UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
PROGRAMA DE ESTUDOS DA TRADUÇÃO

Ana Carolina Alves de Souza Pimentel

**O *habitus* dos tradutores de Histórias em Quadrinhos de
super-heróis da Marvel e DC Comics no Brasil**

Versão corrigida

São Paulo
2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

Ph Pimentel, Ana Carolina
O habitus dos tradutores de Histórias em
Quadrinhos de super-heróis da Marvel e DC Comics no
Brasil / Ana Carolina Pimentel ; orientador John
Milton. - São Paulo, 2016.
132 f.

Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
Paulo. Departamento de Letras Modernas. Área de
concentração: Estudos da Tradução.

1. Tradução. 2. Histórias em quadrinhos. 3.
Habitus. 4. Bourdieu. I. Milton, John, orient. II.
Título.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
PROGRAMA DE ESTUDOS DA TRADUÇÃO

**O *habitus* dos tradutores de Histórias em Quadrinhos de
super-heróis da Marvel e DC Comics no Brasil**

Ana Carolina Alves de Souza Pimentel

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Estudos da Tradução do
Departamento de Letras Modernas da
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências
Humanas da Universidade de São Paulo,
para obtenção do título de Mestre em
Tradução.

Orientador: Prof. Dr. John Milton

São Paulo
2016

Banca Examinadora

Data da Defesa

Agradecimentos

Agradeço muito ao meu orientador Prof. Dr. John Milton por todo conhecimento compartilhado, por toda ajuda e conversa nas horas de dúvidas e de grandes desafios, mas principalmente por ter embarcado comigo nessa deliciosa viagem de páginas coloridas.

Agradeço ao Prof. Dr. Paulo Ramos e ao Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro pelos valiosos ensinamentos - na sala de aula e fora dela - e pelas sugestões valiosas para o desenvolvimento desta dissertação.

Agradeço aos meus queridos amigos de trabalho, eles não são colegas, são quase minha família, pois passamos a maior parte do tempo juntos; por todas as dicas e longas horas de ensinamentos que vocês sequer imaginaram estar me dando, vocês sempre me ajudaram muito! E mal sabiam a emoção que era subir as escadas da editora e encontrar vocês. Obrigada Alexandre Callari, Bernardo Santana, Daniel Lopes, Fernando Lopes, Paulo França, Rogerio Saladino e Rodrigo Guerrino.

Obrigada “aos *meninos da arte*”, por todas as explicações para que eu entendesse sobre *layers* e outros ajustes, obrigada pela paciência sempre que eu trocava “.jpg por .pdf” e depois pedia “o outro”... Obrigada Celso Pimentel, Fernando Chakur, Hudson Rodriguez, Julio Nogueira, Maurício Wallace e Rodrigo Salles.

Obrigada Mario Luiz C. Barroso pelas longas conversas sobre as traduções, sobre as melhores adaptações e piadas. Obrigada Jotapê Martins pela valiosa entrevista que contribuiu demais para o registro de etapas importantes do início da produção nacional de quadrinhos de super-heróis.

Agradeço também à Vanessa Tomaz por toda paciência e carinho desde nossos primeiros e-mails trocados. Você sempre me ajudou muito Vanessa e uma parte desta dissertação só foi possível de ser concluída graças a você. Muito obrigada.

Não posso deixar de agradecer três grandes amigos: Livia Cruz, Janecleide Aguiar e Walmir Cardoso. Wal, obrigada pelas longas conversas

sobre a importância deste Mestrado e por me incentivar quando eu estava prestes a desistir... Jane, obrigada por “me emprestar” o Wal quando eu estava em pânico e precisava conversar sobre a dissertação e obrigada por me acalmar ao telefone, todas estas vezes! Li, obrigada pela paciência, pelos ensinamentos e pelos compartilhamentos, todos.

Agradeço também a Sérgio Félix, meu mentor e irmão de alma que não só me incentivou, mas também me “consertou” na fase mais difícil da minha vida. Sérgio, lhe devo gratidão eterna!

Meu muito obrigada especial vai para a minha família - meu pai Herval, minha mãe Regina e minha irmã Ana Luisa - que sempre me incentivou e apoiou em todas as minhas decisões. Muito obrigada por tudo o que vocês me ensinaram e principalmente pela compreensão quando eu precisei me afastar para superar mais esta etapa da vida. Muito obrigada por todo estímulo que vocês sempre me deram em todas as transições da minha vida, por todo carinho que sempre tiveram e por terem me apoiado sempre em tudo.

Agradeço também a Stan Lee, por ter nos apresentado com esse universo incrível de histórias que me acompanharão para sempre.

With great power comes great responsibility...

Stan Lee - *Amazing Fantasy* 15

Resumo

Em um mercado em constante crescimento, o tradutor de histórias em quadrinhos deve aplicar as mais variadas formas de conhecimento em seu trabalho. Conhecimento do par linguístico não é a única ferramenta de que ele necessita, mas de um vasto conhecimento nas mais variadas instâncias do saber e, acima de tudo, um domínio sobre o material com o qual está trabalhando. Na presente dissertação, analisamos a teoria do *habitus* de Pierre Bourdieu e sua influência direta nos tradutores de histórias em quadrinhos da *Marvel Comics* e *DC Comics* no Brasil através da análise de entrevistas realizadas e sua influência na escolha do uso de gírias na tradução. Tratamos das questões relativas à tradução contextualizada e não somente da transferência automática e impensada de palavras soltas de uma língua para outra (Milton, 2010). Analisamos o potencial da Tradução Descritiva (DTS), mais especificamente a “*Function Oriented DTS*”, como maneira de enfatizar elementos essenciais à tradução e às funções que elas representam em seus receptores analisando a influência sociocultural e o contexto em que o texto foi produzido (Holmes, 2000).

Palavras-chave:

tradução - histórias em quadrinhos - *habitus* - Pierre Bourdieu - Marvel

Abstract

In a constantly growing market in, the translator of comics should apply the most varied forms of knowledge to his or her work. Knowledge of a language pair is not the only tool that he or she needs, but a vast knowledge in the most varied areas, and above all a familiarity with the material with which he or she is working. In the present thesis we analyze the theory of *habitus* of Pierre Bourdieu and its direct influence on comic book translators of Marvel Comics and DC Comics in Brazil through interviews analysis, and its influence on the choice of slang used in translation. Also the ability to handle all issues related to contextual translation and not only the automatic transfer of loose and thoughtless words from one language to another is examined (Milton, 2010). Furthermore, we analyze the potential of Descriptive Translation Studies (DTS), specifically the "Function Oriented DTS" as a way to emphasize key elements in translation and the roles they represent in their receivers analyzing the socio-cultural influence and the context in which the text was produced (Holmes, 2000).

Key words:

translation - comics - *habitus* - Pierre Bourdieu - Marvel

Índice

1. Introdução.....	14
2. Metodologia	36
2.1. Classificação da Pesquisa.....	36
2.1.1. Da natureza da pesquisa.....	36
2.1.2. Da abordagem do problema	62
2.1.3. Dos objetivos da pesquisa	63
2.1.4. Dos procedimentos técnicos.....	64
2.2. Sujeitos	64
2.3. Materiais e Métodos	66
2.4. Procedimentos	70
2.5. Delineamento da Pesquisa.....	76
3. Tradução e <i>Habitus</i>	78
3.1. Teoria do <i>habitus</i> de Bourdieu.....	78
3.2. As teorias de capital e campo propostas por Bourdieu	89
3.3 A teoria de <i>illusio</i> em Bourdieu	96
3.4 Os Estudos Descritivos da Tradução.....	100
3.5 O poder simbólico e a ideologia de Pierre Bourdieu	104
3.6 O <i>habitus</i> do tradutor de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	105
4. Análise das Entrevistas.....	128
5.1. Formação e background.....	128
5.2. Questões gerais sobre tradutor de quadrinhos	132
5.3. Perguntas mais específicas sobre o tradutor de quadrinhos.....	133
5. Gírias.....	141
6. Conclusão.....	147
Referências Bibliográficas.....	149
APÊNDICE I	153
APÊNDICE II	207
APÊNDICE III	227
Apêndice IV	232

Lista de figuras

Figura 1 - Capa da revista <i>Capitain America</i> de março de 1941	22
Figura 2 - Capa da revista <i>Tales of Suspense</i> 52 de abril de 1964	23
Figura 3 - Capa de <i>Dark Knight Returns</i> 1 de fevereiro de 1986.....	24
Figura 4 - Capa original do livro <i>Seduction of the innocent</i>	255
Figura 5 - Selo de aprovação da CMAA.....	27
Figura 6 - Brasão da SHIELD.....	28
Figura 7 - Estação Espacial projetada por Tony Stark	29
Figura 8 - Capa de <i>Convergence 0</i>	30
Figura 9 - Sr. Fantástico.....	31
Figura 10 - Batman.....	32
Figura 11 - Fantomex	33
Figura 12 - Gambit	333
Figura 13 - Caveira Vermelha	34
Figura 14 - Arnim Zola.....	34
Figura 15 - Os X-Men originais.....	37
Figura 16 - Os X-Men desenhados por Jim Lee.....	38
Figura 17 - Batman desenhado por Bob Kane	39
Figura 18 - Hera Venenosa, Batman e Mulher-Gato desenhados por Jim Lee	39
Figura 19 - Capa da revista <i>Action Comics</i> 1 de 1938	42
Figura 20 - Aquaman.....	42
Figura 21 - O Átomo	43
Figura 22 - Gavião Negro	43
Figura 23 - Lanterna Verde	44
Figura 24 - Jay Garrick.....	44
Figura 25 - A Sociedade da Justiça da América.....	45
Figura 26 - Mulher-Maravilha.	45
Figura 27 - Capitão América.....	46
Figura 28 - Tocha Humana.....	46
Figura 29 - Namor	47
Figura 30 - Kazar.....	47
Figura 31 - Shazam.....	48
Figura 32 - O Quarteto Fantástico.....	50
Figura 33 - Thor	50
Figura 34 - Hulk.....	51
Figura 35 - Demolidor.....	51
Figura 36 - Doutor Estranho	52
Figura 37 - Surfista Prateado	522
Figura 38- Homem-Aranha.....	53
Figura 39 - Monstro do Pântano.....	55
Figura 40 - Jonah Woodson Hex	56
Figura 41 - Motoqueiro Fantasma	56
Figura 42 - O Homem-Coisa	57
Figura 43 - Senhor das Estrelas.....	57
Figura 44 - John Constantine	58
Figura 45 - Capitã Marvel.....	58
Figura 46 - Mulher-Aranha	59

Figura 47 - Mulher-Hulk	59
Figura 48 - Poderosa.....	60
Figura 49 - Caçadora.....	60
Figura 50 - Doutor Destino	72
Figura 51 - Doutor Destino no Universo Ultimate	73
Figura 52 - Capa da revista Universo Marvel	74
Figura 53 - Capa da revista Universo DC.....	75
Figura 54 - Capa da revista Ultimate Marvel	75
Figura 55 - Capa da revista X-Men Extra	76
Figura 56 - Iara dos Santos, a Garota-Tubarão.....	107
Figura 57 - Quadro retirado da página 12 da revista original <i>Spider-Man and the X-Men 2</i>	107
Figura 58 - Quadro retirado da página 94 da revista <i>Spider-Man and the X-Men 2</i>	108
Figura 59 - Quadro retirado da página 18 da revista original <i>Spider-Man and the X-Men 2</i>	109
Figura 60 - Quadro retirado da página 94 da revista <i>Spider-Man and the X-Men</i> inserida na X-Men Extra 25.....	109
Figura 61 - Destaque para o balão da Garota-Tubarão.....	110
Figura 62 - Personagens membros do novo Programa Arma X.....	111
Figura 63 - Quadro retirado da página 19 da revista original <i>Death of Wolverine: Weapon X Program</i>	111
Figura 64 - Quadro retirado da página 19 da revista <i>Wolverine</i>	112
Figura 65 - Miles Morales, o Homem-Aranha Ultimate da Marvel Comics	113
Figura 66 - Jefferson Davis	114
Figura 67 - Quadro retirado da página 3 da revista original <i>Miles Morales: Ultimate Spider-Man 8</i>	114
Figura 68 - Quadro retirado da página 5 da revista <i>Ultimate Marvel</i>	115
Figura 69 - Quadro retirado da página 8 da revista original <i>Magneto 13</i>	116
Figura 70 - Magneto.....	117
Figura 71 - Quadro retirado da página 75 da revista <i>Magneto 13</i> inserida na X-Men Extra 25	118
Figura 72 - Quadro retirado da página 15 da revista original <i>Magneto 13</i>	119
Figura 73 - Quadro retirado da página 82 da revista <i>Magneto 13</i> inserida na X-Men Extra 25	120
Figura 74 - Versão final impressa na revista.....	120
Figura 75 - Arlequina.....	121
Figura 76 - Quadro retirado da página 18 da revista original <i>Harley Quinn 17</i>	122
Figura 77 - Quadro retirado da página 16 da revista <i>Arlequina 2</i>	123
Figura 78 - Acatando as sugestões e corrigindo os erros.	123
Figura 79 - Quadro retirado da página 11 da revista original <i>Spider-Verse 2</i>	124
Figura 80 - Quadro retirado da página 74 da revista <i>Spider-Verse 3</i>	125
Figura 81 - <i>Web-shooters</i>	130
Figura 82 - Teia de Seda.....	135

1. Introdução

Esta dissertação lida com um tópico da tradução que ainda não foi amplamente explorado em todos os seus vértices e que despertou interesse acadêmico há pouco tempo: a tradução de histórias em quadrinhos de super-heróis. Seja porque elas não figuram a literatura central e, portanto canonizada, ou por transitarem em alguns meios acadêmicos como um gênero textual voltado apenas para jovens e adolescentes. Uma análise mais profunda sobre gêneros textuais e sobre o que são histórias em quadrinhos é necessária para que possamos desenvolver melhor o tema.

Começamos com a discussão sobre gêneros textuais, uma vez que ele manifesta as diferentes intenções do autor ao produzir uma forma de diálogo: informar, convencer, seduzir, entreter, sugerir entre outros. Em função dessas intenções, pode-se categorizar os gêneros do discurso considerando a função comunicativa predominante neles. Mas as funções comunicativas não são os únicos elementos que configuram um gênero do discurso; seus propósitos enunciativos dependem das condições de sua produção e circulação. E, portanto, precisamos levar em conta as situações enunciativas. Para Bakhtin (1992, p. 158) o gênero se define como:

Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua. Não é de surpreender que o caráter e os modos dessa utilização sejam tão variados como as próprias esferas da atividade humana, o que não contradiz a unidade nacional de uma língua. A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana. O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos

recursos da língua - recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais -, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional. Estes três elementos (conteúdo temático, estilo e construção composicional) fundem-se indissoluvelmente no todo do enunciado, e todos eles são marcados pela especificidade de uma esfera de comunicação. Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso. (grifos nossos)

Bakhtin (1992) explicita três elementos que configuram gênero do discurso: conteúdo temático, estilo e forma composicional. O conteúdo temático abrange as intenções comunicativas e as necessidades sócio interativas dos sujeitos envolvidos; no estilo percebemos as escolhas feitas pelo interlocutor nos diversos níveis da fala. E na forma composicional percebemos os intercâmbios socioculturais, fruto de processos cognitivos e conhecimentos acumulados que formam o indivíduo em questão. Bakhtin (1992) enfatiza que quando fala/escreve ou lê/ouve, o indivíduo ativa seu conhecimento prévio do paradigma dos gêneros a que ele teve acesso nas suas relações com a linguagem.

As histórias em quadrinhos possuem muitos outros recursos linguísticos e gráficos para ficar “presa” ao termo gênero, como bem descreve Ramos (2010, p. 18):

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto. As histórias em quadrinhos representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos.

Assim, as revistas em quadrinhos podem ser entendidas como uma forma específica de literatura, como forma de arte (quase próxima às pinturas), ou até mesmo como um tipo de filme, sem movimento e sendo capturado quadro a quadro. Os quadrinhos possuem características destas três formas de mídia e ao mesmo tempo possui outras características que não são comuns a

nenhuma delas. Vejamos então algumas definições propostas para as histórias em quadrinhos. Will Eisner (1989, p. 8) as chama de “arte sequencial” e define quadrinhos como:

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial.

Esta é uma definição um tanto quanto vaga e que pode abranger também as animações. Scott McCloud (1994, p.9) cita a definição de Eisner e expande seu conceito “a diferença básica é que a animação é sequencial em TEMPO, mas não espacialmente JUSTAPOSTA como nos quadrinhos” (grifos do autor). Ele desenvolve seu conceito um pouco mais e chega a uma definição mais completa:

Histórias em quadrinhos s. pl., 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador.

Em seu artigo *Comedy at The Juncture of Word and Image*, R.C. Harvey (2001, p. 76) propõe uma outra definição:

[Histórias em quadrinhos são] narrativas pictóricas ou exposições em que as palavras (muitas vezes com letras dentro da área de imagem inseridas em balões de fala) geralmente contribuem para o significado das imagens e vice-versa¹. (tradução nossa)

De acordo com esta nova definição, os quadrinhos são narrativas pictóricas criadas por uma ou mais exposições estáticas combinando imagens e símbolos não pictóricos.

De posse destas informações, analisaremos no quadro abaixo os cinco elementos propostos por Harvey para verificarmos onde os quadrinhos se encaixam.

¹ “pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa.”

Quadrinhos	Pictórico	Narrativo	Formado por exposições estáticas	Contém imagens	Contém símbolos não pictóricos
Literatura	-	Narrativo	-	-	-
Pintura	Pictórico	-	Formado por exposições estáticas	Contém imagens	-
Filme	Pictórico	Narrativo	-	Contém imagens	-

Analisando a tabela acima vemos que os quadrinhos podem ser considerados como uma forma de mídia diferente da forma que entendemos por mídia e não como um gênero literário. Embasamos esta informação na proposição de Federico Zanettin (2004, p. 1) que diz que:

Quadrinhos não são uma forma de mídia [como nós a entendemos] no mesmo sentido das obras impressas, filmes, TV, rádio etc. são meios de comunicação. Ao contrário, eles usam uma forma de mídia impressa e podem ser melhor definidos como um tipo de mídia discursiva que, no entanto, atravessa as fronteiras dos tipos [já definidos] de mídia². (tradução nossa).

² “Comics are not a medium in the same sense as print, films, tv, radio etc. are media. Rather, they use print as a medium, and could better be defined as a type of media discourse, which however cuts across the borders of media types.”

Esta mistura de três formas de arte possíveis (filme, pintura e mídia textual) dificulta a compreensão do que é história em quadrinhos, apesar de conter os mais variados aspectos deles. Ramos (2010, p. 17) é quem apresenta a melhor definição:

Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens.

É com base nesta afirmação de Ramos (2007) que daremos continuidade aos estudos propostos nesta dissertação. Quadrinhos são quadrinhos, possuem uma linguagem autônoma e assim serão tratados. Vale ressaltar que os quadrinhos, assim como a literatura, abrigam diferentes gêneros e Ramos (2007, p. 19) explica:

Entendido o que os quadrinhos não são, falta detalhar o que eles efetivamente são. Ramos (2007), com base na análise de obras em quadrinhos e de estudos sobre a área identificou algumas tendências:

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

Com base nesse levantamento, o autor definiu histórias em quadrinhos como um grande rótulo que une as características apresentadas anteriormente, utilizadas em mais ou menor grau por uma diversidade de gêneros, nomeados de diferentes maneiras. Todos esses gêneros teriam em comum o uso da linguagem dos quadrinhos para compor m texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional. [...]

Quadrinhos seriam, então, um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades. (grifos nossos)

Assim sendo, Ramos define as tiras, as charges e as outras formas de se produzir histórias em quadrinhos. Ramos (2010, p. 29) ainda explica que há outras formas de se definir os diferentes gêneros presentes sob o hipergênero chamado quadrinhos:

A diversidade de gêneros, nesse caso, está atrelada a uma série de fatores, como a intenção do autor, a forma como a história é rotulada pela editora que a publica, a maneira como a trama será recebida pelo leitor, o nome com o qual o gênero foi popularizado e que o tornou mais conhecido junto ao público.

É um assunto complexo e que precisa de um estudo mais aprofundado. Mas podem-se ver algumas tendências. Parece haver um maior interesse em rotular tais gêneros pela temática da história: super-heróis, terror, infantil, detetive [...].

Seguramente há mais temas possíveis e outros mais ainda surgirão. Mas o importante é frisar que cada um pode constituir um gênero autônomo, publicado em diferentes formatos e suportes.

A presente dissertação se apoia nessas definições, de que quadrinhos são quadrinhos e, portanto possuem características próprias; de que quadrinhos são um hipergênero que contém seus gêneros pertinentes e já definidos; e o conteúdo que será mais especificamente trabalhado é o de gênero autônomo: os quadrinhos de super-heróis.

A academia abriu suas portas para os quadrinhos e lançou um olhar mais atento às minúcias e ao conteúdo polêmico que alguns trazem consigo, sem mencionar a enorme bagagem cultural que estampam as suas páginas. Eisner (1989) escreveu no prefácio de sua obra Quadrinhos e arte sequencial:

[...] Por motivos que têm muito a ver com o uso e a temática, a Arte Sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes, tais como design, desenho, o cartum e a criação escrita, tenham merecido consideração acadêmica isoladamente, esta combinação única tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário e artístico. Creio que tanto o profissional como o crítico são responsáveis por isso.

Esse quadro é um pouco diferente no Brasil, pois os estudos sobre histórias em quadrinhos vêm ganhando espaço dentro das universidades, o que demonstra a importância do tema. Waldomiro Vergueiro (apud Cagnin 2015, p. 16) explica:

No Brasil, os primeiros estudos acadêmicos direcionados às histórias em quadrinhos datam da década de 1970. Tiveram as mais variadas influências e seguiram linhas de pensamento específicas, inicialmente a funcionalista, a marxista e a estruturalista, e posteriormente também sendo enfocadas pela escola midiática e pelos estudos culturais. Ligando-se à abordagem estruturalista - espaço teórico no qual pontificaram, durante os anos 1960, os estudos da linguagem dos produtos midiáticos empreendidos por teóricos como o italiano Umberto Eco e o francês Francis Lacassin -, o Prof. Antonio Luis Cagnin desenvolveu sua dissertação de mestrado em Letras, pela Universidade de São Paulo, em 1974. Ela foi, ao que se saiba, a primeira pesquisa nessa linha desenvolvida no Brasil.

Os quadrinhos de super-heróis, não apresentam apenas personagens considerados infantis, eles carregam marcações épicas de uma sociedade que passou por sérias mudanças ao longo de seu desenvolvimento. Vergueiro (2011, p. 94) ressalta:

Os super-heróis constituem talvez a criação mais característica das histórias em quadrinhos. Em nenhum outro meio eles poderiam ter se desenvolvido da forma como se desenvolveram, em nenhum outro veículo de comunicação conseguiriam encontrar ambiente mais acolhedor. Apareceram em 1938, quando outros meios de comunicação de massa, tais como o cinema e o rádio, ainda não

possuíam os atributos técnicos necessários para levar o público a partilhar de um senso de realidade mínimo que pudesse garantir a credibilidade por parte daqueles que deveriam consumir o produto, os quadrinhos. Assim, devido a suas características de custo, processo produtivo, cor, facilidade de leitura e difusão massiva, foram o meio por excelência para popularização dos super-heróis na sociedade contemporânea. [...]

O impacto dos super-heróis no mundo contemporâneo não pode jamais ser subestimado. Eles parecem estar inteiramente ligados à história do século 20 e não podem ser simplesmente vistos como um fenômeno à parte das transformações sociais, econômicas e políticas desse período. Em termos de impacto social, eles foram grandemente responsáveis pela mudança de hábitos de leitura dos jovens leitores norte-americanos, influenciando diretamente seus padrões de comportamento. Do ponto de vista do ambiente econômico, eles foram talvez o mais importante produto da indústria de revistas em quadrinhos, que, somente no mercado norte-americano, cresceu de 76 títulos em 1936 para 301 em 1948, [...]. No aspecto político, os super-heróis desempenharam com galhardia e eficiência o papel de ingênuos representantes de uma forma específica de ver o mundo, ajudando a promover o *American Way of Life*, a visão norte-americana sobre a Guerra Fria, e assim por diante.

Em pouco tempo, os super-heróis se transformaram no gênero dominante das revistas de histórias em quadrinhos. E, na medida em que crescia nos Estados Unidos o universo de leitores dessas revistas, elas passaram a ser também exportadas para outros países, com significativo retorno financeiro para seus editores. [...] No Brasil, os super-heróis norte-americanos assumiram tamanha popularidade, que uma considerável parte da produção de revistas de histórias em quadrinhos passou a ser composta por eles. (grifos nossos)

Vejamos alguns exemplos marcantes desse retrato da sociedade nas páginas e capas de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e DC Comics.

A capa de *Captain America 1* mostrou o Hitler levando um soco de Steve Rogers, o Capitão América.

Figura 1 - Capa da revista *Captain America* de março de 1941, por Joe Simon e Jack Kirby³.

A impactante Guerra Fria produziu no imaginário da Casa das Ideias⁴, inúmeros vilões comunistas, vindos da antiga URSS e da República Popular da China, como é o caso de Wong Chu, um dos inimigos do Homem de Ferro. O Dínamo Escarlate, um renomado cientista da ex-URSS, ficou tão famoso na época que ganhou várias versões ao longo dos anos.

³ <http://blogs.evtrib.com/nerdvana/files/2012/05/Cap1.jpg> Acesso em 26 Mai 2015.

⁴ A Marvel Comics é uma editora estadunidense de histórias em quadrinhos que recebeu o apelido de *House of Ideas* - Casa das Ideias -, na década de 1960 com a explosão criativa de super-heróis criados pela editora. (Duncan, 2009, p.90).

Figura 2 - Capa da revista *Tales of Suspense* 52 de abril de 1964, por Jack Kirby e George Roussos. O primeiro vilão conhecido como Dínamo Escarlate foi o Prof. Anton Vanko, cientista soviético que criou uma armadura especial capaz de enfrentar o Homem de Ferro ⁵.

A Era Reagan⁶ trouxe muita tensão às ruas dos Estados Unidos da América, que clamou, por um herói. O clima de guerra, as constantes ameaças

⁵ http://www.laifi.com/usuario/62024/laifi/66401156_62024_45020810_2516.jpg Acesso em 26 Mai 2015

⁶ A Era Reagan é uma periodização da história americana recente usada por historiadores e observadores políticos para ressaltar revolução conservadora proposta pelo presidente Ronald Reagan em política interna e externa que teve um impacto permanente no período de 1980 a 1989. O governo Reagan, em seu início, adotou medidas que restabeleceram um clima de tensão com a União Soviética, denominado por alguns analistas de "nova Guerra Fria". Entre essas medidas, estão o decreto de sanções econômicas à União Soviética – em represália à invasão soviética no Afeganistão – e o retorno de uma forte corrida armamentista (instalação de mísseis na Europa – euromísseis). O apogeu dessa nova corrida bélica foi alcançado com o Programa Guerra nas Estrelas, que dificultou ainda mais as relações entre as superpotências. A tensão entre Estados Unidos e União Soviética durante o primeiro mandato de Reagan foi substituída, no segundo, pelo retorno da distensão. Pressões europeias e a nova política soviética, adotada por Mikhail Gorbachev, explicaram as mudanças na Casa Branca. Nesse sentido, em 1987, acordos e tratados sobre desarmamento nuclear

de ataques, o desespero geral de uma nação precisava de algo que a remetesse a uma salvação, algo inusitado que lhes trouxesse conforto. Esse chamado foi atendido nas páginas de quadrinhos, que despertou a figura adormecida do Batman, em uma das sagas⁷ mais inovadoras dos últimos tempos: Batman, o Cavaleiro das Trevas.

Figura 3 - Capa de *Dark Knight Returns 1* de fevereiro de 1986, por Frank Miller e Lynn Varley⁸.

Com a crescente popularidade das histórias em quadrinhos de super-heróis nos Estados Unidos, era de se esperar que outros membros da sociedade - filósofos, psicólogos, psiquiatras entre outros - lançassem um olhar

foram efetivados entre os dois líderes – Acordo de Princípios de Negociação de Desarmamento e Tratado para Eliminação de Armas de Médio e Curto Alcance.

⁷ Para a presente dissertação entende-se por saga a narrativa que envolve diversos personagens do universo DC/Marvel.

⁸ [http://vignette2.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/d/df/Batman - Dark Knight Returns 1.jpg/revision/latest?cb=20070104171628](http://vignette2.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/d/df/Batman_-_Dark_Knight_Returns_1.jpg/revision/latest?cb=20070104171628) Acesso em 22 Abril 2016.

mais severo a elas. Como é o caso do psiquiatra Fredric Wertham que lançou um livro - *Sedução dos Inocentes* -, publicado no ano de 1954 que marca a trajetória das histórias em quadrinhos de super-heróis e desvela mudanças profundas da sociedade da época.

Figura 4 - Capa original do livro *Seduction of the innocent* - *Sedução dos Inocentes* -, de Fredric Wertham⁹.

Vejamos em mais detalhes as transformações causadas na indústria de histórias em quadrinhos deste período. Silva (2004, p. 124) explica:

No meio da crescente mobilização anti-*comics* nos Estados Unidos seria de se esperar que os mais radicais críticos dos quadrinhos se destacassem na mídia com discursos suficientemente exaltados para atrair a atenção do público. O psiquiatra alemão Fredric Wertham se tornou o mais importante deles. [...] Sua ascensão profissional [nos E.U.A.] foi meteórica. Dez anos depois de sua chegada, tornou-se psiquiatra-chefe do hospital de Bellevue, de Nova York, considerado o posto de maior prestígio na área de psiquiatria daquele estado. O cargo permitiu ao médico colaborar com assiduidade em várias revistas psiquiátricas e aprofundar uma tese que vinha desenvolvendo desde o começo da década de 1930: a de que os meios de comunicação eram causadores do crescimento da

⁹

https://colunaae.files.wordpress.com/2010/10/seduction_of_the_innocent02.jpg
Acesso em 15 Jun 2015.

criminalidade nos Estados Unidos. [...] A credibilidade alcançada pelo médico fez com que a Justiça de Nova York lhe encomendasse um estudo psiquiátrico sobre os detentos e condenados da cidade. Suas conclusões impressionaram a todos. Havia, disse ele, um ponto em comum entre os criminosos menores de idade: o hábito de ler quadrinhos. Ou seja, os delinquentes se inspiravam nas revistinhas para cometer crimes. [...] A primeira vitória de Wertham e dos demais críticos sobre os editores de *comics* aconteceu em junho de 1948, quando catorze das 31 maiores editoras americanas, responsáveis pela circulação mensal de 14 milhões de exemplares de revistas, anunciaram a criação de um código comum de autorregulamentação que acabaria com os “excessos” nos comics - uso de linguagem obscena nos textos, desenhos de apelo erótico, violência exagerada e textos que explicavam como os crimes eram praticados. A medida recebeu das próprias editoras a denominação de “campanha de higienização” do mercado. Para colocá-la em prática, foi criada a Associação Americana das Editoras de Revistas de Quadrinhos (Association of Comics Magazine Publishers - ACMP). As editoras que adotaram o código passaram a ostentar na capa de suas revistas um selo de aprovação, com a estampa de uma foca e a expressão “Autorizado pela ACMP - De acordo com o ‘Código de revistas.’”. (grifos nossos)

Para Wertham, as histórias em quadrinhos se tornaram o rótulo de uma juventude delinquente, desperta pelo sangue de suas páginas. A estrutura das histórias teve de se adaptar aos novos códigos de censura impostos por órgãos regulamentadores da época e as capas das HQs¹⁰ recebiam a “insígnia de purificação” para serem vendidas. Personagens e profissionais foram erroneamente julgados e, houve uma época em que trabalhar com este tipo de material, era motivo de vergonha; assim sendo, o silêncio transcorria nas páginas das revistas sobreviventes em histórias cautelosas, forradas de ilustrações mais amenas.

¹⁰ HQs é uma abreviação para Histórias em quadrinhos.

Figura 5 - Selo de aprovação da CMAA¹¹ criado para autorizar o conteúdo das revistas em quadrinhos de super-heróis¹².

Os anos se passaram e a indústria de histórias em quadrinhos de super-heróis se adaptou às novas solicitações de mercado, das associações e dos consumidores que estavam mais atentos ao que compravam para seus filhos. Artistas inovaram a arte apresentada nas páginas das revistas, roteiros mais sérios e mais reais passaram a ser retratados e, uma nova geração de leitores surgiu. Atualmente, podemos dizer que os quadrinhos ocupam um lugar mais significativo em nossa sociedade, haja vista a enorme quantidade de filmes, republicações, *games*, figuras colecionáveis e uma série de outros produtos que vêm sendo lançados a cada ano baseando-se neles.

Soma-se a esta gama de produção com base nas HQs a abertura das portas da Academia para o assunto e encontramos espaço para abordar um tema tão enriquecedor, como as histórias em quadrinhos, em conjunto com uma área cada vez mais importante no mercado global, a tradução.

A hipótese proposta para a presente dissertação é de mostrar que o tradutor de histórias em quadrinhos é um tradutor especializado. Enquanto a

¹¹ A CMAA - *Comics Magazine Association of America* - Associação Americana de Revistas em Quadrinhos -, organização a qual foi atribuída a autoridade pela observância da aplicação do "Código dos Quadrinhos" (*Comic Code Authority*) foi criada na década de 1950 pelas editoras como uma forma de autocensura no conteúdo dos quadrinhos americanos, em resposta a uma recomendação do Congresso e ao clamor moralista insuflado pelo psiquiatra Fredric Wertham, autor do livro *Sedução dos inocentes*.

¹² http://www.universohq.com/wp-content/uploads/2013/05/logo_comicscodeauthority.jpg Acesso em 15 Jun 2015.

maioria das áreas exige uma tradução repleta de vocabulário específico, como é o caso dos profissionais que lidam com textos jurídicos, especializados em leis e termos deste círculo, ou ainda dos especializados, em termos médicos; o tradutor de histórias em quadrinhos deve ter um vocabulário específico ao universo dos quadrinhos para que ao traduzir ele traga para o leitor brasileiro a mesma paixão embutida nos quadrinhos que a produtora original tentou criar.

Para exemplificar melhor isto que chamamos de universo próprio, podemos citar as intervenções da SHIELD¹³ nas histórias dos Vingadores¹⁴, ou as complicadas máquinas desenvolvidas por Tony Stark¹⁵, que usa um vocabulário altamente específico sobre tecnologia.

Figura 6 - Brasão da SHIELD, criado por Stan Lee e Jack Kirby, apareceu pela primeira vez em *Strange Tales* 135 de agosto de 1965, ainda inédita no Brasil¹⁶.

¹³ Criada por Stan Lee e Jack Kirby em 1966, a agência internacional SHIELD é uma organização fictícia do universo Marvel, com objetivo de realizar a contra espionagem e manutenção da lei. Fundada pela ONU e financiada pelas potências da OTAN, destinada a proteger todo o planeta de ameaças de grande porte, desde terrorismo internacional até invasões alienígenas. A sigla S.H.I.E.L.D. geralmente é traduzida para "Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão".

¹⁴ Os Vingadores são um grupo de super-heróis das histórias em quadrinhos da Marvel Comics. Os heróis mais conhecidos são a formação original de Thor, Homem de Ferro, Vespa, Homem-Formiga, e Hulk que surgiu na *The Avengers* 1 (publicada recentemente no Brasil pela Salvat em Os Heróis Mais Poderosos da Marvel 1 de outubro de 2014).

¹⁵ Anthony ("Tony") Edward Stark é um personagem de HQ da Marvel Comics. Ele é conhecido pela alcunha Homem de Ferro. Sua identidade verdadeira é a do empresário e bilionário, que usa armaduras de alta tecnologia no combate ao crime. Foi criado em 1963 pelo escritor Stan Lee, pelo roteirista Larry Lieber, e pelos desenhistas Jack Kirby e Don Heck. A primeira publicação foi em *Tales of Suspense* 39 (história publicada pela primeira vez no Brasil em Heróis da TV 100 da editora Abril de outubro de 1987).

¹⁶

<http://vignette2.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/c/c1/SHIELD.png/revision/latest?cb=20090423224349> Acesso em abril de 2016.

Figura 7 - Estação Espacial projetada por Tony Stark apareceu pela primeira vez em Iron Man 205, publicada no Brasil em O Incrível Hulk 95 da editora Abril em maio de 1991¹⁷.

Podemos citar ainda a saga Convergência¹⁸ da DC Comics que narra como diversas cidades de diversas linhas temporais diferentes da DC ficaram presas, por um ano, sob um gigantesco domo. Para a tradução, o profissional teve de se inteirar sobre as diferentes Terras que apareciam ao longo da história, bem como as diferentes nomenclaturas dos mais variados heróis de diferentes locais do multiverso dessa editora. Essa edição zero trouxe para os leitores um guia de 11 páginas sobre as 41 edições fundamentais para

17

http://vignette4.wikia.nocookie.net/marvel/database/images/1/16/Stark_Orbital_Facility_1.jpg/revision/latest?cb=20130519095516 Acesso em abril de 2016.

¹⁸ Convergência foi o grande evento de 2015 da DC Comics que serviu de comemoração para os 30 anos da Crise nas Infinitas Terras e marcou a mudança dos escritórios da DC Comics de Nova York para a Califórnia. A saga foi publicada em uma série semanal que ocorreu ao longo de dois meses e contou com 9 edições da minissérie principal e 40 *tie-ins* de duas edições.

a compreensão dos principais personagens e arcos de histórias envolvidos nesta saga do multiverso DC.

Figura 8 - Capa de *Convergence 0*, publicada no Brasil como *Convergência 0* da Panini em fevereiro de 2016¹⁹.

Com relação à variedade de temas que permeiam as histórias em quadrinhos e que demandam conhecimento variado dos tradutores, podemos citar o personagem da Marvel Comics conhecido no Brasil como Sr. Fantástico, *alter ego* de Reed Richards, membro do Quarteto Fantástico que é um gênio

da ciência e possui doutorado em Física e Engenharia Mecatrônica com apenas 22 anos de idade.

Figura 9 - Sr. Fantástico, personagem criado por Stan Lee e Jack Kirby. Apareceu pela primeira vez na revista Fantastic Four de 1 de novembro de 1961, publicada no Brasil em Biblioteca Histórica Marvel: Quarteto Fantástico 1 pela Panini em junho de 2007²⁰.

Temos ainda Batman, o *alter ego* de Bruce Wayne que possui uma infinidade de artefatos que aparecem ao longo de suas histórias para ajudá-lo a combater os vilões em Gotham City²¹.

²⁰

http://1.bp.blogspot.com/-Glup_pXFQlc/VhMnqi80Xdl/AAAAAAAAACmU/Q0D1Vo0KVeM/s640/sr_fantastico1.gif Acesso em Abril de 2016.

²¹ Gotham City é uma cidade fictícia criada para as histórias em da DC Comics, apresenta cada vez mais semelhanças com grandes cidades do mundo onde existem altos índices de criminalidade e corrupção. Vários super-heróis tiveram aventuras nessa cidade, e seus três moradores mais famosos são Bruce Wayne (Batman), Alan Scott (o Lanterna Verde original) e Renee Montoya (a nova Questão)

Figura 10 - Batman desenhado por Jim Lee. O personagem apareceu pela primeira vez na revista Detective Comics 27 de maio de 1939 e foi concebido por Bill Finger e Bob Kane²².

Existem alguns personagens que usam recursos linguísticos de outros idiomas, como é o caso de Fantomex e Gambit, que se valem, constantemente, de expressões em língua francesa, ou ainda o Caveira Vermelha e Zola, que trocam palavras em alemão.

²² https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/8/8d/Batman_por_Jim_Lee.jpg Acesso em Abril de 2016.

Figura 11 - Fantomex, o *alter ego* de Charlie-Cluster 7 criado por Grant Morrison e Igor Kordey, teve sua estreia em *New X-Men* 128 de agosto de 2002²³.

Figura 12 - Gambit, o *alter ego* de Remy Etienne LeBeau criado por Chris Claremont, Mike Collins e Jim Lee, teve sua estreia em *Uncanny X-Men Annual* 1990 de julho de 1990²⁴.

²³

http://vignette3.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/e/ef/X-Force_Vol_4_4_Textless.jpg/revision/latest?cb=20140326043155 Acesso em Abril de 2016.

²⁴

<https://i.annihil.us/u/prod/marvel/universe3zx/images/3/33/Gambit442.jpg> Acesso em Abril de 2016.

Figura 13 - Caveira Vermelha, o *alter ego* de Johann Shmidt criado por Jack Kirby, e Joe Simon, teve sua estreia em *Captain America Comics* 7 de outubro de 1941.

Figura 14 - Arnim Zola, criado por Jack Kirby, teve sua estreia em *Captain America* 208 de abril de 1977²⁵.

²⁵ http://marvel.wikia.com/wiki/Arnim_Zola Acesso em Abril de 2016.

O tradutor de histórias em quadrinhos de super-heróis, tem de se adaptar com outra infinidade de termos e variações, dentre os universos em que as histórias circulam (veremos em mais detalhes ao longo da presente dissertação) sem contar as adaptações que algumas traduções exigem e a dificuldade de se memorizar “o jeito” que o personagem x fala no universo y, que é diferente do jeito de um similar deste mesmo personagem x em um universo z.

Não basta apenas transitar na intersemiótica da tradução. O tradutor de HQs é um tradutor versado em mais de uma área de conhecimento e deve ser analisado como tal. Todo seu *background* é fundamental para seu trabalho; tudo que ele já aprendeu e tudo com o que ele convive, pode ser considerado como sua ferramenta de trabalho e, portanto, este profissional deve ser estudado.

Na primeira parte desta dissertação, apresentaremos a Metodologia utilizada para a realização da pesquisa, que resultou nesta dissertação de Mestrado.

Na segunda parte, introduziremos o leitor aos conceitos de Tradução e *habitus*. Nesta parte, discutiremos os conceitos presentes nessas temáticas e porque elas devem ser amplamente utilizadas na tradução de histórias em quadrinhos.

