratégica, aquela que planeja o processo de tradução, verifica os resultados obtidos e avalia se há a necessidade de revisão no trabalho já realizado.

Localizados abaixo das subcompetências, mas simbolizados com setas bidirecionais que indicam que seus elementos alimentam o sistema e são retroalimentados por ele, estão os componentes psicofisiológicos. Eles se compõem de componentes como memória, emoção, espírito crítico, criatividade e síntese.

Não tenho como deixar de enaltecer o trabalho realizado pelo grupo PACTE, pois foi o sistema desenvolvido pelos profissionais que dele fazem parte que a maior parte do arcabouço teórico de que este trabalho se compõe pôde ser desenvolvido. Pude comprovar, com a análise das diversas *webcomics* traduzidas, a importância das subcompetências citadas em seu estudo. Porém, com a exploração de cada tira,

houve a verificação de que as relações entre elas não seguem necessariamente a ordem ou as direções estabelecidas na figura supracitada.

A subcompetência bilíngue é o pré-requisito para que todo o trabalho de tradução seja realizado e permeia todas as outras subcompetências, talvez com a exceção da subcompetência instrumental. A subcompetência extralinguística marcou o início da escolha das tiras, pois o ponto de partida do trabalho foi a existência nelas de elementos da cultura *pop* que mostrassem aspectos interessantes e peculiares deste universo e que permitissem a existência de um humor que pudesse ser vertido para a língua portuguesa, sem que os aspectos *nerds* ou *geeks* fossem perdidos. Em algumas *webcomics*, a criatividade permitia que o título fosse o primeiro elemento a ser traduzido, apenas pela observação dos termos que a compunham em relação às imagens da tira, em outras havia a necessidade de verter todos os balões para que houvesse a inspiração para a sua transposição para o português. Tal fato demonstra que tanto a subcompetência estratégica, quanto à extralinguística e os componentes psicofisiológicos não têm um ordenamento específico em relação ao seu uso. Elementos culturais que são parte da subcompetência extralinguística ou o modo de falar de um personagem que se referem à oralidade fingida podem alterar o tamanho do texto na versão traduzida, o que afeta a subcompetência instrumental. Também, o excesso ou falta de criatividade (componente psicofisiológico) no processo de tradução modifica o procedimento de tradução (subcompetência de conhecimentos sobre a tradução) a ser utilizado, o que também afeta o planejamento e os resultados obtidos (subcompetência estratégica), tudo isto regido pela subcompetência bilíngue. E este é apenas um entre tantos exemplos possíveis de serem realizados com a ligação existente entre os elementos que fazem parte do modelo holístico da PACTE. Mais uma vez reitero que eles foram inestimáveis para a realização de minha pesquisa, mas acredito que o esquema realizado precise ser revisto, algo que pode ser analisado em uma futura pesquisa.

Através da investigação realizada em cada *webcomic*, creio que pode-se perceber que o reconhecimento de elementos visuais (representados por símbolos, ícones ou índices), sejam eles pertencentes a outras HQs, a filmes ou séries de TV e do vocabulário próprio da cultura *pop* seja um elemento essencial para que o tradutor possa, primeiro, entender o humor presente na tira original para, assim,

procurar encontrar a maneira mais adequada para adaptá-la para o leitor *nerd/geek* brasileiro.

Levando-se em conta a intencionalidade do autor das *webcomics* em promover o humor por meio do reconhecimento de referências presentes na cultura *pop*, a tendência de desfecho inesperado já mencionada por Ramos (2007), só ocorrerá se o elemento visual ou verbal fizer parte do conhecimento adquirido por seu leitor. Apesar de algumas tiras apresentarem explicações no decorrer de sua curta trama para que leitores diversos consigam apreender o chiste apresentado ao seu final, a grande maioria depende da imediata identificação de alusões a fontes diversas, mas reconhecíveis graças ao conhecimento universal do meio *nerd/geek*. O público objetivado para a leitura de *PvP* são leitores-implícitos, imersos no universo da cultura *pop*, que acabam se reconhecendo nos personagens que dedicam boa parte do seu dia a dia a comentar sobre os elementos presentes nesta cultura.