Na terceira parte, serão apresentados os conceitos sobre gírias, sua presença nas histórias em quadrinhos e sua importância. Discutiremos os principais autores e os problemas que a presença das gírias pode ter nas páginas de uma revista em quadrinhos de super-heróis.

Na quarta parte, analisaremos os dados obtidos através de uma entrevista realizada com tradutores de quadrinhos da atualidade e aprofundaremos a discussão, englobando todos os temas apresentados ao longo da dissertação e que se fazem pertinentes à tradução de histórias em quadrinhos na atualidade.

2. Metodologia

Esta seção será dividida em quatro partes e suas subpartes: Classificação, Sujeitos, Materiais e Métodos, Procedimentos e Delineamento da Pesquisa.

Quanto à análise dos resultados, optamos por uma seção, em separado, para explicarmos de maneira mais detalhada, os fatos mais relevantes à pesquisa.

2.1. Classificação da Pesquisa

2.1.1. Da natureza da pesquisa

Consideramos que a presente pesquisa deva ser considerada como uma Pesquisa Aplicada. Entende-se por Pesquisa Aplicada a definição proposta por Silva (2004, p. 14) de que elas têm o objetivo de gerar conhecimentos para aplicação prática e que serão dirigidas à solução de problemas específicos.

Desde o princípio, o objetivo deste trabalho foi o de compreender as escolhas dos tradutores que se enfrontam como tradutores de histórias em quadrinhos, mas não de qualquer tipo de história em quadrinhos, pois como sabemos, elas detêm suas especificidades. Na presente dissertação exploramos um gênero específico: as histórias em quadrinhos de super-heróis.

Este gênero possui uma linguagem e estilo de narrativa próprios; os traços de sua arte evoluíram com o tempo e apresentam certa uniformidade, como se pôde perceber na introdução do traço mais ousado de Jim Lee²⁶ dentre outras grandes modificações que as HQs sofreram ao longo dos anos.

²⁶ Jim Lee é um sul-coreano naturalizado americano, desenhista, arte-finalista, roteirista e editor de histórias em quadrinhos. É considerado um dos maiores desenhistas do mundo, e ganhou o prêmio especial Harvey por novo talento em 1990. Trabalhou para Marvel Comics fazendo alguns desenhos dos X-Men - Gambit, como visto anteriormente. Saiu da Marvel e fundou a *Wildstorm* e cansado de dirigir a empresa a vendeu para DC Comics. Atualmente ele trabalha na DC Comics como o novo coeditor da DC Comics ao lado de Dan DiDio, ambos substituindo Paul Levitz.

Os super-heróis deixaram de ter formas arredondadas e passaram a apresentar músculos cada vez maiores. As super-heroínas também sofreram com estas alterações e, aos poucos ganharam curvas mais ousadas, cinturas mais afinadas e seios maiores, além de terem mais partes do corpo à mostra, com o passar dos anos.

Figura 15 - Os X-Men²⁷ originais - Warren Worthington III, o Anjo (acima), Scott Summers, o Ciclope (ao fundo), Hank McCoy, o Fera (saltando), Jean Grey, a Garota Marvel e Bobby Drake (o Homem de Gelo); criados por Stan Lee e Jack Kirby, tiveram sua estreia em *X-Men 1* de setembro de 1963²⁸.

²⁷ X-Men é uma equipe de super-heróis de histórias em quadrinhos publicadas pela Marvel Comics. Os X-Men são mutantes: humanos que, como resultado de um salto evolucionário, nasceram com habilidades super-humanas latentes, que geralmente se manifestam na puberdade. Em suas histórias, vários homens comuns têm um intenso medo dos mutantes (cientificamente chamados de *Homo superior*), que são vistos pelos cientistas em geral como o novo degrau da evolução humana. Esse medo é intensificado por mutantes que usam seus poderes para fins criminosos. Para combater estes "mutantes malignos" (tais como Magneto e sua Irmandade de Mutantes) e promover a coexistência pacífica entre as duas raças, o Professor Charles Xavier, (um dos maiores telepatas da Terra), fundou uma academia para treinar jovens mutantes e doutriná-los em seu sonho de "harmonia inter-racial". As histórias dos X-Men contam com personagens de diversas etnias, este aspecto foi introduzido quando o título, que havia sido cancelado, foi retomado nos anos 1970. Nesta década, o elenco (que contava apenas com mutantes americanos) foi diversificado, adicionando-se personagens da Alemanha (Noturno), Irlanda (Banshee), Canadá (Wolverine), União Soviética (Colossus), Quênia (Tempestade) e Japão (Solaris).

²⁸

http://img04.deviantart.net/b364/i/2012/083/3/a/classic_x_men_jack_kirby_patrulla_x_by_b_laster85-d4tqvdf.jpg Acesso em Abril de 2016.

Figura 16 - Os X-Men desenhados por Jim Lee, tiveram sua estreia em *X-Men 1 Vol. 2* de outubro de 1991. Esta edição teve a maior venda registrada na história dos quadrinhos - 8 milhões de exemplares - e este pôster mostra bem a diferença no traço e nas formas dos super-heróis quando

comparado à imagem anterior. Aqui temos Jean Grey à esquerda (iluminada por uma aura rosa), Hank McCoy (azul e feroz) e Ciclope à direita (soltando uma rajada óptica)²⁹.

Figura 17 - Batman desenhado por Bob Kane teve sua estreia em *Detective Comics* 27 de maio de 1939³⁰.

Figura 18 - Hera Venenosa³¹, Batman e Mulher-Gato³² desenhados por Jim Lee em *Batman: Hush 1* de maio de 2003³³.

²⁹ <http://www.jwave.com.br/HLIC/1e1f48a3bf05e56461cadeb05c0b2690.jpg> Acesso em Abril de 2016.

³⁰ http://vignette3.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/9/94/Batman_Earth-Two_0002.jpg/revision/latest?cb=20111126142946 Acesso em Abril de 2016.

³¹ Hera Venenosa, o *alter ego* da Dra. Pamela Lillian Isley é uma personagem da DC Comics, inimiga de Batman. Criada por Robert Kanigher apareceu pela primeira vez em *Batman* 181 de junho de 1966.

Para compreendermos as mudanças que ocorreram nos quadrinhos é necessário apresentar as divisões à que elas se encaixam e os marcos destes períodos históricos. Os termos variam, mas cinco divisões são as mais conhecidas: A era dos heróis de aventura, a era de ouro, a era de prata, a era de bronze e a era moderna. A seguir, definiremos cada uma delas, brevemente e, considerando os tópicos mais relevantes. Sobre a Era dos Heróis da Aventura, Callari (2015, p. 9) afirma:

O período que precedeu as revistas em quadrinhos propriamente ditas e a chegada dos super-heróis é conhecido atualmente como Pré-Era de Ouro ou, como é chamado mais comumente, a Era dos Heróis da Aventura.

Após o lançamento do Yellow Kid³⁴, pouco a pouco as tiras de jornal foram conquistando seu espaço e se tornaram cada vez mais relevantes dentro do universo dos periódicos. Durante os primeiros anos de sua existência, as tiras produzidas até o final da década de 1920 do século passado tinha a tal temática humorística, de modo que foi somente bem no final da década que os primeiros heróis começaram a surgir, em um processo embrionário que simplesmente explodiu nos anos seguintes.

Sobre a Era de Ouro, Callari (2015, p. 23-25) explica:

A chamada *Golden Age of Comic Books*, ou simplesmente a Era de Ouro dos quadrinhos estadunidenses que compreende de meados da década de 1930 até o final dos anos 1950. Os historiadores da área são categóricos ao afirmar que o marco zero que determinou o início da Era de Ouro é a criação do Superman, o primeiro super-herói da história, em 1938. Embora as bases que fundamentaram a indústria venham desde a Era dos Heróis da Aventura, o fato de o homem de aço ser o primeiro personagem a apresentar superpoderes (o que

³² Mulher-Gato, o *alter ego* de Selina Kyle, é uma personagem da DC Comics, inimiga de Batman, que foi criada em 1940 por Bill Finger e Bob Kane, e teve sua primeira aparição *Batman 1*.

³³ http://40.media.tumblr.com/6b5edd32d22edb1cd0e7e5936f7408d1/tumblr_mvn6dr4SD91rba333o3_r1_1280.png Acesso em Abril de 2016.

³⁴ Yellow Kid, criada em 1895 por Richard Felton Outcault, foi considerada a primeira HQ.

obviamente faz dele o primeiro super-herói) é argumento suficiente para servir de marco e fundamento para o período. [...]

A Era de Ouro foi um período absolutamente prolífico dos quadrinhos. Pode-se dizer com absoluta segurança que todos os alicerces do estilo que marcam as histórias do gênero até hoje - muitos dos quais acabaram se tornando clichês - foram estabelecidos nessa época. Alguns dos personagens criados tinham um conceito tão forte, que se mantêm atuais e continuam sendo familiares ao grande público. Os embriões das duas maiores editoras em quadrinhos do mundo, a Marvel e a DC Comics, também nasceram nessa época - a primeira chamada inicialmente de Timely e a segunda de National Allied Publications. [...]

Como principais expoentes da Era de Ouro, podemos citar os heróis da primeira fase da DC: Batman, Superman³⁵, Aquaman, Eléktron³⁶, Gavião Negro, Lanterna Verde, Joel Ciclone (o primeiro Flash), a Sociedade da Justiça (primeiro grupo de super-heróis) e a Mulher-Maravilha; os primeiros heróis da Marvel: Capitão América, Tocha-Humana, Namor, Ka-Zar; e o Shazam!, da Fawcett. Muitos desses heróis persistiram ao longo de toda a Era de Prata, outros foram reformulados.

³⁵ (Ramos 2012, p.17) O lançamento do novo filme do homem de aço escancarou uma discussão até então restrita a leitores de quadrinhos: Superman ou Super-Homem? [...] A discussão é antiga e acompanhou a trajetória do heróis de Krypton desde que começou a ser publicado no Brasil. [...] “Crise” [nas Infinitas Terras] também estimulou um primeiro debate sobre a padronização do termo em inglês. “A redação ficou dividida ente os puristas e os não-puristas”, conta Leandro Luigi Del Manto, um dos editores da época, hoje na Devir. “No fim, nós optamos por manter”.

³⁶ Na verdade, o personagem desta época chama-se Átomo. Eléktron foi uma reformulação do herói original que ressurgiu na década de 1990, na Era de Prata.

Figura 19 - Capa da revista *Action Comics 1* de 1938 que mostra o homem de aço pela primeira vez. Superman é um super-herói criado pela dupla de autores de quadrinhos Joe Shuster e Jerry Siegel publicado pela DC Comics³⁷.

Figura 20 - Aquaman é um super-herói dos quadrinhos publicados pela DC Comics. Foi criado por Paul Norris e Mort Weisinger e estreou na *More Fun Comics 73* de novembro de 1941³⁸.

³⁷ <http://static.neatorama.com/images/2006-09/action-comics-superman-1.jpg> Acesso em Abril de 2016.

³⁸ <http://www.themarysue.com/wp-content/uploads/2015/02/Golden-Age-Aquaman-Whos-Who.gif> Acesso em Abril de 2016.

Figura 21 - O Átomo (também chamado de Átomo da Era de Ouro, Átomo da Terra 2 e Átomo da Terra Paralela) é um personagem de histórias em quadrinhos publicadas pela DC Comics. Foi criado por Ben Flinton e Bill O'Conner e apareceu pela primeira vez em *All-American Comics 19* de outubro de 1940³⁹.

Figura 22 - Gavião Negro é um super-herói da DC Comics. Foi criado por Gardner Fox e Dennis Neville (embora o artista Joe Kubert fosse famoso por desenhar as primeiras aventuras do herói), o Gavião Negro original teve a sua estreia em *Flash Comics 1* de janeiro de 1940⁴⁰.

39

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/7/7c/%C3%81tomo_%28DC_Comics%29.jpg Acesso em Abril de 2016.

40

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/c/c5/Gavi%C3%A3o_Negro_por_Andrew_Robinson.jpg Acesso em Abril de 2016.

Figura 23 - Lanterna Verde é um nome compartilhado por diversos super-heróis da DC Comics. Criado por Martin Nodell e Bill Finger, o Lanterna Verde original estreou em *All-American Comics* 16 de julho de 1940⁴¹.

Figura 24 - Jay Garrick (também conhecido no Brasil como Joel Ciclone) é um personagem DC Comics e foi o primeiro personagem a se chamar Flash. Foi criado por Gardner Fox e Harry Lampert; e teve sua estreia em *Flash Comics* 1 de janeiro de 1940⁴².

⁴¹ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/da/All-American_Comics_16.jpg Acesso em Abril de 2016.

⁴² http://cdn3.denofgeek.us/sites/denofgeekus/files/styles/insert_main_wide_image/public/2/51/flash-comics-1.jpg?itok=WOf5KYo1 Acesso em Abril de 2016.

Figura 25 - A Sociedade da Justiça da América é um grupo de heróis das revistas em quadrinhos publicadas pela DC Comics, e foi o primeiro grupo de super-heróis a aparecer historicamente nas HQs. Criada por Sheldon Mayer e Gardner Fox, a SJA, como também é conhecida, teve sua primeira aparição em *All-Star Comics* 3 de dezembro de 1940. O grupo incluía as versões originais (da esq. para direita) Sandman, Espectro, Joel Ciclone, Gavião Negro, Lanterna Verde original, Homem-Hora, Sr. Destino e Átomo (à frente)⁴³.

Figura 26 - Mulher-Maravilha é uma super-heroína de histórias em quadrinhos publicadas pela DC Comics. Foi criada pelo Dr. William Moulton Marston, apareceu pela primeira vez em *All Star Comics* 8 de dezembro de 1941⁴⁴.

⁴³ <http://www.podcastequadrinhos.com.br/wp-content/uploads/2009/07/014.jpg> Acesso em Abril de 2016

⁴⁴ <https://static01.nyt.com/images/2010/06/30/arts/jp-wonder-2/jp-wonder-2-popup.jpg> Acesso em Abril de 2016.

Figura 27 - Capitão América é o *alter ego* de vários personagens da Marvel, o mais famoso ao vestir o uniforme é Steven "Steve" Rogers, o personagem foi criado por Jack Kirby e apareceu pela primeira vez em *Captain America Comics 1* de dezembro de 1940⁴⁵.

Figura 28 - O nome Tocha Humana já foi usado por dois personagens de histórias em quadrinhos da Marvel Comics. O primeiro ficou conhecido como Tocha Humana Original, um androide que podia inflamar seu corpo e voar estreou em *Marvel Comics 1* de outubro de 1939⁴⁶. Apesar de ser um dos principais super-heróis da Era de Ouro, ele teve suas aventuras interrompidas na década de 50. Em 1961, Stan Lee e Jack Kirby criaram outro personagem com esse nome (o antigo já era dado como morto). O novo Tocha Humana é um jovem adolescente, chamado Johnny Storm, que faz parte do Quarteto Fantástico, surgido nesse mesmo ano na revista *Fantastic Four 1*.

⁴⁵ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/b/bc/Steven_Rogers_%28Earth-616%29.jpg
Acesso em Abril de 2016.

⁴⁶ http://vignette3.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/e/ed/Human_Torch_%28Android%29_%28Earth-616%29_from_All-New_Invaders_Vol_1_8_cover.jpg/revision/latest?cb=20140530020441 Acesso em Abril de 2016.

Figura 29 - Namor ou Rei Namor, é um personagem de histórias em quadrinhos da Marvel Comics criado em 1938 pelo artista Bill Everett e teve sua estreia na *Marvel Comics Magazine* de abril de 1939⁴⁷.

Figura 30 - Kazar, é um personagem de histórias em quadrinhos da Marvel Comics criado em 1936, por Bob Byrd e teve sua estreia na *Ka-Zar 1* de outubro de 1936⁴⁸. Décadas depois, em março de 1965, Stan Lee e Jack Kirby revitalizaram o personagem com uma nova origem, porém mantendo o clima Tarzan e Turok do personagem. O novo Ka-Zar estreou na revista *X-Men 10*, se chamava Kevin Pundler e tinha um tigre dentes-de-sabre chamado Zabu como seu companheiro de aventuras.

47

[http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/0/00/Namor_McKenzie_\(Earth-616\)_Circa_1941.jpg/revision/latest?cb=20110501033538](http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/0/00/Namor_McKenzie_(Earth-616)_Circa_1941.jpg/revision/latest?cb=20110501033538) Acesso em Abril de 2016.

48

http://vignette4.wikia.nocookie.net/avengersalliance/images/b/bc/Ka-Zar_Dialogue_1.png/revision/latest?cb=20140926232608 Acesso em Abril de 2016.

Figura 31 - Shazam!, conhecido como Capitão Marvel até 2011, é um super-herói fictício de histórias em quadrinhos, inicialmente publicado pela editora Fawcett Comics e posteriormente adquirido pela DC Comics. Foi criado em 1939 por Bill Parker e C. C. Beck, o personagem apareceu pela primeira vez na revista *Whiz Comics* 2, lançada em fevereiro de 1940⁴⁹.

Sobre a Era de Prata, Callari (2015, p. 43-45) diz que:

A Era de Prata é um período que se estende de 1956 até meados de 1970 e foi marcado pelo aparecimento de alguns dos maiores artistas de todos os tempos do universo de quadrinhos, incluindo Stan Lee e Jack Kirby, os dois quadrinistas que praticamente criaram sozinhos a Marvel moderna, além de luminares como Carmine Infantino, Denny O'Neil e Neal Adams.

Tendo disso culpados pelos problemas que a juventude vinha apresentando, os quadrinhos de super-heróis sofreram um rápido declínio no final da década de 1950. A implantação do Comics Code Authority [...] havia podado grande parte da liberdade criativa dos autores de quadrinhos e até mesmo personagens que sempre gozaram de sucesso, como o próprio Batman, atravessaram uma fase insossa. A indústria, entretanto, se preparava para dar a volta

⁴⁹ <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e3/Whiz2.JPG> Acesso Abril de 2016.

por cima, principalmente com a chegada de todo um grupo novo de artistas, que trazia consigo uma nova visão para o gênero.

O início oficial da Era de Prata é marcado pela publicação da nova versão do Flash pela DC Comics em outubro de 1956. A ele, seguiram-se outros personagens, como a reformulação do Lanterna Verde, contudo o momento mais emblemático viria somente na década seguinte, quando Stan Lee, estabelecendo parceria com diversos grandes artistas como Bill Everett, Steve Ditko e principalmente Jack Kirby, concebeu praticamente todo o Universo Marvel. Da mente desses artistas saiu o Quarteto Fantástico, Thor, Hulk, Demolidor, Doutor Estranho, X-Men, Homem de Ferro, Surfista Prateado e o Homem-Aranha, entre tantos outros personagens maravilhosos.

A principal contribuição dos heróis Marvel para os quadrinhos foi a visão realista que trouxeram. Stan Lee foi a primeira pessoa a se preocupar efetivamente com conflitos psicológicos e emocionais dos quais os heróis poderiam padecer, aproximando-os mais do leitor com essa abordagem e estabelecendo uma relação de empatia e cumplicidade. Claro que a psique já havia sido importante antes - o próprio Batman é o fruto de um trauma emocional -, contudo a abordagem de Lee era diferente do que já havia sido feito. Ele trouxe aos seus personagens problemas cotidianos e pertinentes, como arrumar dinheiro para pagar as contas. [...]

Uma característica essencial da Era de Prata, que acabou marcando a maior parte dos quadrinhos, foi o casamento do gênero super-heróis com a ficção científica. Ao contrário da Era de Ouro, na qual mitologia, magia e deuses davam o tom das histórias, essas novas aventuras obedeciam às tendências da época. [...]

A Era de Prata determinou o início do apogeu da Marvel Comics, que começou a galgar um longo percalço para se tornar a maior editora estadunidense e ainda que as séries principais da DC estivessem bem, os últimos anos desse período marcaram uma época em que quase todas as tentativas da editora naufragavam, de modo que dezenas de novos personagens eram criados, sem que nenhum decolasse de fato. [...]

Não há consenso em relação a quando a Era de Prata realmente terminou. Fãs da DC garantem que o que marca seu fim é a inovadora série do Lanterna Verde e Arqueiro Verde. Fãs da Marvel apostam na brutal morte de Gwen Stacy, namorada do Homem-Aranha, em 1973. Seja como for, ambas as possibilidades apontam para uma mesma direção: uma quebra em relação ao antigo

paradigma, histórias com orientação adulta, gradual aumento na violência e abordagem de problemas sociais, éticos e morais de uma maneira até então inédita e realista. (grifos nossos)

Figura 32 - O Quarteto Fantástico é uma equipe de super-heróis da Marvel Comics e foi criada por Stan Lee e Jack Kirby, sua primeira aparição foi em *The Fantastic Four 1* de novembro de 1961⁵⁰.

Figura 33 - Thor Odinson é um super-herói das histórias em quadrinhos publicado pela Marvel Comics. Inspirado no deus Thor da Mitologia Nórdica, ele foi criado por Stan Lee, Larry Lieber e Jack Kirby, com colaboração de Joe Sinnott. Sua primeira aparição foi na revista *Journey into Mystery* 83 de agosto de 1962⁵¹.

50

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/4/4b/Quarteto Fant%C3%A1stico por Mike Wieringo.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/4/4b/Quarteto_Fant%C3%A1stico_por_Mike_Wieringo.jpg) Acesso em Abril de 2016.

⁵¹ <http://www.writeups.org/img/fiche/1110.jpg> Acesso em Abril de 2016.

Figura 34 - O Hulk, *alter ego* do doutor Robert Bruce Banner, por vezes referido como O Incrível Hulk, é um personagem de histórias em quadrinhos publicadas pela Marvel Comics. Foi criado por Stan Lee e Jack Kirby e teve sua primeira na revista *The Incredible Hulk 1*, de maio de 1962⁵².

Figura 35 - Demolidor, *alter ego* de Matthew “Matt” Murdock que atende pela alcunha de "o Homem Sem Medo" é um super-herói da Marvel Comics e foi criado por Stan Lee e Bill Everett, com algumas contribuições não especificadas de Jack Kirby. O Demolidor apareceu pela primeira vez em *Daredevil 1* de abril de 1964⁵³.

⁵²

http://img.lum.dolimg.com/v1/images/open-uri20150608-27674-1jdbpa8_be64ca1b.png?region=0%2C0%2C600%2C565 Acesso em Abril de 2016.

⁵³

<http://www.writeups.org/img/fiche/1966.jpg> Acesso em Abril de 2016.

Figura 36 - Doutor Estranho é o *alter ego* de Stephen Vincent Strange, personagem das histórias em quadrinhos da Marvel Comics. Strange é o mago supremo do Universo Marvel e foi criado por Stan Lee e Steve Dikto e estreou em *Strange Tales 110* de julho de 1963⁵⁴.

Figura 37 - Surfista Prateado é um super-herói das histórias em quadrinhos da Marvel Comics. Foi criado por Stan Lee e Jack Kirby e teve sua primeira aparição como vilão na revista *Fantastic Four* 48 de março de 1966⁵⁵.

54

<http://vignette3.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/5/55/Strange.png/revision/latest?cb=20090119160158> Acesso em Abril de 2016.

55

<http://vignette4.wikia.nocookie.net/deathbattlefanon/images/b/b5/SilverSurferM5P.png/revision/latest?cb=20150922013552> Acesso em Abril de 2016.

Figura 38- Homem-Aranha, *alter ego* de Peter Parker, é um super-herói publicado pela Marvel Comics e foi criado por Stan Lee e Steve Ditko. Sua primeira aparição em *Amazing Fantasy* 15 de agosto de 1962⁵⁶.

Sobre a Era de Bronze, Callari (2015, p. 57-59) discorre:

Diferentemente dos movimentos anteriores, a Era dos Heróis da Aventura, a Era de Ouro e a Era de Prata - todos com marcação bem definidas de começo e término-, simplesmente não existe consenso acerca de um marco que defina o início da quarta grande era. Isso porque fãs de quadrinhos do mundo todo defendem diferentes momentos para o início dessa fase, cuja característica principal acabou sendo a de uma profunda mudança na abordagem e temática das histórias.

Uma diferença fundamental deste novo momento é que os personagens, até então imutáveis, eternizados no papel durante tanto tempo, começaram a crescer e evoluir, acompanhando, de certa forma, as mudanças que o próprio mundo vinha sofrendo. Trata-se de um período convulso da história em que temos o pós-Guerra do Vietnã, o apogeu da Guerra Fria, a luta pelos direitos de classes. A luta contra o preconceito racial etc. Evidentemente a nova geração de quadrinistas que surgia buscava refletir a realidade em suas criações e o resultado foi primoroso, para dizer o mínimo.

⁵⁶ <http://static.comicvine.com/uploads/original/5/54023/1595852-spiderman.jpg> Acesso em Abril de 2016.

Claro que as mudanças sempre existiram. A Marvel Comics criou personagens que não eram mais planos nos anos 1960; havia preocupação com temas sociais, como já foi mostrado; os heróis buscavam se adequar às novas realidades, de modo que o Batman do fim dos anos 1930, o que atravessou a Segunda Guerra Mundial, o que enfrentou o código de censura dos anos 1950 e a figura caricata dos 1960, não era o mesmo. Contudo as mudanças que a Era de Bronze imprimiu na indústria dos quadrinhos eram de outra natureza. Havia algo diferente pairando no ar, algo que, pela primeira vez, cheirava realmente a um movimento coeso e racional. Criadores não estavam mais produzindo por instinto e se tratava da primeira geração de fãs assumindo o trabalho de criador, como os lendários Roy Thomas e Jim Shooter. [...]

Assim como não há consenso quanto ao início da Era de Bronze, também não se sabe dizer quando ela terminou (se é que terminou, certas correntes teimam que não). Comumente, atribui-se o período que oscila entre 1985 e 1986 como seu término, já que importantes mudanças estruturais ocorreram nessa época, as quais incluem o surgimento das *graphic novels*⁵⁷, a publicação do divisor de águas *O Cavaleiro das Trevas*, pela DC e da série *Guerras Secretas* pela Marvel. Alguns leitores dizem que a publicação dessas HQs foi o estopim para o início da Era Moderna, outros (mais puristas) são incapazes de aceitar essa ideia. Seja como for, a Era de Bronze corresponde a um dos períodos mais ricos da publicação de quadrinhos da história. (grifos nossos)

As mudanças no traço que vimos na figura 2.1, dos X-Men desenhados por Jim Lee, estão localizadas ao final desta Era. Para os fins desta dissertação, adotaremos o final da Era de Bronze como o ano de 1986. Nesta Era, além de uma série de novos títulos, dentre os quais podemos citar *O Monstro do Pântano* de Len Wein e Berni Wrightson; *Jonah Hex* de John Albano; *O Motoqueiro Fantasma* de Gary Friedrich; *O Homem-Coisa* de Steve Gerber; *Peter Quill* de Steve Englehart; *John Constantine* de Alan Moore, Steve Bissette e John Totleben; dentre tantos outros personagens; tivemos também a

⁵⁷ Duncan (2009, p.4) explica o termo *graphic novel* como: [...] um termo que ajuda a elevar o *status* do seu produto [histórias em quadrinhos] que lhes permitiu entrar em livrarias, bibliotecas e na Academia. *Graphic Novels*, na prática, talvez seja mais do que o típico livro de histórias em quadrinhos e, na maioria das vezes, apresenta histórias completas, em vez de histórias sequenciais como as publicadas nas revistas em quadrinhos. (tradução nossa). Para a presente dissertação, adotaremos esta definição de *graphic novels*.

produção de uma série de mulheres poderosas que se juntariam ao já existente universo de super-heróis.

A Miss Marvel, *alter ego* de Carol Suzan Jane Danvers, foi criada em março de 1968 por Roy Thomas e Gene Colan e teve sua estreia na revista *Marvel Super-Heroes* 13 de março de 1968. Nesta ocasião, a heroína apareceu somente em sua identidade civil, como a capitã da força aérea dos Estados Unidos. Foi somente em janeiro de 1977 que Gerry Conway e John Buscema criaram a história em que Danvers ganhava superpoderes através de uma máquina avançada que fora construída por invasores alienígenas da raça Kree. A Alcinha Capitã Marvel lhe foi conferida somente em 2012 na revista *Captain Marvel* 1 publicada em setembro deste ano.

Em fevereiro de 1977 chegou às bancas norte-americanas a revista *Marvel Spotlight* 32, que nos trouxe a Mulher-Aranha, *alter ego* de Jessica Drew, criada por Archie Goodwin e Jim Mooney. Em fevereiro de 1980, Stan Lee e John Buscema criam a Mulher-Hulk, *alter ego* de Jennifer Susan Walters, prima do doutor Robert Bruce Banner. A heroína verde estreou em título próprio na *Savage She-Hulk* 1 de fevereiro de 1980.

Ainda nesta Era, a DC Comics lançou duas personagens femininas ao mesmo estilo. A primeira foi a Poderosa, criada por Gerry Conway e Ric Strada; a heroína apareceu pela primeira vez nas páginas de *All-Star Comics* 58 de fevereiro de 1976. A segunda é a personagem conhecida como Caçadora e foi criada por Paul Levitz, Joe Staton e Bob Layton, que teve sua estreia em *DC Super Stars* 17 de novembro de 1977.

Figura 39 - Monstro do Pântano. Ele era originalmente Alec Holland, um homem que foi transformado num monstro composto por matéria vegetal depois que uma explosão em seu

laboratório o encharcou com produtos químicos. Publicado pela DC Comics, teve sua primeira aparição em *House of Secrets* 92 de julho de 1971⁵⁸.

Figura 40 - Jonah Woodson Hex é um personagem histórias em quadrinhos do gênero Western. Criado por John Albano e Tony DeZuniga, seus direitos pertencem a DC Comics. Ele apareceu pela primeira vez em *All-Star Western* 10 de março de 1972⁵⁹.

Figura 41 - O primeiro Motoqueiro Fantasma foi Johnny Blaze, criado pelo desenhista Mike Ploog e os escritores Roy Thomas e Gary Friedrich, e apareceu pela primeira vez em *Marvel Spotlight* 05 de agosto de 1972⁶⁰.

⁵⁸ <http://blogmaniadegibi.com/wp-content/uploads/2014/12/Novos-volumes-do-Monstro-do-P%C3%A2ntano-e-Hellblazer-da-Panini.jpg> Acesso em Abril de 2016.

⁵⁹ https://bamsmackpow.com/files/2016/04/Jonah_Hex_Comics.jpg Acesso em Abril de 2016.

⁶⁰ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/0/0e/Motoqueiro_Fantasma_por_Mark_Teixeira.jpg Acesso em Abril de 2016.

Figura 42 - O Homem-Coisa é um monstro fictício publicado pela Marvel Comics. Foi criado por Stan Lee, Roy Thomas, Gerry Conway e Gray Morrow, e apareceu pela primeira vez em *Savage Tales* 1 de maio de 1971⁶¹.

Figura 43 - Senhor das Estrelas é o *alter ego* de Peter Jason Quill, um personagem das histórias em quadrinhos publicadas pela Marvel Comics. Criado por Steve Englehart e Steve Gan, o personagem apareceu pela primeira vez em *Marvel Preview* 4 de janeiro de 1976⁶².

⁶¹

<https://lh3.googleusercontent.com/khNjPFTzzTKhxei-MaRJbh6nmtfmU-hu5CV4ROFeBYusKCrTQdBpPC6MYfV2p-d5g184tWI8rt3N9he-U9MefKJHZgSf5glSZIMVbgjMSnYg5xP25Ns> Acesso em Abril de 2016.

⁶²

<http://www.technologytell.com/gaming/files/2014/08/star-lord.jpg> Acesso em Abril de 2016.

Figura 44 - John Constantine é o protagonista, um anti-herói, das revistas em quadrinhos da DC Comics, foi criado por Alan Moore, Stephen Bissette e John Totleben, aparecendo pela primeira vez em *Swamp Thing* 37 de junho de 1985⁶³.

Figura 45 - Capitã Marvel, também conhecida anteriormente por Miss Marvel, é uma super-heroína das histórias em quadrinhos da Marvel Comics⁶⁴.

⁶³ <http://supernovo.net/wp-content/uploads/2014/10/constantine-new-52.jpg> Acesso em Abril de 2016.

⁶⁴ <http://geekandsundry.com/wp-content/uploads/2015/10/Capt-Marvel-Carol-Danvers.jpg> Acesso em Abril de 2016.

Figura 46 - Mulher-Aranha é uma super-heroína das histórias em quadrinhos da Marvel Comics⁶⁵.

Figura 47 - Mulher-Hulk é uma super-heroína das histórias em quadrinhos da Marvel Comics⁶⁶.

⁶⁵

[http://img1.wikia.nocookie.net/_cb20140811034611/marveldatabase/images/7/7e/Jessica_Drew_\(Earth-616\)_from_Spider-Woman_Vol_5_1_cover.jpg](http://img1.wikia.nocookie.net/_cb20140811034611/marveldatabase/images/7/7e/Jessica_Drew_(Earth-616)_from_Spider-Woman_Vol_5_1_cover.jpg) Acesso em Abril de 2016.

⁶⁶

[http://vignette2.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/2/25/Jennifer_Walters_\(Earth-12131\)_001.png/revision/latest?cb=20130524001951](http://vignette2.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/2/25/Jennifer_Walters_(Earth-12131)_001.png/revision/latest?cb=20130524001951) Acesso em Abril de 2016.

Figura 48 - Poderosa é uma super-heroína das histórias em quadrinhos da DC Comics⁶⁷.

Figura 49 - Caçadora é uma super-heroína das histórias em quadrinhos da DC Comics⁶⁸.

⁶⁷ <http://www.gpdesenhos.com.br/imagens/dccomics/poderosa1.jpg> Acesso em Abril de 2016.

⁶⁸ https://lh4.googleusercontent.com/-3Kf2zoi_Elc/VOvLx7EuVI/AAAAAAAAAL4/ud2GbFUj1k/w364-h559-no/Tigresa%2B1.jpg Acesso em Abril de 2016.

Para finalizarmos a descrição das Eras, vejamos a última delas segundo Callari (2015, p. 72-73) elucidada:

Teoricamente, a Era Moderna é uma nomenclatura informal usada pelos fãs que caracteriza o período da publicação de quadrinhos norte-americanos da metade da década de 1980 até o presente. Informal porque, ao contrário dos períodos anteriores, há muita discordância quanto ao momento em que ela se iniciou (se é que se iniciou; há quem diga a Era de Bronze nunca terminou), quando ela terminou (há correntes que defendem uma Era Contemporânea) e suas principais características. Mas o fato é que se cada uma das eras dos quadrinhos goza de prerrogativas próprias e mudanças paradigmáticas, nada mais justo supor que a linguagem evoluiu nas últimas décadas e se tornou algo diferente do que era quando do momento da revolução que acarretou no início da Era de Bronze.

A partir de meados dos anos 1980, a caracterização das histórias e personagens tanto da Marvel quanto da DC acabou se tornando mais sombria, realista e opressiva, muito por conta do sucesso avassalador de duas obras que a DC lançou e mudaram para sempre o cenário da nona arte: *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*.

A Era Moderna, conforme é defendida por seus partidários, é marcada principalmente pela ascensão e consagração das *graphic novels* e pela fundação de novas editoras relevantes para o mercado, em especial a Dark Horse Comics em 1986 [...].

A Era Moderna também viu surgir selos que publicaram material adulto dentro das próprias editoras. A DC deu o pontapé inicial com seu selo Vertigo e a Marvel só respondeu um ano depois, com a Marvel Max. Embora iniciativas assim já tenham existido no passado (a Marvel, por exemplo, teve o selo Epic), elas nunca foram tão bem-sucedidas e cuidadas com tanta dedicação quanto agora. Ambas as linhas de quadrinhos foram altamente consagradas junto ao público e crítica especializada.

Estes apontamentos se fazem necessários para delinear os objetivos da pesquisa aplicada, que está imbuída de verdades e interesses locais. Temos a intenção de informar sobre o gênero, delimitar sua atmosfera de ação e suas especificidades, bem como disponibilizar ferramentas que auxiliem outros pesquisadores, a trabalhar com este tema que ainda engatinha

pelos corredores das universidades, mas que recebe cada vez mais o espaço conquistado que lhe é de direito.

2.1.2. Da abordagem do problema

Ponderamos que a presente dissertação seja considerada como uma Pesquisa Qualitativa. Entendemos por pesquisa qualitativa a definição proposta por Silva (2004, p. 14) que a define como:

A relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, ou seja, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, que não pode ser traduzida em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicos no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento chave. Ela é descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Não há como quantificar os processos que se dão na mente de um tradutor durante seu processo de criação. O tradutor seleciona esta ou aquela palavra dentre tantas possibilidades e a aplica de acordo com o texto em que está trabalhando. Ele localiza o texto, define a época em que foi escrito, e a partir daí toma as decisões que considera mais aplicáveis àquele texto. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são fundamentais no processo da pesquisa qualitativa.

Outro fator levado em consideração em uma pesquisa qualitativa é que o ambiente natural é a fonte direta para a coleta de dados. Para isso, decidimos entrevistar tradutores atuantes no gênero de super-heróis. Esta será uma pesquisa descritiva, analisaremos os dados e apresentaremos os processos e seus significados, mais adiante, ao mostrarmos as pesquisas realizadas.

2.1.3. Dos objetivos da pesquisa

A presente pesquisa deve ser considerada como uma Pesquisa Descritiva. Entende-se por pesquisa descritiva àquela que, segundo Silva (2004, p. 15):

[A pesquisa descritiva] visa descrever as características de determinada população [...] e as relações estabelecidas entre as variáveis. Envolvem o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e observação sistemática. Assume, em geral, a forma de Levantamento.

Para tal, utilizei uma pesquisa padronizada com todos os tradutores entrevistados e, assim, os dados obtidos poderão ser melhor analisados e compreendidos.

Este trabalho também possui traços da Pesquisa Exploratória, que, Silva (2004, p. 15) define:

[A pesquisa exploratória] visa proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses. Envolvem levantamento bibliográfico; entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; análise de exemplos que estimulem a compreensão. Assume, em geral, as formas de Pesquisas Bibliográficas e Estudos de caso.

Compreender como o *habitus* influi no trabalho do tradutor, como ele se faz presente e quais são os elementos que se tornaram canônicos nesta prática é fundamental para a presente pesquisa.

Entrevistamos os profissionais atuantes como tradutores de revistas em quadrinhos do gênero super-heróis, nas editoras Marvel e DC Comics e, conseguimos conversar com tradutores residentes de três grandes capitais brasileiras: São Paulo, Rio de Janeiro e Florianópolis. A amostragem foi maior em São Paulo, mas obtivemos dados passíveis de comparação ao incluir estes profissionais de outros estados e verificar as diferentes escolhas nos processos de tradução deste tipo de histórias em quadrinhos.

2.1.4. Dos procedimentos técnicos

Este tópico foi o mais difícil de definir, dentre os diversos tipos de procedimentos possíveis de se realizar, para uma pesquisa a ser inserida em uma dissertação de Mestrado. Tivemos de nos adequar a dois deles: a Pesquisa Bibliográfica e a Pesquisa Documental.

Entende-se por Pesquisa Bibliográfica, àquela que Silva (2004, p. 15) define como:

[Considera-se Pesquisa Bibliográfica] quando [a pesquisa é] elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e atualmente com material disponibilizado na Internet.

O material a ser analisado neste trabalho será a partir de material já publicado, caso das histórias em quadrinhos publicadas pela Panini Comics das principais editoras da indústria de quadrinhos: Marvel e DC Comics; somado às entrevistas realizadas com os tradutores. As edições escolhidas serão sortidas e apresentadas nas versões originais e, quando possível, nas versões intermediárias entregues pelo tradutor; e as versões finais impressas.

Por Pesquisa Documental, Silva (2004, p. 15) define como “àquela elaborada a partir de materiais que não receberam muito tratamento analítico”, mais uma vez o objeto desta pesquisa. As histórias em quadrinhos vêm recebendo mais atenção nos estudos acadêmicos e serão analisadas sob o recorte da tradução, analisando mais especificamente o pensamento que influencia as escolhas do tradutor - *habitus*.

2.2. Sujeitos

Entendemos por sujeito o “quem” foi escolhido para que a pesquisa fosse aplicada, qual a relevância deles para que fossem escolhidos, como foram escolhidos e quais as características relevantes a este estudo.

Neste caso, três fatores são diretamente proporcionais a uma única escolha. O “quem”, a “relevância” e o “como” se misturam. Para o presente estudo, selecionei dez tradutores de quadrinhos conceituados, atuantes no

mercado de trabalho atual e que são os responsáveis pelos títulos da Marvel e da DC Comics. Eles são particularmente importantes por estarem em atividade e por conhecerem as minúcias de se traduzir histórias em quadrinhos de super-heróis e por serem efetivos na maior editora destes títulos no Brasil, a Panini Comics.

Todos eles já trabalharam com os mais variados tipos destas publicações. Assim sendo, eles sabem do que as perguntas se tratam e poderiam exemplificar com trabalhos já realizados e criticados ou não por seus leitores.

Os dados começam a ficar interessantes quando analisamos o resultado desta primeira escolha de sujeitos. De início, meu contato com a editora foi em busca de mais informações sobre o funcionamento geral da produção de histórias em quadrinhos e, ao me deparar com a redação da editora, percebi que todos, sem exceção eram homens. Tradutores, editores e *designers* gráficos eram, em sua maioria, homens. A escolha ficou um pouco limitada, mas já mostrou um viés deste mercado.

O mundo dos quadrinhos (e agora estou me referindo ao mundo fora da academia) é dominado em sua maior parte por homens. Sejam leitores, escritores, roteiristas, editores, artistas, letristas etc. Faço esta afirmação com base em uma pesquisa que realizei em uma loja de quadrinhos em 2013 e que será apresentada na íntegra no Apêndice IV desta dissertação. Por hora apresento os gráficos pertinentes à minha afirmação.