Tais elementos referenciados no original pelo criador da obra podem ser transmitidos na língua da tradução de uma maneira que utilize as ideias e conceitos planejados originalmente, pois são do conhecimento da comunidade *nerd/geek* mundial. Há também a possibilidade de adaptar algumas destas referências, já que no contexto cultural da versão traduzida o humor produzido originalmente não teria o mesmo efeito. Entretanto, houve todo um cuidado para que qualquer modificação seguisse a “cartilha” do universo *pop*. Intui-se, então, que o tradutor deste material é o leitor-implícito inicial e torna-se, então, um tradutor-implícito. Cabe a ele ter em mente outros leitores-implícitos que terão acesso a uma versão do trabalho original por meio de sua intervenção.

O conceito de oralidade fingida permeou todo o trabalho de tradução das tiras selecionadas. Houve o cuidado em procurar se manter o jeito de falar próprio de cada personagem referenciado, seja pela manutenção do registro usado originalmente, ou pelo uso de frases feitas já consideradas clássicas pelo histórico de utilizações anteriores. A versão traduzida dos diálogos, geralmente informais, mantidos entre os personagens da *webcomic PvP*, foi realizada de maneira a conter estruturas que permitissem que as falas soassem da maneira mais natural e autêntica possível, tendo-se em vista o contexto específico apresentado em cada tira.

Este leitor-implícito inicial, tornado então tradutor-implícito, conhecedor dos meandros e nuances da cultura *pop*, estará melhor preparado para realizar um projeto de tradução que permita soluções mais adequadas que a alcançada, por exemplo, pela tradução do personagem *Yellowjacket*, da *Marvel Comics*. Uma tradução possível para ele seria *Vespa*, porém já existe uma heroína da Marvel, chamada *Wasp*, que foi traduzida desta forma. Na minha opinião, as cores de seu uniforme e a presença de um inseto no peito permitiriam a solução *Zangão*. Porém, ele foi traduzido como *Jaqueta Amarela*, nome que foi inclusive utilizado no já citado filme *Homem-Formiga*.

Figura 11 – Jaqueta Amarela (Yellowjacket).<sup>45</sup>



Outro exemplo da dificuldade trazida por um profissional que não está inserido no universo *nerd/geek* ocorreu na primeira *Comic Con Experience*, ocorrida em São Paulo, em dezembro de 2014. Durante um painel que apresentava uma entrevista com o criador Don Rosa, responsável por uma das fases mais celebradas dos personagens *Pato Donald* e *Tio Patinhas*, da *Disney*, a intérprete responsável traduziu Carl Barks (criador deste, o muquirana pato milionário que é tio daquele) por Karl Marx, o filósofo socialista. Além disso, ela precisou da ajuda da plateia para conseguir verter *Huey, Dewey e Louie* (*Huguinho, Zezinho e Luisinho*) para o português. Tal despreparo é muito mal visto pelo público *nerd/geek*, que pode até não ter um conhecimento aprofundado da língua estrangeira falada pelo palestrante, mas reconhece as referências por ele utilizadas.

Porém, a tradução quadrinística realizada no Brasil não é só composta de versões equivocadas. As novas soluções para os nomes dos personagens da *Legião de Super Heróis*, da *DC Comics*, já citados no capítulo 3, realizadas pela

<sup>45</sup> Figura 11 disponível em: <http://bamsmackpow.com/2015/06/24/marvel-history-hank-pyms-yellowjacket/>.

*Editora Abril* na década de 80, mostraram-se eficientes, elegantes e adequadas. *Rapaz Relâmpago* tornou-se *Relâmpago*; *Moça Fantasma*, *Etérea*; *Rapaz Elemento*, *Transmutador* e *Moça de Luz, Pluma*, cuja tradução anterior havia confundido a acepção “leve” de *light* como “luz”.

Outro bom exemplo ocorreu na versão nacional da edição 49.1 do título *Deadpool* na qual o mercenário da Marvel Comics, já mencionado, conta a história em forma de um musical. A edição nacional, publicada no encadernado *Deadpool* Volume 2, lançado pela Editora Panini em novembro de 2013, substituiu as referências musicais originais por exemplos de canções brasileiras, inclusive o sucesso *O show das Poderosas*, da cantora Anitta, o que levou a edição a ser referenciada e elogiada em vários blogs que retratam a cultura pop no Brasil, inclusive na sessão Ilustrada da Folha de São Paulo (SORAGGI, 2014).

Em suma, o público *nerd/geek* tem um conhecimento especializado e tende a ter seu número de adeptos ampliado, graças a uma presença cada vez maior de obras baseadas na cultura *pop* no mercado televisivo e cinematográfico. Esta comunidade espera um trabalho diferenciado e especializado direcionado a eles e necessita de profissionais que entendam as referências próprias deste universo. É aí que se almeja que os esforços dos profissionais que lidam com tal material sejam aqueles que se esperam de um tradutor implícito, com conhecimentos do universo *nerd/geek*. Dessa maneira, os leitores implícitos de seu trabalho poderão perceber que o esmero, pesquisa e, por que não, paixão empregados em seu esforço tradutório tem uma qualidade tamanha que tal trabalho de tradução terá um peso semelhante, se não até superior, ao que foi apresentado originalmente.

## Referências Bibliográficas

“A-doy” *Urban Dictionary*. Disponível em: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Aдой>> Acesso em: 02 de nov. 2015.

ALVES, Fábio. Um modelo didático do processo tradutório: a integração de estratégias de tradução. In ALVES, F., MAGALHÃES, C., PAGANO, A. **Traduzir com autonomia**: estratégias para o tradutor em formação. São Paulo: Contexto. 2000.

ANDERSON, J.R. **The architecture of cognition**. Cambridge: Harvard University Press, 1983.

“Animal spirit” *The Economist*. Disponível em: <[www.economist.com/economics-a-to-z](http://www.economist.com/economics-a-to-z)> Acesso em: 02 de nov. 2015.

AUBERT, F.H. A tradução literal: impossibilidade, inadequação ou meta? *Ilha do Desterro*; Translation/Tradução. Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, 17:13-20, 1º semestre, 1987.

BARBOSA, H. G. **Procedimentos técnicos da tradução**: uma nova proposta. São Paulo: Pontes Editores. 1990.

BEAUGRANDE, R; DRESSLER, W.U. **Introduction to text linguistics**. New York: Longman, 1981.

BEEBY, A. Choosing an empirical-experimental model for investigating translation competence: the PACTE model. In: OLOHAN, M (ed.). **Intercultural faultlines**: research models in translation studies 1. Manchester: St. Jerome, 2000, pp. 45-56.

BELL, R.T. **Translation and Translating**. Londres: Longman, 1991.

BRAGA, Ana Cláudia Vieira. Norma linguística e oralidade fingida na tradução de Persépolis. Dissertação de mestrado. Brasília, 2013. Disponível em: <[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/15091/1/2013\\_AnaClaudiaVieiraBraga.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/15091/1/2013_AnaClaudiaVieiraBraga.pdf)> Acesso em: 20 de out. 2015.

BRUMME, Jenny (org.). **La oralidade fingida**. Descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales. Madrid: Iboamericana/Veuvuert, 2008.

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**: linguagem e semiótica. São Paulo: Editora Criativo, 2015.

CAMPOS, R. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

DARWISH, A. Towards a theory of constraints in translation. Em: <<http://www.at-turjuman.com>>. Acesso em: 31 outubro 2015.)



DEL CORRAL, I. Humor: when do we lose it? *Translation Review*, n. 27, 1988, p. 25-27.

EISENSTEIN, S. Palavra e Imagem. In: EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. São Paulo: Zahar, 2002a, p. 13-50.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FARIA, R. Recordatórios nos quadrinhos. Em: <<http://criandohqs.blogspot.com.br/2011/12/recordatorios-nos-quadrinhos.html>>. Acesso em: 08 novembro 2015.)

FORCEVILLE C., VEALE T., FEYAERTS K. Balloonics: the visuals of balloons in *comics*. In: Joyce Goggin and Dan Hassler-Forest (eds.) **The rise and reason of comics and graphic literature**: critical essays on the form. Jefferson NC: McFarland, 2010, p. 56-73.

GOETSCH, P. **The oral and the written in nineteenth-century British fiction**. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2003.

GREENSPAN, S. 11 things you didn't know about Comic Sans, 2010. Disponível em:<[http://www.11points.com/Web-Tech/11\\_Things\\_You\\_Didn't\\_Know\\_About\\_Comic\\_Sans](http://www.11points.com/Web-Tech/11_Things_You_Didn't_Know_About_Comic_Sans)> Acesso em: 23 de set. 2015.