Perceba que neste segundo gráfico, que mostra a quantidade de leitoras do sexo feminino nas redes sociais, número de leitoras do sexo feminino é maior que na loja física. Este é um reflexo de que mais mulheres estão se interessando pela leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis. O fato deste meio ainda ser dominado por homens vem mudando com o passar do tempo, mas em alguns destes cargos ainda encontramos certa resistência. Raras exceções foram encontradas em letristas, pois temos três mulheres neste meio - Gisele Tavares, Silvia Lucena e Denise Araújo. Vale ressaltar aqui que estou trabalhando, exclusivamente, com a Editora Panini⁶⁹.

2.3. Materiais e Métodos

Para a presente dissertação, desenvolvi junto com meu orientador um questionário⁷⁰ a ser respondido pelos dez tradutores selecionados. Destes dez tradutores, nove se prontificaram a respondê-lo e o fizeram de maneira rápida e solícita, um não respondeu ao questionário, embora tenha dito que o faria. Este questionário foi dividido em três partes:

1. formação e *background*;
2. questões gerais sobre tradutor de quadrinhos;

⁶⁹ A grande maioria das histórias em quadrinhos de super-heróis não é produzida pela Panini, mas sim por uma terceirizada, a Mythos Editora. Três *designs gráficos* são contratados diretamente pela Panini, mas estão alocados dentro da Mythos; são eles: Julio Nogueira, Fernando Chakur e Maurício Wallace. As três letristas citadas fazem a maioria dos trabalhos da Panini, mas são contratadas pela Mythos. No que diz respeito à redação, temos atualmente oito editores - sete homens e uma mulher; todos contratados pela Mythos.

⁷⁰ Este questionário encontra-se na íntegra no Apêndice I.

3. perguntas mais específicas sobre tradutor de quadrinhos.

A primeira parte, composta por quatro perguntas, visava analisar os processos de formação dos tradutores de HQs. Entender como se deu este processo é fundamental para a compreensão do *habitus* do tradutor. Bourdieu (1989, p. 61) acreditava que os tradutores são formados por suas próprias experiências e também pelo ambiente em que vivem, assim pretendíamos compreender três questões fundamentais:

1. O que guia as decisões do tradutor e como?
2. Por que os estilos de tradução variam entre tradutores do mesmo gênero?
3. Quais os fatores que modelam os estilos dos tradutores?

Estas questões têm como pano de fundo o *background* e a formação individual de cada um e carregam intrinsicamente as expectativas e as experiências prévias de cada indivíduo. Um tradutor que está habituado ao material com que trabalha raramente comete erros simples como trocar ou traduzir errado o nome de um personagem. O mesmo serve para um tradutor mais experiente, habituado a tomar decisões que já se tornaram parte de seu trabalho e que, por acúmulo de experiência, sabe onde buscar as referências mais corretas ao que deseja traduzir.

A segunda parte, continha apenas, duas perguntas que visavam compreender o mercado de trabalho em que eles estão inseridos e as exigências deles para com estes profissionais. Queremos compreender se o tradutor modela o mercado e quais as consequências disto. Além de compreender quais as especificidades que tanto o mercado quanto o tradutor de histórias em quadrinhos de super-heróis devem ter para que sejam complementares aos seus objetivos.

A terceira parte é composta de dez perguntas e buscava compreender o trabalho como um todo, bem como suas particularidades. Na época em que desenvolvi este questionário, não estava trabalhando na editora em questão e, portanto, não sabia das minúcias destes afazeres, então precisei me valer de diversas questões mais abrangentes para compreender o tradutor e seu

trabalho como uma unidade. Além de tentar compreender o mercado atual, a presença de fãs traduzindo revistas e divulgando em diversos canais de mídia, tentei compreender as expectativas que os tradutores têm e o espaço, a visibilidade de cada um, no meio em que atua.

Acreditamos que, desta forma, será possível analisar mais coerentemente o *habitus* de cada tradutor e ver se realmente há influência do meio em suas escolhas, pois como Bourdieu acreditava, ao analisarmos o *habitus* dos tradutores focamos o olhar nas particularidades de cada indivíduo.

Outro questionário⁷¹ foi aplicado ao gerente editorial, para que compreendêssemos a estrutura e as expectativas das editoras quanto às novas mídias que surgiram com o passar dos anos. Infelizmente, não conseguimos aplicar este questionário em outras editoras que não a Panini. Na Editora Abril tivemos uma recusa imediata em responder qualquer pergunta que fosse ligada aos quadrinhos. Não sei exatamente o porquê desta decisão, mas após o primeiro contato por e-mail não houve mais respostas por parte da editora.

Particularmente, acredito que há certa mágoa por conta da perda dos direitos aos quadrinhos de super-heróis, mas não posso afirmar categoricamente, pois me faltam dados para analisar mais profundamente esta questão. Ramos (2012, p. 15) nos fornece um panorama realista do que aconteceu entre as editoras:

A multinacional Panini iniciou este século com o objetivo de diversificar sua atuação editorial no Brasil, até então centrada nos álbuns de figurinhas. Com presença em diferentes países, a empresa direcionou os investimentos para o setor de quadrinhos.

A presença da editora modificou o mercado nacional, aqueceu as bancas de jornal e pôs à prova as previsões da virada de século de que o caminho para os quadrinhos seria exclusivamente o das vendas nas livrarias.

O primeiro passo da Panini foi obter os direitos de publicação dos super-heróis da norte-americana Marvel Comics, dona de personagens como Homem-Aranha, O incrível Hulk e X-Men. As

⁷¹ Este questionário encontra-se na íntegra no Apêndice III.

revistas eram, então, publicadas pela Editora Abril. A estreia na nova casa ocorreu em 2002.

No mesmo ano, a multinacional fechou contrato para editar também as criações da DC Comics, de Super-Homem e Batman. A ida dos heróis para a Panini restringiu as publicações de quadrinhos da Abril aos personagens de Walt Disney.

Na segunda metade da década, a editora testou também outros formatos, além do das revistas em quadrinhos. Passou a produzir edições encadernadas com novas e antigas histórias de super-heróis. Parte dos especiais chegou com atraso às mãos do leitor, problema que persistiu por alguns anos.

Inicialmente, os álbuns eram destinados apenas às bancas e lojas de quadrinhos. Depois, migraram para as livrarias também. Estes passaram a ter publicações pensadas especificamente para este mercado, editadas em capa dura e com papel especial.

A Panini é a principal protagonista da nova injeção de ânimo dada aos super-heróis neste século. Aos super-heróis e à presença dos quadrinhos nas bancas. A editora fechava a década como a líder do segmento.

A apreciação por histórias em quadrinhos vem crescendo muito por todo o território nacional e, conseqüentemente seu mercado. Nos últimos anos, os habitantes da capital paulistana vivenciaram este crescimento que se deu de forma exponencial: mais lojas de quadrinhos abriram na cidade⁷² ou mudaram de endereço⁷³ para ampliar seus estoques, livrarias tradicionais como a Livraria Cultura decidiram investir em locais especializados para a venda de HQs - loja Geek.etc - sem mencionar a proporção que os eventos⁷⁴ para fãs tomaram ao longo destes últimos anos⁷⁵.

⁷² Em São Paulo temos a Legião dos Quadrinhos, que ainda é uma loja virtual dentre tantas outras que abriram virtualmente as suas portas. E no Rio de Janeiro a Point HQ que já possui loja física.

⁷³ Podemos citar como exemplo a Empório HQ, hoje localizada no Largo da Batata.

⁷⁴ Em 2014 tivemos a primeira Comic Con Experience na cidade de São Paulo, que foi um sucesso tão grande que propiciou o segundo encontro realizado em dezembro de 2015 e contou com a vinda de artistas internacionais como Frank Miller, Jim Lee e John Totleben entre outros. Para não mencionar que um ingresso completo que garantia acesso a todas as áreas deste evento - o chamado *full experience* - que custava R\$6.000,00 e esgotou em 15 dias de venda.

⁷⁵ Outros exemplos são o Fest Comix, o Anime Friends realizado em julho no Campo de Marte, o Mercado de Pulgas HQ realizado na Zona Sul de São Paulo; sem contar com os eventos acadêmicos internacionais como o 2as. Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos realizado pela ECA/USP e a internacionalmente famosa Comic Con realizada em San Diego na Califórnia.

Mais dois questionários foram desenvolvidos, um para lojas de quadrinhos e um para leitores de quadrinhos⁷⁶, mas optamos por deixar o segundo fora desta dissertação, pois não contribuiu muito com os aspectos que estão sendo analisados no presente trabalho.

2.4. Procedimentos

Finalizada a etapa de produção e ajuste dos questionários, agendei uma visita à Mythos Editora (com seu gerente editorial) para que pudesse ver de perto a rotina da editora. Passei algumas horas no local, visitei as diferentes áreas da empresa e conversei com uma série de profissionais que se dispuseram a me explicar detalhadamente os processos de seus trabalhos.

A redação desta editora, contava com sete profissionais, todos do sexo masculino que dividiam o espaço. Três profissionais cuidavam das publicações da DC Comics e outros três das publicações da Marvel Comics, o sétimo profissional é o gerente editorial que me recebeu. A sala era ampla e bem dividida, dispunha de diversos armários que guardavam as HQs já impressas e separadas cuidadosamente sob categorias que facilitam sua localização. Notei a presença de pastas com milhares de DVDs e, mais tarde soube que elas contêm o material já publicado em dois formatos: arquivos abertos (arte original) e versão em pdf. exatamente igual ao que foi impresso.

Em conversa com os editores, acabei descobrindo que o trabalho que é realizado nesta sala é, em sua grande maioria, de edição. Os profissionais verificam os arquivos a serem traduzidos, enviam estes arquivos para os tradutores, recebem os arquivos traduzidos, checam as traduções recebidas e adaptam o que acham que deve ser adaptado e encaminham estes arquivos para as revisoras. Os editores recebem novamente o material, leem pela segunda vez, aceitam ou não as sugestões propostas e então encaminham o material para os letristas. Depois de letreirada, a HQ “ganha corpo” e é então apresentada, em uma versão em pdf., para uma terceira leitura. Aqui, o editor verifica todos os detalhes e retoques necessários, faz estas novas solicitações

⁷⁶ Apêndice IV.

(quando há necessidade) e encaminha para os letristas que fazem os ajustes finais.

Mais uma vez, os arquivos são recebidos pelos editores que, desta vez, checam se todas as alterações e retoques foram feitos e, então, enviam os arquivos para a gráfica designada. Assim que o material é impresso, os editores recebem a primeira prova, fazem mais uma leitura, solicitam os ajustes finais e então a revista é encaminhada para a impressão definitiva.

Foi nesta primeira conversa, para entender os processos de produção de uma história em quadrinhos, que compreendi que as traduções são terceirizadas, em sua maioria para os próprios editores, nada é feito internamente. A razão disso é a escassez de tempo, pois a edição por si já demanda muito tempo. Estes trabalhos são realizados fora da editora e os profissionais são contratados como *freelancers*. Mas, por se tratar de temas absolutamente específicos, a tradução de HQs não pode ser feita por qualquer profissional. Então os próprios editores e alguns tradutores da “velha guarda”⁷⁷ - que têm anos de experiência neste ramo e são profissionais do meio - fazem a tradução. São ao todo quinze profissionais especializados e “oficiais”, que realizam a tradução de quadrinhos de super-heróis no Brasil, são eles: Alexandre Callari, Bernardo Santana, Caio Lopes, Carol Pimentel, Daniel Lopes, Dorival Lopes, Érico Assis, Fabiano Denardin, Fernando Lopes, João Paulo Martins, Mario Luiz C. Barroso, Paulo França, Rogerio Saladino, Rodrigo Guerrino e Rodrigo Barros. Novos profissionais vêm sendo inseridos a este quadro, mas nenhum possui tradução impressa, ainda.

Podemos nos questionar sobre o porquê disso, a razão é simples. Assim como a medicina ou os termos jurídicos requerem tradutores habituados às suas especificidades, as histórias em quadrinhos de super-heróis, também requerem profissionais que compreendam suas diversas cronologias, universos, sagas específicas etc. Os personagens possuem nomes e alcunhas específicos dentro dos diversos universos criados pela Casa das Ideias. Para exemplificar podemos citar o Dr. Destino, que no Universo 616⁷⁸ se chama

⁷⁷ Entende-se por velha guarda os tradutores mais antigos e que estão neste meio desde a época da Editora Abril.

⁷⁸ Universo 616, ou mais popular Terra 616 é mundo fictício onde são narradas as histórias em quadrinhos publicadas pela editora Marvel Comics. A Terra 616 possui todas as

Victor Von Doom enquanto que no Universo Ultimate⁷⁹ ele se chama Victor Van Damme. Isso pode parecer simples ou irrelevante para quem está fora deste meio, mas é fundamental para os leitores e apreciadores dos super-heróis. Além de causar um mal estar no público, a tradução fica errada se não respeita as especificidades do meio.

Figura 50 - Doutor Destino, é o *alter ego* de Victor Von Doom, um supervilão das histórias em quadrinhos da Marvel no Universo 616. Foi criado por Stan Lee e Jack Kirby e sua primeira aparição foi em *Fantastic Four* 5 de julho de 1962⁸⁰.

características da nossa realidade: os mesmo países, as mesmas personalidades (políticos, estrelas de cinema, presidentes etc.), os mesmos eventos históricos (Guerra de Tróia, Guerras Mundiais, 11 de Setembro, etc.) e assim por diante. No entanto, ela também contém novos países como Wakanda e Genosha, organizações de espionagem como a SHIELD e a sua principal inimiga, a Hidra. A Terra-616 é a continuidade principal do multiverso Marvel e aonde a maioria dos quadrinhos da Marvel acontecem.

⁷⁹ O Universo Ultimate, que possui a numeração 1610 e, portanto Terra 1610, foi firmado de modo a trazer bases um pouco mais realistas para os personagens da Marvel. Dessa forma, alguns poderes e origens foram recriados para soarem um pouco mais orgânicos dentro do contexto desse universo. Além disso, a própria mitologia e fantasia é observada com um certo caráter duvidoso, dando mais apreço à ficção científica, que de certa forma, segue um viés mais explicativo. Em geral, as histórias do Universo Ultimate seguem uma linha bem mais científica que o universo padrão da Marvel - o 616.

⁸⁰ [http://vignette3.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/6/6a/Victor_von_Doom_\(Earth-12131\)_003.png/revision/latest?cb=20131226020646](http://vignette3.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/6/6a/Victor_von_Doom_(Earth-12131)_003.png/revision/latest?cb=20131226020646) Acesso em Abril de 2016.

Figura 51 - Doutor Destino é o *alter ego* de Victor Van Damme, um supervilão das histórias em quadrinhos da Marvel no Universo Ultimate. Foi criado por Brian Michael Bendis, Mark Millar, Warren Ellis, Adam Kubert e sua primeira aparição foi em *Ultimate Fantastic Four* 2 de março de 2004⁸¹.

O segundo local que visitei, na editora, foi a “sala da arte”. Neste recinto trabalham oito profissionais - *designers gráficos* -, todos do sexo masculino, que cuidam diretamente da produção visual das revistas. Aqui é feito todo o ajuste de paginação - as revistas brasileiras são publicadas no formato americano (17 x 26 cm), mas o material mais antigo - seja ele de outra editora, ex. Abril, ou material original das décadas de 1960 e 1970 da própria Marvel - vêm no tamanho de formatinho (13 x 21 cm) e esta adequação é feita aqui - conhecido como redimensionamento de páginas, limpeza de balões (remoção do texto original), letreiramento (inserção do texto traduzido), ajustes nas imagens (retoques na arte original que sejam fundamentais para a compreensão da história - placas, letreiros de restaurantes, carros de polícia etc.) e a produção das capas de cada edição.

81

http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/a/a1/Victor_Van_Damme_%28Earth-1610%29_from_Miles_Morales_Ultimate_Spider-Man_Vol_1_11_001.jpg/revision/latest?cb=20150313011109 Acesso em Abril de 2016.

Nos Estados Unidos, cada edição - de revista mensal - contém apenas uma história, o que nos dá uma ideia sobre a imensidão de títulos que são lançados por lá todos os meses. Aqui no Brasil, trabalhamos com edições que agrupam mais de uma história, ou seja, mais de um encadernado do original, como por exemplo, "Universo Marvel" e "Universo DC", que contêm sete revistas em uma, a "Ultimate Marvel" - três revistas em uma, a "X-Men Extra" - sete revistas em uma, entre outras; então, recebemos instruções de cada licenciante (Marvel ou DC) sobre quais capas devemos usar sobre cada edição. Assim, os profissionais desta área recebem estas instruções e adequam o material para que atendam às solicitações de cada licenciante.

Figura 52 - Capa da revista Universo Marvel, da Panini, de setembro de 2015⁸².

Figura 53 - Capa da revista Universo DC, da Panini, de agosto de 2013⁸³.

Figura 54 - Capa da revista Ultimate Marvel, da Panini, de dezembro de 2015⁸⁴.

⁸³ <http://hotsitepanini.com.br/dc/files/2013/08/UNIVERSO-DC-141-600x917.jpg> Acesso em Abril de 2016.

⁸⁴ <http://2.bp.blogspot.com/-AxzVd-ovaZc/VntNhlwcsUI/AAAAAAAAAEuo/AE1MiqNTkBU/s1600/ULTIMATE%2BMARVEL%2B5.jpg> Acesso em Abril de 2016.

Figura 55 - Capa da revista X-Men Extra, da Panini, de dezembro de 2015⁸⁵.

Durante a visita, conversei com os tradutores / editores, que se prontificaram a responder minha pesquisa. Encaminhei as entrevistas por e-mail e as recebi respondidas. Elas podem ser lidas na íntegra no final da dissertação, no Apêndice I.

2.5. Delineamento da Pesquisa

Devido à escassez de tradutores de histórias em quadrinhos, por conta da especificidade dos títulos, a amostragem geral da pesquisa, no quesito gíria, foi um tanto quanto prejudicada, pois seis dos nove tradutores, residem em São Paulo, capital; dois deles residem na cidade do Rio de Janeiro, e um mora em Florianópolis. Não obtivemos amostragem diferenciada nas gírias, mas pudemos perceber uma pluralidade lexical maior.

Para analisar melhor as respostas obtidas, decidi desmembrar as entrevistas por perguntas e inserir as respostas, lado a lado, em colunas de

85

http://2.bp.blogspot.com/-co9PAWwKZNI/Vn3uQuVH6SI/AAAAAAAAAv-A/hwS7L7V2g_Y/s1600/marvel-comics-panini-comics-leitora-viciada-lancamentos-dezembro-2015-checklist-x-men-extra-23.jpg Acesso em Abril de 2016.

uma mesma tabela, assim a análise do *habitus* de cada tradutor seria mais bem considerada.

3. Tradução e *Habitus*

3.1. Teoria do *habitus* de Bourdieu

Azenha (1996, p. 56) diz que “[...] a tradução é um processo totalizador, que restitui a unicidade primordial do Estranho e do Próprio, do conhecido e do desconhecido.”, assim ressaltando a importância do tradutor, como conector entre esses mundos, nos quais figuram “o conhecido e o desconhecido”. Essa aproximação, que se dá por meio do trabalho do tradutor, vem se tornando, cada vez mais, essencial ao mundo contemporâneo. A presença das mais variadas línguas está em nossas vidas e se apresenta a nós a todo instante, na tevê, no mundo dos negócios, nas redes sociais etc.

Vale ressaltar que não estamos lidando com línguas mortas. Esta constante transformação das formas, temas e literaturas (visão de mundo diferente e em movimento constante) nos força a reduzir a estranheza do conhecido (na língua nativa do falante) para o desconhecido (novo idioma com o qual ele entra em contato), proporcionando assim um exercício constante de aproximação entre a Língua Original (LO) e a Língua da Tradução (LT), sem mencionar a constante transformação da própria LO, do falante, com o passar do tempo e, em diferentes lugares (cidades e estados); daí surge a necessidade de se fazer e, refazer, algumas traduções.

Murano (2012, p. 4) discorre sobre a importância da tradução e seus vínculos culturais:

O poeta e crítico norte-americano Ezra Pound (1885-1972) afirmou certa vez que “uma grande época literária talvez seja uma grande época de traduções”. Nada mais justo. Uma cultura que se fecha em si mesma dificilmente será capaz de se renovar. É preciso renovar, respirar outros ares e aprender novas línguas para ver o mundo de outra forma; incorporar essas visões ao próprio idioma, enriquecê-lo de referências e tornar possível a percepção da influência estrangeira, sem contudo descaracterizá-lo.

Dito isso, podemos afirmar que o tradutor desde sempre desempenhou um papel fundamental da tradição à frente de processos de aculturação e de diálogos interculturais. Sua busca por equivalências entre as línguas, no mais das vezes, acaba levando-o aos limites da expressão, desenvolvendo nele faculdades preciosas no tocante à linguagem, como a versatilidade para lidar com diferentes códigos simultaneamente e um vocabulário que transcende as fronteiras do idioma.

O tradutor desempenha um papel fundamental ao tentar adaptar as tradições e costumes presentes no objeto de tradução, criando um diálogo fluido, sempre que possível, e intercultural entre pares linguísticos mutáveis.

Devemos olhar, mais atentamente, a este conceito, às línguas com as quais estamos trabalhando, mais precisamente, o inglês e o português, nesta dissertação, não são estáveis, eternas e imutáveis, elas são línguas em constante desenvolvimento, alteradas em sua forma, de maneira dinâmica. Este dinamismo está presente em nossa história, o que torna este fator algo fundamental a ser considerado nos processos tradutórios.

O tradutor não está isolado do meio social em que vive, pelo contrário, ele está inserido em uma sociedade que segue determinadas regras e que, por sua vez, está localizada em determinada região, de certo país. Assim, o tradutor carrega um conjunto de fatores “para dentro” do material a ser traduzido. Por mais imparcial que ele tente ser, e efetivamente seja, vez ou outra sua cultura acaba se exprimindo em seu trabalho, pois, ao se traduzir um texto, algumas adaptações podem se fazer necessárias.

Podemos restringir ao máximo todas as especificidades para inserir o tradutor em um texto e atentarmos, ao máximo, para eliminar todos os regionalismos ou processos de aculturação, mas não temos como desvencilhar, o tradutor, de determinadas crenças e experiências de vida que o constituem como indivíduo.

A partir de pesquisas realizadas na Argélia entre camponeses da região francesa de Béarn, o sociólogo francês Pierre Bourdieu desenvolveu um conceito, ao qual chamou de *habitus*, que surgiu da necessidade empírica de aprender sobre as relações de afinidade entre o comportamento dos agentes e

as estruturas e condicionamentos sociais. *Habitus* é por ele definido como (Bourdieu, 1983b, p. 65, tradução nossa):

[...] um sistema de disposições duráveis e transponíveis que, integrando todas as experiências passadas, funciona a cada momento como uma matriz de percepções, de apreciações e de ações – e torna possível a realização de tarefas infinitamente diferenciadas, graças às transferências analógicas de esquemas [...] ⁸⁶.

Ou seja, o *habitus* é a personificação física do capital cultural de um indivíduo, desde seus hábitos mais profundamente arraigados às habilidades e disposições que acumulamos graças às nossas experiências de vida.

De acordo com Swartz (2002, p. 61) termo *habitus* deriva do verbo em latim *habere*, que significa “ter” ou “possuir”. E o termo vai além das questões propostas por Bourdieu sobre “como as ações humanas são regulamentadas”. E Swartz (2002, p.61, tradução nossa) completa:

Mais precisamente, Como as ações humanas seguem padrões satisfatórios sem serem produto da obediência das estruturas externas, tais como receita e normas culturais, ou de alguma intenção subconsciente subjetiva, tal qual os cálculos racionais? O conceito de *habitus* de Bourdieu está inserido nas teorias da ação ⁸⁷.

As origens do conceito de *habitus* estão diretamente ligadas à necessidade de Bourdieu se posicionar nas escolas intelectuais francesas do final das décadas de 1950 e início de 1960 quando ele desenvolve uma crítica ao estruturalismo de Claude Lévi-Strauss e ao existencialismo de Jean-Paul Sartre. Swartz, (2002, p. 62, tradução nossa) explica:

⁸⁶ “a system of durable, transposable dispositions, structures predisposed to function as structures, that is, as principles which generate and organize practices and representations that can be objectively adapted to their outcomes without presupposing a conscious aiming at ends or an express mastery of the operations necessary in order to attain them.”

⁸⁷ “More precisely, How does human action follow regular statistical patterns without being the product of obedience to some external structure, such as income or cultural norms, or to some subjective, conscious intention, such as rational calculations? Bourdieu’s concept of *habitus*, therefore, is embedded in a theory of action.”

Por um lado, o conceito de *habitus* cresce fora da crítica de Bourdieu ao estruturalismo de Lévi-Strauss, mas pode ser expandido para incluir todas as explicações que dependem de alguma forma do determinante externo da ação individual. Lévi-Strauss baseia-se neste tipo de explicação externa quando ele argumenta que as regras do matrimônio estão organizadas em torno do tabu do incesto. Lévi-Strauss postula que as regras normativas especificam o que os agentes devem fazer em situações particulares. Bourdieu examina algumas das evidências e considera que a conformidade com as regras oficiais de casamento estão longe de serem perfeitas. Em seu próprio trabalho de campo em estruturação de grau de parentesco ao norte da África, Bourdieu descobriu que os agentes, muitas vezes burlaram ou até mesmo quebraram as regras oficiais de grau de parentesco que são socialmente estabelecidas. A explicação estruturalista nos dá a imagem oficial das relações sociais, mas, na realidade, as pessoas negociam, barganham, violam, e comprometem as regras oficiais de maneira a refletir seus [próprios] interesses, desejos e contingências. A explicação estruturalista carece de ação, e o conceito de *habitus* de Bourdieu baseia-se na ideia de que os agentes agem estratégica e praticamente em vez de se conformarem com as normas culturais ou constrangimentos externos, tais como [suas] receitas. Pelo contrário, são improvisadores estratégicos que respondem em termos de experiências passadas profundamente enraizadas em todas as oportunidades e os constrangimentos oferecidos pelas situações atuais. O conceito de *habitus* de Bourdieu, portanto, deriva de uma teoria da ação humana rejeitando todos os pontos de vista objetivistas que retratam o comportamento individual como uma resposta determinada por algum tipo de condição externa, seja ela cultural ou material.

Por outro lado, Bourdieu argumenta contra o subjetivismo do existencialismo filosófico de Sartre. Bourdieu rejeita igualmente toda internalização, subjetivismo, ou visões voluntaristas da ação humana que retratam a escolha individual decorrente de algum tipo de subjetividade humana, bastante independente de qualquer influência social. Incluem-se aqui não só o existencialismo de Sartre, mas também o inconsciente freudiano, a filosofia moral, e, em particular, a teoria da escolha racional cada vez mais popular.

O que deriva da avaliação crítica de Bourdieu do estruturalismo e visões subjetivistas da ação humana é uma concepção da ação

humana (Bourdieu usa o termo *prática*) que evita reduzir a ação humana, quer às restrições externas ou ao capricho subjetivo.⁸⁸
(grifos nossos)

Bourdieu acredita que o *habitus* nos permita navegar, com sucesso, nos ambientes sociais em que estamos inseridos. Por exemplo, se você cresceu em um bairro violento e com alto índice de criminalidade, você provavelmente possui o “tipo de esperteza” - ou o *feeling*, como Bourdieu costuma dizer - necessário para sobreviver ou evitar confrontos violentos. No entanto, se este indivíduo aventura-se por outros meios sociais, uma universidade, por exemplo, ele provavelmente teria que criar um novo conjunto de habilidades e disposições, que lhe seriam úteis para sobreviver neste novo cenário social. Essas escolhas são internas e originárias de experiências vividas anteriormente e, podem ou não respeitar as regras de conduta impostas pela sociedade.

Para melhor compreendermos o conceito de *habitus* de Bourdieu precisamos resgatar algumas premissas epistemológicas da obra de Pierre

⁸⁸ “On the one hand, the concept of habitus grows out of Bourdieu’s criticism of Lévi-Strauss’s structuralism but can be expanded to include all explanations that rely on some form of external determinant of individual action. Lévi-Strauss relies on this type of external explanation when he argues that rules of matrimonial exchange organize around the incest taboo. Lévi-Strauss posits that normative rules specify what actors should do in particular situations. Bourdieu examines some of the evidence and finds that compliance to official marriage rules is far from perfect. In his own fieldwork on kinship structures in North Africa, Bourdieu found that actors often bent or even broke the official kinship rules in socially recognized ways. Structuralist explanation gives the official picture of social relations, but in reality, people negotiate, bargain, violate, and compromise official rules in ways that reflect their interests, desires, and contingencies. Structuralist explanation lacks agency, and Bourdieu’s concept of habitus builds on the idea that actors act strategically and practically rather than as conformists to cultural norms or external constraints, such as income. Rather, they are strategic improvisers who respond in terms of deeply ingrained past experiences to the opportunities and the constraints offered by present situations. Bourdieu’s concept of habitus, therefore, stems from a theory of human action rejecting all objectivist views that depict individual behavior as a directly determined response to some kind of external condition, be it cultural or material.

On the other hand, Bourdieu argues against the subjectivism of Sartre’s philosophical existentialism. Bourdieu rejects equally all internal, subjectivist, or voluntarist views of human action that would depict individual choice arising from some form of human subjectivity, quite independent of any social influence. Included here are not only Sartre’s existentialism but also Freudian unconscious, moral philosophy, and, in particular, the increasingly popular rational choice theory.

What comes out of Bourdieu’s critical assessment of structuralism and subjectivist views of human action is a conception of human action (Bourdieu uses the term practice) that avoids reducing human action to either external constraints or subjective whim.”

Bourdieu. O conceito de *habitus* visa compreender e identificar as relações entre o indivíduo e a sociedade como a problemática central para esse pesquisador. De acordo com Bourdieu (1983, p. 46-47) o mundo social se fundamenta no conhecimento teórico e a partir de alguns fenômenos sociais é que Bourdieu traçou as ideias iniciais para o desenvolvimento da teoria do *habitus*. Vejamos o conhecimento fenomenológico de Bourdieu:

[...] a verdade da experiência primeira do mundo social, isto é, a relação de *familiaridade* com o meio familiar, apreensão do mundo social como mundo natural e evidente, sobre o qual, por definição, não se pensa, e que exclui a questão de suas próprias condições de possibilidade. O conhecimento que podemos chamar de *objetivista* [...] constrói relações objetivas [isto é, econômicas e linguísticas], que estruturam as práticas e as representações práticas ao preço de uma ruptura com esse conhecimento primeiro e, portanto, com os pressupostos tacitamente assumido que conferem ao mundo social seu caráter de evidência e natural [...] Enfim, o conhecimento que podemos chamar de *praxiológico* [que] tem como objetivo não somente sistema das relações objetivas que o modo de conhecimento objetivista constrói, mas também as relações dialéticas entre essas estruturas e as disposições estruturadas nas quais elas se atualizam e que tendem a reproduzi-las, isto é, o duplo processo de interiorização da exterioridade e exteriorização da interioridade. (grifos nossos)

E como Setton (2002, p. 63) bem explica:

Habitus surge então como um conceito capaz de conciliar a oposição aparente entre realidade exterior e as realidades individuais. Capaz de expressar o diálogo, a troca constante e recíproca entre o mundo objetivo e o mundo subjetivo das individualidades. *Habitus* é então concebido como um sistema de esquemas individuais, socialmente constituído de disposições estruturadas (no social) e estruturantes (nas mentes), adquirido nas e pelas experiências práticas (em condições sociais específicas e existência), constantemente orientado para funções e ações do agir cotidiano.

Pensar a relação entre indivíduo e sociedade com base na categoria *habitus* implica afirmar que o individual, o pessoal e o subjetivo são

simultaneamente sociais e coletivamente orquestrados. O *habitus* é uma subjetividade socializada (Bourdieu, 1992, p. 101). Dessa forma, deve ser visto como um conjunto de esquemas de percepção, apropriação e ação que é experimentado e posto em prática, tendo em vista que as conjunturas de um campo o estimulam.

O conceito de *habitus* surgiu da necessidade empírica de aprender as relações de afinidade entre o comportamento dos agentes e as estruturas de condicionamento sociais e como nós entendemos o meio ao qual estamos inseridos. A teoria do *habitus* proposta por Bourdieu se faz necessária para entender o tradutor e o meio em que ele está ambientado, na tentativa de pôr fim à antinomia indivíduo/sociedade dentro da sociologia estruturalista⁸⁹.

Para compreendermos melhor o termo “sociologia estruturalista” proposto por Claude Lévi-Strauss, vejamos Dosse (2007, p. 12):

O estruturalismo é, portanto, um movimento de pensamento, uma nova forma de relação com o mundo, muito mais amplo do que um simples método específico para um determinado campo de pesquisa. Esse posicionamento, no entanto, surtirá resultados diferentes conforme os campos de aplicação: linguística, antropologia, sociologia, filosofia, história geral, história da arte, psicanálise, crítica literária etc. Essa grande leitura, que se pretende unitária, privilegia o signo à custa do sentido, o espaço à do tempo, o objeto à do sujeito, a relação à do conteúdo, a cultura à custa da natureza. [...]
[O estruturalismo] colocará em primeiro plano o estudo das formas e das relações, excluindo o das substâncias e das qualidades: oposições binárias em Claude Lévi-Strauss [...].

Swartz (2002, p. 62) retoma a definição de *habitus* feita por Bourdieu e a esmiúça:

Agora irei descompactar os vários componentes desta formulação complexa. O *habitus* é composto por disposições profundamente internalizadas, esquemas e formas de *know-how* e competência,

⁸⁹ Teoria proposta por diversos filósofos do século XX, dentre eles, Claude Lévi-Strauss e indica uma modalidade de pensar e um método de análise praticado nas ciências do século XX, especialmente nas áreas das humanidades. Nos ativemos somente a este pensador, pois foi a teoria proposta por ele a que Pierre Bourdieu se baseou para desenvolver a teoria do *habitus*.

tanto mentais quanto corporais, primeiro adquiridos pelo indivíduo através da socialização infantil. Crianças que crescem em um ambiente familiar constituído de atletas, por exemplo, são muito mais propensas a desenvolver suas próprias habilidades esportivas e adquirir as disposições e o *know-how* para apreciar bons desempenhos atléticos, do que se fossem criadas em uma família de músicos profissionais. Da mesma forma, uma criança criada por uma família de artistas é propensa a desenvolver um apreço pela arte e irá adquirir o *know-how* para interpretar, criticar e apreciar obras de arte. Internalizando [assim] as disposições destes contextos familiares, *habitus* consiste em "estruturas estruturadas"⁹⁰.

Assim, podemos observar como um *habitus* de leitura de histórias em quadrinhos começou no Brasil. Uma juventude que desenvolveu o hábito de ler histórias em quadrinhos em sua infância adquire o *know-how* sobre o material, passa a compreender as especificidades, a linguagem - tanto escrita quanto as relações intersemióticas presentes neste material-, desenvolve apreço por ele e, em alguns casos, desenvolve o interesse, ou *ilussio*⁹¹ para trabalhar com histórias em quadrinhos em sua vida adulta. As histórias em quadrinhos eram vistas como material de leitura exclusivamente infanto-juvenil (Vergueiro 2009, p. 159) explica:

Tradicionalmente, os quadrinhos têm sido direcionados aos públicos infantil e juvenil. Isso ocorreu principalmente a partir do aparecimento das revistas de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos durante a década de 1930, quando os responsáveis por essas publicações elegeram o público jovem como seu mercado preferencial. Essas revistas, em inglês denominadas *comic books*, constituíram, inclusive, o primeiro produto de massa direcionado para o público mais jovem,

⁹⁰ "I will unpack the various components of that complex formulation. The habitus consists of deeply internalized dispositions, schemas, and forms of know-how and competence, both mental and corporeal, first acquired by the individual through early childhood socialization. Children brought up in a family of athletes, for example, are far more likely to develop their own sports abilities and acquire the dispositions and the know-how to appreciate good athletic performances, than if they were raised in a family of professional musicians. Likewise, a child raised in an artistic family is likely to develop an appreciation for art and will acquire the know-how to interpret, criticize, and appreciate works of art. By internalizing the dispositions of these family contexts, habitus consists of "structured structures"."

⁹¹ Desenvolveremos este conceito mais adiante neste mesmo capítulo.

representando o mesmo reconhecimento do potencial de crianças e adolescentes como consumidores para uma economia em busca de sua expansão [...].

Assim, como era de se esperar, foram lidas por uma geração de jovens criados no Brasil nas décadas de 1960 e 1970. Essas crianças, antigas leitoras de HQs, se tornaram adultos na atualidade e, algumas delas, decidiram trabalhar com este material de forma profissional. Este é o caso da maioria dos tradutores entrevistados para a presente dissertação.

Uma vez que se internaliza algo, seja através da criação - de pais que lhes permitiram ler histórias em quadrinhos - ou do hábito de leitura que foi desenvolvido ao longo de sua juventude, os tradutores possuem o *know-how* necessário para desenvolver o trabalho a que estão se propondo a realizar. Grande parte, senão todo o vocabulário particular das histórias em quadrinhos de super-heróis já faz parte do *habitus* de cada um deles e é facilmente acessado, pois está estruturado no seu modo de pensar sobre elas.

Sobre essas internalizações, Swartz (2002, p. 62, tradução nossa) explica:

Bourdieu entende o processo de internalização pelo qual *habitus* é criado [...] [como um processo] informal através da [assimilação de] experiências de interações sociais por processos de imitação, repetição, dramatização, e participação em jogos.

[...] *Habitus* gera percepções, expectativas e práticas, que correspondem às propriedades estruturantes da socialização precoce. O *habitus* de um indivíduo é um resíduo ativo de seu passado que funciona dentro do presente para moldar suas percepções, seu pensamento e o seu comportamento corporal.

Esta linguagem [pode parecer] um pouco estranha: "estruturas estruturadas" e "estruturas estruturantes", mas representam as duas faces do *habitus* que revisita a dúvida clássica sobre a relação entre o indivíduo e a sociedade. A ideia de *habitus* sustenta que a sociedade molda indivíduos através da socialização, mas que a própria continuidade e existência da sociedade dependem das ações em curso dos indivíduos. Bourdieu tem o cuidado de salientar os aspectos herdados e inovadores desta relação complexa. Ele muitas vezes faz uma analogia com a linguagem e com jogos

para ilustrar [seus pensamentos]. A disposição do *habitus* funciona como uma gramática subjacente que serve tanto para o uso das estruturas de linguagem quanto para permitir formas de expressão inovadoras e praticamente ilimitadas. Jogos, igualmente, evocam ordem através de regras, mas permitem que os jogadores criem estratégias com diferentes competências e resultado. Essas analogias servem para salientar tanto a improvisação estratégica da ação quanto da sua conexão ao desempenho [obtido no] passado.

O conceito de *habitus* convida a refletir sobre as práticas humanas em termos de disposição - isto é, pensar em práticas sociais como engendrado quanto regulamentadas por disposições transponíveis generalizadas e incorporadas, ao invés de papéis culturais, regras ou normas, ou intenções conscientes, significados ou cálculos. O termo disposições é fundamental para Bourdieu, pois sugere uma maneira de pensar sobre o hábito que é claramente diferente (mais ativo) a partir da ideia mais popular de pura repetição ou rotina. Se a repetição é uma dinâmica que incute disposições como estruturas estruturadas, ele pensa no lado ativo do *habitus*, as estruturas estruturantes, como muito mais do que a repetição simplesmente rotina da experiência passada. Disposição sugere "capacidade" e "confiabilidade", não frequência ou repetição. *Habitus* tem um potencial latente que molda a ação não pela sua frequência de uso, mas por sua confiabilidade quando evocada.

Habitus dá [à] prática uma forma ou estilo particular. [...] Eles trazem o passado para o presente de modo que não são reconhecidos em termos estruturalistas ou subjetivistas da ação humana.

Além disso, a ideia de disposição sugere que a socialização no passado "predispõe" os indivíduos a agir fora do que eles têm internalizado de suas experiências passadas, mas não os "determina" a fazê-lo. As disposições do *habitus* modelam e orientam as ações humanas, mas não as determinam⁹². (grifos nossos)

⁹² "Bourdieu understands the internalization process by which habitus is formed [...] informally through the experience of social interactions by process of imitation, repetition, role-play, and game participation.

This same internalized dispositions, however, also predispose their holders to generate new forms of action that reflect the original socializations experiences. Children who learn athletic ability or artistic appreciation at an early age are likely to go on in later life to become athletes or sports enthusiasts, or artists or artistic connoisseurs, and thereby actively constitute and reproduce the worlds of sports and art. In this respect, habitus consist of "structuring

Por “resíduo ativo de seu passado” entendemos toda e qualquer experiência que o tradutor possa ter adquirido com a leitura das histórias em quadrinhos, seja na sua infância ou na idade adulta. O mesmo é válido para o par linguístico em que trabalha. Todas as experiências que o tradutor teve com a língua materna e com a estrangeira lhe servem para agregar capital, sejam elas aulas regulares, filmes e seriados assistidos no original, livros lidos, conversas tidas etc. O tradutor estrutura a nova língua e os conhecimentos obtidos e cria o hábito de acioná-los sempre que necessita, desenvolvendo assim métodos próprios de estruturação, armazenamento e acesso.

Assim, a ideia explícita ao *habitus* de que “a sociedade molda indivíduos através da socialização, mas que a própria continuidade e existência da sociedade dependem das ações em curso dos indivíduos” é reforçada pelas

structures”. *Habitus* generates perceptions, expectations, and practices, that correspond to the structuring properties of early socialization. An individual’s *habitus* is an active residue of his or her past that functions within the present to shape his or her perceptions, thought, and bodily comportment.

This somewhat awkward language of “structured structures” and “structuring structures” representing the two faces of *habitus* revisits the classic question of the relationship between individual and society. The idea of *habitus* holds that society shapes individuals through socialization but that the very continuity and existence of society depend on the ongoing actions of individuals. Bourdieu is careful to stress both the inherited and the innovative aspects of this complex relationship. He often draws an analogy to language and games to illustrate. The dispositions of *habitus* function like an underlying grammar that both structures language use and permits virtually unlimited forms of innovative expression. Games, likewise, order play through rules but permit players to strategize with varying competence and outcome. These analogies serve to bring out both the strategic improvisation of action and its grounding in past performance.