HOLUB, R.C. **Reception theory**: a critical introduction. New York and London: Methuen, 1984.

HURTADO ALBIR, A. La enseñanza de la traducción directa 'general.' Objetivos de aprendizaje y metodología. In: A. Hurtado Albir (ed.) **La enseñanza de la traducción**, Castellón: Universitat Jaume I, p. 31-55, 1996.

HURTADO ALBIR, A. La competência tradutora y su adquisición. Um modelo holístico y dinâmico. *Perspectives: Studies in Translatology*, v. 7, n.2, p. 177-188, 1999.

HURTADO ALBIR, A. **Traducción y traductología**. Introducción a la traductología. Madrid: Cátedra, 2001.

HURTADO ALBIR, A. A aquisição da competência tradutória: aspectos teóricos e didáticos. Trad. Fábio Alves. In: PAGANO, A. et al. (orgs.). **Competência em tradução**: cognição e discurso. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 19-57.

ISER, W. **The implied reader**: patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press, 1974.

ISER, W. **The act of reading**: a theory of aesthetic response. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press, 1978.

KINNAIRD, C. In the beginning: Setting straight some facts about the origin of comic strips. In: **50 Years of the Comics**. Catálogo de Exposição, 1948.

KOCH, P & OESTERREICHER. W. **Lengua hablada en la Romania**: español, francés, italiano. Tradução de Araceli López Serena. Madrid: Editorial Gredos, 2007.

KRISTEVA, J. Problèmes de la structuration du texte. In: TEL QUEL. **Théorie d'ensemble**. Paris: Seuil, 1968.

KRISTEVA, J. Poésie et négativité. In: TEL QUEL. **Semeiotikè**: Recherches pour une Sémanalyse. Paris: Seuil, 1969.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2006.

MEIRELES, Selma Martins. Onomatopeias e interjeições em histórias em quadrinhos. In: *Pandaemonium Germanicum: Revista de Estudos Germanísticos*. n. 11. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, 11/2007. pp. 157-188.

MAYORAL, R; DOROTHY, K; GALLARDO, N. The concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives on translation. *Meta* 33 (3), 1988, p. 356-367.

MOORE, A., GIBBONS, D.. **Watchmen**. New York. *DC Comics*, 1986-1987.

MOORE, A., GIBBONS, D.. **Watchmen**. São Paulo. Editora Abril, 1988-1989.

NARO, G. Las marcas de oralidad em el comic Iznoug y sua traducción del francés al español. In BRUMME, Jenny (org.). **La oralidade fingida**. Descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales. Madrid: Iboamericana/Veuvuert, 2008, p. 107.

NEWMARK, P. **Approaches to translation**. Oxford: Pergamon, 1981.

Orozco-Jutorán, M.; Hurtado Albir, A. Measuring Translation Competence Acquisition. *Méta*, Vol 3, n. 47, 2002, p. 375-402.

PACTE. La competencia traductora y su aprendizaje: objetivos, hipótesis y metodología de um proyecto de investigación. Póster, IV CONGRÉS INTERNACIONAL SOBRE TRADUCCIÓ. Universitat Autònoma de Barcelona, 1998.

PACTE. Acquiring translation competence: hypotheses and methodological problems in a research project. In: BEEBY, A; ENSINGER, D.; PRESAS, M. (eds.). **Investigating translation**. Amsterdam: John Benjamins, 2000, p. 99-106.

PACTE. La competencia traductora y su adquisición. *Quaderns* 6, 2001, p. 39-45.

PACTE. Uma investigação empírico-experimental sobre la adquisición de la competencia traductora. In: ALCINA CAUDET, A.; GAMERO PÉREZ, S (eds.). **La traducción científico-técnica y la terminología en la sociedade de la**

**información.** Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume 1; 2002. p. 125-138.

PACTE. Exploratory tests in a study of translation competence. *Conference Interpretation and Translation*, v.4, n.2, p. 41-69. 2002.

PACTE. Building a translation competence model. In: ALVES, F (ed.) **Triangulating translation: perspectives in process-oriented research.** Amsterdam: John Benjamins, 2003, p. 43-66.

PEIRCE, S. S. **Semiótica e filosofia.** São Paulo: Cultrix, 1972.