The concept of *habitus* invites one to think of human practices in dispositional terms - that is, to think of social practices as engendered and regulated by incorporated, generalized, transposable dispositions rather than by cultural roles, rules, or norms or by conscious intentions, meanings, or calculations. The term dispositions is key for Bourdieu, for it suggests a way of thinking about habit that is clearly different (more active) from the more popular idea of sheer repetition or routine. If repetition is one dynamic that instills dispositions as structured structures, he thinks of the active side of *habitus*, the structuring structures, as much more than simply routine repetition of past experience. Disposition suggests “capability” and “reliability”, not frequency or repetition. *Habitus* holds latent potential that shapes action not by its frequency of use but by its reliability when evoked.

Habitus gives practices a particular manner or style. The disposition of *habitus* identifies certain individuals as risk takers, others as cautious; some as bold, others as timid; some as balanced, others as awkward. Individuals do not simply conform to the external constraints and opportunities given them. They adapt to or resist, seize the moment or miss the chance, in characteristic manners. They bring the past into the present in ways that go unacknowledged in structuralist or subjectivist accounts of human action.

Moreover, the idea of disposition suggests that past socialization “predisposes” individuals to act out what they have internalized from past experiences but does not “determine” them to do so. The dispositions of *habitus* shape and orient human action; they do not determine it.”

práticas da tradução. O indivíduo foi forjado dentro de uma sociedade que lhe propiciou uma série de condições para que ele aprendesse a usar uma determinada língua - neste caso não me refiro à língua nativa, mas sim o segundo idioma aprendido por ele - e, com o passar dos anos, este indivíduo devolve à sociedade - na forma de seu trabalho - àquilo que ela lhe proveu. No caso da presente dissertação, as histórias em quadrinhos são o bem retornado à sociedade, que será consumido por novos indivíduos que, possivelmente se tornarão novos tradutores mantendo assim o ciclo descrito por Bourdieu.

Outro aspecto a ser ressaltado é o da confiabilidade no *habitus*. Como Swartz (2002, p. 62) disse “disposição sugere “capacidade” e “confiabilidade”, não frequência ou repetição. *Habitus* tem um potencial latente que molda a ação não pela sua frequência de uso, mas por sua confiabilidade quando evocada”, ou seja, o “potencial latente” está intrínseco ao indivíduo que já passou por diversas situações de aprendizado e uso da nova língua e da linguagem do material - histórias em quadrinhos de super-heróis - com que trabalha e, certamente desenvolveu estruturas internas que fazem parte de seu ser. Estas habilidades, capacidades e a forma com que o tradutor às acessa fazem parte de seu *habitus*.

O *habitus* de Bourdieu define o tradutor de histórias em quadrinhos e, como ele mesmo delibera (1989, p. 61):

[...] o *habitus*, como indica a palavra, é um conhecimento adquirido e também um haver, um capital (de um sujeito transcendental na tradição idealista) o *habitus*, a *hexis*, indica a disposição incorporada, quase postural - [...] (grifos nossos)

3.2. As teorias de capital e campo propostas por Bourdieu

Bourdieu não vê as ações humanas emanando somente do *habitus* e por isso desenvolveu dois outros conceitos que complementam as práticas humanas: capital e campo. Sobre capital, Swartz (2002, p. 65, tradução nossa) explica:

Disposições requerem recursos; indivíduos são motivados por recursos valiosos, ou o que Bourdieu chama de capital. As disposições do *habitus* se valem de diferentes tipos de recursos de poder, ou capitais que são adotados em suas práticas. Bourdieu identificou diferentes tipos de capitais - econômico, cultural, social e simbólico como sendo os principais - que são distribuídos de maneira desigual nas diferentes classes sociais. *Habitus* é formado com determinado tipo e quantidade de capital. Por exemplo, uma disposição estética para o apreço pela arte por si só é mais provável que surja em famílias com capital cultural considerável. Tipos e quantidade de capital disponível somados às disposições moldam as [mais variadas] possibilidades de ação. As expectativas geradas pelo *habitus* dependem da posse de capital, seja herdada da família ou acumulada ao longo da carreira [profissional]. Em média, as pessoas com maior posse de capital terão maiores expectativas sobre os resultados na carreira do que aqueles com menos capital. Aqueles com considerável capital financeiro, mas pouca expectativa cultural não são susceptíveis a desenvolver grandes expectativas culturais sem converter alguns recursos financeiros em investimentos culturais, tais como o ensino superior. Assim, as disposições do *habitus* são formadas pelos tipos e quantidades de capital disponíveis na família. Mas eles também são recursos de energia disponíveis para *habitus*, uma vez que gera respostas a situações⁹³. (grifos nossos)

Para Bourdieu, o capital é o que fomenta e propicia o desenvolvimento do *habitus*. Pessoas com maior capital econômico têm mais condições de desenvolver o capital cultural e simbólico do que pessoas com menor capital

⁹³ “Dispositions requires resources; individuals are motivated by valued resources, or what Bourdieu calls forms of capital. The dispositions of habitus draw on types of power resources, or capitals, to enact practices. Bourdieu has identified different kinds of capitals - economic, cultural, social and symbolic being the principal ones - that are unequally distributed across the social classes. Habituses are formed with particular types and amounts of capital. An aesthetic disposition for the love of art for its own sake is more likely to appear in families with considerable cultural capital, for example. Types and volume of capital available alongside dispositions shape possibilities for action. Expectations generated by habitus depend on capital holdings, either inherited from the family or accumulated in career. On average, people with greater capital holdings will have higher expectations for career outcomes than those with less capital. Those with considerable financial capital but little cultural expectations are unlikely to develop strong cultural expectations without converting some financial resources into cultural investments, such as higher education. Thus the dispositions of habitus are formed by the types and amounts of capital available in the family. But they also are power resources available to habitus as it generates responses to situations.”

econômico. Assim, tradutores que tiveram contato com revistas em quadrinhos na infância e com outro idioma ao longo de sua vida escolar/acadêmica, têm mais capital cultural para desenvolver uma carreira profissional na área, do que as que não tiveram contato com este tipo de capital cultural por ausência de capital econômico.

O conceito de capital está ligado ao conceito de campo. O sujeito (agente) vive em uma sociedade que é regida por um conjunto de regras que permite seu funcionamento e o campo é socialmente determinado. Setton (2002, p. 64) define campo:

O conceito de campo faz parte do corpo teórico da obra de Bourdieu. Trata-se de uma noção que traduz a concepção social do autor. Campo seria um espaço de relações entre grupos com distintos posicionamentos sociais, espaço de disputa e jogo de poder. Segundo Bourdieu, a sociedade é composta por vários campos, vários espaços dotados de relativa autonomia, mas regidos por regras próprias. [...]

Para Bourdieu, a maior parte das ações dos agentes sociais é produto de um encontro entre um *habitus* e um campo (conjuntura). Assim as estratégias surgem como ações práticas inspiradas pelos estímulos de uma determinada situação histórica. São inconscientes, pois tendem a se ajustar como um sentido prático às necessidades impostas por uma configuração social específica.

E Swartz (2002, p. 65, tradução nossa) complementa:

Habitus gera ação não em um vácuo social, mas em campos estruturados que Bourdieu chama de *campo*. Os campos são arenas competitivas de luta sobre diferentes tipos de capital. Bourdieu pensa na sociedade como um arranjo complexo de muitos campos, tais como o campo econômico, o campo artístico, o campo religioso, o campo jurídico e o campo político. O conceito de campo postula que situações sociais são espaços estruturados em que os agentes competem uns contra os outros por recursos valiosos. Os campos oferecem limitações e oportunidades independentes dos recursos agregados pelos agentes nas mais variadas situações. A força motriz do *habitus* é mediada por campos, e as limitações e oportunidades

impostas pelos campos são mediadas através das disposições do *habitus*.

Os conceitos de acompanhamento do capital e do campo de entram na teoria de Bourdieu porque indicam que as ações humanas não resultam sozinhas do *habitus*. Os hábitos são a força motriz da conduta humana, de acordo com Bourdieu, mas não o fator exclusivo. As práticas humanas emergem do encontro de unidades biológicas individuais com certos tipos e quantidade de capital, certas disposições e certos campos.

O modelo completo de práticas de Bourdieu conceitua a ação humana como o resultado de uma complexa relação entre *habitus*, capital e campo. Para Bourdieu, nem *habitus*, nem capital, nem campo sozinhos podem explicar a conduta humana. Pelo contrário, é a complexa intersecção dos três que determina tanto a regularidade de conduta humana quanto a imprevisibilidade deles⁹⁴.

Gouanvic (2005, p. 151, tradução nossa) reforça:

O conceito fundamental da teoria de Pierre Bourdieu é que de campo. Tudo (*habitus*, capital, *illusio*⁹⁵) gira em torno dessa noção heurística que Bourdieu define [...]⁹⁶.

O Brasil é o maior país da América Latina em extensão territorial e possui mais de 200 milhões de pessoas morando nas cinco regiões que

⁹⁴ "Habitue generates action not in a social vacuum but in structured fields. Fields are competitive arenas of struggle over different kinds of capital. Bourdieu thinks of society as a complex arrangement of many fields, such as the economic field, the artistic field, the religious field, the legal field, and the political field. The concept of field posits that social situations are structured spaces in which actors compete against one another for valued resources. Fields offer constraints and opportunities independent of the resources brought by actors to situations. The driving force of habitue is mediated by fields, and the constraints and the opportunities imposed by fields are mediated through the dispositions of habitue.

The accompanying concepts of capital and field enter into Bourdieu's framework because they indicate that human actions do not stem from habitue alone. Habits are driving force of human conduct, according to Bourdieu, but not the exclusive factor. Human practices emerge from the encounter of individual biological units with certain types and amounts of capital, certain dispositions, and certain fields.

Bourdieu's complete model of practices conceptualizes human action as the outcome of a complex relationship between habitue, capital, and field. For Bourdieu, neither habitue, capital, nor field alone can explain human conduct. Rather, it is the complex intersection of the three that gives both the regularity of much human conduct and the unpredictability of some."

⁹⁵ Definiremos este conceito mais adiante neste capítulo.

⁹⁶ "The fundamental concept of Pierre Bourdieu's theory is that of field. Everything (habitue, capital, *illusio*) revolves around this heuristic notion that Bourdieu defines [...]"

abarcam 26 estados e o Distrito Federal. Estes números corroboram o fato de que, apesar de termos uma única língua oficial no país, o português, ela possui muitas variações, especificidades e regionalismos, que são facilmente detectados, quando entramos em contato com um indivíduo de uma região diferente da que nos encontramos. Não precisamos ir muito longe, de um bairro para outro na capital do estado de São Paulo, isso já pode ser percebido.

Então, um tradutor que more na região sul do país está adaptado a um clima absolutamente diferente, ao das regiões norte e nordeste do Brasil. Podemos ainda citar as diferenças culturais e os regionalismos expressos nas falas destes diferentes cidadãos brasileiros. De posse destas informações, e nos valendo dos conceitos anteriormente apresentados, podemos destacar o conceito de *habitus* apresentado por Simeoni (1998, p. 16, tradução nossa):

[...] nações são portadoras de um *habitus* cultural específico que é transmitido aos nativos como uma questão de rotina ainda imperiosa de socialização [...]⁹⁷.

De posse de todas as definições até então apresentadas, podemos dizer que o tradutor - o agente - é moldado pelo meio em que vive. Entende-se por meio todos os ambientes frequentados pelo agente, desde seu lar, bairro, cidade, estado e até mesmo o país em que vive e os outros que ele frequenta. Todas as instâncias sociais moldam o *habitus* deste tradutor e seu trabalho desvela diretamente o *habitus* que lhe é intrínseco. Percebe-se que a externalização e internalização deste conceito se dá por meio da ação do agente e é este conceito que discutiremos a seguir. Gouanvic (2005, p. 147, tradução nossa) define a ação do tradutor:

Regida pelo princípio de homologia, a tradução é o trabalho de um tradutor que, consubstanciado em seu "*habitus*" *bi cultural*, importa o texto estrangeiro para a cultura alvo, orientando, assim, essa cultura para um novo futuro social⁹⁸.

⁹⁷ "[...] nations are carriers of a specific cultural habitus which is transmitted to natives as a matter of routine yet imperious socialization."

⁹⁸ "Governed by the principle of homology, translation is the work of a translator who, embodied in his or her bi-cultural "habitus", imports the foreign text into the target culture, thus orienting this culture towards a new social future."

Sendo o *habitus* do tradutor um produto de seu ambiente social - campo -, das experiências agregadas, estimuladas e constantemente alimentadas pelas mais variadas formas de capital e, sendo o tradutor um agente da tradução, ele fomenta seu trabalho de posse de todo esse conhecimento acumulado. Gouanvic (2005, p. 147-148, tradução nossa) explica:

O esforço de Pierre Bourdieu foi principalmente para a construção de uma teoria da ação (esta é a sutileza de seu livro, Razão Prática de 1998) que explica a prática de agentes, opondo-se às seguintes concepções de ação: a visão racionalista, que considera "irracional qualquer ação ou representação que não é gerada pelas razões explicitamente colocadas de um indivíduo autônomo e totalmente consciente de suas motivações", e as teses estruturalistas extremas que consideram os agentes simplesmente como "epifenômenos da estrutura" [...]. Com as principais noções de campo, *habitus* e de capital (às quais acrescento a noção de *illusio*), todos são aplicáveis aos estudos da tradução. Bourdieu desenvolve uma filosofia de ação, construindo uma relação fundamental entre a trajetória social do agente (tendo como base suas disposições incorporadas, ou *habitus*) e as estruturas objetivas (especificadas [na teoria do] campo). Esta é uma relação "de duas vias" [...]: a trajetória social que constitui o *habitus* contribui para a estruturação de campos, que por sua vez estrutura *habitus*. Em nível global, o objeto da pesquisa em estudos da tradução, em última análise torna-se a análise da relação diferencial entre o *habitus* dos agentes de tradução (incluindo editores, críticos, etc.) que tenham tomado uma posição em um determinado campo de destino em uma determinada época, e os fatores determinantes de campo, como [por exemplo,] a recepção local da tradução. Além disso, é claro, o objeto da tradução investiga uma análise diferencial de textos de origem e destino como expositores de traços pertinentes estudados no *habitus* dos agentes e nos campos em questão⁹⁹.

⁹⁹ "The effort of Pierre Bourdieu has been principally to construct a theory of action (this is the subtle of his book, Practical Reason, 1998) that explains the practice of agents, opposing the following two conceptions of action: the rationalist vision that considers "irrational any action

Bourdieu (1990, p. 126-128) conclui e relaciona todos os conceitos anteriormente apresentados:

[...] a existência de um campo especializado e relativamente autônomo é correlativa à existência de alvos que estão em jogo e de interesses específicos: através dos investimentos indissolúvelmente econômicos e psicológicos que eles suscitam entre os agentes dotados de um determinado *habitus*, o campo e aquilo que está em jogo nele produzem investimentos de tempo, de dinheiro, de trabalho etc. [...] Todo campo, enquanto produto histórico, gera o interesse, que é condição de seu funcionamento.

Essas relações refletem a realidade do tradutor, ou seja, seu comportamento, escolhas e aspirações individuais como um produto da relação entre o *habitus* e os estímulos do campo em que vive e atua.

Este “campo especializado” ao qual Bourdieu se refere pode ser facilmente identificado no que diz respeito a histórias em quadrinhos. Não foi somente o número de lojas e setores especializados que cresceu em todo o país, mas também a produção de filmes¹⁰⁰ de super-heróis que vem movimentando milhões no mundo todo, os encontros especializados dentro e fora das universidades, o aumento nas publicações acadêmicas ao tema e uma

or representation which is not generated by the explicitly posed reasons of an autonomous individual, fully conscious of his or her motivations”, and the extreme structuralist theses that consider the agents as simply “epiphenomena of structure” [...]. With the key notions of field, habitus and capital (to which I add the notion of *illusio*), all of which are applicable to translation studies, Bourdieu develops a philosophy of action by constructing a fundamental relationship between the social trajectory of the agent (based on his or her incorporated dispositions, or habitus) and the objective structures (specified under fields). This is a “two-way” relationship [...]: the social trajectory that constitutes the habitus contributes to the structuring of fields, which in turn structure habitus. On a global level, the object of research in translation studies ultimately becomes the analysis of the differential relationship between the habitus of translation agents (including publishers, critics, etc.) who have taken a position in a given target field in a given epoch, and the determinant factors of target field as the site reception of the translation. Additionally, of course, the object of translation researches a differential analysis of source and target texts as exhibitors of pertinent traits studied in the habitus of agents and in the fields in question.”

¹⁰⁰ O filme Capitão América: Guerra Civil arrecadou no final de semana (dias 30/04 e 01/05) 200,2 milhões de dólares fora dos Estados Unidos, superando a bilheteria de Batman vs. Superman. Mais dados em: <http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2016/05/01/guerra-civil-supera-expectativas-e-estreia-com-us-200-mi-fora-dos-eua.htm> Acesso em Abril de 2016.

infinidade de artigos especializados¹⁰¹ que surgiram com o tema história em quadrinhos.

3.3 A teoria de *illusio* em Bourdieu

As noções de *illusio* são definidas por Pierre Bourdieu (1995, p. 333-334, tradução nossa):

O 'desmantelamento ímpio da ficção' [...] [nos] leva a descobrir, juntamente com Mallarmé, que o fundamento da crença (e do deleite que, no caso das obras literárias de ficção, elas adquirem) reside no [que chamo de] *illusio*, a adesão ao jogo como um jogo, a aceitação da premissa fundamental de que jogo, literário ou científico, vale a pena ser jogado e levado a sério. O *illusio* literário, que origina a adesão ao jogo literário que fundamenta a crença na importância ou interesse [nas obras] literárias de ficção, é pré-condição - [que passa] quase sempre despercebida - do prazer estético sucessivo e, parcialmente do prazer de jogar o jogo, de participar da ficção, de estar em acordo total, com as premissas do jogo¹⁰².

Assim, para os fins desta dissertação, entende-se *illusio* como uma motivação inerente a todo indivíduo provido de *habitus* em determinado campo. Gouanvic (2005, p. 163-164) completa:

O [conceito] original de *illusio*, estabelecido sobre a "suspensão voluntária da descrença" [...] através da qual a adesão ao jogo de ficção decorre, é em última análise, a tarefa do tradutor. Uma tradução ideal é aquela que (re)produz no texto-alvo as competências de uma obra de ficção. O *illusio* de um texto de origem é obtido

¹⁰¹ Existe atualmente uma infinidade de produtos (sapatos, bolsas, mochilas, cadernos, roupas de cama mesa e banho etc.) que circulam em lojas virtuais (Garotas Geeks e Studio Geek, por exemplo) ou grandes lojas de departamento (como as Pernambucanas, Lojas Americanas e a Renner) que disponibilizam e comercializam produtos com este tema.

¹⁰² "The 'impious dismantling of fiction' [...] leads to discovering, along with Mallarmé, that the foundation of belief (and of the delectation which, in the case of literary fiction, it procures) resides in the *illusio*, the adherence to the game as a game, the acceptance of the fundamental premise that game, literary or scientific, is worth being played, being taken seriously. The literary *illusio*, that originating adherence to the literary game which grounds the belief in the importance or interest of literary fictions, is precondition - almost always unperceived - of the aesthetic pleasure which is always, in part, the pleasure of playing the game, of participating in the fiction, of being in total accord with the premises of the game."

através do discurso ficcional desenvolvido ao longo do texto (conjunto de temas, técnicas de expressão e significado), onde o texto reinventa as regras específicas do gênero literário ao qual ele pertence e os reinterpreta de acordo com sua própria lógica. Se um texto fonte determina o público que adere ao *illusio* deste texto através de métodos distintos que tenham sido atualizados, é provável que o texto encontre um público correspondente na cultura de destino através da ação da tradução realizada sob o princípio da homologia, que significa “semelhança na diferença”. A dificuldade de tradução reside mais precisamente na interação entre a semelhança e a diferença, sendo que o texto de origem não é exatamente o mesmo, nem totalmente diferente quando traduzido. [...]

Assim, vemos que o *illusio* está intimamente ligado à dinâmica de um campo, existente apenas na ação de agentes munidos de *habitus* e de capital simbólico adquiridos nesse campo. [...] É sempre o *habitus* de um tradutor que influencia o modo como a tradução é praticada, e este *habitus* não pode ser interpretado em separado [da relação que o tradutor tem] com a cultura estrangeira, o qual é dotado de uma maior ou menor aura de legitimidade que é transmitida através da tradução e tende a ditar uma nova orientação na cultura receptora, um novo futuro social¹⁰³. (grifos nossos)

A motivação, ou *illusio*, do tradutor de histórias em quadrinhos de super-heróis vem do seu apreço pelo material tenha ele vindo ou não dos primórdios de sua infância - *habitus* mais antigo formado no campo social e envolto pelo

¹⁰³ “The original *illusio*, founded upon the ‘willing suspension of disbelief’ [...] through which adherence to the game of fiction must pass, is ultimately the task of the translator. Optimal translation is that which (re)produces in the target text the capacity of a work of fiction. The *illusio* of a source text is achieved by the fictional discourse developed within the text (set of themes, expressive techniques and significance), where the text reinvents the specific rules of the literary genre to which it belongs and reinterprets them according to its own logic. If a literary source text establishes a readership that adheres to the *illusio* of this text through distinctive methods that it has actualized, the text is likely to find a correspondent readership in the target culture through the agency of a translation carried out under the principle of homology, which is to say ‘resemblance in difference’. The difficulty of a translation resides precisely in the interplay between resemblance and difference, a source work being neither exactly the same nor entirely different in translation. [...]

Thus we see that illusion is closely linked to the dynamics of a field, existing only in the action of agents equipped with the *habitus* and symbolic capital acquired in that field. [...] it is always the *habitus* of a translator that influences the way translation is practiced, and this *habitus* cannot be interpreted separately from its rapport with the foreign culture, which is endowed with a greater or lesser aura of legitimacy that is transmitted through translation and tends to dictate a new orientation in the receiving culture, a new social future.”

capital cultural fornecido pela família em que este tradutor foi criado - ou em idade mais avançada - momento em que ele passa a ter contato com este material, mas ainda assim envolto sob as mesmas condições de *habitus*, campo e capital. Como bem descreve Gouanvic (2005, p. 148, tradução nossa):

As noções centrais de campo, *habitus*, capital e *illusio* estão intrinsecamente entrelaçadas, de modo que nenhum pode ser definido sem se compreenda os outros. A teoria da ação cultural de Bourdieu é então, não somente uma sociologia da instituição, mas também de seus agentes. É uma sociologia do texto como uma produção e das vias para que ele seja realizado, do próprio produto e de seu consumo nos domínios social, o todo visto de uma maneira correlata. Para Bourdieu, casos práticos não podem ser adequadamente descritos se um dos elementos for negligenciado, assim como não podemos fazer distinções entre os conceitos, que não devem ser pensados de forma separada; por exemplo, é possível distinguirmos as dimensões externas e internas de uma produção, das estruturas objetivas que são os campos e das disposições incorporadas que são o *habitus*. Assim sendo, para Bourdieu não existem nem dimensões internas nem externas, mas uma concordância de ambos¹⁰⁴.

Desta forma, o tradutor de revistas em quadrinhos de super-heróis deve se valer de todas as formas de conhecimento adquiridas ao longo de sua vida - da infância como leitor de HQs aos anos em que se desenvolve profissionalmente acumulando experiência - para que possa estar apto às especificidades da área. O *habitus* já foi desenvolvido em sua infância, o campo - tudo aquilo que foi desenvolvido ao longo de sua vida, todo

¹⁰⁴ "The central notions of field, habitus, capital and *illusio* are intrinsically woven together, such that none can be defined without recourse to the others. Bourdieu's theory of cultural action is thus not only a sociology of the institution but also of its agents. It is a sociology of the text as a production in the process of being carried out, of the product itself and of its consumption in the social fields, the whole seen in a relational manner. For Bourdieu, practical instances cannot be adequately described if we neglect one of the elements nor if we make distinctions between things which should not be thought of separately; for example, if we distinguish between the external and internal dimensions of a production, between the objective structures which are the fields and the incorporated dispositions which are the habitus. In this sense, for Bourdieu there exists neither internal nor external dimensions but a concurrence of both."

investimento de tempo, dinheiro, estudo e trabalho - lhe dá ferramentas para enriquecer seu trabalho; o capital cultural acumulado e o *illusio* de trabalhar com o material impulsionam o tradutor de quadrinhos que, apesar de não ser tão bem remunerado na profissão¹⁰⁵, tende a desenvolver seu trabalho atendo-se ao cuidado na sua produção. Moira (2005, p. 136, tradução nossa) destaca:

O conceito de *illusio* sugere, para alguns, um tipo de "falsa consciência"- autoengano necessário para manter os jogadores envolvidos no jogo. Bourdieu define *illusio* como a crença de que o "jogo" que, coletivamente concorda-se em jogar vale a pena ser jogado; [e ainda que] a ficção a que optamos por acreditar coletivamente constitui a realidade. O *illusio* pode existir tanto no nível social quanto em textos¹⁰⁶.

Lupu (2015, p. 47, tradução nossa) completa:

Nossa explicação é baseada no conceito de *illusio* de Bourdieu, que descreve o fenômeno pelo qual os indivíduos são impelidos e "dominados pelo jogo" (Bourdieu e Wacquant, 1992, p. 116) quando o jogo representa a concorrência entre os agentes dentro de um determinado campo. Como Bourdieu (2000) afirma: "Os participantes não têm nenhuma resposta às perguntas sobre as razões de sua participação no jogo, seu compromisso visceral a ele." (P. 102). O *illusio*, criado através de uma ação repetida e [da criação de] rotinas, representa um comprometimento irrefletido [que os leva a] reproduzir e [a] fazer cumprir as regras desse jogo¹⁰⁷.

¹⁰⁵ O valor pago atualmente por página de quadrinho traduzida é de R\$6,50.

¹⁰⁶ "The concept of the illusion suggests for some a type of "false consciousness" -- the self-deception necessary to keep players involved in the game. Bourdieu defines the *illusio* as the belief that the "game" we collectively agree to play is worth playing, that the fiction we collectively elect to accredit constitutes reality. The *illusio* may exist on the level of society or on that of texts."

¹⁰⁷ "Our explanation is grounded in Bourdieu's concept of *illusio*, which describes the phenomenon whereby individuals are invested in and "taken in and by the game" (Bourdieu and Wacquant, 1992, p. 116) when the game represents competition among actors within a given field. As Bourdieu (2000) states, "Participants have ultimately no answer to questions about the reasons for their membership in the game, their visceral commitment to it." (p. 102). The *illusio*, created through repeated action and routines, represents an unreflexive commitment to reproducing and enforcing the rules of that game."

Os participantes nesse caso são os tradutores de histórias em quadrinhos de super-heróis que acham, ou têm a "falsa" consciência de que suas HQs são a coisa mais importante no mundo, e aceitam receber salários ruins para propagar suas ideias e tentar influenciar outros, estendendo assim seu "campo". Esta prática, como Bourdieu mesmo diz, está intimamente ligada ao *habitus*.

O *habitus* está tão enraizado no tradutor de histórias em quadrinhos que os faz acreditar no que estão fazendo. Eles têm a ilusão, o *illusio*, eles "vestem a camisa". O bom funcionamento de nossa sociedade depende de pessoas que acreditam no que estão fazendo, que tentam influenciar o outros, estendendo seu campo.

3.4 Os Estudos Descritivos da Tradução

Os estudos da tradução possuem dois objetivos principais segundo Holmes (1988, p.176, tradução nossa):

(I) Descrever os fenômenos da tradução enquanto ele se manifesta à luz de nossas experiências de mundo e (II) estabelecer os princípios gerais através dos quais eles possam ser explicados e previstos. Os ramos aos quais pertencem os estudos da tradução puros e [suas] aplicações são chamados de Estudos Descritivos da Tradução (EDT)¹⁰⁸ [...]

Existem três linhas principais de pesquisa dentro dos Estudos Descritivos da Tradução, distintos em seus objetivos, [e eles são: o] produto-orientado, [a] função-orientada e [o] processo-orientado¹⁰⁹.

Na presente dissertação lançamos foco a duas destas teorias, que julgamos serem mais condizentes ao tema e que se fazem necessárias, como

¹⁰⁸ No original a sigla é DTS de *Descriptive Translation Studies*.

¹⁰⁹ "(1) to describe the phenomena of translating and translation(s) as they manifest themselves in the world of our experience, and (2) to establish general principles by means of which these phenomena can be explaining to and predicted. The two branches of pure translation studies concerning themselves with these objectives can be designated descriptive translation studies (DTS). There would seem to be three major kinds of research in DTS, which may be distinguished by their focus as product-oriented, function-oriented, and process-oriented."

complemento à teoria de *habitus* de Bourdieu, são elas: função-orientada e o processo-orientado. Holmes (1988, p. 177, tradução nossa) as define como:

EDT função-orientada: não está interessada na descrição da tradução em si, mas na descrição de sua função à situação sociocultural: é o estudo dos contextos ao invés dos textos. Buscando responder [às seguintes perguntas] quais textos foram [...] traduzidos em determinado período de tempo e sob qual[is] influência[s] elas foram realizadas [...] Maior ênfase [nesta área de estudo] poderia levar ao desenvolvimento de um campo da sociologia da tradução (menos feliz, mas mais precisa; uma vez que é uma área legítima dos estudos da tradução, bem como da sociologia)¹¹⁰.

EDT processo-orientado: se preocupa com os processos ou os atos da tradução em si. O que exatamente ocorre na “pequena caixa-preta” da “mente” do tradutor, enquanto ele cria um texto novo e mais ou menos adaptado em outra língua, tem sido o tema de especulação de teóricos da tradução, porém poucas tentativas de investigação sistemática vêm sendo realizadas em laboratórios¹¹¹.

Como analisar o produto da tradução sem contextualizá-lo? Como desvencilhar o tradutor de seu meio sociocultural e conseqüentemente sua tradução? E como dissociar, o tradutor, de toda a bagagem cultural adquirida e por ele internalizada, sem que esta reflita diretamente em seu trabalho? Não podemos analisar um texto traduzido, sem pensar na teoria de *habitus*, somada à EDT do processo-orientado e à EDT de função-orientada, porque elas se

¹¹⁰ “Function-oriented DTS is not interested in the description of translations in themselves, but in the description of their function in the recipient social-cultural situation: it is a study of contexts rather than texts. Pursuing such questions as which texts were (and, often as important, were not) translated at certain time in a certain place, and what influences were exerted in consequence, this area of research is one that has attracted less concentrated attention than the area just mentioned, though it is often introduced as a kind of sub-theme or counter-theme in histories of translations and literary histories. Greater emphasis on it could lead to the development of a field of translation sociology (or – less felicitous but more accurate, since it is a legitimate area of translation studies as well as also sociology – socio-translation studies).”

¹¹¹ “The problem of what exactly takes place in the “little black box” of the translator’s “mind” as he creates a new, more or less matching text in another language has been the subject of much speculation on the part of translation’s theorists, but there has been very little attempt at systematic investigation of this process on their laboratory conditions.”

complementam e nos dão um panorama mais assertivo em relação ao trabalho do tradutor.

Em termos de EDT função-orientada, vale ressaltar que o contexto – entenda-se por contexto a época em que o tradutor está inserido - também é algo a que devemos nos ater. Os pares de línguas, com os quais estamos trabalhando, estão em constante evolução e, assim, as expressões outrora utilizadas, nem sempre possuem o mesmo significado, das que usamos em diferentes épocas. Jargões caíram em desuso, assim como palavrões, gírias e até mesmo termos gramaticais sofreram modificação ao longo dos anos, como foi o caso da segunda pessoa do singular, *vosmicê*, termo usado no Brasil colonial, que caiu em desuso e foi substituído por *você*.

As traduções não estão livres dos efeitos externos e internos, que se fazem presente durante os processos tradutórios e, por isso, eles devem ser mais explorados, para que sejam mais bem compreendidos e detectados. O *habitus* não rege apenas o tradutor, ele também é responsável pelo que é produzido, em certa época e em determinada região.

E no que diz respeito ao leitor de histórias em quadrinhos? Podemos aplicar estes conceitos a eles também? Certamente que sim. Os gostos e preferências variam muito de leitor para leitor e de época para época e John B. Thompson (1991, p. 12, tradução nossa) propôs um conceito mais sintetizado sobre o tema, que ilustra bem os conceitos apresentados acima:

O *habitus* é um conjunto de disposições que permitem que os agentes ajam e reajam de maneiras determinadas. As disposições geram práticas, percepções e atitudes que são “regulares”, sem serem conscientemente coordenadas ou regidas por qualquer “regra” [...] Disposições são adquiridas através de um processo gradual de inculcação em que as experiências da primeira infância são particularmente importantes. Por meio de uma miríade de processos mundanos de formação e de aprendizagem, tais como aqueles envolvidos na inculcação de boas maneiras à mesa [...] o indivíduo adquire um conjunto de disposições que literalmente moldam o corpo e tornam-se uma segunda natureza. As disposições produzidas, assim, também estão estruturadas no sentido de que elas

inevitavelmente refletem as condições sociais em que estas foram adquiridas¹¹².

Simeoni (1998, p. 17-18, tradução nossa) completa e expande o conceito de *habitus* aplicado ao consumo:

[Além de] Qualquer outra coisa que possa ser, o conceito de *habitus* de Bourdieu é claramente uma coleção gêneros, ou seja, um estenógrafo conveniente para diferentes funções padrão aplicáveis a diferentes níveis e em diferentes domínios. Sobre o nível de campos especializados, o que o conceito exprime, portanto, estenograficamente não poderia ser mais sólido. Ele diz: não pense em entrar em um campo se o seu *habitus* não está apto a ele. Os campos da matemática e o desempenho em uma ópera são exemplos claros. Sem o capital necessário, a noção não faz muito sentido.

Mas a extensão do conceito é tal que não se aplica apenas aos campos em estados-nacionais de produção cultural, ou, para o assunto da produção econômica, mas ao ambiente social em geral, e às circunstâncias de consumo diárias, aos estilos de vida ou às preferências. [...] As decisões que tomamos em nossa vida social fazem sentido somente para nós mesmos, elas nos mantêm em estado de ignorância a respeito do que motiva os outros, ou melhor, elas nos convencem de que nossas escolhas são as únicas válidas, todas as outras são inúteis, de mau gosto ou simplesmente erradas. [...] ¹¹³. (grifos nossos)

¹¹² “The habitus is a set of dispositions which incline agents to act and react in certain ways. The dispositions generate practices, perceptions and attitudes which are ‘regular’ without being consciously coordinated or governed by any ‘rule’ [...]. Dispositions are acquired through a gradual process of inculcation in which early childhood experiences are particularly important. Though a myriad of mundane process of training and learning, such as those involved in inculcation of table manners [...] the individual acquires a set of dispositions which literally mold the body and become second nature. The dispositions produced thereby are also structured in the sense that they unavoidably reflect the social conditions within which they were acquired.”

¹¹³ “Whatever else it may be, Bourdieu’s concept of habitus is clearly a collection of sorts, i.e. a convenient stenograph for different default functions applying at different levels and in different domains. On the level of specialized fields, what the concept thus expresses stenographically could not be more down to earth. It says: don’t even think of entering a field, the better attuned the habitus. The fields of mathematics and opera performance are clear examples. Without the required capital, the notion does not even make sense.

But the extension of concept is such that it applies not only to the state-national fields of cultural production or, for the matter, economic production, but to the social environment at

Assim, podemos dizer que as escolhas do leitor influenciam na produção de novos materiais, quer eles queiram quer não; percebam eles, ou não, esta influência.

Entendemos, então, que os tradutores são feitos de suas próprias experiências e elas são reflexos do entorno social que moldou cada um deles. Afirmamos, ainda, que o *habitus* social influencia o *habitus* profissional e que os conceitos de *habitus* e de EDT são complementares e interdependentes. Assim, podemos dizer que uma análise dos aspectos sociais gerais é fundamental para a compreensão das trajetórias de uma tradução e de um tradutor.

3.5 O poder simbólico e a ideologia de Pierre Bourdieu

Outro conceito proposto por Pierre Bourdieu (1989, p.3), são as análises relativas a grupos específicos de “especialistas da produção simbólica”, que permitiram situar o ato de criação individual, no âmbito de um campo ou de um mercado particular, que se estende ao que acabamos de afirmar. O poder simbólico é definido por Bourdieu (1989, p.9) como:

[...] um poder de construção *gnosiológica*: o sentido imediato do mundo (e, em particular, do mundo social) supõe aquilo que Durkheim chama de o *conformismo lógico*, que dizer “uma concepção homogênea do tempo, do espaço, do número, da causa, que torna possível a concordância entre as inteligências”.

As histórias em quadrinhos são este “mundo específico” e assim, como a gnosiologia, devem ser compreendidas como formas do conhecimento humano. O tradutor das histórias em quadrinhos é a conexão entre a teoria geral do conhecimento e a concordância do pensamento entre sujeito e objeto.

large and to the circumstances of everyday consumption, lifestyles or preferences. [...] Our decisions in social life make sense for us alone, keeping us in a state of ignorance as to what motivates others or better, convincing us that our choices are the only valid ones, all others being either futile, distasteful or plain wrong.”

Ele detém o poder de construir o texto de chegada de forma adequada, possui o conhecimento para isso - o poder simbólico. Assim, ele desenvolve seu trabalho correlacionando todos os aspectos adquiridos (*habitus*, *illusio* e capital) no campo de atuação escolhido (histórias em quadrinhos de super-heróis). O tradutor é capaz de reproduzir as estruturas, as relações dialéticas, dar coerência ao que é traduzido através da ação individual e dos processos de interação constante entre as estruturas.

Outro aspecto fundamental a esta dissertação da teoria de Pierre Bourdieu, é o conceito de ideologia. Bourdieu (1989, p.13) afirma que:

[...] as ideologias são sempre *duplamente determinadas*, - que elas devem as suas características mais específicas não só aos interesses específicos das classes ou das frações de classe que elas exprimem (função de sociodiceia), mas também aos interesses específicos daqueles que as produzem e à lógica específica do campo de produção (comumente transfigurado em ideologia da “criação” e do “criador”) [...].

Por possuírem um vocabulário, irrevogavelmente próprio, as histórias em quadrinhos de super-heróis são tratadas por seus tradutores, com todas as propriedades desta ideologia proposta por Bourdieu e, portanto, apresentam elementos do universo destes tradutores - leves regionalismos e expressões - que tentam ser reduzidas por eles, mas que, em nível mais profundo, estão arraigadas às suas formações, como indivíduos habitantes de uma determinada cultura e, portanto, passíveis a ela. Não há como separar o homem de sua cultura, do meio em que ele vive e das impressões que este meio lhe causam. Assim, por mais que se tente cuidar, para infligir regionalismos, às traduções, nem gírias muito locais, não há como eliminá-las de vez do discurso. Ainda mais no caso das histórias em quadrinhos, que possuem registros de fala em suas páginas.

3.6 O *habitus* do tradutor de histórias em quadrinhos de super-heróis

O tradutor é então formado pelo *habitus* dentro do campo específico em que foi criado, detém o capital cultural e social que lhes foram apresentados ao

longo de sua vida e usufruiu do capital econômico para aperfeiçoar a sua formação e possui *illusio* para realizar a tradução. Assim sendo, afirmamos que o tradutor optar por esta ou aquela palavra a ser usada na tradução, não é uma simples questão de escolha, mas sim um efeito do *habitus* que lhe forma. Gouanvic (2005, p. 158, tradução nossa) apoia nossa afirmação:

Se um tradutor impõe um ritmo sobre o texto, um léxico ou uma sintaxe que não se originam no texto-fonte e, portanto, substitui sua voz pela do autor, [esta] não é essencialmente uma escolha estratégica consciente, mas [sim] um efeito do *habitus* específico adquirido no campo literário alvo. [...]

O tradutor não é, nem pode ser um escritor [eles devem se] posicionar entre o texto fonte e texto alvo, em última instancia [devem] levar [suas aptidões] como escritores para segundo plano. [...] O tradutor se coloca a serviço do escritor para fazer com que suas habilidades sejam manifestadas na língua e cultura alvo. Ao fazê-lo, o tradutor torna-se o agente do escritor, transferindo o discurso do autor para a cultura alvo¹¹⁴.

Vejamos então alguns exemplos reais da prática dos tradutores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e DC Comics no Brasil. O primeiro exemplo que veremos é na fala da Garota-Tubarão¹¹⁵, uma jovem mutante pertencente ao Universo 616 e que faz parte das histórias dos X-Men. Lara dos Santos era uma menina brasileira comum, até começar a sentir um forte desejo por peixes frescos e acabou se transformado em um Tubarão-Touro. Hoje ela é aluna da Escola Jean Grey para Estudos Avançados e vive lá parte do tempo e regressa ao Brasil nos fins de semana.

¹¹⁴ “If a translator imposes a rhythm upon the text, a lexicon or a syntax that does not originate in the source text and thus substitutes his or her voice for that of the author, thus is essentially not a conscious strategic choice but an effect of his/her *habitus*, as acquired in the target literary field. [...]

The translator is not, and cannot be, a writer [they] find that they lose themselves in the movement between source and target text, ultimately pushing themselves as writers to the background. [...] the translator places him- or herself at the service of the writer to make this capacity manifest in the target language and culture. In so doing, the translator becomes the agent of the writer, transferring the writer’s discourse into the target culture.”

¹¹⁵ Garota-Tubarão é o *alter ego* de Lara dos Santos, personagem da Marvel Comics criada por Jason Aaron, Nick Bradshaw que apareceu pela primeira vez na revista *Wolverine and the X-Men* 20 de janeiro de 2013.

Figura 56 - Iara dos Santos, a Garota-Tubarão das histórias dos X-Men¹¹⁶.