PETERSON, M. A. Performing media: towards an ethnography of intertextuality in media anthropology. ROTHERBUHLER, E. W. & COMAN, C (eds.) Thousand Oaks, CA: Sage, 2013. p. 129-38.

“Pop culture” *Dictionary.com.* Disponível em: <<http://dictionary.reference.com/browse/pop--culture?s=t>> Acesso em: 07 de jul. 2015.

PYM, Anthony. Translation error analysis and the interface with language teaching. In: DOLLERUP, C.; LODDEGAARD, A.L. (eds.) **Teaching translation and interpreting.** Amsterdam: John Benjamins, 1992.

RAMOS, P. Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor. *Tese de doutorado em Letras.* São Paulo, FFLCH-USP, 2007.

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

RAMOS, P. Raio-X das tiras no Brasil. *9ª Arte*, v. 4, n.1, 2015, p. 49-58.

ROSÁRIO, H.M.; REUILLARD, P.C.R. Tradução e enunciação: o desenvolvimento da competência tradutória. *Revista Entrelinhas*, Rio Grande do Sul, Vol.8, n. 1, p. 5-6, jan/jun. 2014.

SANTAELLA, L. **Semiótica aplicada.** São Paulo: Thomson, 2010.

SCHENKER, B. Market research says 46.67% of comic fans are female. Em: <<http://www.comicsbeat.com/market-research-says-46-67-of-comic-fans-are-female/>>. Acesso em: 29 outubro 2015.

SCHULZ, C. **A Felicidade é um cachorrinho fofo.** São Paulo: Conrad Editora, 2004.

SILVA, J. M. ; A Tradução das Histórias em Quadrinhos - Critérios de Avaliação. *Revista Eletrônica do ISAT*, Rio de Janeiro, v. 3, p. 1-40, 2015.

SORAGGI, B. Mercenário da Marvel canta 'Show das Poderosas' em HQ brasileira. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 17 jan. 2014. Ilustrada.

SUPER POPEYE. Rio de Janeiro: Editora Pixel, número 1, p. 126, 2014.

“Suspension of disbelief” *Dictionary.com*. Disponível em:< <http://dictionary.reference.com/browse/suspension-of-disbelief?s=t>> Acesso em: 02 de nov. 2015.

TITFORD, C. Subtitling – constrained translation. *Lebende Sprachen*, vol. 3, n.27, 1982, p.113-116.

TYMOCKZO, M. Translating the humour in early Irish hero tales: a polysystems approach. *New Comparison*, n.3, 1987, p. 83-103.

UDERZO, A. ***Asterix and the falling sky***. Londres: Orion, 2005.

VANDAELE, J. Humor in translation. In: GAMBIER, Y and DOORSLAER, L. V. (eds.) **Handbook of Translation Studies**: Volume 1. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2010, p. 147-152.

VÁZQUEZ-AYORA, G. **Introducción a la traductología**: curso básico de traducción. Washington: Georgetown University, 1977.

VINAY, J; DARBELNET, J. **Comparative stylistics of French and English**: a methodology for translation. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 1958.

WELLINGTON, J. **Skills and processes in science education**. Londres: Routledge, 1989.

WESTCOTT, K. Are ‘geek’ and ‘nerd’ now positive terms?’ *BBC News Magazine*. Disponível em:< <http://www.bbc.co.uk/news/magazine-20325517>> Acesso em: 02 de nov. 2015.

WILLS, W. **The Science of Translation**. Tübingen: Gunter Narr, 1982.

WOO, B. **Nerds!: Cultural practices and community making in a subcultural scene**. (Unpublished doctoral thesis). Burnaby, Canada: Simon Fraser University, 2012.

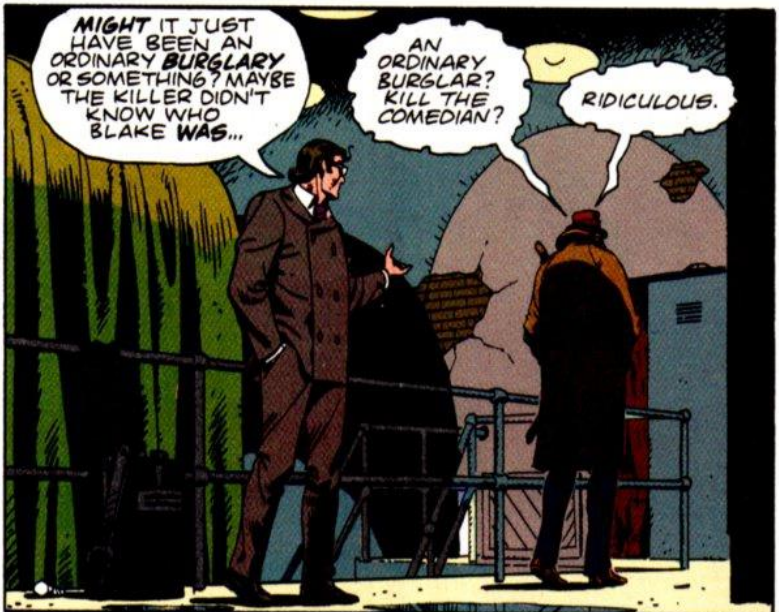
ZILLY, B. O tradutor implícito: considerações acerca da translingualidade de Os Sertões. *Revista USP*, São Paulo, n. 45, p. 85-105, mar/mai, 2014.

ZILBERMAN, R. **Teoria da Literatura I**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.



Anexo 2 – Watchmen 1, página 11

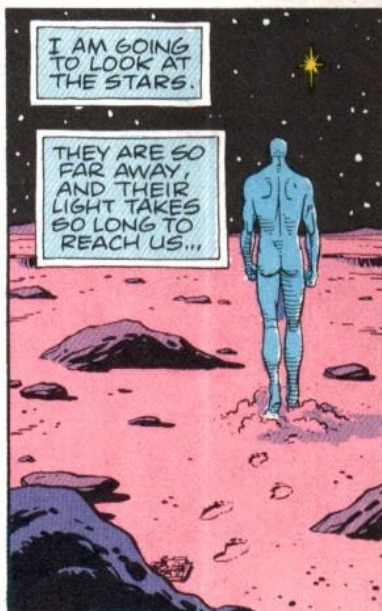








Anexo 5 – Watchmen 4, página 1







Anexo 8 – Watchmen 11, página 26



AFTER BLAKE, I NEUTRALIZED JON. STOLEN PSYCHIATRIC REPORTS INDICATED HIS MENTAL WITHDRAWAL. THE CANCER ALLEGATIONS MADE IT PHYSICAL.

BY THEN, RORSCHACH'S MASK KILLER HUNT NEEDED STOPPING. MY OWN "ASSASSINATION", CONFIRMING HIS ERRONEOUS THEORY, PLACED ME BEYOND SUSPICION.



"I'D HIRED MY OWN KILLER THROUGH A THIRD PARTY. WHEN I FED HIM THE CYANIDE CAPSULE, PERHAPS HE REALIZED THIS.

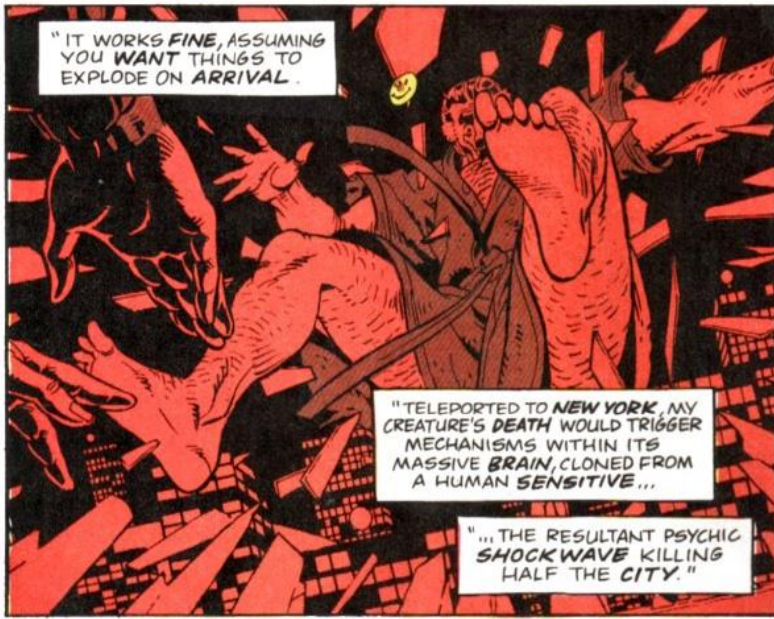
"I KNEW ONLY TRIUMPH... NOTHING NOW STOOD BETWEEN ME AND MY GOAL. HUMANITY'S FATE RESTED SAFELY IN MY HANDS."