Desde a sua primeira aparição, a Garota-Tubarão usa expressões e termos regionais oriundos da região nordeste do Brasil. Essa foi uma opção adotada para saciar as expressões nem sempre comuns aos brasileiros que os roteiristas norte-americanos inserem nas falas desta personagem. Vejamos o texto original:

Figura 57 - Quadro retirado da página 12 da revista original *Spider-Man and the X-Men 2* de março de 2015 da Marvel Comics.

¹¹⁶ <http://marvel.wikia.com/wiki/Shark-Girl> Acesso em Abril de 2016.

Vemos que a Garota-Tubarão rejeita o beijo de Sauron, o *alter ego* de Karl Lykos, personagem criado por Roy Thomas e Neal Adams que apareceu pela primeira vez em *X-Men* 59 de agosto de 1969. Na tradução optou-se por usar os termos regionais que lhe foram impressos desde sua primeira aparição.

Figura 58 - Quadro retirado da página 94 da revista *Spider-Man and the X-Men 2* inserida em *X-Men Extra* 25 de dezembro de 2015 da Panini Comics.

Outro exemplo de regionalismo é mostrado na tradução de uma fala em que o original não apresenta nenhuma marca linguística de lara. A maioria dos personagens que usam outras línguas inseridas em seus discursos, não as utilizam em todos os seus balões de fala. Se isso acontecesse, dificultaria a compreensão dos leitores que não estão habituados - ou desconhecem - outros idiomas, além de ser extremamente difícil encontrar roteiristas que tenham o mesmo *habitus* e os mesmos capitais culturais para substituírem seus antecessores.

Figura 59 - Quadro retirado da página 18 da revista original *Spider-Man and the X-Men 2* de março de 2015 da Marvel Comics.

Figura 60 - Quadro retirado da página 94 da revista *Spider-Man and the X-Men* inserida na *X-Men Extra* 25 de dezembro de 2015 da Panini Comics.

Figura 61 - Destaque para o balão da Garota-Tubarão, versão final impressa na revista usando a expressão “Forrobodó”.

Por opção do tradutor adotam-se os regionalismos nas falas da Garota-Tubarão sempre que possível. Esta é uma marca real do registro da linguagem utilizada ao longo dos anos nas histórias em quadrinhos de super-heróis (Vergueiro, 2011, p. 95).

Outro exemplo que apresentaremos ocorreu na revista *Wolverine* 14 publicada pela Panini em fevereiro de 2016. Alguns personagens do Programa Arma X¹¹⁷ estão tentando localizar o corpo do falecido Wolverine a fim de evitar que ele caia em mãos erradas e possa ser usado como uma arma, não só

¹¹⁷ Arma X foi o nome dado para um projeto secreto do governo dos Estados Unidos destinada a induzir deliberadamente superpoderes para fins militares no Universo 616 da Marvel Comics. O Programa Arma X se valia da engenharia genética, mais especificamente, a criação de mutações em seres humanos normais ou aumentando as mutações genéticas já existentes, porém latentes. O primeiro projeto Arma X ocorreu nos E.U.A. na década de 1960, patrocinado pela CIA. Eles recrutaram agentes de inteligência qualificados, que se tornaram membros da Equipe X, formada originalmente por James Howlett “Logan” (Wolverine), Raposa Prateada, Victor Creed (Dentes-de-Sabre), Christoph Nord (Maverick), John Wraith (Falconete) e Mastodonte.

contra a humanidade, mas também contra a comunidade mutante. Esta nova versão do programa surgiu na revista original *Death of Wolverine: The Weapon X Program* 1 de janeiro de 2015 e trouxe como membros de sua equipe seis novos integrantes: Sharp, Neuro, Endo, Skel, Refugo e Meifeng.

Figura 62 - Personagens membros do novo Programa Arma X. Da esquerda para direita: Sharp, Neuro, Endo, Skel, Refugo e Meifeng.

Nas páginas apresentadas a seguir vemos Neuro e Refugo conversando. No texto original, o roteirista não utiliza expressões idiomáticas nem gírias nas falas dos personagens. Vejamos:

Figura 63 - Quadro retirado da página 19 da revista original *Death of Wolverine: Weapon X Program* 5 de fevereiro de 2015 da Marvel Comics.

Na tradução dos mesmos balões de fala, o tradutor optou por inserir uma gíria à fala do personagem Refugo, para dar um tom mais próximo à realidade de um fugitivo que tenta salvar a própria vida e ajudar aos demais colegas.

Figura 64 - Quadro retirado da página 19 da revista Wolverine 14 de fevereiro de 2016 da Panini Comics.

O caso que apresentaremos a seguir trata-se de uma adaptação à época em que a história em quadrinhos está situada. Miles Morales é o Homem-Aranha do Universo Ultimate que ao revelar sua identidade secreta ao seu pai o vê fugir.

Figura 65 - Miles Morales, o Homem-Aranha Ultimate da Marvel Comics. Foi criado por Brian Michael Bendis e Sara Pichelli e apareceu pela primeira vez em *Ultimate Comics Fallout 4* de outubro de 2011¹¹⁸.

Jefferson Davis, o pai de Miles retorna alguns meses depois por estar com remorso de abandonar seu único filho à própria sorte. Miles é surpreendido por esta decisão de seu pai que não só retorna como também decide revelar ao filho seus próprios segredos de um passado não muito distante.

¹¹⁸ http://www.blackactionfigure.com/wp-content/uploads/2012/04/Miles_Morales_Earth-1610_0007.png Acesso em Abril de 2016.

Figura 66 - Jefferson Davis, o pai de Miles é um personagem da Marvel Comics. Foi criado por Brian Michael Bendis e Sara Pichelli e apareceu pela primeira vez em *Ultimate Comics Spider-Man* 2 de novembro de 2011¹¹⁹.

Nas imagens a seguir vemos um *flashback* do passado de Jefferson que ocorre aproximadamente na década de 1980, por isso as gírias escolhidas precisavam ser desta mesma época e não atuais. Vejamos primeiro a imagem original:

Figura 67 - Quadro retirado da página 3 da revista original *Miles Morales: Ultimate Spider-Man* 8 de fevereiro de 2015 da Marvel Comics.

No texto original não há a presença de gírias datadas nas falas de Jeferson nem de seu irmão Aaron Davis. No entanto nota-se a presença de expressões comuns aos moradores do Brooklin, bairro de Nova York - onde a história é ambientada - como, por exemplo, “ya” em vez de “your” no último balão do primeiro quadro. Ou ainda o termo “bro”, uma abreviação de “brother” no primeiro balão do terceiro quadro.

Figura 68 - Quadro retirado da página 5 da revista Ultimate Marvel de março de 2016 da Panini Comics.

Nos balões em que tínhamos expressões regionais na página original de quadrinhos, o tradutor optou por não usar termos tão marcantes, mas em outros balões, como vemos na figura acima, a gíria e outras expressões foram

inseridas. No terceiro balão do terceiro quadro vemos, grifado em vermelho o termo “a parada”, que é uma gíria mais coerente para os anos 1990 e não anterior, como é o caso da figura. Então, durante a revisão da tradução, optou-se por trocar o termo para “cambalacho” e o mesmo ocorreu com “truta” e “chapa”. Após verificação sobre datas dos termos escolhidos, manteve-se a expressão “truta”, mais coerente com a época.

O exemplo que veremos a seguir nos apresenta gírias e termos extremamente regionais que causam estranheza ao leitor de outra região do país.

Figura 69 - Quadro retirado da página 8 da revista original *Magneto 13* de fevereiro de 2015 da Marvel Comics.

No quadrinho vemos duas garotas adolescentes que encontram Briar Raleigh¹²⁰, uma suposta amiga de Magneto em uma feira de fãs do mestre do magnetismo. Nesta feira os participantes possuem algo em comum: todos foram vítimas ou possuem parentes que sofreram por algum ataque de Magneto; e as garotas (personagens figurantes) estão interessadas nas estruturas da perna de Briar, crenças de que ela também fora vítima dele.

Figura 70 - Magneto é o *alter ego* de Erik Magnus Lehnsherr, um personagem do Universo Marvel criado por Stan Lee e Jack Kirby; e publicado pela Marvel Comics. Magneto é um mutante com enormes poderes de manipulação de campos magnéticos, além de controlar qualquer tipo de metal. Ele possui também um capacete que o protege contra ataques psiônicos. Sua primeira aparição foi em *X-Men 1* de setembro de 1963¹²¹.

Nestes balões não percebemos nenhum tipo de regionalismo, mas sim as gírias “*right on*” e um termo “*sig*” que indica a abreviação de “*signature*”, uma

¹²⁰ Briar Raleigh é uma personagem da Marvel Comics criada por Cullen Bunn e Gabriel Hernandez Walta que apareceu pela primeira vez em *Magneto* 5 de agosto de 2014.

¹²¹ <http://vignette1.wikia.nocookie.net/vsbattles/images/c/cd/Magneto1full01.png/revision/latest?cb=20150915215313> Acesso em Abril de 2016.

vez que as garotas buscam produtos com a “assinatura” de Magneto. Vejamos a tradução:

Figura 71 - Quadro retirado da página 75 da revista Magneto 13 inserida na X-Men Extra 25 de dezembro de 2015 da Panini Comics.

No quarto balão vemos a expressão “mais marrenta” grifada de vermelho. Esta é uma expressão mais comum na região sul do país e que causa estranheza aos leitores de outras regiões. Como substitutas a esta expressão o segundo tradutor indicou duas possibilidades: “mais estilosa” e “mais da hora”. O termo “estiloso” remete diretamente à palavra “estilo” que é amplamente usada em todo o território nacional, assim ela torna mais fácil a compreensão do texto em qualquer região.

O mesmo problema ocorreu em outra página da mesma publicação. Vejamos o original:

Figura 72 - Quadro retirado da página 15 da revista original *Magneto 13* de fevereiro de 2015 da Marvel Comics.

No segundo balão do quadro acima vemos a palavra “*bunk*” em negrito. Em uma ferramenta de tradução online, como por exemplo, o google tradutor¹²², ela nos retorna como tradução imediata de *bunk*, a palavra *beliche*, que não pode ser utilizada de jeito nenhum na tradução; tanto por não fazer sentido algum quanto por estar fora de contexto. Não há beliches na imagem e a situação não nos remeteu a eles em momento algum. Assim uma busca mais apurada se faz necessário. Um dicionário gratuito e também de fácil acesso na internet é o WordReferece¹²³, que ao ser consultado com a mesma palavra nos retorna duas entradas diferentes: *beliche* e *mentira*, sendo a segunda mais coerente com a história. Vejamos a primeira tradução enviada:

¹²² Ferramenta de tradução gratuita e online acessada no endereço: <https://translate.google.com.br>.

¹²³ Dicionário gratuito e online acessado no endereço: www.wordreference.com.

Figura 73 - Quadro retirado da página 82 da revista Magneto 13 inserida na X-Men Extra 25 de dezembro de 2015 da Panini Comics.

Figura 74 - Versão final impressa na revista.

A primeira opção do tradutor foi “caô”, é uma gíria muito utilizada na região norte do Brasil e quer dizer “mentira”. O uso estaria correto se não causasse estranheza aos leitores. Por isso a sugestão do segundo tradutor para “mentira” ou “lorota”.

Os dois casos que apresentaremos a seguir mostram erros na tradução. O primeiro é um caso da DC Comics na revista mensal Arlequina 2 e o segundo na revista bimestral da Marvel Comics chamada Aranhaverso 3, ambas publicadas pela Panini Comics no Brasil.

Figura 75 - Arlequina é o *alter ego* de Harleen Frances Quinzel, uma personagem inimiga do Batman no Universo DC. Foi criada por Paul Dini e Bruce Timm e apareceu pela primeira vez em *Batman: Harley Quinn* de outubro de 1999¹²⁴.

124

<http://vignette1.wikia.nocookie.net/batman/images/2/21/HarleyAparence.png/revision/latest?cb=20150625165124&path-prefix=pt-br> Acesso em Abril de 2016.

Figura 76 - Quadro retirado da página 18 da revista original *Harley Quinn* 17 de agosto de 2015 da DC Comics.

No terceiro quadro da figura acima vemos a Arlequina conversando com Madame Macabra¹²⁵ e Tony Tigrão¹²⁶. Na fala do anão vemos que ela se inicia com o nome da personagem Harley, que no Brasil, quando abreviado ou utilizado por personagens com mais intimidade, é sempre chamada pelo diminutivo Quin. Vejamos a tradução.

¹²⁵ Madame Macabra é uma personagem da DC Comics que apareceu pela primeira vez em *Harley Quinn* 2 de janeiro de 2014, e foi criada por Amanda Conner e Jimmy Palmiotti.

¹²⁶ Tony Tigrão é um personagem da DC Comics que apareceu pela primeira vez em *Harley Quinn* 1 de dezembro de 2013, e foi criado por Amanda Conner, Chad Hardin e Jimmy Palmiotti.

Figura 77 - Quadro retirado da página 16 da revista Arlequina 2 de maio de 2016 da DC Comics.

O tradutor não só inventou um “novo apelido” - Arle - para a personagem, como usou uma expressão pouco comum “sartar fora”. Na sugestão do segundo tradutor vemos a correção para o nome e a indicação de outra expressão - “vazar” - para ser usada no lugar do original “head out”. As sugestões foram acatadas como vemos a seguir:

Figura 78 - Acatando as sugestões e corrigindo os erros.

Vejamos agora o que aconteceu em Aranhaverso 3:

Figura 79 - Quadro retirado da página 11 da revista original *Spider-Verse 2* de março de 2015 da Marvel Comics.

Esta história conta a origem do Punk-Aranha, *alter ego* de Hobart "Hobie" Brown, da Terra 138 do Universo Marvel. Vejamos a primeira tradução:

Figura 80 - Quadro retirado da página 74 da revista *Spider-Verse 3* inserida na *Aranhaverso 3* de abril de 2016 da Panini Comics.

Os problemas com esta página se iniciam logo na apresentação do personagem. O tradutor, provavelmente, olhou para imagem e deixou suas primeiras impressões assumirem a tradução e não se atentou para as sutilezas das palavras escolhidas no original. Ele usou termos pejorativos como “favelado” sendo que o personagem é um “sem-teto” e depois cometeu um erro grave sobre a origem do personagem dizendo que ele “criou um lixão” quando na verdade a aranha que o picou é que era originária de um depósito ilegal de descarte de lixo radioativo.

Optei por apresentar este caso por último, pois ele evidencia o *habitus* deste tradutor. Por conhecê-lo pessoalmente, sei que o tradutor em questão gosta de rock nacional e, portanto, tenta sempre inserir pedaços de músicas deste gênero em suas traduções. Nesta página ele aproveitou-se das imagens para inserir suas preferências musicais. Visto que o personagem, o Punk-Aranha, está segurando uma guitarra o profissional decidiu fazer uma adaptação de um trecho da música Bichos Escrotos¹²⁷ da banda Titãs, nos recordatórios¹²⁸ cabíveis.

Este tipo de tradução é um desserviço à população, pois como disse Hans Vermeer escrevendo sobre o conceito de *skopos* (1986, p. 16):

Foi dito que cada tradução há de obedecer ao seu objetivo e procurar realizá-lo da melhor maneira possível em determinada situação. Atende-se, portanto, à formulação do texto de chegada e não à reprodução fiel e, até, literal de um texto de partida. Isto não quer dizer que não se deva procurar uma transferência para o texto de chegada, o mais fiel possível, de forma e conteúdo dum texto de partida, desde que o objetivo da tradução o permita e na medida em que o permita!

¹²⁷ Música lançada no álbum Cabeça Dinossauro de 1986 foi composta por Arnaldo Antunes, Sérgio Britto e Nando Reis. A primeira estrofe desta música é:

“Bichos!
Saíam dos lixos
Baratas!
Me deixem ver suas patas
Ratos!
Entrem nos sapatos
Do cidadão civilizado...”

¹²⁸ Recordatórios são as caixas de texto que aparecem nas histórias em quadrinhos e que são utilizadas, em sua maioria, pelo narrador onisciente para ambientar o leitor ao que será discutido na história.

Dadas as especificidades da tradução vistas anteriormente, este personagem teria sua origem apresentada de forma errada para o público leitor de história em quadrinhos de super-heróis no Brasil. Este é um dos motivos para que as editoras optem pelo copidesque. O profissional que realiza o copidesque é também um tradutor e, além de indicar todos os tipos diferentes de fontes¹²⁹ que existem nas páginas das histórias em quadrinhos, ele também verifica a tradução e aponta soluções à primeira versão apresentada. Este procedimento facilita o trabalho do letrista e garante que a tradução esteja mais fiel possível ao original.

Assim, o papel do tradutor é sintetizado por Setton (2002, p. 65):

Tendo como base a definição de *habitus* como sistema de disposições ligado a uma trajetória social, a teoria praxiológica pretende apreender a historicidade e a plasticidade das ações [...] Ou seja, as ações práticas transcendem ao presente imediato, referem-se a uma mobilização prática de um passado (trajetória) e de um futuro inscrito no presente como estado de potencialidade objetiva. Enfim, o conceito de *habitus* não expressa uma ordem social funcionando pela lógica pura da reprodução e conservação; a contrário, a ordem social constitui-se através de estratégias e de práticas as quais e pelas quais os agentes reagem, adaptam-se e contribuem no fazer da história.

O tradutor de histórias em quadrinhos de super-heróis está se valendo de seu *habitus*, de seu capital e de seu *illusio* para transferir seus conhecimentos enquanto contribui com o registro linguístico - e do capital social do meio em que está inserido - da época em que trabalha. O *habitus* é seu formador e o profissional, enquanto agente, o acessa, molda e o adapta enquanto exerce suas atividades.

¹²⁹ Como na figura 3.11, no último quadro. Os personagens estão cochichando, então para indicar isso, usa-se uma fonte menor que a do restante dos balões. Cabe ao profissional que realiza o copidesque indicar isso para o letrista saber que naquele local ele deverá usar uma fonte menor.

4. Análise das Entrevistas

5.1. Formação e background

Pudemos observar que apenas dois dos profissionais entrevistados possuem formação mais específica - Letras - enquanto que um profissional é formado em Comunicação Social. A profissão dos demais varia de educador físico a economista, enquanto que outros dois são jornalistas¹³⁰, mas todos possuem facilidade no uso deste par linguístico: inglês-português. Esta variedade na formação profissional se dá graças ao conhecimento, extremamente específico, que está envolvido neste tipo de tradução. Não basta ser fluente no par linguístico, mas, sim, compreender as diferentes fases dos personagens, a que universo eles pertencem - Terra 616, Universo Ultimate, etc. - e quais as particularidades deles, nestes meios.

No quesito de par linguístico, vemos uma predominância no português-inglês enquanto que três profissionais têm noção de espanhol, francês e alemão. Isso é extremamente compreensível, visto que a linha de quadrinhos *mainstream*, mais especificamente os quadrinhos de super-heróis, é totalmente produzida nos Estados Unidos. No caso dos quadrinhos antigos, mal notamos a presença destes elementos, pois a simples necessidade de outra língua era suprida pela marcação que se tornou padrão. Na época, condicionou-se a usar uma frase, entre os símbolos de < e >, para indicar que algo era dito em outra língua e, um * logo após o sinal de maior, com a inserção de uma nota do tradutor e assim explicava-se qual a língua que os personagens estavam falando. Com relação à presença de outros elementos em outras línguas, que não o inglês, vimos que a porcentagem é bem pequena, o que torna quase desnecessário o conhecimento de uma terceira língua.

¹³⁰ Estas informações foram adquiridas fora da entrevista, por isso não constam no texto que foi reproduzido na íntegra.

A maioria esmagadora dos profissionais se dedica, atualmente, à tradução de histórias em quadrinhos; quando o profissional se dedica a outra área, ela não se distancia demais da Nona Arte ou de elementos da cultura pop (cinema, games etc.). Isso porque o mercado exigiu uma formação que passa a ser lapidada ao longo de anos de carreira. Cada profissional aprende o “modo de fala” de cada personagem¹³¹ e desenvolve um linguajar exclusivo a cada um dos personagens. Sem contar a necessidade de se armazenar informações sobre grafia correta de nomes (Ororo Munroe¹³² e não Ororo Monroe...), siglas usadas em cada história (SHIELD, HIDRA...), nomes específicos de locais (Cozinha do Inferno¹³³ e não Cozinha Infernal), que os personagens frequentam, de armas especiais desenvolvidas (lança-teias¹³⁴ do Aranha e não lançadores de teia) e, toda uma gama de sincronismos que deve ser seguida e respeitada, para que não altere a ordem dos fatos ocorridos, nem a identidade de cada personagem. Fernando Lopes destaca estas particularidades:

Atuo apenas como tradutor de quadrinhos — em decorrência do meu trabalho como editor de quadrinhos. Destacaria como peculiaridade da área a necessidade de imprimir aos personagens personalidades bastante distintas fundamentalmente por meio dos diálogos, o que leva à busca de uma coloquialidade pouco comum nas traduções literárias. A interação com as imagens estáticas dos quadrinhos, bem como as características próprias da mídia e do gênero (super-heróis) também são peculiaridades importantes. Entre os pontos comuns eu destacaria a criatividade na tradução de termos específicos do universo ficcional das personagens, também presente na tradução para outras mídias (literatura, cinema, televisão).

¹³¹ Thor, o Deus do Trovão tem uma fala mais polida, enquanto Bob Drake, o Homem de Gelo fala mais como um adolescente.

¹³² Tempestade é o *alter ego* de Ororo Munroe, uma personagem das histórias em quadrinhos da Marvel Comics. Sua primeira aparição foi em *Giant-Size X-Men 1* de maio de 1975.

¹³³ *Hell's Kitchen* ou Cozinha do Inferno, também conhecida como *Clinton* ou *Midtown West* é um bairro na cidade de Nova Iorque. Matt Murdock, o demolidor nasceu e foi criado neste bairro.

¹³⁴ Dispositivos criados por Peter Parker.

Figura 81 - Web-shooters no original. São dispositivos criados por Peter Parker para lançar teias. Apareceu pela primeira vez em detalhes na revista *Amazing Spider-Man Annual 4* de novembro de 1967¹³⁵.

Este tipo de tradução é a manifestação do *habitus* do tradutor de histórias em quadrinhos de super-heróis. Neste meio é muito comum percebermos que os jovens leitores de uma década serão os futuros roteiristas da década seguinte. Esta transição ocorreu com os garotos estadunidenses que liam os clássicos da década de 1960 e escreveram os roteiros de 1980 - Dan Didio, Kurt Busiek, John Byrne entre outros. No Brasil, os primeiros tradutores das primeiras edições eram adultos pouco qualificados para o trabalho, salvo alguns professores de português que se habilitavam à tarefa de traduzir as histórias em quadrinhos.

Esta troca de vozes, esta criação do léxico e a imposição da voz do tradutor são fundamentais na tradução de histórias em quadrinhos, pois temos uma série de personagens dialogando em uma única página de história em quadrinho e cada qual com seu próprio linguajar. O tradutor de HQs precisa dessa versatilidade, deste *habitus* incutido e desenvolvido ao longo de seus anos de vida e de carreira e, mais do que tudo, ele necessita da manifestação

diária do seu único e exclusivo *habitus* como vimos nos exemplos apresentados anteriormente nesta dissertação.

Percebemos que há interação entre os tradutores e leitores, mas que o desconforto por conta de uma tradução ou adaptação ruim vem por intermédio das redes sociais, que aproximaram o leitor dos tradutores. A maioria dos profissionais afirmou que raras são as vezes em que o leitor questiona diretamente a tradução de uma HQ e que a melhor indicação de que uma tradução foi bem sucedida é a ausência de comentários sobre a obra nas redes sociais. Alexandre Callari ressalta as dificuldades deste tipo de interação:

Não consigo ter um feedback positivo neste sentido. Aliás, não consigo ter feedback algum. Se o tradutor comete um erro grave, ele é apontado – e massacrado – especialmente nestes tempos de Internet. Se ele faz uma escolha infeliz ou equivocada de termos, também. Raramente alguém se levanta para elogiar ou discutir os aspectos de uma tradução, mesmo porque para fazê-lo, a pessoa precisaria ter contato com o texto original, e apenas alguns poucos profissionais do mercado o têm. Logo, torna-se uma discussão de caráter limitado.

A tradução é encomendada, em sua maioria, pelos editores que trabalham na editora em questão. Os documentos variam em sua forma: atualmente, os tradutores recebem desde as revistas impressas até arquivos digitais (doc., pdf., etc.), e os prazos, também variam muito de material para material. A não regularidade nos prazos dificulta o trabalho destes profissionais, que, se dependessem unicamente da tradução de histórias em quadrinhos, deveriam ter um cuidado excessivo com os prazos e com a quantidade de trabalho que aceitam, para não se prejudicarem no mercado. João Paulo Martins explica sobre as mudanças que ocorreram ao longo dos anos:

Comecei como um dos tradutores da Redação de Quadrinhos Nacionais e Estrangeiros da Editora Abril em 1979. Nessa época, eu era incumbido de traduzir quase todo o material das revistas Marvel da editora (Capitão América e Heróis da TV). Com o tempo, o volume aumentou e uma parcela definida foi destinada a mim. Ao longo do tempo, sempre foi assim. Eu e outros tradutores assumíamos uma determinada série ou personagem. Atualmente, tenho meu punhadinho e vou tocando o barco. Não costuma haver contrato. O prazo varia muito e eu tenho datas fixas a serem cumpridas quando tenho personagens ou séries pré-determinadas. No início, eu recebi a xerox do filme do preto para fazer as traduções. Numerava todos os balões e recordatórios e usava máquina de escrever. Com o tempo, principalmente, quando as mídias em *hardcopy* começaram

a desaparecer e os gibis brasileiros passaram a manter o formato americano, as editoras me mandavam as revistas. Atualmente, enviam PDFs e JPGs.

5.2. Questões gerais sobre tradutor de quadrinhos

O mercado das histórias em quadrinhos exige muito de seus tradutores, não só por eles terem de dominar uma linguagem própria, que as HQs de super-heróis acabaram desenvolvendo ao longo do tempo, mas por atingir um público extremamente variado. Os tradutores devem fazer ajustes ao texto original, que deixa de ser soberano na maioria dos casos, principalmente no quesito palavrões que são evitados na maioria das traduções.

Algumas edições possuem indicação de que são destinadas ao público maior de 16 ou 18 anos, enquanto que outras linhas - a MAX da Marvel: Wolverine MAX, Justiceiro MAX etc. - são diretamente destinadas ao público maior de idade. No caso das publicações mensais de Wolverine, os palavrões passaram a fazer parte do linguajar do personagem e causam estranheza ao fã que lê a revista sem vê-los. Mario Luiz C. Barroso completa:

Eu acabo trabalhando exclusivamente para uma única editora. O texto de partida não é soberano, pois existem certas restrições quanto a uso de palavrões ou mesmo citações a empresas, letras de música etc. etc. Claro que isso influencia no resultado final, que nem sempre é tão fiel ao original quanto eu gostaria que fosse.

Ao avaliarmos a opinião dos tradutores sobre as especificidades da profissão, ou o *habitus* por assim dizer, percebemos que há unanimidade no quesito “conhecer o universo em que se trabalha”. Os profissionais têm de variar, muitas vezes a cada balão, a forma de falar de cada personagem. Em um único diálogo traduzido, o profissional deve adequar a classe social, o cargo, as gírias, os maneirismos e os termos específicos de cada personagem. Não é possível imaginar o personagem, Coisa, do Quarteto Fantástico, indo pra

cima de um inimigo sem dizer: “Tá na hora do pau!”¹³⁶, ou o próprio Tony Stark não “cantar” uma bela dama em uma de suas histórias... Maurício Muniz afirma:

O tradutor de quadrinhos necessita de muita criatividade para criar padrões diferentes de fala para alguns personagens; para criar termos ligados a coisas específicas dos quadrinhos (o nome de uma organização secreta; a alcunha de um novo vilão ou herói; um equipamento mirabolante criado para a história etc.); conhecer o tipo de história (super-herói, infantil, quadrinhos independentes) para adequar a linguagem e pesquisar para descobrir se os nomes e termos que surgem já não têm uma tradução pré-definida, surgida em décadas anteriores no mercado e não chamar por nome diferente um herói já conhecido dos fãs antigos, por exemplo.

E Rodrigo Barros completa:

Acredito que não basta ter um “curso de inglês” para ser tradutor. É preciso ter um conhecimento muito bom de português, e também ajuda bastante conhecer a cultura da língua a ser traduzida. No meu caso, conhecer a cultura americana é essencial. As histórias estão sempre refletindo a cultura dos Estados Unidos. Já vi amigos formados em inglês traduzirem errado expressões idiomáticas básicas apenas por não terem conhecimento do que são. Um exemplo que me vem à mente é a expressão “*birthday suit*”, que significa “estar pelado”, e um conhecido traduziu como “roupa de aniversário”, ou seja, ao pé da letra. No caso dos quadrinhos, gostar ou, principalmente, já ser leitor, ajuda bastante na hora da tradução por já ter conhecimento do estilo do diálogo dos personagens, dos nomes deles ou de ações, do mundo em que vivem.

5.3. Perguntas mais específicas sobre o tradutor de quadrinhos

¹³⁶ "Avante, Vingadores!"
"Pelo Eterno Vishanti!"
"Pelas Hordas de Hoggoth!"
Rives Circense
"Em chamas!"
"Primitivos"
"Carniformes"
"Gene podre"
"Salve a Hidra!"
"Toma isto!"
"Tá na hora do pau!"
"Pelos bagos de Odin!"

"Ai, minha Santa Aquerupita." São mais alguns exemplos destas frases que apenas os tradutores traduzem automaticamente e que os leitores também reconhecem de imediato, assim, qualquer diferença nestas frases é imediatamente notada.

Atualmente, a informação, circula rapidamente através da internet e o acesso a elas é algo mais do que enraizado no ser humano, por isso os leitores têm acesso ao que é lançado nos Estados Unidos, quase que instantaneamente. Assim sendo, ele pode traduzir - se for um leitor com conhecimento da língua inglesa - e disponibilizá-la nas redes sociais, *blogs* e páginas dedicadas a HQs traduzidas. Este tipo de tradução é conhecida como *fansubbing* e é uma prática ilegal, mas que é disponibilizada de tempos em tempos na rede mundial de computadores.

A Panini trabalha com uma diferença de, aproximadamente, um ano de entre o que foi lançado nos E.U.A. e o que é publicado aqui no Brasil. Por exemplo, uma revista que sai lá em janeiro de 2015 será publicada aqui no Brasil em janeiro de 2016. Esta é a forma com que as revistas Marvel são administradas, salvo exceções de títulos que exigem uma antecipação para serem lançados com pacotes de produtos, geralmente da indústria cinematográfica.

Diferente dos mangás, neste universo os fãs se arriscam a traduzir, previamente, os nomes de novos personagens e ficam extremamente exaltados quando algo “sai diferente do esperado”, como foi o caso da personagem Silk, que surgiu nas histórias do Homem-Aranha. Inúmeros fãs¹³⁷ apostaram que a personagem se chamaria Seda - o correspondente direto do nome -, mas ela foi batizada como Teia de Seda, o que causou um burburinho enorme nas redes sociais. Mediante estas informações, resolvemos indagar os profissionais sobre o que eles pensavam a respeito do *fansubbing*.

¹³⁷ Há uma comunidade na rede social *Facebook* chamada Aracnofã. Nesta comunidade houve uma postagem sobre qual seria o nome escolhido para a personagem e após a publicação da revista O Espetacular Homem-Aranha 4, os fãs se rebelaram nesta mesma comunidade. Não foi possível localizar o post para anexá-lo aqui.

Figura 82 - Teia de Seda, o alter ego de Cindy Moon é uma personagem da Marvel Comics. Foi criada por Dan Slott e Humberto Ramos teve sua primeira aparição em *Amazing Spider-Man 1* de junho de 2014.

Quanto a estas traduções, os profissionais não se sentem incomodados ou ameaçados, muitos afirmam não ter tempo para lê-las e, portanto, desconhecem os efeitos ruins causados por elas. Enquanto cursava as disciplinas para a pós-graduação, realizei uma série de entrevistas¹³⁸ com leitores e acabei percebendo que essa prática de tradução, por fãs, não é muito abrangente no meio de quadrinhos de super-heróis; ela é bem mais comum no mundo dos mangás, visto que a quantidade de títulos lançados é enorme e nem todos chegam ao Brasil. Vejamos os dados nela coletados para a pergunta que visava analisar a participação dos leitores no *fansubbing*:

¹³⁸ Apêndice IV.

Com os super-heróis, o público que busca as versões originais já está habituado a ler em inglês e a diferença entre um lançamento nos E.U.A. e aqui no Brasil não é tão grande, o que provoca certa euforia nos fãs, mas não os motiva tanto a traduzir uma revista, na íntegra, e disponibilizá-la. Rogério Saladino exemplifica e destaca os principais aspectos desta prática:

Como toda avaliação de qualquer material colocado na internet, a qualidade varia imensamente. Existem boas traduções, existem péssimas traduções. Quem faz uma boa tradução pode facilmente acabar trabalhando como um tradutor “oficial”, o que não é problema algum. O fator mais importante é a qualidade final das traduções. Falando em quadrinhos, a qualidade varia imensamente, principalmente porque muita gente faz a tradução sem levar em consideração o público final, o estilo original do texto e todos os elementos discutidos

anteriormente. Muita coisa encontrada na internet é feita para agradar amigos e grupos, o que tem uma qualidade intrínseca bem diferente do produto que é pensado para um público mais amplo. Como a ideia é sempre fazer um trabalho de qualidade, sempre melhorando, o trabalho de outros tradutores não pode ser visto como algo que prejudica o meu trabalho. O valor pela qualidade deve ser a preocupação final.

Quando questionados sobre “erros e acertos” nas traduções, os entrevistados foram unânicos sobre “acerto” ser o fato de manter-se fiel ao texto original, sempre que possível (evitando palavrões ou gírias muito marcadas como já vimos) e respeitando a essência do texto. Enquanto que “erro” é alterar o sentido ou adaptar demais o que foi traduzido ou deixar o texto “duro”, ou seja, distante do modo de falar de uma pessoa, ou impelir uma fala a um personagem que não lhe caiba (ex. Tony Stark usando gírias de gangues em seu discurso). Bernardo Santana ressalta:

Erro é não entender as peculiaridades dessa área específica no que diz respeito à oralidade do discurso. Às vezes, em tradução de HQs, o erro – gramatical, de concordância, etc. – é preferível, e até mesmo necessário. Também existe uma armadilha grande que são as traduções literárias demais de expressões idiomáticas da língua inglesa. Quase sempre existe uma correspondente em português que não é exatamente a tradução ao pé da letra. O acerto é exatamente entender essas peculiaridades.

Sobre a substituição do profissional pelas ferramentas de tradução, há certo receio, porém os entrevistados acreditam que sempre haverá a necessidade de um profissional para avaliá-las, para torná-las mais humanas, mas ainda assim nota-se certa preocupação de, que em breve eles sejam substituídos.

Outra informação, importantíssima, veio na entrevista com Jotapê Martins - apêndice II. Há uma enorme crítica, tanto por parte dos leitores quanto dos estudiosos do tema, sobre o material publicado pela editora Abril. Esta editora ficou “famosa” por seus cortes indevidos a diversas partes dos quadrinhos que editou, nas décadas de 1980 e início dos anos 1990. No início deste projeto, eu pensava que os cortes tivessem sido feitos por reminiscências do período ditatorial no Brasil, mas, após esta entrevista, percebi, claramente, que não foi por esse motivo. Os cortes foram previamente selecionados pelos próprios

editores da época, que agiam livremente sobre o material, não respeitando sua integridade e descartando o que bem entendiam. Reduzir o tamanho de frases é uma coisa, cortar balão por julgar ser desnecessário é outra e esta prática deve, sim, ser julgada e criticada pelos fãs. Não é à toa que todas as publicações, de época, que circulam sob os títulos “Coleção Histórica” ou suas variações fazem tanto sucesso¹³⁹, os leitores têm acesso - pela primeira vez - aos materiais na íntegra e podem desfrutar de uma leitura mais completa. Jotapê destaca um tipo de corte feito por causa da falta de informação do leitor:

Quando comecei a traduzir quadrinhos para a editora Abril, o público a que se destinavam as histórias era bem mais jovem do que o atual. Além disso, o formato entre o título americano (que era o grosso do que eu traduzia) e o título brasileiro era muito diferente. Não era apenas menos, mas tinha proporções diferentes. A mancha da arte no formatinho da Abril não era apenas uma redução do original, ela era mais quadrada. Os desenhos eram remontados sobre um papel couchê gessado. O volume de texto tinha que ser reduzido para que balões e recordatórios não ficassem sobre as ilustrações. Isso obrigava uma adaptação muito mais pronunciada do material. O público era mais jovem. Então, muitas informações contidas no texto acabavam sendo omitidas, porque exigiam mais informação do que aquele leitor tinha. Hoje, com a facilidade de acesso à informação pela internet, muitos detalhes culturais dos Estados Unidos são corriqueiros para leitores brasileiros, principalmente os mais maduros. Em 1979, nos anos 80 e em meados dos 90, era quase um outro mundo. Então, havia muita coisa que perdia sentido para o leitor brasileiro mais jovem. (grifos nossos).

Discordo, veementemente, desta decisão adotada pelos editores da revista Abril, pois, no meu entendimento, se a tradução é feita para aproximar as diferentes culturas, porque não utilizá-la como meio de propiciar novas informações aos leitores? Por que tirar isso? Do meu ponto de vista a editora pecou em autorizar este tipo de corte e, apenas protelou a aculturação que veio por meio da internet.

Sobre a visibilidade do tradutor, percebemos que o espaço é livre, mas a decisão final é de cada editor.

¹³⁹ Estas informações tem base contato pessoal feito em abril de 2016 junto a um membro corporativo da Panini que nos forneceu informalmente os dados de tiragem: 15.000 exemplares do volume 2 da Coleção Histórica Marvel: Homem-Aranha vendeu em três meses 56%.

Com relação às “interferências”, o tradutor conquistou mais espaço e liberdade, uma vez que a presença deles se faz cada vez mais necessária, pois os temas das HQs atuais de super-heróis é cada vez mais variado - de física avançada a citações políticas contemporâneas -, o que exige um conhecimento enorme, dos mais variados temas por cada tradutor. Esta pergunta foi crucial para fundamentar toda a nossa proposta, o *habitus* do tradutor é algo essencial ao seu trabalho. Todo o *background* que lapidou este profissional até os dias de hoje é essencial ao seu trabalho e é ele quem fundamentará cada escolha destes profissionais em cada nível exigido em uma tradução.

Na pergunta sobre gírias, percebemos que os profissionais conhecem a necessidade de se evitar regionalismos ou gírias muito específicas à região em que habitam, mas que vez ou outra isso é inevitável, pois a trajetória social delimitada pelo *habitus* de cada um é tão intrínseca a eles que é impossível controlá-la, o tempo todo, e consequentemente acaba limitando as escolhas dos tradutores, por este ou aquele termo. Fernando Lopes explica:

Às vezes, o uso de expressões idiomáticas serve para imprimir ou reforçar características de personalidade e/ou de origem das personagens. O uso de gírias segue o mesmo princípio. No entanto, preferimos não regionalizar demais o uso desse tipo de expressão, dando preferência àquelas que são reconhecidas em todo o território nacional. Do mesmo modo, o uso de expressões em outros idiomas e simulação de sotaques é permitido para reforçar a identidade do personagem, respeitados os limites do texto original.

Todo o texto de uma revista em quadrinhos segue os padrões da norma culta da Língua Portuguesa. Isso pode passar despercebido, por conta das gírias e alguns coloquialismos, que não têm como ser evitados por conta do modo de falar de cada personagem, mas, na maior parte do texto, segue as normas gramaticais e os padrões impostos, pelo Manual do Estado de São Paulo: Estadão¹⁴⁰ para a norma culta. Assim que os textos são traduzidos, eles são encaminhados a uma revisora gramatical que aponta os ajustes a serem

¹⁴⁰ Manual de redação e Estilo do Estado é um consagrado conjunto de normas da imprensa brasileira.

feitos e cabe ao editor aceitar ou não as sugestões. Em sua maioria, as sugestões são aceitas, salvo raras exceções.

Na última questão, sobre a presença de mulheres como tradutoras de HQs, vemos, mais uma vez, o *habitus* presente. Desta vez, não no profissional em questão, mas como um reprodutor de um sistema há muito estabelecido. Desde a origem das histórias em quadrinhos, temos a presença quase que total de homens em sua produção e, isso vem sendo replicado ao longo do tempo. Na linha *mainstream* de quadrinhos de super-heróis, não tínhamos nenhuma tradutora do sexo feminino até o ano passado - setembro de 2015 - e até o início de 2014 não tínhamos sequer uma editora para estas HQs aqui no Brasil. Nos Estados Unidos, o quadro é bem diferente e as mulheres já se esgueiraram por este meio há anos, tanto na área de edição, quanto de arte.

Alexandre Callari aponta uma tradutora de Flash Gordon nos anos 1970 e Bernardo Santana cita Cristina Christiano, mas nenhum outro nome é incluso na lista de quadrinhos *mainstream* de super-heróis.

No Brasil o quadro vem se alterando lentamente, mas já podemos dizer que um grande passo foi dado neste quesito. Atualmente, contamos com inúmeras mulheres trabalhando em HQs independentes e marcando presença em eventos conceituados. Na linha de super-heróis estamos tendo mudanças com a entrada de outras mulheres nesta área.

5. Gírias

Mediante a conclusão anterior, de que o *habitus* é responsável, tanto por moldar o tradutor, quanto por influenciar o leitor, e que ele está intrinsicamente enraizado nos matizes mais profundos do ser e do meio em que ele vive, não podemos deixar de analisar as especificidades à que ele está diretamente ligado: o falar.

Assim como estamos imersos na sociedade em que vivemos, estamos também imersos no modo como nos comunicamos, nas expressões, termos e gírias locais, que se apresentam nos diferentes estamentos sociais. Estamos cercados de informação, por todos os lados, nas mais diferentes mídias (tevê, rádio, jornais, *displays* de informação nos metrô e ônibus etc.), nos livros, revistas, nos letreiros digitais, etc.; e todos eles se valem de apelos linguísticos que atraiam o leitor/consumidor, para seus mais diversos intentos.

Não importa em qual meio e que tipo de informação esteja sendo veiculada, ela possui particularidades que correspondem aos seus propósitos e não seria diferente nas histórias em quadrinhos. As HQs se valem da forma “do falar cotidiano” e se aproximam cada vez mais da linguagem por nós utilizada, ao utilizarem as gírias. Vejamos, então, o que Ramos (2009, p. 40) descreveu, em um capítulo dedicado a elas:

O conceito de gíria, no senso comum, é facilmente assimilável. “São aquelas palavras que nós falamos, mas com sentido de outra coisa, e que não tem quase como dizer de outra forma”, poderia explicar alguém com certo grau de segurança. Não é tão simples assim. Nem sempre a definição se ajusta à prática como gostaríamos, e não se pode caminhar adiante sem ter uma ideia do que seja gíria. Urbano (2001, p. 197), após análise de mil palavras gírias, reconheceu a dificuldade de se obterem conclusões definitivas pelo fato de ser uma “área muito movediça de explicação etimológico-semântica.”

As gírias estão presentes, em nossa fala, em vários momentos ao longo de um único dia, como no exemplo hipotético, em que uma mãe chama seus filhos para almoçar e um deles responde “Belê, já tô indo!”, enquanto o outro chama o caçula dizendo, “o rango tá servido Pedro!”. Estes exemplos ilustram o nosso ponto de vista e, de acordo com Ramos (2009, p. 41):

[...] cada indivíduo usa a língua de forma diferente, e a Sociolinguística convencionou estes usos em uma classificação conhecida como *níveis de fala* (PRETI, 1973, p.33). Vários fatores podem estimular a presença dos níveis: contexto situacional, classe social, idade, posição geográfica, profissão, sexo, papel social.

Isso é claramente visto em nossos cotidianos e facilmente perceptível, quando lançamos um olhar mais atento, ao nosso modo de falar. Uma pessoa que viveu nos anos setenta e se habituou a gírias, certamente soaria estranha ao aplicá-la nos dias de hoje. A mesma diferença é percebida ao se ouvir dois jovens separados, geograficamente, em cidades grandes como São Paulo e Rio de Janeiro.

Esses níveis de fala podem causar estranheza a ouvintes, ou no caso dos quadrinhos, aos leitores, quando estes se deparam com vocábulos que não fazem parte de sua posição geográfica, profissão, sexo, idade e classe social, mas também de épocas diferentes. Um exemplo claro desta estranheza, foi a carta de um leitor, a uma editora de quadrinhos, que foi transcrita por Ramos (2009, p. 39), vejamos:

E aí, geral da Panini, na boa? Fala sério, cês tão mandando muito bem, sem zoação... Tá muito f#%@ mermo, sacoé? Tipo, o formato e a capa dura tão na moral, sem falar naquelas paradas de notícia e correio manero... Se vocês não entenderam alguma coisa, foi mal - quer dizer, desculpa, mas é mais ou menos assim que os cariocas, mineiros, gaúchos se sentiam quando viam o Wolverine falando "faz uma cara" e "desencana". Eu sei que vocês estão começando, então, considerem isso um pedido: não usem gírias paulistas! Entendo que elas servem pra aproximar os personagens da realidade, mas tentem usar gírias conhecidas e usadas na maior parte do País, por favor.

Thiago do Valle Mattos - Rio de Janeiro (RJ)

A carta de Thiago exemplifica muito bem, a problemática das gírias usadas fora do meio em que são utilizadas. O que reafirma a conclusão de Preti (2008, p. 1):

A gíria é a marca característica da linguagem de um grupo social. Torna-se difícil analisar esse fenômeno sob um enfoque geográfico, embora possa afirmar-se que a gíria é predominantemente um vocabulário urbano. Mas, de qualquer ponto geográfico que possamos partir, a gíria estará sempre ligada a um grupo social diferente. Mas também é possível dizer que é na maior variedade das situações de interação da cidade que ela surge como um importante recurso de expressividade.

Quanto mais próximos os falantes estão inseridos em uma mesma localização geográfica e meio social, mais o uso das gírias é compartilhado dentre estes falantes. A intimidade que se desvela no trato cotidiano é a grande responsável por essa transmissão oral da gíria no falar, “do estar inserido no grupo”, por usar a mesma linguagem que os demais; é um senso de pertencimento que o indivíduo galga para si, ao se valer destes artifícios linguísticos.

O artifício do pertencimento não está apenas no modo de falar do indivíduo, mas em seu comportamento, modo de se vestir, penteado, artefatos estéticos (*piercings*, tatuagens, alargadores etc.) e competem às pessoas que pertencem àquele determinado grupo. Portanto, as gírias utilizadas por estudantes de medicina serão diferentes das gírias utilizadas por um grupo de menores, socialmente marginalizados, ou como nos exemplos supracitados. A gíria tem uma razão para existir, e só existe no contexto em que está inserida. Saussure (2008, p. 21) afirmou:

Entre todos os indivíduos [socialmente] unidos pela linguagem, estabelecer-se-á uma espécie de meio-termo; todos reproduzirão - não exatamente, sem dúvida, mas aproximadamente - os mesmos signos unidos aos mesmos conceitos. (...) Pelo funcionamento das faculdades receptiva e coordenativa, nos indivíduos falantes, é que se formam as marcas que chegam a ser sensivelmente as mesmas em todos. De que maneira se deve representar esse produto social para que a língua apareça perfeitamente desembaraçada do restante? Se

pudéssemos abarcar a totalidade das imagens verbais armazenadas em todos os indivíduos, atingiríamos o liame social que constitui a língua. Trata-se de um tesouro depositado pela prática da fala em todos os indivíduos pertencentes à mesma comunidade, um sistema gramatical que existe virtualmente em cada cérebro ou, mais exatamente, nos cérebros dum conjunto de indivíduos, pois a língua não está completa em nenhum, e só na massa ela existe de modo completo.

Apesar de a língua apresentar variações, e de sua utilização ser segmentada em níveis, a própria sociedade estipulou, certos usos e construções e os estabilizou em *normas linguísticas* às gírias, que são utilizadas pela maioria dos falantes. Vemos que algumas gírias nos parecem estranhas, pois se fixaram em determinado tempo/espço, por exemplo: *xuxu*, *beleza*, ou *prafrentex*, que eram muito utilizadas nos anos setenta e se espalharam, em diversos níveis midiáticos (comerciais de tevê, novelas e até mesmo músicas). Contextualiza-las e estudá-las é algo que se faz necessário, para compreendermos o *modus operandi* de toda uma geração.

A norma linguística se manifesta, mais visivelmente, nos campos sintático e lexical. O primeiro tem caráter mais tradicional e menos propenso a mudanças. O segundo, o lexical, está mais apto a alterações e é o reflexo mais correto das mudanças sociais, em longo prazo. E, assim, Saussure (2008, p. 22) nos mostra como a língua falada se desenvolve, se adapta e, evolui:

Com o separar a língua da fala, separa-se ao mesmo tempo: 1º, o que é social do que é individual; 2º, o que é essencial do que é acessório e mais ou menos acidental.

A língua não constitui, pois, uma função do falante: é o produto que o indivíduo registra passivamente; não supõe jamais premeditação [...].

A fala é, ao contrário, um ato individual de vontade e inteligência, no qual convém distinguir: 1º, as combinações pelas quais o falante realiza o código da língua no propósito de exprimir seu pensamento pessoal; 2º, o mecanismo psicofísico que lhe permite exteriorizar essas combinações.

O estudo da gíria se insere nesse contexto. Determinados grupos de pessoas podem, por infinitas razões, não fazer uso do léxico convencionado pela norma linguística, formando, assim, uma espécie de linguagem particular. Esta linguagem, quando se consolida, torna-se o signo de um grupo, que compõe seu próprio vocabulário, sendo uma parte dele, em gírias. Quanto maior for a afinidade entre seus integrantes, maior será sua importância lexical.

O presente estudo visa justamente analisar as gírias aplicadas nas traduções de histórias em quadrinhos de super-heróis para verificar se as gírias, foram corretamente preservadas - ou evitadas - para que se tenha o registro dos níveis sociolinguísticos, da época, em questão. Esse tipo de estudo se faz necessário, pois estamos lidando com um objeto - a língua - que sofre mudanças constantes e cada vez mais rápidas graças a todas as formas de mídias de que dispomos nos dias de hoje. Na leitura de Preti,(2008, p. 18):

Hoje, com a grande divulgação da informação, com a presença social atuante da mídia, a gíria se vulgariza muito rapidamente, assim como rapidamente se extingue e é substituída por novas formas. Essa efemeridade é uma das características mais presentes no vocabulário gírio e, de certa maneira, identifica-o com a grande mobilidade de costumes da época contemporânea. E, talvez por essa constante dinâmica é que a gíria tornou-se tão utilizada em nossos tempos.

Assim como a fala sofre modificações ao longo do tempo, a gíria também passa por transformações, que Preti (2008, p. 18) descreveu:

Na sua grande maioria, a gíria é uma alteração de sentido de um vocábulo já existente na língua. E, muito comumente, o vocábulo original é tomado em sentido contrário. Quer dizer: a gíria, em geral, é uma etapa na história do vocábulo.

Há um processo muito dinâmico na renovação da gíria que, quase sempre, é muito efêmera. Quando um vocábulo da gíria de grupo se torna conhecido e, por isso, há necessidade de substituí-lo por outro, podem ocorrer três possibilidades: 1) ele volta ao vocabulário comum; 2) ele desaparece, tornando-se um arcaísmo gírio; 3) ele se liga a outros vocabulários de grupo, com modificação de sentido.

Tomemos como exemplo a história do vocábulo bárbaro cujo sentido, no vocabulário comum, é de “cruel”, “desumano”, “grosseiro”. Nos anos 60, passou a ter um sentido contrário: “ótimo”, “muito bonito”, na gíria da música do grupo da Jovem Guarda. Posteriormente, muito usado como gíria, vulgarizou-se, perdeu sua condição de signo de grupo e passou à condição de gíria comum. Nessa condição, perdido o seu sentido criptológico, secreto, seu uso acabou declinando e, hoje, tornou-se um arcaísmo gírio.

A gíria está presente, em grande parte das revistas em quadrinhos de super-heróis e deve ser cuidadosamente utilizada para não causar estranheza ao leitor como nos exemplos vistos anteriormente. Como isso é praticamente impossível de se fazer em um país de extensão territorial tão grande quanto o Brasil, o tradutor deve evitar o uso excessivo de gírias em seus materiais e esta é a prática que vem sendo adotada por quase todos os entrevistados, que preferem não usá-las, com exceção das já “canonizadas”.

Vale ressaltar também que o domínio do vocabulário - não só o específico e pertinente aos quadrinhos de super-heróis, como também as gírias e expressões que podem ou não ser usadas - por parte dos tradutores é uma parte fundamental do habitus destes profissionais. Saber usá-lo é saber relacionar o habitus e todos os outros conceitos a que ele está intrinsecamente ligados.

6. Conclusão

Como pudemos perceber ao longo desta dissertação, o tradutor de histórias em quadrinhos é um profissional diferenciado em inúmeros quesitos. Ele tem que conhecer os mais diferentes universos em que transitam as HQs que traduz, deve se adaptar e criar diferentes formas de discurso aos personagens que desfilam em uma mesma página de história deve conhecer - ou no mínimo buscar se inteirar - das mais variadas explicações exigidas que figuram como pano de fundo das histórias - temas variados como física, astronomia, engenharia, biologia etc. - e deve compreender as particularidades do mercado, se atentar para as variações de nomenclatura de órgãos oficiais (SHIELD, IMA, DARDO...) de acordo com a época em que vigoram e, ainda ser criticado, ardentemente, pelos fãs nas mais variadas formas de mídias sociais.

Estudar Bourdieu foi fundamental para compreender as particularidades destes profissionais. Por se tratar de um trabalho, diretamente ligado ao uso da língua em seu meio de atuação mais importante - a fala - que se encontra presente nos balões das histórias em quadrinhos, tivemos de compreender as interações sociais da linguagem, os fenômenos de percepção social, a produção simbólica, as lógicas de distinção da fala, o poder simbólico e as relações informais de poder. Sem mencionar a sociologia do conhecimento, onde a posição do investigador é questionada como forma de controle do seu trabalho de produção e do sentido, como visto em Bourdieu (1989, p.01).

Bourdieu (1989, p. 2) questiona o *maître à penser*, através de um duplo investimento. Por um lado, os inquéritos sobre o consumo da fotografia, do livro ou da pintura, que contribuíram para valorizar as práticas dos grupos sociais, constituídos nos atos de apropriação de tais objetos. O mesmo é observado nas histórias em quadrinhos. Elas não mais pertencem, a seus criadores ou roteiristas (Stan Lee, Jack Kirby, Chris Claremont etc.), elas são dos fãs. São eles quem acabam por determinar o que continuará ou não, a ser publicado, - e

aqui, entende-se por “publicado” não a seleção dos títulos, mas a linha editorial que é mais - ou menos - vendida.

As relações de comunicação são vistas por Bourdieu como uma relação de poder e, portanto, deve-se atentar a quem faz parte desta comunicação. Em nosso objeto de estudo, temos os tradutores de um lado e os leitores de outro, assim estabelecidos os sujeitos da comunicação, devemos atentar para a dominância nestes “diálogos” e perceber que, por mais criticados que os tradutores sejam pelos fãs, eles estarão sempre exercendo a dominação nesta “conversa”. As decisões finais são dos tradutores e, como vimos, eles vêm fazendo seu trabalho da melhor maneira possível, se atentando para o uso excessivo de gírias, evitando recursos linguísticos, que não sejam pertinentes às histórias e optando, principalmente, pela fidelidade ao texto de origem.

O tradutor de quadrinhos de super-heróis é, acima de tudo, um admirador da Nona Arte, que a compreende em seus mais profundos aspectos e, que tenta transmitir, fielmente, todas as suas especificidades e particularidades, em frases curtas e concisas, mas que carregam “seu conhecimento adquirido” - seu *habitus* - em todas as suas decisões.

Referências Bibliográficas

AZENHA JUNIOR, J. *Tradução técnica e condicionantes culturais*. Primeiros passos para um estudo integrado. 1ª ed. São Paulo: Humanitas - FFLCH/USP, 1999.

____. "Goethe e a tradução: a construção da identidade na dinâmica da diferença." In: NITRINI, Sandra (org.) – Revista Literatura e Sociedade nº 9. São Paulo: Humanitas. 2006, p. 44-59.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BOURDIEU, Pierre. *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

____. *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983b.

____. *O poder simbólico*. Portugal: Difel, 1989.

____. *Coisas Ditas*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

____. *The rules of art: genesis and structure of the literary field*. Trans. Susan Emanuel, Stanford: Stanford University Press, 1995.

CAGNIN, Antonio L. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2015.

CALLARI, Alexandre. *Universo dos super-heróis*. São Paulo: Discovery Publicações, 2015.

DOSSE, François. *História do estruturalismo*. Tradução de Álvaro Cabral. Bauru: Edusc, 2007.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. *The power of comics: history, form and culture*. Bloomsberry: New York, 2009.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luis Carlos Borges. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.

GOUANVIC, Jean-Marc. "A Bourdesian theory of translation, or the coincidence of practical instances: Field, "Habitus", Capital and "Illusio"." In INGHILLERI, Moira. *The Translator*, Manchester, volume 11, número 2, pp. 147 a pp. 166, 2005.

HOLMES, James S. "The name and nature of translation studies." In HOLMES, J.S., *Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies*. Amsterdam: Rodopi, 67-80. Reprinted e.g. in Venuti, L. (ed.), *The Translation Studies Reader*. Londres: Routledge, 172-185, 2000.

INGHILLERI, Moira. *The sociology of Bourdieu and the construction of the "object" in translation and interpreting studies*. In INGHILLERI, Moira. *The Translator*, Manchester, volume 11, número 2, pp. 125 a pp. 145, 2005.

LAMBIEK. In: Comiclopedia. Disponível em:

<http://www.lambiek.net/artists/b/browne_tom.htm>. Acesso em 19 fev. 2013.

LUPU, Iona; EMPSON, Laura. *Illusio and overwork: Playing the game in the accounting field*. Londres: Cass Business School, 2015.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MILTON, John: *Tradução: Teoria e Prática*. 3. ed., São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. *Emerging Views of Translation History in Brazil*, ed. John Milton. FFLCH, Universidade de São Paulo, pp. 91-128, 2001.

_____. *O Poder da Tradução*, (1993/1998) *Ars Poética*, São Paulo, 1993.

PRETI, Dino. *O léxico na língua popular*. 1º SIMELP - Simpósio Mundial de Estudos de Língua Portuguesa, 2008, São Paulo.

PRODANOV, Cleber C. *Manual de metodologia científica*. 3. Ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2006.

- PYM, Anthony. *Method in translation history*. Manchester: St. Jerome, 1998.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.
- _____. *A revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Devir, 2012.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Linguística Geral*. São Paulo: Editora Cultrix, 2008.
- SETTON, Maria da G. J. "A teoria do habitus em Pierre Bourdieu: uma leitura contemporânea." In *Revista Brasileira de Educação*, volume 20, pp.60 a pp.70, 2002.
- GONÇALO Jr. *A guerra dos gibis*. São Paulo, Companhia das Letras, 2004.
- SILVA, Cassandra. R. O. *Metodologia do trabalho científico*. Fortaleza: Centro Federal de Educação Tecnológica do Ceará, 2004.
- SIMEONI, Daniel. *The Pivotal Status of the Translator's Habitus*. Target, volume 10, pp. 1 a pp.39, 1998.
- SWARTZ, David. *The sociology on habit: the perspective of Pierre Bourdieu*. In Winter, Volume: 22, pp. 61 a pp.69, 2002.
- THOMPSON, John B. *Editor's Introduction to Bourdieu's Language and Symbolic Power*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.
- VERMEER, Hans J. *Esboço de uma teoria da tradução*. Asa: Alfragide, 1986.
- VENUTI, Lawrence. *The translator's invisibility. A history of translation*. Londres, Routledge, 1995.
- VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. (Org.). *Muito além dos quadrinhos: análise e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir, 2009.

___ (2000). "O formatinho está morto! Longa vida ao formatinho!" Disponível em:
< <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/o-formatinho-esta-morto-longa-vida-ao-formatinho/> > Acesso em 15 Jun. 2015.

___; ELÍSIO DOS SANTOS, Roberto. *A história em quadrinhos no Brasil: Análise, Evolução e Mercado*. São Paulo: Laços LTDA., 2011.

___ . *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

WAUGH, Coulton. *The comics*. University Press of Mississippi, Mississippi: 1947.

WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation: the transformation of youth culture in America*. Baltimore & London: The John Hopkins University Press, 2001.

ZANETTIN, Federico. *Comics in Translation*. St. Jerome Publishing. Manchester: 2008.

APÊNDICE I

Neste apêndice encontramos as entrevistas respondidas pelos tradutores na íntegra.

4. Formação e background

1. Qual a sua formação como tradutor? Houve alguma?

Alexandre Callari	Eu me graduei em Letras, em 1999, mas não tive estudo formal como tradutor. Fiz cursos de inglês (Cultura Inglesa e CCAA) e depois passei um tempo viajando na Europa. Quando voltei, comecei a dar aulas de inglês particulares e, mais tarde, em diversos institutos, atividade na qual trabalhei por quase uma década. Neste período, surgiram as primeiras traduções – em geral textos técnicos – até que decidi ingressar em definitivo na área e comecei a batalhar editoras para prestar serviço.
Bernardo Santana	Não tenho nenhuma formação acadêmica como tradutor.
Daniel Lopes	Nenhuma formação profissional, só mesmo curso de inglês convencional.

Fernando Lopes	Tenho curso de inglês, mas nenhuma formação específica na área de tradução.
João Paulo Martins	Não houve formação alguma. Eu leio gibi desde miudinho. Tinha seis anos quando comprei meu primeiro gibi do Super-Homem. Aprendi inglês lendo <i>comics</i> . Eu me tornei tradutor em junho de 1979, poucas semanas depois do lançamento pela Abril de Capitão América 1 e Heróis da TV 1. Apareci na Redação de Quadrinhos Nacionais e Estrangeiros da Divisão Infanto-Juvenil da Editora Abril na Rua Bela Cintra. O XXX -- que, na época, não era esse velho babeta pra quem você trabalha -- me recebeu, viu que eu entendia mais de Marvel do que ele (que havia se tornado redator das duas revistas, porque era quem mais entendia de Marvel na Abril) e me passou algumas histórias. Desde então, tenho traduzido, ora mais, ora menos (atualmente menos). E venho aprendendo a traduzir desde então.
Mario Luiz C. Barroso	Eu só tenho formação em inglês, 5 anos de Cultura Inglesa. Do “zero” a... cinco anos depois.
Maurício Muniz	Na verdade, não tive formação formal. Sempre tive uma certa facilidade com o inglês, desde criança. Aí pelos 25 anos, comecei a ler HQs e revistas de cinema em inglês com a ajuda de um dicionário que usava quando não conseguia mesmo entender uma palavra ou era impossível deduzir o sentido dela. Aos poucos fui largando o dicionário, comecei a ler livros e, após algum tempo, comecei a trabalhar na área.

Rodrigo Barros	Eu sou formado em Letras - Inglês/Literaturas na UERJ. Fiz uma eletiva de Tradução durante dois semestres.
Rogério Saladino	Eu sou formado em Comunicação Social – Jornalismo pela Faculdade Cásper Líbero.

I. Quantas línguas você fala? Quais são elas?

Alexandre Callari	Apenas português e inglês.
Bernardo Santana	Duas, inglês e português.
Daniel Lopes	Só português e inglês.
Fernando Lopes	Duas, português e inglês.

João Paulo Martins	Falo, além de inglês, o espanhol. Arranho o italiano e o francês.
Mario Luiz C. Barroso	Falar, eu falo duas, Português e Inglês... mas “arranho” Francês e Espanhol.
Maurício Muniz	Falar com fluência, só o português e o inglês. Tenho noções de espanhol e francês, o bastante para ler alguma coisa nessas línguas.
Rodrigo Barros	Falo apenas inglês.
Rogério Saladino	Além de português, eu falo inglês.

2.a. Há elementos de outras línguas presentes nas suas traduções?

Alexandre Callari	--
Bernardo Santana	Existe algum elemento de outras línguas nas traduções de quadrinhos de super-heróis, mas é quase insignificante.
Daniel Lopes	--
Fernando Lopes	Há raras inserções de expressões e pequenos trechos de outros idiomas nos materiais que traduzo, mas fundamentalmente são textos em inglês.
João Paulo Martins	Não, não creio que haja elementos de outras línguas em minhas traduções... ao menos, não que eu me dê conta.
Mario Luiz C. Barroso	Sim, quando corrijo algo que o autor original grafou errado ou usou no sentido errado.

Maurício Muniz	Às vezes, alguns textos em inglês trazem termos ou frases em outras línguas, mas na maioria das vezes faz sentido mantê-las na língua original, pois a intenção do autor é indicar que alguém é estrangeiro ou que uma palavra foi dita mesmo em outra língua.
Rodrigo Barros	Algumas vezes encontro expressões em outras línguas, mas são casos raros e normalmente não são traduzidos.
Rogério Saladino	Como lido constantemente com material que tem uma grande influência e referências de elementos de cultura pop, é comum me deparar com expressões e termos em outras línguas, como francês, italiano, japonês, latim ou espanhol.

2.b Em que área(s) você tem atuado? / Quais as peculiaridades dessa(s) área(s)? O que há de comum entre ela(s)?

Alexandre Callari	Já traduzi mais de 30 livros, em diversas áreas: romance, tecnologia, economia, música, biografia, filosofia... Não faço distinção do tema. Atualmente, tenho trabalhado bastante como tradutor de quadrinhos também. Em todos os meus trabalhos, procuro respeitar o discurso original, mas tornar a linguagem o mais fluida possível na nossa língua. Percebi que todos os autores têm vícios de linguagem, o que pode atrapalhar um pouco o ritmo quando se faz a tradução. Procuro contornar este problema, mas nunca me dou ao luxo de interferir demais na proposta original.
--------------------------	---

Bernardo Santana	Atuo em tradução de histórias em quadrinhos e textos editoriais relacionados ao tema, principalmente. Acho que a maior peculiaridade dessa área é a presença no texto original de uma linguagem coloquial bem atualizada em relação ao que se usa no dia a dia nos países de língua inglesa (principalmente nos EUA). Isso dificulta o trabalho por vezes, pois muitas palavras e termos não são dicionarizados.
Daniel Lopes	Atuo na área de edição e produção de histórias em quadrinhos.
Fernando Lopes	Atuo apenas como tradutor de quadrinhos — em decorrência do meu trabalho como editor de quadrinhos. Destacaria como peculiaridade da área a necessidade de imprimir aos personagens personalidades bastante distintas fundamentalmente por meio dos diálogos, o que leva à busca de uma coloquialidade pouco comum nas traduções literárias. A interação com as imagens estáticas dos quadrinhos, bem como as características próprias da mídia e do gênero (super-heróis) também são peculiaridades importantes. Entre os pontos comuns eu destacaria a criatividade na tradução de termos específicos do universo ficcional das personagens, também presente na tradução para outras mídias (literatura, cinema, televisão).

<p>João Paulo Martins</p>	<p>Suponho que você esteja se referindo a outras áreas de tradução e não a outras profissões.</p> <p>Tenho feito muito poucas traduções ultimamente, apenas um gibizinho aqui e outro acolá. Mas, quando era mais ativo e a tradução não era pouco mais do que um hobby como hoje, traduzi romances, artigos médicos, psicanalíticos, de informática, etc. O que me chamou muita atenção quando traduzi para essas áreas era a liberdade de espaço que eu tinha, talvez porque, naqueles tempos, traduzia muitos quadrinhos para o antigo formatinho da abril que, como a tradução de legendas de filmes, obrigava o tradutor a resumir o texto e se preocupar com o volume que ele ocuparia sobre a imagem. Nessas outras áreas, não havia essa preocupação. Quando necessário, eu podia desdobrar um determinado conceito em quantas palavras quisesse e ser bem mais detalhista. Não sei traçar muito bem as semelhanças entre as diversas áreas de tradução em que atuei. Traduzi esses textos mais por força dos meus interesses diversos, principalmente quando fui editor da minha própria editora (A Via Lettera era -- e é ainda -- uma editora generalista). No entanto, pode-se dizer que, em comum, sempre me chamou atenção presença de jargões próprios, que, em alguns casos, viram até cacoetes de determinado ramo.</p>
<p>Mario Luiz C. Barroso</p>	<p>Exclusivamente histórias em quadrinhos. De vez em quando, ajudo amigos com versões de resumos para <i>abstracts</i> em inglês para publicação de artigos científicos em periódicos, mas isso é raro, não constitui atuação nem trabalho. / Bem, quadrinhos são informais e refletem a linguagem falada. <i>Abstracts</i> são formais e requerem linguagem científica.</p>

Maurício Muniz	Tenho atuado na tradução de livros, quadrinhos, artigos de revistas, programas de TV e manuais técnicos, em sua maioria. Cada uma tem peculiaridades diferentes. Quadrinhos e programas de TV geralmente pedem um texto mais solto e dinâmico. Livros e artigos de revistas geralmente pedem linguagem mais culta. E manuais técnicos exigem paciência para pesquisar termos específicos de algumas áreas. Em comum, têm a necessidade de que se faça o melhor trabalho possível, mesmo quando é algo muito chato.
Rodrigo Barros	Também já trabalhei com legendagem de filmes, além dos quadrinhos.
Rogério Saladino	Eu atuo na área de quadrinhos (principalmente no estilo <i>comics</i> norte-americano), <i>role-playing games</i> (na maioria de editoras norte-americanas) e algumas publicações derivadas de cultura pop, como revistas sobre assuntos diversos ou específicos. O elemento em comum dessas áreas é a cultura pop, com base no nicho considerado “ <i>nerd</i> ” por mídias mais recentes. A peculiaridade é saber equilibrar a tradução de termos atuais e termos derivados ou inspirados em referências mais antigas, vindas de livros de ficção ou fantasia, que mesmo no original evocam uma grafia ou utilização antiga do termo, para manter alguma exotividade.

2. Como se dá a interação entre o tradutor e seus leitores? De que modo o tradutor sente a resposta de seu público, de sua clientela?

Alexandre Callari	Não consigo ter um <i>feedback</i> positivo neste sentido. Aliás, não consigo ter <i>feedback</i> algum. Se o tradutor comete um erro grave, ele é apontado – e massacrado – especialmente nestes tempos de Internet. Se ele faz uma escolha infeliz ou equivocada de termos, também. Raramente alguém se levanta para elogiar ou discutir os aspectos de uma tradução, mesmo porque para fazê-lo, a pessoa precisaria ter contato com o texto original, e apenas alguns poucos profissionais do mercado o têm. Logo, torna-se uma discussão de caráter limitado.
Bernardo Santana	Só existe um nível de interação por conta do meu trabalho também como editor, que é quem tem um pouco mais de contato com o leitor. A resposta é mínima e pouco frequente (em relação às traduções) e geralmente vem daqueles insatisfeitos com alguma opção de adaptação.
Daniel Lopes	A interação se dá principalmente por meio de <i>feedback</i> em redes sociais e e-mails encaminhados para a editora na qual trabalho. A melhor resposta que o público pode dar sobre o trabalho de tradução é não reclamar, se a história foi perfeitamente compreendida e não causou nenhuma estranheza a ponto de gerar alguma manifestação individual (ou coletiva), está ótimo.

Fernando Lopes	Os fãs de quadrinhos de super-heróis, em geral, são muito críticos e participativos, e gostam de opinar sobre a qualidade da tradução das séries que acompanham. Por isso mesmo, são exigentes e proporcionam um retorno muito vigoroso aos profissionais que se dispõem a ouvi-los, principalmente nos fóruns sobre o tema na internet e pelas redes sociais.
João Paulo Martins	Quando comecei a traduzir, o contato do tradutor com seu público era menos imediato. No entanto, como a maior parte do que eu traduzia eram quadrinhos, esse contato era mais imediato do que o de outras circunstâncias. Em 1979, entre um gibi ser traduzido e ser publicado, havia um hiato de 4 meses. E uma boa parcela dos leitores costumava escrever cartas pras redações. Então, a resposta das vendas eram um indicativo da aceitação do gibi como todo. E os palpites dos leitores nas sessões de cartas eram outro. No entanto, comentários diretos sobre tradução eram uma raridade, o que servia como indicação de boa aceitação. Com o tempo, as coisas foram mudando. Os prazos entre tradução e publicação ficaram cada vez menores (A informatização das redações têm muito a ver com isso; hoje se faz em minutos o que muitas vezes levava dias) e os leitores passaram a ter mais acesso à informação. No começo, qualquer fã que quisesse se inteirar sobre sua área de interesse (quadrinhos, música, cinema, etc.), precisava se desdobrar e fazer milagres. Hoje, qualquer detalhe está ao alcance de um clique. Um número maior de leitores está a par das etapas de produção de uma história em quadrinhos, têm mais noção do processo e pode assumir uma postura mais crítica. No começo, e-mails, depois <i>newsgroups</i> e agora redes sociais garantem <i>feedback</i> instantâneo com o qual a gente nem sonhava anos atrás.

Mario Luiz C. Barroso	Só posso falar por mim, não converso muito com outros tradutores. EU traduzo na expectativa de passar a essência e o espírito do material original, se possível ajudando o leitor a entender o contexto cultural envolvido. Não faço a menor ideia do que minha clientela-leitores pensa de mim, mas, volta e meia, meus editores me xingam.
Maurício Muniz	No trabalho de quadrinhos é um pouco mais fácil, porque é possível achar comentários em fóruns, pessoas citando frases e termos que você usou. Às vezes, algum jornalista da área elogia a tradução também. Nos outros ramos, é um pouco mais difícil.
Rodrigo Barros	Hoje a interação é mais fácil. O leitor pode ver meu nome nos créditos da revista e tentar me procurar no <i>Facebook</i> ou no <i>Twitter</i> . A única interação desse tipo que tenho são com amigos e conhecidos de fóruns online que sabem que leem as revistas e às vezes comentam alguma coisa.
Rogério Saladino	No meu caso, eu tenho um bom contato com o meu público através das mídias sociais virtuais, como comunidades, fóruns, perfis e grupos em FB, Google + e similares. Antes disso, eu tinha contato com o meu público em eventos direcionados às publicações (como RPG e quadrinhos) e em eventos similares, como a Bienal do Livro. Novamente, no meu caso, esse contato, essa resposta é um dos elementos que forma a escolha mais adequada de termos para as traduções. As comunidades virtuais tem um papel muito importante nessa escolha.

3. Em geral, como se dá o processo da tradução? Ela lhe é encomendada ao acaso ou há um contrato para certo número de edições? Qual é o prazo para que você retorne o texto traduzido? Em que formato você recebe o texto a ser traduzido?

Alexandre Callari	O contrato acaba sendo fechado por livro. No caso de quadrinhos, pode ser pelo título ou coleção/edição limitada. Os prazos raramente são elásticos; em geral são apertados. Já recebi livros que tive de fazer em um mês, outros em três meses. Já recebi textos em word, pdf, o livro original, xerox e até jpg.
Bernardo Santana	As traduções na nossa área são encomendadas sempre por exemplar (por revista ou encadernado). O prazo que eu dou – e pelo qual eu sou cobrado também – varia de uma semana, em casos raros, a um ou dois meses. Sempre recebemos o texto em .doc de Word.

Daniel Lopes	Recebo a proposta do editor ou empresa contratante, e analiso as condições. Ao aceitar, me enviam o material físico na língua original ou um arquivo digital e inicio o trabalho. O prazo varia muito, de um dia até um mês, mais ou menos. As encomendas são feitas ao acaso, por ser um trabalho <i>freelancer</i> .
Fernando Lopes	No caso específico dos quadrinhos estadunidenses de super-heróis, em que as séries se estendem por anos a fio, os tradutores escalados para um personagem costumam acompanhá-lo por longos períodos. Séries especiais e minisséries são contratadas à parte, mas se possível são direcionadas aos tradutores que já são familiarizados com as personagens — de preferência, o tradutor das séries regulares. Modo geral, o prazo para a tradução de uma revista de 22 páginas de quadrinhos é confortável, com mais de um mês de antecedência. Mas há exceções, e pode ocorrer também de se passar a tarefa de um dia para o outro. Depende do contexto. Normalmente os tradutores recebem um exemplar da revista original para a tradução, embora nos últimos tempos o uso de arquivos digitais em formato PDF tenham se tornado a opção principal.

<p>João Paulo Martins</p>	<p>Comecei como um dos tradutores da Redação de Quadrinhos Nacionais e Estrangeiros da Editora Abril em 1979. Nessa época, eu era incumbido de traduzir quase todo o material das revistas Marvel da editora (Capitão América e Heróis da TV). Com o tempo, o volume aumentou e uma parcela definida foi destinada a mim. Ao longo do tempo, sempre foi assim. Eu e outros tradutores assumíamos uma determinada série ou personagem. Atualmente, tenho meu punhadinho e vou tocando o barco. Não costuma haver contrato. O prazo varia muito e eu tenho datas fixas a serem cumpridas quando tenho personagens ou séries pré-determinadas. No início, eu recebi a xeroxes do filme do preto para fazer as traduções. Numerava todos os balões e recordatórios e usava máquina de escrever. Com o tempo, principalmente, quando as mídias em <i>hardcopy</i> começaram a desaparecer e os gibis brasileiros passaram a manter o formato americano, as editoras me mandavam as revistas. Atualmente, enviam PDFs e JPEGs.</p>
<p>Mario Luiz C. Barroso</p>	<p>Não existe um contrato, mas sim uma média de páginas que traduzo por mês. Geralmente, tenho o prazo de um mês para fazer a partir do momento que recebo... às vezes, mais... raramente, menos. Meu texto chega nas versões impressas originais ou PDFs / similares digitais.</p>

Maurício Muniz	<p>Acontece de tudo. Às vezes, o cliente entra em contato em cima da hora, porque apareceu algo. Em outras ocasiões, você fecha um contrato escrito ou verbal para um número de edições ou para a temporada de um programa de TV. Os prazos variam e o tradutor precisa ter uma ideia de como é sua própria produção para dar uma estimativa realista ao cliente: saber se o prazo que o cliente sugere para a entrega será ou não suficiente. E, se há urgência, muitas vezes pode ser negociado um acréscimo ao valor. Os formatos, variam. Podem mandar o livro ou HQ físicos, xerox das páginas a serem traduzidas, arquivos digitais.</p>
Rodrigo Barros	<p>Normalmente, os editores mandam a programação do semestre ou de mês a mês. Mas como sou intitulado “tradutor oficial” de certas revistas com periodicidade mensal, já me antecipo e tento ter o material pronto com antecedência para que os prazos não fiquem apertados. Normalmente, tenho de duas semanas a um mês para entregar os textos. Às vezes surgem serviços extras, uma edição especial a ser lançada e eles me oferecem, perguntam se tenho tempo e condições de fazer. É por isso também que tento me adiantar com o serviço mensal certo, para poder aceitar esses serviços extras e aumentar minha renda. E em algumas poucas vezes, me solicitam fazer alguma coisa de um dia para o outro ou com dois dias de prazo, mas são casos emergenciais. Quando comecei, recebia as revistas físicas pelo correio. Hoje, eles disponibilizam as revistas no servidor de FTP, mas também tento me antecipar a esse respeito e procuro as revistas digitais que sempre são disponibilizadas pela comunidade online.</p>

Rogério Saladino	<p>O processo é diferente de caso a caso, de editora para editora. Em algumas vezes, me é entregue a versão original do produto (livro, revista, história em quadrinhos), seja físico ou virtual. O prazo é combinado em cada caso, variando de acordo com a edição, quantidade de páginas, quantidade de texto, especificidades do texto (se tem linguagens específicas ou técnicas, etc.). O formato que o texto é recebido e entregue também varia de acordo com o trabalho. Normalmente é entregue em arquivo digital (formato a combinar).</p>
-----------------------------	---

0. Questões gerais sobre tradutor de quadrinhos

2. O tradutor e seu mercado: Quem lhe encomenda trabalho? As características desse mercado influem nas suas opções de tradução ou o texto de partida é soberano? Se influírem, como isso ocorre?

Alexandre Callari	Trabalhos deste tipo são encomendados por editoras. De modo geral, na minha opinião, o texto original sempre será soberano. Ocasionalmente, dependendo do material, permito certas liberdades, em especial no tocante a adaptar piadas que só fazem sentido para outra cultura.
Bernardo Santana	Quem encomenda o trabalho, normalmente, é o editor da revista. O mercado influi, sim. Um aspecto que consigo pensar agora é, por exemplo, o alcance nacional das revistas. Isso nos faz tomar um cuidado especial no que diz respeito a não usar gírias muito regionais, que podem não ser compreendidas por pessoas de regiões diferentes na nossa.
Daniel Lopes	Principalmente as editoras Mythos e Panini, que trabalham majoritariamente com HQs. Como me tornei um especialista nessa área, prefiro ficar apenas nesse nicho, mas, ocasionalmente, pego trabalhos em outras áreas.

Fernando Lopes	As traduções são encomendadas pelas editoras que publicam as séries. Há uma série de peculiaridades consagradas pela longa tradição de publicação de quadrinhos de super-heróis no Brasil, que acabou gerando uma linguagem específica do gênero, mas o texto original é respeitado ao máximo. Eventuais adaptações de estilo e linguagem passam por uma discussão entre o tradutor e o editor.
João Paulo Martins	<p>Quem me encomenda trabalhos são os editores e redatores. Hoje, meu leque de atuação está muito reduzido. Praticamente, traduzo por hobby. Mas houve época em que eu traduzia de tudo para inúmeras editoras. O mercado influenciou muito. Já influenciou muito mais. Hoje, as coisas estão mais homogêneas e o público leitor é mais velho.</p> <p>Quando comecei a traduzir quadrinhos para a editora Abril, o público a que se destinavam as histórias era bem mais jovem do que o atual. Além disso, o formato entre o título americano (que era o grosso do que eu traduzia) e o título brasileiro era muito diferente. Não era apenas menos, mas tinha proporções diferentes. A mancha da arte no formatinho da Abril não era apenas uma redução do original, ela era mais quadrada. Os desenhos eram remontados sobre um papel couchê gessado. O volume de texto tinha que ser reduzido para que balões e recordatórios não ficassem sobre as ilustrações. Isso obrigava uma adaptação muito mais pronunciada do material. O público era mais jovem. Então, muitas informações contidas no texto acabavam sendo omitidas, porque exigiam mais informação do que aquele leitor tinha. Hoje, com a facilidade de acesso à informação pela internet, muitos detalhes culturais dos Estados Unidos são corriqueiros para leitores brasileiros, principalmente os mais maduros. Em 1979, nos anos 80 e em meados dos 90, era quase um outro mundo. Então, havia muita coisa que perdia sentido para o leitor brasileiro mais jovem.</p>

Mario Luiz C. Barroso	Eu acabo trabalhando exclusivamente para uma única editora. O texto de partida não é soberano, pois existem certas restrições quanto a uso de palavras ou mesmo citações a empresas, letras de música etc. etc. Claro que isso influencia no resultado final, que nem sempre é tão fiel ao original quanto eu gostaria que fosse.
Maurício Muniz	Os clientes encomendam, geralmente editoras ou estúdios de produção. E acho que não entendi o resto da pergunta...
Rodrigo Barros	Hoje, trabalho basicamente para a Mythos/Panini. Quando ainda estava na faculdade, oferecia meus serviços no mural e recebia vários textos de vários cursos diferentes. Comecei no ramo da tradução por gostar de filmes, então distribuía meus currículos tentando entrar no ramo da legendagem ou dublagem. Meu gosto pessoal por quadrinhos acabou me fazendo conseguir a oportunidade de trabalhar com isso.
Rogério Saladino	Pela própria natureza do material que eu costumo pegar para traduzir, é claro e imperativo que as características do mercado influenciam na tradução, seja de textos de RPG, quadrinhos e similares. Em quadrinhos, boa parte do texto reproduz (ou emula) uma conversa comum, em RPG, existem estilos de narrativa e de texto que seguem o padrão do jogo em questão, e para não destoar de outros livros da linha, é imperativo se compreender a intenção original do texto e seu estilo, e mesclar essas informações com o texto final, traduzido.