ADRIAN, THIS IS CRAZY. WHO'D BELIEVE AN ALIEN INVASION?

HITLER SAID PEOPLE SWALLOW LIES EASILY, PROVIDED THEY'RE BIG ENOUGH. I PLANNED TO BUILD MY MONSTER, TELEPORT IT TO A CERTAIN DESTINATION...

SAID TELEPORTATION UNWORKABLE.



"IT WORKS FINE, ASSUMING YOU WANT THINGS TO EXPLODE ON ARRIVAL."

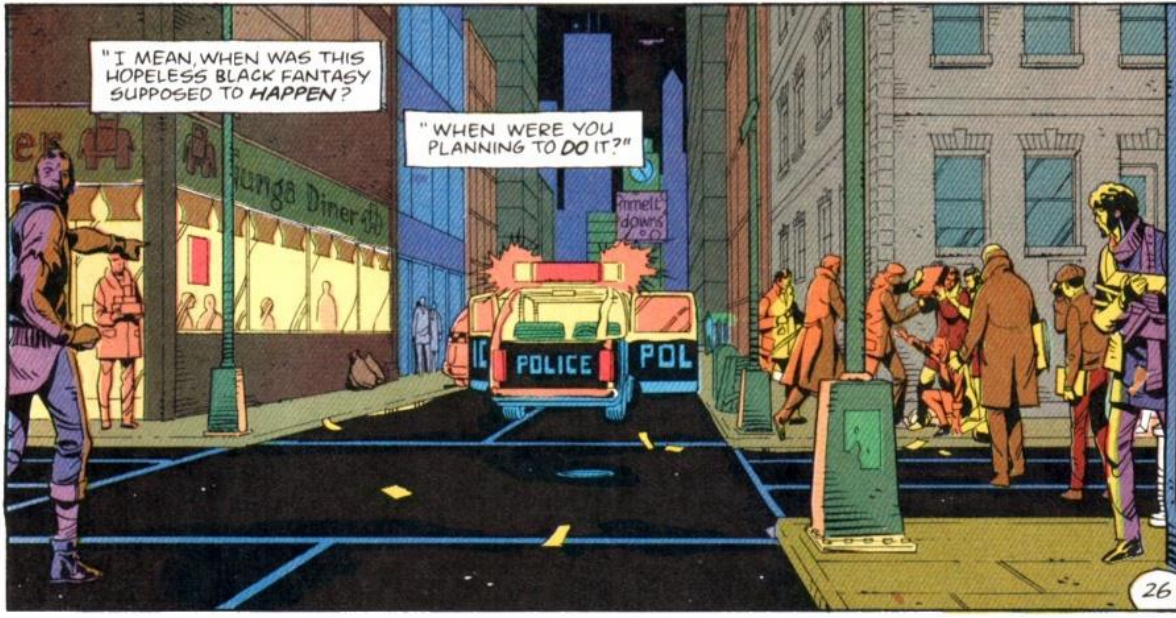
"TELEPORTED TO NEW YORK, MY CREATURE'S DEATH WOULD TRIGGER MECHANISMS WITHIN ITS MASSIVE BRAIN, CLONED FROM A HUMAN SENSITIVE..."

"...THE RESULTANT PSYCHIC SHOCKWAVE KILLING HALF THE CITY."



ADRIAN, I'M SORRY... YOU NEED HELP. I KNOW THIS "HALF NEW YORK" STUFF IS BULLSHIT, BUT I'M STILL GLAD WE GOT HERE BEFORE YOU GOT DEEPER INTO THIS MESS.

CHRIST, YOU SERIOUSLY PLANNED ALL THIS MAD SCIENTIST STUFF?



"I MEAN, WHEN WAS THIS HOPELESS BLACK FANTASY SUPPOSED TO HAPPEN?"

"WHEN WERE YOU PLANNING TO DO IT?"



Anexo 10 – Watchmen 12, página 7