3. Em sua opinião, que tipo de tradutor (formação, dons pessoais etc.) exige a tradução em sua área? Quais diferenças você considera fundamentais para a tradução de quadrinhos?

Alexandre Callari	O tradutor de quadrinhos precisa ter amplo conhecimento da língua materna e estrangeira, saber adaptar bem o texto, ter bom-senso quanto a fala de cada personagem para não colocar elementos do discurso inadequados na boca de um herói (por exemplo, Batman nunca falaria gírias) e, o que é fundamental, ter conhecimento do universo dos quadrinhos.
Bernardo Santana	É importante conhecer o universo de histórias com o qual você trabalha, porque existe uma complexidade considerável no que diz respeito à cronologia dos personagens, que, em muitos casos, tem mais de 70 anos. O público-leitor é bem atento a isso. Um outro diferencial importante é conhecer e sempre estar atualizado com o que se chama hoje de “cultura pop”, bem presente na maior parte das histórias.
Daniel Lopes	Um tradutor que conheça bem o que é Histórias em Quadrinhos, seja leitor – é importante estar familiarizado com termos, diagramação e tal -, saiba os limites para se tomar liberdades, respeite a obra original e cumpra prazos.

Fernando Lopes	As características específicas da mídia e do gênero influenciam no resultado final do produto; sendo assim, considero salutar que o profissional tenha algum conhecimento prévio desse universo. Um profissional que não conheça nada sobre super-heróis decerto terá mais dificuldade para se adaptar, ao menos no início. Um bom conhecimento sobre cultura pop em geral, bem como no uso de expressões idiomáticas e gírias das mais variadas “tribos” também ajuda bastante na obtenção de um bom resultado final. Sem mencionar, é claro, um bom domínio do português formal e coloquial.
João Paulo Martins	<i>*A partir desta pergunta o entrevistado respondeu em uma entrevista realizada por Skype. A entrevista foi transcrita e está no Apêndice 2, nesta mesma dissertação.</i>
Mario Luiz C. Barroso	Acredito que, como todo tradutor, deva se manter atualizado sobre a linguagem específica de seu meio. No nosso caso, a fala informal nas línguas inglesa e portuguesa do Brasil. Os quadrinhos exigem que os personagens falem como pessoas normais e não declamadores de Shakespeare ou Machado de Assis. Que pessoas de recursos falem com mais correção, que as pessoas normais falem... sem extremos de acertos ou falhas... e que as pessoas de recursos cometam erros básicos, usem mais gírias etc.

Maurício Muniz	<p>O tradutor de quadrinhos necessita de muita criatividade para criar padrões diferentes de fala para alguns personagens; para criar termos ligados a coisas específicas dos quadrinhos (o nome de uma organização secreta; a alcunha de um novo vilão ou herói; um equipamento mirabolante criado para a história etc.); conhecer o tipo de história (super-herói, infantil, quadrinhos independentes) para adequar a linguagem e pesquisar para descobrir se os nomes e termos que surgem já não têm uma tradução pré-definida, surgida em décadas anteriores no mercado e não chamar por nome diferente um herói já conhecido dos fãs antigos, por exemplo.</p>
Rodrigo Barros	<p>Acredito que não basta ter um “curso de inglês” para ser tradutor. É preciso ter um conhecimento muito bom de português, e também ajuda bastante conhecer a cultura da língua a ser traduzida. No meu caso, conhecer a cultura americana é essencial. As histórias estão sempre refletindo a cultura dos Estados Unidos. Já vi amigos formados em inglês traduzirem errado expressões idiomáticas básicas apenas por não terem conhecimento do que são. Um exemplo que me vem à mente é a expressão “<i>birthday suit</i>”, que significa “estar pelado”, e um conhecido traduziu como “roupa de aniversário”, ou seja, ao pé da letra. No caso dos quadrinhos, gostar ou, principalmente, já ser leitor, ajuda bastante na hora da tradução por já ter conhecimento do estilo do diálogo dos personagens, dos nomes deles ou de ações, do mundo em que vivem.</p>

Rogério Saladino	<p>Não apenas uma pessoa que tenha domínio dos dois idiomas (o que é fundamental, pra começo de conversa), mas alguém que tenha um bom conhecimento da área e da linguagem utilizada por ela. Se não, do material em questão. Livros de RPG usam termos específicos e próprios, que por muitas vezes fazem pouco sentido se tirados do seu contexto, envolvendo elementos de jogo, regras e etc. Os quadrinhos são outro bom exemplo, por sua enorme variedade de formato, estilo e assunto. Os <i>comics</i> norte-americanos de super-heróis tem seu estilo próprio, os personagens tem frase características, formas de falar específicas, tratamentos diferentes para inúmeros outros personagens secundários, que constitui uma enorme gama de conhecimento específico. Quando falamos de mangá, existem ainda mais padrões e termos específicos, como é o caso de onomatopeias específicas para determinadas situações. Os quadrinhos considerados alternativos fazem mais referências e usam mais elementos diferentes, aludindo a elementos culturais próprios. O tradutor desse material precisa conhecer e entender esses elementos para conseguir fazer um trabalho correto e adequado.</p>
-------------------------	--

1. Perguntas mais específicas sobre tradutor de quadrinhos

3. O que você acha da tradução de fãs que circulam pela internet? Elas prejudicam seu trabalho de alguma forma?

Alexandre Callari	Nunca li uma tradução dessas, mas não acho que elas prejudiquem o trabalho dos tradutores oficiais.
Bernardo Santana	Difícil medir se prejudica mesmo, e em qual nível. Eu pessoalmente acredito que sim, mas talvez esse dano seja contrabalanceado pela divulgação dos personagens e revistas que é feita por esse mesmo material pirata. Mas isso é tudo teoria de boteco, sem base nenhuma!
Daniel Lopes	Muitas delas são feitas de maneira amadora e incorrem em erros dos mais diversos tipos. Quando se pensa que parcela dos leitores está procurando essas traduções não legalizadas, há um prejuízo sim, pois estão deixando de consumir o produto oficial e uma venda baixa pode representar cancelamentos e contração do mercado.
Fernando Lopes	Embora haja exceções, as poucas traduções de fãs que cheguei a ver na internet tem um nível sofrível em todos os aspectos. Pessoalmente, acho que uma tradução ruim pode comprometer a apreciação de uma obra, seja ela em que mídia for.
João Paulo Martins	--

Mario Luiz C. Barroso	Eu trabalho tanto que não tenho tempo nem de ver como meu material ficou impresso (a não ser que precise consultar para traduções), nem de ler o material traduzido por colegas e muito menos acompanhar os tradutores da internet. Não tenho opinião formada sobre isso. Gostaria de acreditar que tem espaço pra todo mundo, mas talvez seja mais torcida do que impressão.
Maurício Muniz	Há algumas traduções muito boas feitas por fãs mas, por falta de tarimba, muitas também acabam sendo meio literais. Para “ <i>Legendary</i> ” usam muitas vezes “legendário” em vez do correto “lendário”, por exemplo.
Rodrigo Barros	No caso dos quadrinhos, não me afetam. Utilizo, sim, as revistas digitalizadas. Os quadrinhos nos EUA chegam às lojas toda quarta-feira e muito antes do fim do dia todas as revistas daquela semana já estão disponibilizadas online para qualquer um baixar. Isso me ajuda a adiantar meu serviço. Existem pessoas que leem assim em vez de comprar em banca? Sim, principalmente se essas pessoas têm um bom conhecimento de inglês. Mas não sei dizer se isso afetas as vendas de alguma maneira significativa. Mas na época em que legendava filmes, às vezes recebia um filme sem a transcrição do roteiro, e procurava online um arquivo de legenda para me servir de base. Mas normalmente, procurava a legenda em inglês para que eu mesmo fizesse a tradução. Basicamente, não confio no trabalho de outro na hora de trabalhar. Em raríssimas vezes procurei uma legenda em inglês para conferir uma expressão que realmente me deixou em dúvida, mas isso nunca aconteceu com os quadrinhos.

Rogério Saladino	<p>Como toda avaliação de qualquer material colocado na internet, a qualidade varia imensamente. Existem boas traduções, existem péssimas traduções. Quem faz uma boa tradução, pode facilmente acabar trabalhando como um tradutor “oficial”, o que não é problema algum. O fator mais importante é a qualidade final das traduções. Falando em quadrinhos, a qualidade varia imensamente, principalmente porque muita gente faz a tradução sem levar em consideração o público final, o estilo original do texto e todos os elementos discutidos anteriormente. Muita coisa encontrada na internet é feita para agradar amigos e grupos, o que tem uma qualidade intrínseca bem diferente do produto que é pensado para um público mais amplo. Como a ideia é sempre fazer um trabalho de qualidade, sempre melhorando, o trabalho de outros tradutores não pode ser visto como algo que prejudica o meu trabalho. O valor pela qualidade deve ser a preocupação final.</p>
-------------------------	---

4. O que é erro e acerto em tradução de quadrinhos para você?

Alexandre Callari	<p>A tradução precisa estar “redonda”. Se houver adaptação no discurso, não pode haver perda de informação. Se houver adaptação no conteúdo, esta precisa estar compatível à proposta original. A boa tradução atenta aos detalhes, sem ser pedante, tornando o texto fluido e gostoso de ler.</p>
--------------------------	--

Bernardo Santana	<p>Erro é não entender as peculiaridades dessa área específica no que diz respeito à oralidade do discurso. Às vezes, em tradução de HQs, o erro – gramatical, de concordância, etc – é preferível, e até mesmo necessário. Também existe uma armadilha grande que são as traduções literárias demais de expressões idiomáticas da língua inglesa. Quase sempre existe uma correspondente em português que não é exatamente a tradução ao pé da letra. O acerto é exatamente entender essas peculiaridades.</p>
Daniel Lopes	<p>Erro é alterar o significado da história ou parte dela e/ou soar incompreensível. Acertar é se manter fiel à história original, não “incomodar” a leitura e fazer o leitor realmente imergir no livro sem se preocupar.</p>
Fernando Lopes	<p>Um erro bastante comum, na minha opinião, é achar que um texto bem traduzido segue <i>ipsis literis</i> o original — incluindo aí a sintaxe gramatical. Não respeitar o idioma para o qual se está traduzindo alguma coisa é tão ruim quanto traduzir algo errado. Traduzir uma expressão idiomática ao pé da letra em vez de usar um similar consagrado no idioma para o qual se está traduzindo, no meu entender, é uma tradução ruim. Priorizar a forma em detrimento do sentimento, da intenção do autor ao construir o texto é uma tradução ruim. Por outro lado, considero uma boa tradução aquela que consegue passar a ideia do autor original, imprimindo veracidade e personalidade ao discurso da personagem.</p>
João Paulo Martins	--

Mario Luiz C. Barroso	Erro é algo que desvirtue e/ou mude o sentido do texto original. Acerto é algo que mantenha.
Maurício Muniz	Erro é deixar o texto chato e sem vida. Acerto é se integrar ao tipo de história que vai traduzir e entrar naquele mundo e naquela linguagem.
Rodrigo Barros	Eu tento ser o mais fiel possível. Quando era pequeno, resolvi aprender inglês porque queria ter a oportunidade de ver um filme sem precisar ler, e quando finalmente dominei a língua o suficiente, fiquei impressionado com como as legendas diferiam do que era dito. Resolvi entrar no mercado para “melhorar” isso, e só depois de entrar soube que, por uma questão de tempo da legenda na tela e limite de caracteres, às vezes é preciso editar demais. E com os quadrinhos é mais ou menos a mesma coisa. Muitas vezes, passar uma simples frase do inglês para o português faz ela crescer bastante, e acaba não cabendo no balão, então é preciso aparar. E meus editores também vivem me dizendo que não devo ser tão literal, que não é porque algo funciona em inglês que vai soar tão bem em português. Então, tento encontrar esse equilíbrio entre o que eles querem que eu faça e o que é meu instinto fazer.

Rogério Saladino	O acerto é conseguir passar o máximo da mesma história/informação/intenção do texto original. Por vezes isso é mais complicado por características próprias e inerentes do original, mas o acerto é quando a tradução chega o mais próximo possível do original, sem ser literal e sem modificar drasticamente a intenção do autor. O erro vem do exato contrário, ou melhor, de quando o tradutor não percebe que está se afastando do original, que está recriando o que não é necessário, ou se atendo ao literal, o que nem sempre passa a ideia ou intenção do original. O tradutor que apenas troca palavras não está fazendo um bom trabalho.
-------------------------	--

5. Quais as perspectivas da tradução de quadrinhos no Brasil? Você acha que o tradutor poderá ser substituído pela “máquina”? Por quê?

Alexandre Callari	Não. Pelo mesmo motivo que máquinas não escrevem histórias.
--------------------------	---

Bernardo Santana	Talvez possa sim, mas acredito sempre vai ter que existir um trabalho de adaptação, até por conta das mudanças constantes que toda língua sofre dia a dia e das particularidades do material. Exemplo rápido: acho difícil a máquina traduzir cada personagem de um grupo de heróis, mantendo o jeito de falar de cada um. Isso sempre vai precisar passar por uma filtragem para que o texto não fique homogêneo demais.
Daniel Lopes	As perspectivas são boas, o mercado está crescendo num ritmo muito interessante e constante. Ainda estamos longe da possibilidade de sermos substituídos por máquinas, felizmente. Há nuances, percepções e sacadas que ainda são impossíveis de um tradutor eletrônico perceber e fazer o serviço bem feito.
Fernando Lopes	Por se tratar de um nicho relativamente pequeno do mercado editorial como um todo, a tradução de quadrinhos é um mercado restrito. O preço pago pelas traduções também não é dos mais atrativos, o que torna o mercado mais propício aos verdadeiramente aficionados. Quanto à substituição por máquinas, acho improvável, pelo menos no curto prazo. Veja, as pessoas têm dificuldades em se expressar em seu próprio idioma, que dirá em interpretar as emoções de pessoas de outras culturas. Traduzir é mais do que simplesmente encontrar um significado similar de uma palavra em outro idioma, é transmitir um sentimento, uma sensação, uma ideia, é conectar duas pessoas. Acho improvável que alguma máquina consiga obter tamanho grau de sensibilidade no curto prazo, pelo menos para obras não técnicas.

João Paulo Martins	--
Mario Luiz C. Barroso	<p>Eu acho... reduzidas. Gostaria de traduzir mais páginas por mês, mas nem sempre é possível. Acho que é inevitável que o tradutor seja substituído pela máquina, mas torço para que demore muito (risos). Porque... a ciência sempre avança, evolui, elimina “bugs” etc. Que empresa não gostaria de ter um programa gratuito que faz todo o material do mês em cinco minutos? Que empresa não prefere investir em um programa que não recebe salário, não pede aumento, não fica gripado e nunca perde prazos?</p>
Maurício Muniz	<p>O mercado de HQs no Brasil tem altos e baixos, períodos de muito serviço e períodos com pouco. Embora algumas editoras tenham a tendência de trabalhar com tradutores que cobram menos, quem se dá bem no mercado são os tradutores mais experientes, que acabam sendo procurados pelas maiores editoras. Não acho que será substituído pela máquina, pois seria difícil que a máquina diferenciase padrões de fala ou criasse nomes novos sem que fosse uma tentativa de traduzir diretamente. Mas, claro, nada é impossível.</p>

Rodrigo Barros	Muitos amigos me perguntam isso, se tenho medo de que os softwares me tirem o emprego. Mas não acredito nessa possibilidade. Acho que teriam que evoluir quase ao ponto de uma inteligência artificial. Uma mesma expressão em inglês tem vários significados em português, e é preciso avaliar o contexto. Hoje, pelo menos, os softwares não conseguem fazer isso. Como mencionei acima, talvez seja por isso que o tradutor não deve ser tão literal.
Rogério Saladino	Sempre haverá espaço para o tradutor, especialmente de quadrinhos. A quantidade de publicações nas bancas aumenta a cada dia. A demanda para o profissional é crescente, mesmo com o crescimento do acesso à internet, que acabou gerando ainda mais demanda para conteúdo traduzido. Dificilmente o tradutor (não apenas de quadrinhos) será trocado pelo tradutor automático. A tradução envolve muito mais do que simplesmente trocar palavras, e isso fica muito claro, não apenas em quadrinhos, mas em livros, revistas, legendas de filmes e similares. A tradução envolve compreensão, discernimento, adequação e estilo. Conheço poucas máquinas com estilo.

6. O tradutor de quadrinhos tem remuneração adequada? No passado o cenário foi melhor ou pior?

Alexandre Callari	Cada editora tem uma política, assim como no mercado de livros. Contudo, em minha opinião, o trabalho de tradutor de quadrinhos ainda não recebe a remuneração devida. Acho que falta um pouco de reconhecimento financeiro e da importância do trabalho em si, mas não tenho como avaliar em relação ao passado, pois desconheço o cenário de antigamente.
Bernardo Santana	Não consigo falar muito sobre o passado porque traduzo há só uns cinco anos, mas a remuneração me parece adequada, sim.
Daniel Lopes	A remuneração poderia (e deveria) ser melhor. Como estou no mercado há apenas 2 anos, não sei dizer se é melhor ou pior que no passado.

Fernando Lopes	Particularmente, acho a remuneração pouco atrativa. Quem está na área está mais por paixão do que por dinheiro. São poucos os que se sustentam apenas com tradução de quadrinhos. Pode-se dizer que o cenário melhorou nos últimos anos pela grande quantidade de material que está sendo publicado no Brasil — a maior em várias décadas. Mesmo assim, não é um mercado dos mais promissores.
João Paulo Martins	--
Mario Luiz C. Barroso	Acredito que a remuneração esteja de acordo com a atual situação econômica da classe dos jornalistas, editores e demais profissionais da produção editorial no Brasil... que NÃO é adequada em nenhum dos casos. Por experiência própria, sei que a remuneração foi melhor no passado, tendo inclusive recebido valores maiores por página produzida QUINZE anos atrás.
Maurício Muniz	Varia de empresa para empresa e de época para época. Mas acho difícil que alguém possa viver exclusivamente como tradutor de quadrinhos atualmente.

Rodrigo Barros	<p>Bom, a questão da remuneração é complicada. Pela quantidade de trabalho que tenho e, principalmente, pela flexibilidade única do meu emprego, acredito que ganho bem. Infelizmente, a realidade do nosso país é que acaba “prejudicando” o salário, digamos assim. Presto serviço para a Mythos/Panini desde 2006, se não me falha a memória, e desde então tive dois reajustes de salário. Admito que não recusaria mais um, mas não por achar que ganho mal, mas porque o salário acaba ficando defasado em virtude da situação econômica do país. Sei que muitas pessoas traduzem como complemento à sua carreira “regular”, mas minha única renda vem do serviço de tradução. Quanto mais faço, mais ganho.</p>
Rogério Saladino	<p>Qualquer remuneração ou condição de trabalho no Brasil pode ser discutida extensamente. Com o crescimento de edições e publicações e similares, eu diria que o cenário hoje é bom e propício, mas o profissional é raramente valorizado como deveria, pois ainda há muita opinião de que ele não é exatamente um profissional, e há uma cultura dos contratadores de pagar o mínimo possível para haver algum lucro na produção. Isso acontece não apenas com os tradutores, mas com vários profissionais envolvidos na produção cultural no Brasil. Nós temos um bom ambiente para que o profissional seja valorizado, mas é necessário uma mudança de mentalidade a respeito da tradução.</p>

7. Sabemos que os roteiristas americanos recebem (atualmente) por palavra na construção de seus roteiros, isso facilita ou prejudica o seu trabalho como tradutor? No Brasil o cenário é o mesmo?

Alexandre Callari	No Brasil, costuma-se receber por página. Assim, as editoras pagam o mesmo valor por uma página com muitos balões e uma página apenas com arte. De modo geral, a quantidade de texto de cada edição original é relativamente equivalente.
Bernardo Santana	O cenário é diferente para o tradutor porque recebemos por página. Se em uma página houver só um balão, recebemos o mesmo que se houver 10. Nesse sentido, um roteirista muito prolixo prejudicaria a rentabilidade, sim. Mas não vejo isso muito nas HQs de hoje, ainda mais se comparadas às de 20, 30 ou 40 anos atrás, que tinham bem mais texto por página.
Daniel Lopes	Olha, não sei se isso procede em todas as editoras de quadrinhos, acho até mesmo algo improvável. Existem grandes roteiristas de quadrinhos trabalhando para as principais editoras norte-americanas que não fazem HQs repletas de balões de falas e recordatórios. Na DC temos, por exemplo, Geoff Johns, um dos maiores e mais ovacionados do momento, suas histórias em geral possuem pouquíssimo texto. Se a lógica de ganhar por número de palavras fosse verdadeira, ele estaria em maus lençóis.

Fernando Lopes	Não tenho essa informação, de que os roteiristas recebem por palavra na construção de seus roteiros. Acho improvável, já que os quadrinhos atuais tem significativamente menos texto do que entre os anos 1960 e início dos anos 2000, por exemplo. No Brasil, ao menos na editora em que trabalho, os tradutores recebem por página traduzida.
João Paulo Martins	
Mario Luiz C. Barroso	Eu não sabia disso. Aparentemente, no Brasil, o cenário não é o mesmo. O fato é que não é quantidade de palavras que faz o bom roteirista, mas sim a QUALIDADE do texto como um todo. Já traduzi muitos autores prolixos com o maior prazer e já xinguei mentalmente muitos autores que escrevem pouco, mas levam o leitor do nada ao lugar nenhum.

Maurício Muniz	<p>Na verdade, muitos roteiristas americanos recebem por página ou por valor fechado para cada edição, segundo as informações que tenho. E, de qualquer forma, sinto que para o tradutor é indiferente. Há HQs que trazem uma página com três laudas de texto, outras que trazem menos de meia lauda. Varia muito, mas para o tradutor de HQs – que geralmente recebe por página – dá na mesma.</p> <p>No Brasil, a produção de quadrinhos é diferente. Nas HQs encomendadas por grandes editoras, geralmente o valor para o roteirista é fechado e previamente combinado.</p>
Rodrigo Barros	<p>No caso da Mythos/Panini, recebo por página da revista original, independe de ela conter texto ou balões para serem traduzidos ou não. Então, se uma revista chega com 30 balões por página, a única diferença para mim é que talvez só conseguirei fazer essa única revista por dia. Em contrapartida, nas revistas com muita arte e pouco diálogo, posso chegar a fazer 4 por dia. Mais uma vez comparado, já com as legendas, ganhava por caractere na tela. Então, quanto mais escrevesse, mais ganhava.</p>

Rogério Saladino	<p>A questão de roteiro de quadrinhos é tremendamente complicada de se discutir pela própria diversidade dela. Em alguns casos, o autor é remunerado por trabalho, um valor fixo e combinado, em outros ele recebe uma porcentagem posterior, a título de direitos autorais. E ainda há os casos onde o autor recebe por palavra escrita. É mais uma questão de considerar cada caso em particular.</p>
-------------------------	---

8. No caso mais específico da tradução de quadrinhos, há críticas sobre tradução? Aliás, é possível haver crítica de tradução? Por quem ela seria feita?

Alexandre Callari	<p>Até onde sei, não há críticas de tradução, senão por um ou outro site específico. Não acho que caiba a formalização da “crítica da tradução”. Se um trabalho for mal traduzido, as redes sociais comentarão e o livro será deixado de lado, principalmente se houver outras opções de acesso (outras traduções disponíveis). Por exemplo, o material da Vertigo lançado por outras editoras foi muito criticado antes da Panini assumi-lo. Atualmente, ainda que esteja amplamente disponível, esse material não é mais procurado pelos fãs.</p>
--------------------------	---

Bernardo Santana	Existe uma crítica no sentido mais amplo, não uma crítica especializada. Acho que é possível haver crítica de tradução por qualquer um que se disponha a fazer, o que geralmente significa leitores e formadores de opinião de sites e revistas sobre HQs. Cabe aos tradutores assimilar às válidas e usá-las para melhorar o trabalho.
Daniel Lopes	Existe crítica de tradução, sim. Tem muitos resenhistas no Brasil que possuem sites, colunas em mídia impressa e mídias sociais e não se furtam de criticar. Com a facilidade da internet e acesso ao conteúdo original, fãs e profissionais descobrem com facilidades deslizos em tradução e edição. E a crítica (a profissional e com argumentos) sempre deve existir, acredito que ela ajuda a melhorar a qualidade do mercado como um todo.
Fernando Lopes	Há críticas, geralmente feitas por leitores, mas também por sites especializados. Geralmente, a tradução só sofre críticas se for muito ruim. Há casos de discordâncias específicas sobre termos e expressões, mas não considero que sejam de grande relevância. Na minha concepção, o melhor filtro pelo qual um tradutor pode passar é o de um bom editor. Mas, sendo eu um editor, acho que sou suspeito para falar...
João Paulo Martins	

Mario Luiz C. Barroso	<p>Sempre há. A internet está cheia de críticas sobre tudo: há jornalistas especializados, blogueiros não especializados, leitores exaltados, fãs apaixonados etc. No meu caso, a única crítica que interessa é a dos meus editores, pois tem o poder de alterar imediatamente minha forma de trabalhar. Claro que respeito os leitores e sempre me esforço para oferecer o melhor, mas não faço a menor ideia do que pensam de mim... e não reviro a internet “<i>googlando</i>” meu nome.</p>
Maurício Muniz	<p>Às vezes surgem críticas de gente que afirma que faria melhor, geralmente vindas de quem conhecia o material em inglês previamente.</p>
Rodrigo Barros	<p>Os fãs acabam criticando porque qualquer um com um conhecimento mínimo de inglês que leia o texto no original se acha no direito de opinar sobre alguma coisa, principalmente sobre os nomes dos personagens. Nós tentamos sempre traduzir para melhorar a compreensão do leitor, mas muitos leitores acham que devíamos deixar todos os nomes no original. Além disso, a tradução é muito pessoal, vai não só do estilo de redação do tradutor como também da experiência que ele tem. Isso acaba influenciando no texto pronto. Tanto que é raro um texto meu ser publicado na íntegra. Passa pela mão do revisor e do editor e eles sempre acabam mudando alguma coisa.</p>

Rogério Saladino	Considerando que a tradução possui uma grande parte de criação, escolhas e determinação de estilo, é comum que exista críticas. É claro que como existem traduções ruins, é claro que existem críticas.
-------------------------	---

9. Há possibilidade de alterar o formato do balão de fala? Caso haja, isso ocorre com muita frequência? Há um número estipulado de caracteres por balão de fala ou isso depende muito da edição com a qual se trabalha?

Alexandre Callari	Sim. Basta que o balão seja digital – típico de material recente. Essa possibilidade não existe em quadrinhos antigos, em que o balão era incorporado à arte. Não há número estipulado de caracteres.
Bernardo Santana	Não se tem mais esse problema em histórias de 10 anos pra cá. Os balões podem ser adaptados à quantidade de texto, mas, claro, sempre é preciso bom-senso para não extrapolar. Com materiais mais antigos, nos quais os balões são “chumbados”, como dizemos, aí sim é preciso ter isso em mente.

Daniel Lopes	Nas edições mais modernas de quadrinhos <i>mainstream</i> , geralmente os balões não são “chumbados” e possibilitam a adequação de seu tamanho, por isso não há tanto a necessidade de resumir o texto original. Em edições mais antigas, o balão vem fixo na arte e muitas vezes pe preciso “enxugar” o texto (geralmente o texto em português é maior que o inglês) para ficar bem diagramado. Mas tudo depende do bom senso do profissional.
Fernando Lopes	Graças à tecnologia, alterar o formato de um balão de fala tornou-se bem mais simples, e às vezes existe essa necessidade, visto que o texto em português costuma ficar maior do que em inglês. Essa facilidade tornou possível evitar corte nos textos para fazê-los caberem nos balões, aumentando a qualidade do resultado. Não há um número específico de caracteres por balão.
João Paulo Martins	
Mario Luiz C. Barroso	Que há, há. Acredito que não seja com muita frequência e não há número estipulado de caracteres por balão, mas espera-se bom senso do tradutor.

Maurício Muniz	É possível, sim, mudar o formato e tamanho do balão em casos extremos, mas o ideal é que não seja feito, para não modificar a arte original. Não há número estipulado de caracteres, mas às vezes é preciso resumir alguns textos para que caibam no espaço do balão ou do recordatório.
Rodrigo Barros	Não sei sobre esse trabalho de edição, mas acredito que hoje, como tudo é digital, eles têm condições de aumentar o tamanho de um balão ou até de acrescentar mais um. E sei que antigamente os balões eram feitos à mão e, por causa do tamanho das revistas, o que chamamos de formatinho, os diálogos eram realmente bem editados.
Rogério Saladino	Hoje em dia, há sim. O balão é feito de forma a poder ser modificado de acordo com a necessidade. A maioria dos programas usados em editoras possui esse recurso. O balão de fala é modificado de acordo com a necessidade do texto, seja por sua extensão ou estilo adotado pela editora. Em materiais mais antigos, esse recurso não é presente, e normalmente requer um maior cuidado com o texto traduzido. Em geral, não há uma padronagem para a quantidade de caracteres por balão. A atenção é dada mais para a qualidade final do produto, não um padrão fixo.

10. Há espaço para o tradutor nas publicações ou somente o editor inclui comentários e textos de abertura? Em caso negativo, você gostaria que houvesse mais espaço para o tradutor?

Alexandre Callari	O tradutor tem carta branca para inserir quaisquer comentários que queira ou julgue pertinente no texto. Contudo, se o comentário será mantido ou não, é uma decisão do editor – o que eu considero adequado. A responsabilidade final sempre é do editor.
Bernardo Santana	O tradutor tem liberdade para sugerir notas, sim, mas cabe ao editor decidir se ela é relevante ou não. No caso de textos de abertura, isso é atribuição do editor mesmo.
Daniel Lopes	O tradutor tem certa liberdade para incluir as chamadas “Notas do Tradutor”, mas quem vai decidir se elas ficam ou não na revista impressa é sempre o editor. Acho que o tradutor tem suas responsabilidades e os editores as deles.
Fernando Lopes	O tradutor tem autonomia para sugerir notas explicativas, batizar personagens e imprimir a personalidade em novas personagens, mas a palavra final é do editor. Há bastante diálogo, na minha opinião.
João Paulo Martins	--

Mario Luiz C. Barroso	Há espaço para o tradutor, mas depende da aprovação do editor. Acredito que a situação atual seja plenamente adequada.
Maurício Muniz	Por “espaço”, você quer dizer mais liberdade para o tradutor tecer comentários sobre o trabalho, de forma a aparecer impressa na obra? Não acho que seja necessário. Às vezes colocamos notas de rodapé quando achamos que vale uma explicação sobre algo. Mais que isso, acho que é atribuição do editor.
Rodrigo Barros	Tenho liberdade para inserir “notas do tradutor”, que são conferidas e mantidas ou não de acordo com o que o editor considera apropriado.
Rogério Saladino	Em vários casos, falando especificamente de quadrinhos, o tradutor tem espaço e liberdade para incluir comentários e esclarecimentos, já que em muitos casos, a simples tradução de um termo ou uma frase não é suficiente para esclarecer o leitor ou passar a correta informação. Referências culturais específicas ou questões envolvendo estruturas ou elementos que não são presentes em nossa cultura e sociedade por vezes precisam ser explicadas, como o sistema de ensino norte-americano, por exemplo, que é completamente diferente do brasileiro.

11. Há localização (expressões mais regionais a uma determinada região do país) em sua tradução, ou ela segue apenas as características de fala da personagem?

Alexandre Callari	Os quadrinhos têm abrangência nacional, portanto, meu texto é o mais genérico possível. No meu entendimento, não é adequado a regionalizar demais, pois isso prejudica a compreensão de nichos de outras regiões do país (ou até de Portugal, para onde vários gibis são importados). Dito isso, é inevitável que eu use expressões um pouco mais paulistanas – mesmo de modo inconsciente – já que é onde moro.
Bernardo Santana	Sim, acaba havendo localização, apesar dos esforços para que haja o mínimo possível. Em alguns casos, não existe maneira de seguir as características de fala original do personagem, como, por exemplo, quando o texto tenta transmitir um sotaque de um Estado específico dos EUA (o que é comum). Adaptar para algo similar de nosso país não é uma alternativa aceitável
Daniel Lopes	Evito ao máximo expressões muito regionais, pois as histórias serão lidas por todo o Brasil. Mas o principal é dar voz aos personagens e deixa-los o mais fiel possível ao original.

Fernando Lopes	Às vezes, o uso de expressões idiomáticas serve para imprimir ou reforçar características de personalidade e/ou de origem das personagens. O uso de gírias segue o mesmo princípio. No entanto, preferimos não regionalizar demais o uso desse tipo de expressão, dando preferência àquelas que são reconhecidas em todo o território nacional. Do mesmo modo, o uso de expressões em outros idiomas e simulação de sotaques é permitido para reforçar a identidade do personagem, respeitados os limites do texto original.
João Paulo Martins	
Mario Luiz C. Barroso	Eu procuro seguir as características de fala de cada personagem e atribuo determinadas gírias e expressões recorrentes a cada um. Evito ao máximo “paulistanismos”, “carioquismos”, “sulismos” e demais regionalismos. Busco um equilíbrio, mas certas tendências são involuntárias.

Maurício Muniz	Varia da percepção do trabalho e do perfil do personagem. Um criminoso das ruas pode falar com gramática ruim, que o tradutor pode reproduzir na tradução, se achar que cabe. Um personagem caipira pode ter um padrão de fala diferente também, adaptando a alguns regionalismos nacionais para deixar claro ao leitor qual a origem do personagem. Mas é preciso tomar cuidado para não exagerar.
Rodrigo Barros	Antigamente era feita mais localização. Mas hoje, com a globalização e a internet, mantemos tudo no original, geralmente. E aí acompanhamos o estilo de fala do personagem, mais rebuscado, mais correto ou mais jovial, com ou sem gírias, dependendo de quem é.
Rogério Saladino	Geralmente, a regra é tentar fazer a tradução com a menor interferência possível de localização ou regionalização. Como as histórias quadrinhos de super-heróis são distribuídas por todo o Brasil, privilegiar um estilo regional de fala ou escrita seria errado, e usar outras regionalizações, sem necessidade específica, seria inadequado.

12. O período da ditadura no Brasil afetou seu trabalho de alguma maneira? Qual?

Alexandre Callari	Não.
Bernardo Santana	Não consigo pensar em como possa afetar hoje em dia.
Daniel Lopes	Ainda não trabalhava com quadrinhos nos anos da ditadura no Brasil. Mas os colegas falam que era uma dinâmica bem diferente dos dias atuais, nos mais diversos quesitos
Fernando Lopes	Meu trabalho, não, visto que ingressei no mercado muitos anos depois da redemocratização, mas a censura, seja ela de que caráter for, exerceu e exerce uma influência nefasta sobre qualquer tipo de manifestação cultural. Mesmo a autocensura.
João Paulo Martins	--
Mario Luiz C. Barroso	Hã... sim. Eu tive que aprender o hino nacional e o da bandeira pra cantar todo dia no colégio.

Maurício Muniz	Não, porque eu não estava em atividade na área nessa época. Mas a recente reforma ortográfica afetou um pouco, exigiu que muitos se atualizassem.
Rodrigo Barros	Heh, isso foi bem antes do meu tempo.
Rogério Saladino	Essencialmente não, porque eu nasci em 1971 e só fui começar a traduzir muito tempo depois do término do período da ditadura.

13. Existem mulheres traduzindo quadrinhos ou este mercado ainda é algo restrito aos homens? Você conhece alguma?

Alexandre Callari	Sim, há mulheres que prestam serviços para as editoras. O curioso é que certa vez conheci uma senhora que morava em Peruíbe e havia sido a tradutora oficial do Flash Gordon nos anos 1970, da editora Saber. Ela não era creditada nas aventuras e recebia por demanda, então o sistema era bem diferente dos dias de hoje.
Bernardo Santana	Existem sim, mas são minoria. Cristina Chritiano é a única profissional com a qual já trabalhei.

Daniel Lopes	Existe mulheres traduzindo, claro. Há muito tempo, inclusive. Muitos dos melhores profissionais do mercado de quadrinhos são mulheres. Conheço, sim.
Fernando Lopes	Embora a maioria dos tradutores sejam homens pelas próprias características do produto, não é nem de longe uma exigência editorial. Não creio que o gênero interfira. Conheço algumas tradutoras não só de quadrinhos de super-heróis, mas também de outros gêneros, como mangá, e o trabalho delas não deixa nada a desejar. Acho que é mais uma questão de interesse das profissionais mesmo.
João Paulo Martins	

Mario Luiz C. Barroso	<p>Acredito que deva existir, apesar de ser um grande desconhecedor até mesmo de quem sejam os homens traduzindo atualmente. Acho que o fator sexo não influencia em nada, o espaço deve ser igual pra todos. A capacidade cognitiva não varia de acordo com o cromossomo X ou Y, e os tradutores estão imersos no mesmo tempo, lugar e cultura. TALVEZ uma tradutora faça uma personagem feminina falar mais como as mulheres realmente falam, mas... a mesma atenção que eu tenho de prestar nas mulheres falando a tradutora tem de prestar nos homens falando. É tudo muito igual, não acredito em vantagens ou desvantagens.</p>
Maurício Muniz	<p>Sim, há tradutoras, mas sinto que são em menor número. Para a Gal Editora, empresa para a qual trabalho, há por exemplo a Eliane Gallucci (de Fracasso de Público e Filósofos em Ação) e a Danielle Vasques (de Lôcas: As Mulheres Perdidas).</p>
Rodrigo Barros	<p>Não vejo por que uma mulher não poderia traduzir quadrinhos. Não conheço nenhuma, e conheço poucas leitoras, mas sei que existem muitas leitoras, é possível imaginar que tenha alguém por aí a fim de ingressar nesse mercado.</p>
Rogério Saladino	<p>Existem sim. Mais recentemente, o mercado de tradução se abriu muito a novos profissionais. Nas principais editoras, o elemento que ainda é o mais importante na seleção do/da profissional é a qualidade da tradução.</p>

APÊNDICE II

Neste apêndice está a transcrição da entrevista realizada com o tradutor João Paulo Branco Martins (Jotapê Martins) que foi realizada em dezembro de 2015. A mídia não foi acrescentada a esta dissertação por ter sido corrompida. Em diversas tentativas de ajustar o som do entrevistado, ela não ficou adequada, mas por conter informações fundamentais à pesquisa, optei por trancrevê-la.

Informações essenciais sobre os processos de edição da década de 1970 e 1980 estão relatados a partir dos 16'23" nesta transcrição. Esta parte da entrevista se torna um importante registro histórico de nomenclaturas, profissões e métodos já utilizados na indústria de quadrinhos.

Ressalto também as informações que vieram a partir dos 28'07" quando o Jotapê exemplifica alguns cortes que optou fazer em diferentes materiais da Marvel Comics. Ele também cita um único exemplo de corte que foi exigido pelo censor da Editora Abril que respondia ao governo ditatorial da época.

Os dois momentos de destaque estão em negrito na transcrição abaixo.

1. Transcrição

Carol (00:00): Alô testando, então gostaria de agradecer, João, por esta entrevista e o tempo que você está dispondo aqui pra mim... É noite e sei que você trabalha o tempo todo, mas queria muito agradecer pela paciência toda sua. Para que possamos começar, o que é erro e acerto em tradução de quadrinho pra você?

JP (00:28): () ...eu tenho um certo preconceito... (())

Carol (02:26) - Na verdade é assim, como eu tô trabalhando mais especificamente com tradução de gírias então é uma análise eu queria ver Mais especificamente essa coisa da gíria mesmo só que toda essa pesquisa, ela foi desenvolvida antes de eu entrar na Mythos, antes de eu ter esse contato com o trabalho, então algumas questões elas acabaram ficando meio...

JP (02:49): (())

JP (04:06): ...você traduz (()) em inglês, é incorreto dizer (())

Carol (04:29): Oi, oi, alô, tô ouvindo.

JP (04:30): ...gírias brasileiras que você não entende.

Carol (04:41): Certo.

JP (04:42): E vai ter que usar gírias brasileiras de 2010 (())

Carol (04:51): Perfeito.

JP (04:52): ...quando você tem um personagem, é personagens... (())

Carol (05:04): hum-hum

JP (05:06): as pessoas esquecem que... das gírias dos anos 60. Até aí tudo bem. Você até consegue fazer, porque você ainda tem (()) essas gírias ainda têm 50 anos então... você consegue pegar e puxar. O pessoal que viveu na década de 60 ainda tá vivo, então você consegue fazer, mas imagina por exemplo um documento em latim...

Carol (05:29): nossa!

JP (05:30): do primeiro século com gírias da época. do primeiro século com gírias da época. (()) Então eu acho que gíria é uma (()) Usar gíria de determinada época? Onda dá, tudo bem, mas senão... é perda de tempo, isso é frescura pra tentar agradar... (())

Carol (05:54): perfeito. Perfeito. Perfeito, João. Era exatamente isso que é uma crítica, né?! Tanto pra gente evitar, um pouco, ou tentar evitar ao máximo esse regionalismo, embora a gente acabe ficando preso por a gente estar em São Paulo ou Rio, né?!

JP (05:55): ... eu não tenho direito de usar uma gíria de nordestino, por não poder me apropriar. Eu não sou nordestino.

Carol (06:32): exato!

JP (06:34): ou de um gaúcho, porque eu não sou de lá, não saberia usar. Então, eu não encano. O ideal seria que houvesse mercado suficiente que favorecesse para que houvesse tradução regional, feita por tradutores diferentes em cada lugar do Brasil.

Carol (06:44): exato!

JP (06:45 - 06:59)

JP (07:00): (()) você ter Wolverine falando com gíria amazonense, seria uma zona isso. (())

Carol (07:40): perfeito. Perfeito, João. Era exatamente isso, assim... Porque daí a gente consegue fundamentar melhor a pesquisa, né?! Porque a gente vê uma série de críticas, às vezes acompanhando pelo Facebook, gente criticando, pois gostaria que a gíria fosse de tal jeito, ou porque é difícil de entender, mas--

JP (07:58): (()) o tradutor pode até tentar a se especializar em algum regionalismo, mas sempre poderá pecar, pois não é de fato a língua dele.

Carol (08:08): Exato! A gente não tem muita saída, né?

JP (08:09): (())

Carol (08:08): E a extensão territorial brasileira é gigantesca, né? A gente não tem como atender a todos e a variedade de línguas... era de se esperar... e a formação de dialetos até que surgem todos os dias. E assim, é muita gente... dependendo de classe até você pode ter essa variação, né? O que se agrava ainda mais com a extensão que a gente tem aqui no país. E é justamente esse o foco, a gente tentar melhorar, mas melhorar de que jeito? Como é possível chegarmos num consenso? E acho--

JP (08:44): (()) talvez seja esse o certo? Tem de haver um consenso?

Carol (08:53): Talvez não mesmo. E como você falou, não tem nem como chegar. Era isso mesmo, João. Tem alguma coisa que você gostaria de acrescentar sobre as gírias?

JP (09:06): Não.

Carol (09:09): Tá, então a próxima pergunta é sobre as perspectivas da tradução de quadrinhos no Brasil, embora a gente saiba que tá vindo aí muita... Bom, vou explicar um pouco o contexto desta pergunta: muitos fãs têm tentado fazer tradução porque determinado material não é traduzido ou não é selecionado pela mainstream dos quadrinhos, então acabam fazendo traduções e utilizam as máquinas - Google tradutor e uma série de outras aí que estão disponíveis: Babel fish, entre outras. Você acha que este tipo de tradução ameaça de alguma forma o trabalho do tradutor?

JP (09:54): (()) é uma dúvida que sempre houve... isso acaba acontecendo como consequência de se remunerar mal (()) o que gera um texto bem desagradável. Sem sequência, cheio de erros (()) o problema maior é você receber cinco ou dez vezes menos do que o que você deveria receber. Um tradutor considerado bom e sério, não tem interesse em pegar este tipo de trabalho e aí acabam passando para qualquer um. Se você parar para pensar que o que se paga hoje é menos do que se pagava em 96! Isso por si só é um absurdo!

Carol (11:20): é, isso é complicadíssimo! O que já engloba um pouquinho da próxima pergunta. A remuneração que tá sendo feita hoje em dia, em que um tradução está na faixa de R\$6,50 você acha que isso está correto? Eu sei que você já afirmou que foi melhor no passado, com seu exemplo de que foi melhor em 1996 do que é hoje, mas você que a tendência é continuar ruim, é o mercado que está assim, o que acontece?

JP (11:50): O empresário procura cortar gastos onde ele consegue. Por exemplo, entre cortar gastos com um uma gráfica ou com um tradutor, é mais fácil impor o preço para o tradutor. Certamente ele não consegue impor o preço para a gráfica, por conta do tipo de papel, tinta e assim por diante. E a (()) o problema é bem maior, o preço do quadrinho é muito baixo e pro empresário fazer valer o negócio ele precisa cortar um monte de gastos, então a corda arrebenta para o lado do mais fraco. Aí o que acontece você tem publicações que estão nas bancas que são absolutamente ilegíveis. E algumas determinadas publicações têm um público muito restrito, a editora precisa fazer

isso a um custo muito baixo e contrata qualquer um para fazer a tradução, né?!
E aquilo fica insuportável de você ler. Quem consome mesmo são os fãs mais hardcore que leem qualquer coisa.

Carol (13:30): exato. Aquele que vai ler tudo o que tem pela frente só para dizer que leu e poder discutir.

JP (13:34): Claro! Mangá, por exemplo! Acho uma bobeira ter gibi invertido... Com esse tipo de leitor, que aceita qualquer coisa, porque quer ler de qualquer maneira, aí você consegue. Mas eles não são a maioria. Isso aí, é para uma leitura eventual... Quando ele pega uma tradução ruim, uma tradução mal escrita, o leitor não suporta e não volta para comprar o próximo exemplar.

Carol (14:02): Esse então acaba sendo o determinante da tradução ruim e da tradução...

JP (14:12): Com material ruim, o que acontece? Você fica vendendo sempre pros mesmos caras. O problema é que esses caras vão morrendo e vão envelhecendo, sumindo e você não atrai o leitor novo. Mas também tem uma série de razões para isso acontecer não é só a tradução. A tradução é uma delas. Uma tradução ruim é que nem letreiramento ruim. O sujeito não sabe que tá ruim não percebe que tá ruim, mas ele fica incomodado e não sabe porquê. Então isso é muito ruim e pra quem trabalha na área isso fica bastante evidente, pra quem tá fora não. Você pega o meu letreiramento bem feito e ele agradável ao olhar, ele não te agride, você lê com mais fluência. Quando você pega um letreiramento mal feito ou com a letra mal desenhada, aquilo vai te

incomodando e chega uma hora lá pelo meio da história você não se sente bem, aí isso irrita leitura eventual. Que é o leitor mais necessário, o leitor fiel.

Carol (15:13): exato. E isso acaba gerando o mercado como um todo, né?! Esse leitor fiel não só vai comprar as revistas mensais como ele vai partir para o encadernado e vai querer colecionar de várias outras formas, né? Seguimos então a pergunta 13, as anteriores eu vou pular com você e vamos direto para 13. O que eu gostaria de saber mais especificamente é para o material de época, né?! Material que, por exemplo, temos hoje na Panini: a Coleção Histórica que lida diretamente com esse material mais antigo. É um requisito básico para quando você pensa em traduzir? Pois este tipo de material, a gente sabe que vem com o balão chumbado, o que nos limita com a possibilidade de redesenhar, até o tratamento de cores é fixo, o material como um todo pode ser um problema... Isso é um cuidado que você tem, por ser leitor de quadrinhos há muitos anos e por estar por já estar acostumado a lidar com isso?

JP (16:23): isso é uma coisa que eu, mais do que os tradutores novos, iniciei porque eu sou da época do formatinho. Todo o material mesmo aquele formatinho no formato original, vinham com os balões chumbados. Entendeu? Então essa história de você aumentar ou diminuir balão com toda essa facilidade é coisa bem recente é coisa dos últimos 10 ou 15 anos. Então eu tô traduzindo faz 35, completando este ano 36 anos, então eu já peguei fases em que não era assim. Agora a gente mexia muito no balão. Na época do formatinho mexia muito porque a gente não tinha layer (()) a gente recebia

uma prova em preto e branco uma cópia fotográfica como a gente chamava de Bromuro que é o Black and White ou Bromuro, e do filme do preto, é isso era recortado. Se você perguntar para o Hércio, o Hércio é veio também...

Carol (17:46): eu conversei com o Hércio, conversei com ele um pouco mais ele falou: eu tô cansado, não quero terminar esta entrevista, chega.

JP (17:52): o que acontece é o seguinte: o que Abril recebia uma fotografia do filme do preto isso aí é entregue para um sujeito chamado montador e esse cara recortava todos os balões, não só os balões, ele recortava também os quadros. Aí ele pegava estes desenhos recortados e remontava sob um couché gessado. E acontece o seguinte o resultado era uma redução do original. O formatinho era mais quadrado que o formato americano, não era a mesma proporção. Então você tinha que remontar a página. E aí o que acontecia? Você recortava o balão e aí tinha liberdade de suprimir balão, de recortar balão, de fazer o que eu bem entendesse com ele, então, tinha um determinado desenho que da boca do personagem saíam três balões, eu decidia que só iam ter dois então eu reduzia o texto de três balões para caber em dois balões e aí o letrista desenhava um novo balão no couché gessado. Só que se cava um buraco, né?! Porque muitas vezes o balão não era do tamanho do espaço que estava lá, ele era menor por exemplo. Então você remontou o desenho de tal maneira que o requadro fica mais distante da última imagem do quadrinho. Então você pegava um artista que trabalhava com nanquim e completava o desenho. Ou então completava os espaços que tinha ficado em branco ao redor do balão criado pelo letrista. Ou então, você pegava

o balão que eu suprimi, por exemplo, no mesmo exemplo dessa série dos três balões que saem da boca do personagem e o decorador, a gente chamava esses caras de decorador, iam lá e completavam o desenho. Ele completava roupas, móveis e assim por diante. Então a gente já fazia isso, a gente fazia isso nos quadrinhos porque o letreiramento dos quadrinhos no formatinho ele era maior... a letra que aparecia no original era maior que a letra que aparecia no formatinho, na arte-final, a letra do formatinho era maior do que a letra que aparecia no gibi americano. Por quê? Na hora que reduzia a imagem, a letra diminuía. E aí então, a letra diminuída ficava do tamanho da letra do original. Ou seja você tinha que reduzir o texto, porque na verdade você não podia diminuir demais o tamanho da letra. A letra brasileira no gibi formatinho tinha que ter o mesmo tamanho da letra do formato americano. Então ela era desenhada maior porque ela tinha sofrido uma redução. Então o que acontece eu era obrigado a reduzir texto, porque se eu mantivesse o texto no tamanho do original eu ia ter que botar balão em cima do rosto de personagem, cobrir cenas e mais um monte de coisas. Eu já vi esse tipo de trabalho sendo feito por outros, a RGE fazia muito isso, nos quadrinhos da Cripta, eles faziam isso demais, o que estragou um bocado. No gibi da Abril não, os gibis da Abril davam um respiro para o leitor, só que o que acontece, no gibi da Abril o texto era completamente reduzido. Depois quando a gente começou a fazer tradução de formato americano para formato americano os cortes foram ainda maiores...

Carol (21:39): Jura?

JP (21:41): juro! Porque o que acontece é o seguinte: eu tinha três balões na boca do personagem, três balões saindo da boca do personagem num quadro, eu suprimia a dois balões para caber dentro de um balão e o texto que sobrar eu colocava em um balão dois balões ou suprimia dois em apenas um balão, como eu te falei. Quando passou para o formato americano e ainda se usava filme e não o bromuro, que é aquela cópia fotográfica, você usava o filme, você usava overlay e letreirava, sob um outro overlay vegetal, você não tinha opção de suprimir balão, você tinha que manter os três balões. E aí o que acontece, o texto em inglês quando é passado pra português ele costuma dar uma aumentadinha. Então você tinha que fazer uma pesquisa para não reduzir tanto quanto no formatinho, mas ainda assim era muito trabalhoso. Eu simplesmente podia ignorar os balões originais. Ou eu fazia um novo texto completamente, e eu não me preocupava com o tamanho do texto, porque se ficasse com um buraco o decorador ia completar. Agora no caso do formato americano não, o resultado da tradução é um pouco menor porque eu não tinha saída, tinha que ter mais cuidado, pois eu tinha que traduzir balão por balão. Por isso que quando a Abril fez formatinho em formato americano, que foi na fase final dela, e ela usou filmes e aí ela reduziu o... o resultado foi pior porque aí você tinha que fazer reduções muito drásticas e aí a coisa era bem mais complicada. Agora hoje em dia mais tranquilo, né?! Porque se eu não quisesse me preocupar com o volume de texto, como se trabalha com layers, cria-se um novo balão e ponto final. É claro que você precisa ter cuidado com o texto porque senão você criou um balão extremamente grande, cobre cenas e isso não é interessante. Ou seja, sempre você tem que ter essa preocupação com o volume de texto, você não abusa. Não como era feito há 40 anos.

Carol (24:02): perfeito. Perfeito, João. Nossa Maravilha... Porque isso era uma dúvida assim muito grande. E, hoje em dia, como eu transito por esses dois mundos, tanto de edição, quanto da universidade, a gente ainda escuta muita crítica: porque a Abril cortava muito balão ou porque a Abril cortava pedaços de história, e tal, mas as pessoas nunca sabem o que tinha de trabalho por trás, né?! Por exemplo, isso que você acabou de contar, eu não fazia ideia de que isso tinha acontecido.

JP (24:29): Veja bem, na Abril eu e o Hércio tínhamos um esquema. Quando eu percebi que não abria eu tinha condição de mexer a vontade na história eu e o Hércio decidimos fazer uma coisa diferente do que outras editoras estavam fazendo. As outras editoras elas, você tinha, por exemplo, 80 páginas de gibi pra preencher, e aí você tinha 72 páginas de gibi americano; as outras editoras aumentavam as páginas: pegavam uma página da americana e transformavam em duas, ou aumentavam os quadros, essa coisa toda só pra encher linguiça. E a gente decidiu fazer o contrário. A gente pegava, por exemplo, uma determinada edição brasileira em que cabiam 80 páginas e nós tínhamos sei lá, por exemplo, 88 páginas de formato americano então a gente enxugava a história. A gente cortava coisas que não eram tão essenciais para a história e deixava história mais enxutinha. Ou então a gente tinha muita liberdade pra até mesmo modificar roteiro, modificar personagens. Nós fizemos muito disso. E os leitores não percebiam. Eles não tinham a menor noção de que nós fazíamos isso, eles ficaram sabendo agora.

Carol (25:57): Olha que legal, porque agora tem muito material sendo republicado na íntegra então agora as pessoas têm essa...

JP (26:05): Elas não sabiam... Quem sabia eram os chatos que também liam o original no formato americano, agora e daí? Você já leu em inglês, porque tá se importando com isso?

Carol (26:24): neste aspecto o fã de quadrinho é um fã muito diferenciado, é um fã marrento... Adora uma coisa com picuinha, chega até ser engraçado o volume de crítica que eles têm, mas ele nunca procurou saber o que realmente aconteceu por trás de tudo isso e nem realmente quais foram os teus empecilhos.

JP (26:40): sim, o fã de quadrinho é muito xiita nesse sentido. Reclama de roteiro, reclama de personagem, reclama de história...

Carol (26:48): É verdade. E quando não é história a gente ver mesmo com os roteiros de hoje em dia que tem muita gente prolixa, né?! E escrevem em diversas páginas da mesma coisa, quando ele poderia ter reduzido.

JP (27:07): Sim. Isso acontece muito com o pessoal da velha guarda, como por exemplo o Claremont. Esse é um absurdo... Mas não era o único... o Claremont, esse até que é engraçado. Eu me lembro de que em alguns casos o Claremont, ele escrevendo 4 ou 5 laudas numa página e eu deixava a página com uma lauda só.

Carol (27:32): Olha só, que curioso. Isso é totalmente inesperado, mas muito interessante pra saber, João. Então a 15 eu também vou pular, porque já conversamos sobre isso com a primeira pergunta desta entrevista eu vou direto para a 16, a da ditadura. O período da ditadura afetou seu trabalho de alguma maneira? Vou explicar o porquê dessa pergunta. Quando eu comecei esse trabalho de mestrado, eu tinha ideia de que talvez estes cortes que foram feitos nas revistas da Abril tivessem alguma ligação direta com censura ou por alguma forma de retaliação desta época.

JP (28:07): Não, na verdade não. Eu tenho um artigo que eu escrevi pra Wizard, muitos anos atrás, em 98 ou 96 em que eu explico isso. Isso era um procedimento puramente editorial nele eu explico o que eu cortava, no que é que a gente mexia. E o que acontece é o seguinte: você, por exemplo, está acostumada com as histórias da Marvel e que os personagens habitam o mesmo universo e as histórias são coetâneas, as coisas acontecem simultaneamente. Por exemplo, algo que acontece na revista do Capitão América vai definir algo que acontece na revista dos Vingadores, na do Quarteto e do Aranha, e assim por diante. Aliás esse sempre foi um dos baratos da Marvel, um dos fatores que fez a Marvel ter primazia sobre a DC foi justamente que a Marvel começou a fazer isso em 60 e os leitores adoraram. Então sempre tinha sequência dentre os acontecimentos. E aí quando nós começamos a publicar o material da Marvel no Brasil, publicadas na época pela Abril, as histórias estavam em períodos cronológicos completamente diferentes. Então a gente aproveitou essa liberdade que nós tínhamos de

mexer no material e a gente corrigia esses fiascos, essas discrepâncias cronológicas. Então eu podia publicar uma edição com as histórias do Aranha que se passavam depois das do Capitão América de uma maneira invertida, publicando então as histórias do Aranha com modificações nos balões e modificações nos desenhos para dar a impressão ao leitor de que a via uma sequência onde na real não havia. Eu me lembro de ter publicado uma história do Capitão América de 69 numa mesma edição com uma história do Homem de Ferro de 74. E aí eu mexia nos textos para dar a impressão de que as histórias eram simultâneas. Nós fazíamos muito isso. Era uma opção editorial da gente. Não é nem tradução na verdade, isso é editoração mesmo. Eventualmente a gente chegou a fazer algum tipo de censura na Abril, a gente até usou isso mas são casos anedóticos e exceções assim muito raras... O grande volume de tudo que você ouve na verdade foi tudo decisão editorial mesmo. Principalmente nos primeiros anos onde eu e o Hércio tínhamos uma liberdade extrema. Ninguém se importava com os gibis da gente. Se você quiser entra no fórum chamado multiverso bate boca e procura os meus textos em que eu conto muito disso e até com detalhes. Agora, se você quiser coisas de censura assim, tinham alguns temas que a gente não podia colocar... Mas isso não era decisão da Abril ela até tinha um Jornalista que ficava procurando coisas que poderiam ser problemáticas, mas isso acontecia em todas as redações. A Abril, por exemplo, tinha um até na divisão infanto-juvenil. Então, por exemplo, teve uma vez em que o Colossus ele sofre uma lavagem mental e passa a acreditar que ele é um herói soviético. E ele então aparece com uma roupa de proletário soviético com emblema da foice e do martelo no peito, aí esse censor da Abril mandou tirar. E teve uma outra época, essa até ficou

muito famosa, e ela envolve a Karen Page. A Karen Page se viciou em heroína e em determinado momento ela... é uma história famosa de Frank Miller, ela tava vendendo os segredos do Demolidor em troca de uma dose de heroína então, em determinado momento do gibi ela tá diante de uma seringa enquanto tenta injetar, nas veias... Heroína, e aparece isso no gibi. Na hora que isso é flagrado o censor diz: não pode ter. A gente então teve que cortar todas as páginas, o que complica pois a história girava em torno disso e era uma das histórias fundamentais. Agora imagina você vem lendo demolidora um ano um ano e meio 12 anos e a história vai te entretendo e justamente na história que concretiza tudo você corta, né?! E aí o que é que nós fizemos... Tivemos que inventar uma coisa que ficou meio mambembe, de última hora... Fingimos que ela estava pegando uma navalha pra cortar os pulsos. Na verdade eu acho que tipo de situação muito pior...

Carol (33:15): sim, é muito pior, pois você está mostrando um suicídio...

JP (33:21): A norma da Abril era não permitir situações em que mostrasse para as crianças o uso de drogas. Teve uma outra situação também em Camelon 3000 que tem o casal Tristão e Isolda. Não sei se você leu Camelot 3000, mas Camelot 3000 os Cavaleiros da Távola Redonda eles reencarnam no ano 3000, em pessoas do ano 3000 cada um encarna em uma pessoa diferente, o Arthur em uma e assim por diante... E, o Tristão e a Isolda também reencarnaram só que a Isolda reencarnou em uma mulher e o Tristão reencarnou em uma mulher também! E a história inteira tem uma tensão romântica entre as duas e no final elas acabam indo pra cama; uma coisa leve nada assim de Motel. Na verdade elas estavam deitadas na cama se

abraçando, ou seja, consumando o amor delas. E aí, me disseram que isso não podia rolar... E aí o que acontece? Esse ficou muito legal... Eu acabei cortando algumas cenas... eu cortei as cenas, principalmente as em que elas estão na cama. E no fim ficou uma coisa insinuada. Mostra as duas indo pro quarto e as duas olhando pra cama então, para bom entendedor aquilo bastou. Ou seja, o adulto entendia ir pra criancinha que pegasse aquela história ela não ia sacar, então... No final até achei que foi uma solução bastante interessante. Bem diferente da outra em que eu tive que trocar uma seringa por uma navalha. Mas isso aconteceu pouquíssimas vezes e acaba sendo mais curiosidade do que um procedimento habitual. O resto do procedimento habitual era editorial mesmo agente mexer nas histórias a gente recriava muitas histórias. Como por exemplo, você deve ter ouvido falar das Guerras Secretas. As Guerras Secretas são uma determinada história que a Marvel fez para vender brinquedos da Mattel e os brinquedos vieram para o Brasil naquela época e Abril disse: esse material tem que ser publicado agora, simultaneamente com os Estados Unidos. Só que nós estávamos mais ou menos 5 ou 6 anos atrasados em relação ao material americano. E a história mostrava vários personagens em etapas mais avançadas do que o que nós tínhamos, né?! Então, por exemplo, a Ororo tava com cabelo punk nessa história, Homem-Aranha sai com uniforme preto, a Capitã Marvel já está fazendo parte dos Vingadores, O Homem de Ferro é negro, não era o Stark e então a gente teve que fazer um monte de mudanças na história, principalmente no final da história... Como por exemplo, o Homem-Aranha de volta pra terra depois de ir pro planeta do... o Mundo de Combate e ganha o uniforme preto e volta pra terra com esse uniforme preto que hoje em dia é o

uniforme do Venom e do Carnificina. E aí nós modificamos a história. A gente contou a história de um jeito que ele volta pra terra com uniforme antigo. A gente modifica a história a gente tinha essa possibilidade... Mais uma vez uma edição editorial mesmo, né?! Com essas modificações todas...

Carol (37:02): Entendi. Então nada que pudéssemos conectar especificamente com o período de ditadura.

JP (37:08): É como eu te falei, em algumas situações muito raras... Novamente, como eu te falei, anedótico. Não exatamente no sentido de piada, mas de um caso especial. Como esses casos especiais que eu te contei que o censor da abriu foi lá e disse não pode sair desse jeito e todo mundo tem que sair correndo para resolver a situação. Isso tudo é muito pouco não podemos dizer que houve realmente uma influência da ditadura. Não, não é. As modificação que a gente fazia mesmo era puramente editorial.

Carol (37:39): Perfeito. Tudo muito esclarecedor obrigada, João. E a última então, só pra saber se você conhece... Porque é um mercado muito masculino, né?! Tanto de tradução quantos de edição, eu não sei exatamente como era no tempo da Abril, mas até onde tenho notícia não...

JP (37:57): na época de Abril tinha algumas mulheres tradutoras,mas nunca foi a maioria. Hoje em dia eu não sei por quê... Na verdade hoje em dia eu traduzo por hobby, eu não tenho isso mais como profissão. Na verdade é um hobby e se eu traduzo muito passa a ser um hobby muito caro. Vai me custar um tempo que eu não tenho e eu vou ter que deixar de fazer outras coisas

pra... Às vezes, por exemplo, o Fernando tá com pressa pra fazer alguma coisa aí eu entrego pra ele material e digo, Fernando ó, azar o meu ou sorte sua, porque faltaram dois pacientes hoje eu pude usar essa lacuna para traduzir. Eu não tenho tempo e na verdade a minha função me toma muito tempo. O que me impossibilita de atuar muito como tradutor... Antes eu dividia meu tempo, hoje em dia não. O que na verdade acabou sendo uma consequência da remuneração que caiu muito não é... Para você ter uma ideia eu paguei a minha faculdade fazendo tradução de história em quadrinhos. Hoje em dia isso é totalmente em pensável. Então hoje em dia que eu faço, sei lá, 100 ou 150 páginas por mês, que era o que eu fazia em um dia, isso em meados de 1984. O que eu fazia num dia é semente de 100 150 página o que gerava então 2000 a 3000 páginas por mês que eu traduzia. Hoje em dia não dá mais. Então quer dizer eu me afastei desse meio da tradução dos quadrinhos, eu nem conheço mais os atuais tradutores e nem posso falar, mas é realmente um meio muito masculino, não tradução, mas os quadrinhos de super-heróis em si, que são os que mais vendem no Brasil, são para o público masculino. Ele acaba atraindo mais o público masculino. E evidentemente deste público leitor é que saem os profissionais desta área. É mais ou menos a mesma coisa que aconteceu nos Estados Unidos. Do público leitor dos anos 60 é que saíram os roteiristas dos anos 70. E o público leitor dos anos 70 se torna roteirista nos anos 80 e assim por diante. E aqui no Brasil saíram muitos novos roteiristas e desenhistas... E como é um material que atrai muito público masculino as coisas acabam se filtrando por aí...

Carol (40:47): Certo. Jota, gostaria muito de agradecer todo o tempo que você disponibilizou para mim e toda a atenção em responder minhas perguntas com tantos detalhes. Você foi uma peça chave na compreensão deste processo editorial brasileiro. Muito obrigada.

JP (41:52): De nada, Carol. Foi um prazer relembrar mais uma vez estas histórias. A gente se fala durante a semana. Até.

APÊNDICE III

Neste apêndice encontramos a entrevista respondida pelo gerente editorial - Fernando Lopes - na íntegra.

1. Quais os processos de produção de uma revista em quadrinhos? Por favor, cite os detalhes mais relevantes para este processo como: Quais as principais etapas e procedimentos? A tradução é encomendada primeiro, depois o letrista assume e por fim é organizada a edição final?

O processo é simples. Uma vez programados os materiais que comporão a revista, ela é esquematizada pelo editor. Os originais são enviados para o(s) tradutor(es) designados para cada série (geralmente fixos e escolhidos pelo editor). O texto traduzido é enviado para um copidesque, que revisa a tradução e dá o formato final do texto. Em seguida, o material é enviado para o revisor, que depois o repassa ao editor para verificação final pré-letreiramento. O texto é então enviado a um letrista, que o aplicará nos balões e enviará as páginas prontas ao editor para uma nova revisão e eventuais correções. Uma vez feitas, as páginas são mandadas para a gráfica, que manda uma prova ao editor. Uma vez aprovada pelo editor após uma última verificação, a revista é impressa e distribuída.

2. No que diz respeito à tradução: quanto tempo o tradutor tem para enviar o material final?

Em condições normais, o tradutor recebe o texto com os originais com mais de um mês de antecedência. Há casos extraordinários, no entanto, e pode acontecer até de um tradutor ter de produzir algo de um dia para o outro. Mas, como eu disse, são casos especiais.

3. Qual o formato de história em quadrinhos preferido pelo leitor brasileiro? É o 17 x 26 para história de super-heróis? Este é o mesmo formato que vocês recebem a história ou adaptações tem de ser feitas para o público brasileiro?

Há cerca de 15 anos o chamado “formato americano” (17x26 cm), muito próximo ao formato original das publicações estadunidenses, impôs-se como padrão de mercado. É o preferido dos fãs mais puristas, e têm como vantagem a preservação da arte e mais espaço para o texto, o que garante maior fidelidade ao original. Em contrapartida, encarece o produto final.

4. Houve alguma tentativa de formato impresso do Homem de Ferro que não agradou o público brasileiro?

Embora seja muito popular atualmente graças à sua transposição bem-sucedida para o cinema, o Homem de Ferro nunca foi necessariamente um campeão de vendas aqui ou nos Estados Unidos. No Brasil, especificamente, a personagem poucas vezes capitaneou um título próprio, geralmente integrando revistas de antologias (os chamados mixes) com outros super-heróis. Assim sendo, não foram poucas as vezes em que as revistas em que o herói era publicado foram canceladas, ou que seu título foi interrompido por algum período, voltando a ser publicado quando a qualidade das histórias melhorava.

5. Caso haja necessidade de alterar o formato de um balão de fala, isso pode ser feito? Quanto tempo isso leva?

Graças às novas tecnologias, alterar um balão de fala tornou-se um processo simples para os profissionais da área, que são orientados a fazer ajustes sempre que necessário. Um ajuste simples não leva mais do que um ou dois minutos, mas muitas correções podem aumentar o tempo de produção de uma história em até uns 30%. Em histórias mais antigas, em que os balões eram integrados à arte, o processo é mais complexo, frequentemente exige retoques artísticos e aumenta em muito o tempo do letreiramento.

6. O letreiramento das revistas em quadrinhos ainda é manual ou já é feito mecanicamente (computadores)?

O letreiramento de quadrinhos de super-heróis é inteiramente digital hoje em dia. A migração começou na década de 1990 e hoje raramente se trabalha com letreiramento manual. Mesmo materiais antigos são digitalizados para permitir o uso de computadores.

7. Qual a tiragem atual das revistas do Homem de Ferro? Existem registros sobre as tiragens mais antigas? Isso pode ser acessado?

Tiragens geralmente são tratadas como segredo estratégico das editoras, então dificilmente são reveladas sem autorização especial e expressa.

8. Vocês recebem cartas ou e-mails de fãs? Há algum ombudsman que cuide mais especificamente das edições do Homem de Ferro?

Hoje em dia, poucas, já recebemos muito mais. Os leitores agora preferem conversar entre si em fóruns especializados. Geralmente, o trabalho de seleção e resposta às cartas é feito pelo editor.

9. Existem registros sobre quem são os leitores de histórias em quadrinhos?

É bem fácil encontrá-los em fóruns e páginas especializadas na internet, bem como em convenções e eventos dedicados aos quadrinhos.

10. Quais os mecanismos mais eficazes de venda? Bancas, livrarias especializadas, internet ou feiras? Quais deles vocês mais utilizam?

As bancas ainda são o canal de vendas preferido, mas livrarias e lojas especializadas ganharam muito espaço, principalmente no que tange a edições especiais encadernadas. As vendas pela internet também já se mostram um canal eficiente. Feiras são importantes para divulgação, mas não são o principal canal de vendas.

11. Vocês têm publicações especiais para leitura online ou em tablets? Em caso afirmativo, o formato que foi pensado para o impresso é o mesmo que vai para os tablets ou eles sofrem alterações?

A migração para os quadrinhos digitais ainda está engatinhando no Brasil, mas tende a crescer no futuro. Experiências bem-sucedidas no exterior tendem a ser repetidas aqui.

12. Em quais maneiras a Internet mudou sua vida como editora?

A internet facilitou em muito o processo de produção, permitindo o envio e recebimento de materiais com muito mais rapidez e qualidade, bem como maior poder de negociação com gráficas até do exterior. Para os leitores, foram criados novos canais de comunicação, informação e vendas, o que lhes permite estar muito mais informados sobre lançamentos aqui e no exterior. O impacto global da internet tanto na produção como na comercialização dos quadrinhos foi imenso, e para melhor.

Apêndice IV

Na tentativa de mapear e compreender melhor o perfil do leitor de histórias em quadrinhos brasileiro decidiu-se realizar uma pesquisa de campo e virtual com os leitores que se propuseram a responder um questionário, para traçar um perfil e determinar suas particularidades, caso houvesse alguma.

A loja física escolhida para aplicação do questionário foi a loja Comix, em um total de 11 dias alternados entre dias da semana e finais de semana nos meses de agosto a outubro de 2013 para que pudéssemos cobrir uma gama mais variada de leitores. Enquanto que a pesquisa virtual foi realizada em Rede Social – *Facebook*, mais especificamente nos grupos *Balzac Squadron* e *Histórias e Vidas em Quadrinhos*.

Ao compilarmos os dados tivemos este resultado total de pessoas entrevistadas:

- 250 pessoas – Comix;
- 81 pessoas – ambos os grupos do *Facebook*.

Aplicamos um questionário contendo dez perguntas (sendo oito fechadas e duas abertas¹⁴¹) tanto na loja de quadrinhos quanto nas redes sociais para contrastar as opiniões e traçar um perfil mais acertado. Os resultados foram analisados por meio de gráficos, para que pudéssemos visualizar melhor este perfil. O questionário físico não leva o nome dos leitores, o questionário no *Facebook* não permite esta anonimalidade, pois a cada voto dado, a foto de seu perfil fica registrada.

A primeira pergunta do questionário é sobre a idade do leitor:

¹⁴¹ Nas perguntas fechadas o entrevistado não tinha opção de deixar em branco a resposta, enquanto que nas perguntas abertas ele poderia inserir informações que desejasse. Isso ficará mais claro ao longo deste apêndice.

Vemos que na loja de quadrinhos o perfil dos leitores fica bem distribuído na faixa dos 14 a 20 anos, enquanto que na rede social, a grande maioria está na faixa dos 21 a 30 anos.

A segunda pergunta era sobre o sexo do leitor, masculino ou feminino:

Sexo Leitor - Redes Sociais

Vemos que os leitores do sexo masculino ainda são predominantes em ambas as fontes.

A terceira pergunta era sobre a preferência do leitor entre Marvel, DC Comics e nesta pergunta havia a possibilidade de inserir outra preferência:

Qual sua preferência em quadrinhos? Comix

Qual sua preferência em quadrinhos? Redes Sociais

Nos dois meios em que a pesquisa foi aplicada, vimos que a preferência do leitor é maior com relação à DC Comics. Um fato curioso é que em ambos os meios, a preferência que mais se destacou na pergunta aberta foi o Mangá. Como o alvo de minha pesquisa não é engloba este tipo de material, não realcei suas especificidades e mantive tudo uniformizado sob o mesmo título – Mangá.

A quarta pergunta dizia respeito à quais personagens de revistas em quadrinhos / romance gráfico você mais lê?

Um fato curioso neste gráfico foi que os entrevistados me solicitaram para incluir duas opções de personagens (Mafalda e Tio Patinhas) na pesquisa e,

mais curioso ainda, é que a Mafalda atingiu um percentual interessante entre os leitores e chegou a entrar na lista dos “mais lidos”.

A quinta pergunta era sobre como o leitor armazena os quadrinhos que compra, para que pudéssemos determinar se o leitor é antes de tudo um colecionador.

Nos dois meios percebemos que os leitores se preocupam com a forma de armazenamento dos quadrinhos.

A sexta pergunta era sobre a preferência de leitura dos quadrinhos. Em qual formato de mídia ou papel o leitor prefere ler?

No gráfico podemos ver que 54% dos leitores entrevistados prefere ler as revistas em quadrinhos impressas na loja Comix contra 35% de leitores da Rede Social, 32% preferem ler no *tablet* contra 29% dos leitores de Rede Social, enquanto que 11% prefere ler no computador contra 32% e mais 3% dos leitores lê no celular contra 4% de leitores na Rede Social. Esta preferência pela leitura do quadrinho impresso está vinculada à possibilidade de colecionar as revistas lidas.

Aquém desta preferência do leitor pela leitura em papel, devemos considerar as inúmeras possibilidades ainda não exploradas (e que com certeza serão) pelas indústrias responsáveis por conteúdos midiáticos¹⁴². Não podemos deixar de considerar os movimentos, sons (fala, música e ruídos), interatividade do usuário (avançar, voltar, interagir com mais de um final proposto dentre várias alternativas), além de se tornar um produto híbrido entre quadrinhos e animação. Acredito que esta pesquisa deverá ser refeita, em alguns anos, assim que esta nova mídia estiver mais desenvolvida e puder apresentar novas formas de interação para com o leitor¹⁴³.

Podemos concluir que, da forma como as revistas vêm sendo apresentadas ao público em sua versão digital até o presente momento, elas não estão agradando a maioria dos leitores entrevistados e, até onde sabemos, elas não substituirão a atual versão impressa. Outro fator a ser considerado é se esta “não aceitação” é agravada pela ausência de material traduzido para o português.

A sétima pergunta era para verificar a proximidade do leitor com a loja de quadrinhos e com lançamentos na internet. A pergunta era: Você faz parte de algum website onde pode baixar quadrinhos, saber sobre lançamentos e encomendá-los?

¹⁴² Este vídeo exemplifica bem meu ponto de vista. Este aplicativo foi liberado nas plataformas Androide e IOS e apresenta uma história em quadrinho do Homem de Ferro em que o leitor pode interagir com os personagens da história. O vídeo mostra como usar o aplicativo e todas as interatividades que ele apresenta.

¹⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=IEJKqJEYdJQ>
<http://gizmodo.com/5898782/infinite-comics-marvels-new-format-changes-how-comics-are-created> - recebi este link recentemente e acredito que mudanças (para melhor) acontecerão em breve no mundo dos *Webcomics*.

Como era de se esperar, os leitores que responderam à pesquisa na Rede Social, fazem jus ao meio e estão mais ligados as possibilidades oferecidas pela internet do que os leitores que frequentam a loja de quadrinhos. Estes, por sua vez, entram em contato por telefone para pedirem/encomendarem seus quadrinhos, ou, semanalmente visitam a loja e já deixam encomendados os itens, só que pessoalmente.

A pergunta número oito era uma pergunta de controle para os frequentadores das lojas físicas. Meu interesse nesta pergunta era verificar a participação deste leitor no mundo virtual e descobrir como este leitor entra em contato com material que não vem para o Brasil em primeira instância. A pergunta era: Você faz parte de alguma comunidade em rede social que discute sobre HQs?

A pergunta ficou sem sentido na Rede Social, uma vez que todos os entrevistados estavam inseridos em grupos de discussão de quadrinhos.

Muitos quadrinhos não são traduzidos diretamente para o português e os nossos leitores devem esperar, pacientemente, até que seus títulos preferidos cheguem às bancas/lojas especializadas. A pergunta nove era para verificar uma forma muito específica de contato do leitor com estas obras e determinar a participação dele em formas não oficiais de tradução, que são veiculadas pela internet.

Esta prática de tradução não oficial recebeu o nome de *fansubbing* e vem encontrando um público cada vez maior entre os leitores de Mangás, que, por diversas vezes ficam sem seus números finais por cancelamento das editoras. A pergunta era: Você faz parte de algum *fansubbing*?

Mesmo entre os leitores de quadrinhos da Rede Social, pudemos perceber que esta prática não é muito comum entre os entrevistados.

A décima e última pergunta analisada era para verificar se o leitor conhece quem traduz suas revistas em quadrinhos e servia de controle para que eu pudesse verificar a influência do leitor nas práticas de tradução. Percebi que grande parte dos leitores não se atenta a quem traduz as revistas; as informações mais valiosas são para memorizar o roteirista/ilustrador das HQs. A pergunta feita foi: Você sabe quem é o tradutor das suas revistas em quadrinhos favoritas?

Justifico esta análise no próximo item.

Considerações Finais

A pesquisa realizada foi bastante produtiva, uma vez que pudemos constatar algumas alterações no perfil do leitor brasileiro. No entanto, alguns fatores podem ser considerados como elementos cruciais que afetaram os dados. O primeiro deles é que eu senti alguns problemas com as perguntas do questionário. A terceira pergunta estava, propositadamente mais voltada ao universo dos super-heróis, uma vez que minha pesquisa atenta-se mais para esta linha.

A oitava pergunta não foi clara, uma vez que o termo “*fansubbing*” não é muito conhecido fora do meio acadêmico que lida com traduções. Acredito que uma descrição mais completa pudesse solucionar este problema.

Os resultados para a nona pergunta eram esperados, pois dentre leitores o importante de se saber são os nomes dos roteiristas e ilustradores, os tradutores passam despercebidos para este público.

A pesquisa foi realizada em um período conturbado na história dos paulistanos, que em meados de julho se manifestaram contra um aumento na tarifa do transporte público saindo às ruas para reclamar seus direitos. As passeatas paralisaram a capital paulista no horário de pico (17h-18h) e foram amplamente divulgadas por diferentes formas de mídia. Mas o que isso tem a ver com quadrinhos? Durante as passeatas, algumas pessoas vestiam a máscara da personagem “V” dos quadrinhos de Allan Moore o que despertou curiosidade na população em geral.

Curiosamente as imagens vistas na tevê, nos jornais e revistas impeliram o público a visitar lojas de revistas em quadrinhos tanto para compreender o porquê dos manifestantes estarem vestindo estas máscaras quanto para apenas saciar a curiosidade de as verem nas vitrines das lojas. Durante a minha estada na Comix ouvi diversas vezes frases como “Olha! É a máscara que vimos na tevê!” ou “é a máscara da passeata” e logo em seguida vinha frases do tipo “Moço, tem gibi disso? Onde tá?”. Acredito que a terceira pergunta tenha apresentado resultados que causem estranhamento, por preferências como Sandman e Watchmen por conta desta busca desenfreada por títulos semelhantes aos de Allan Moore.

Outro fator curioso que não foi levado em conta foi o de ter colocado alguns títulos com nome em inglês sendo que os mesmos possuem traduções, como é o caso das publicações intituladas *The Walking Dead* traduzida por “Os Mortos Vivos”. Muitas pessoas deixam de comprar as edições com o título traduzido alegando “Mas é igual ao da tevê?” enquanto outras fixam perplexas ao olhar para ambas as capas na tentativa de encontrar alguma diferença ou algo que indique a total e absoluta semelhança.

Uma consideração importante no que concerne às mulheres entrevistadas gostaria de salientar que não entrevistei as mulheres que estavam apenas

acompanhando seus namorados/maridos/amigos etc. Fato é que muitas destas mulheres foram (literalmente) arrastadas para a loja de quadrinhos e faziam “caras e bocas” demonstrando grande insatisfação. As que fazem parte desta pesquisa estavam realmente consumindo livros, revistas etc. na loja e via-se claramente o interesse delas pelo assunto. Ainda sobre mulheres, vale dizer que (se não me falha a memória) quase 96% das mulheres (se não os 100%) estavam em busca por Mangás.

Outro fator importante que a pesquisa nos mostrou, diz respeito ao perfil do leitor, que atualmente está mais focado na busca por Mangás. Acredito que após as entrevistas realizadas, posso dizer que os super-heróis encontraram espaço na indústria do cinema e que a tendência deste gênero é se ausentar das bancas e livrarias e focar mais nesta fatia mais rentável do mercado, que movimenta consigo uma variedade gigantesca de produtos afins (camisetas, *action figures*, pôsteres etc.).

Os Mangás já possuem uma parte privilegiada e razoavelmente grande nas prateleiras da Comix e, acredito que em breve eles terão um andar reservado a eles, enquanto que os quadrinhos de super-heróis estarão em espaços cada vez mais reduzidos ou refinados - de acordo com os novos “capas-duras” que vêm sendo produzidos.