

# A fidelidade na tradução de histórias em quadrinhos<sup>1</sup>

## Fidelity or faithfulness in comics translation

Érico Gonçalves de Assis<sup>2</sup>  
ericoassis@gmail.com

### RESUMO

O conceito de fidelidade na tradução – há muito discutido e frequentemente repudiado – é bastante aplicado a textos literários, mas também tem várias aplicações no que concerne à tradução de histórias em quadrinhos. Na tradução literária, elementos não linguísticos, como ilustrações, costumam ser tratados como adendos ou “paratextos” em relação ao texto linguístico e principal. Os quadrinhos, por sua vez, possuem certas características que os distinguem como formato que exige outro conceito de “texto” e, assim, de fidelidade na tradução. O processo de leitura de quadrinhos, com vistas à apreensão cognitiva, implica acordos interpretativos diferentes daquele inerentes apenas à linguagem escrita: cada elemento da página de quadrinhos – signos não linguísticos (sobretudo imagéticos), signos linguísticos, requadros, letreiramento e outros – existem entrelaçados e devem ser entendidos nas suas inter-relações espaciais e topológicas. Esta abordagem dos quadrinhos baseia-se em Groensteen (2015) e seus conceitos de artrologia, espaçotopia, *layout*, decupagem e entrelaçamento. Em relação à fidelidade de tradução, a consulta principal é aos autores Berman (2013), Guidere (2010) e Aubert (1993). Sobre a tradução dos quadrinhos, consideram-se os apontamentos de Zanettin (2008), Rota (2008) e Yuste Frías (2010, 2011). Com base em noções diversas de fidelidade – apoiadas em exemplos de quadrinhos traduzidos com variados graus de fidelidade o com o texto-fonte –, busca-se discutir as instâncias de fidelidade ao texto-fonte, fidelidade ao leitor-alvo e fidelidade ao(s) autor(es) do texto-fonte nas seguintes modalidades: fidelidade de signo linguístico, fidelidade de signo imagético, fidelidade da espaçotopia, fidelidade tipográfica e fidelidade do formato gráfico.

**Palavras-chave:** histórias em quadrinhos, tradução, fidelidade.

### ABSTRACT

The long-discussed – and frequently dismissed – concept of translation faithfulness, or translation fidelity, though usually applied to literary texts, has its fair share of applications when considered for the translation of comics. In literary translation, non-linguistic portions, such as illustrations, are often considered addenda or “paratexts” relative to the main, linguistic text. Comics, by its turn, present a certain set of features which single them out as a form that demands a new concept of “text” and, therefore, of translation fidelity. The comic-reading process, as pertaining to cognitive apprehension, implies interpretative accords that differ from the ones in purely linguistic texts: each and every element of the comics page – non-linguistic (mainly imagetic) signs, linguistic signs, panel borders, typography and such – are intertwined and should be perceived in regards to its spatial and topological relations. This approach to understanding comics is based on Groensteen (2015) and his concepts of arthrology, *spatio-topia*, page layout, breakdown, and braiding. As for translation fidelity, we rely on authors such as Berman (2013), Guidere (2010), and Aubert (1993). On the translation of comics, Zanettin (2008), Rota (2008), and Yuste Frías (2010, 2011) are of particular interest. Based on various concepts of fidelity – supported by samples of translated comics with varied degrees of fidelity to the source text – we discuss the different grounds of source-text fidelity, target-reader fidelity, and source-author fidelity in the following instances: linguistic sign fidelity, imagetic sign fidelity, *spatio-topia* fidelity, typographic fidelity, and format fidelity.

**Keywords:** translation, comics, comic books, fidelity, faithfulness.

<sup>1</sup> Este artigo consiste em tradução e ampliação do artigo “The concept of fidelity in comics translation” (Assis, 2016). Parte do conteúdo foi apresentado previamente nas 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da Universidade de São Paulo, realizadas entre 18 e 21 de agosto de 2015.

<sup>2</sup> Doutor em Estudos da Tradução pela Universidade Federal de Santa Catarina. Campus Reitor João David Ferreira Lima, s/n, 88040-900, Florianópolis, SC, Brasil. Este artigo foi produzido com apoio de bolsa da Capes.

## Breve histórico da noção de fidelidade na tradução

A noção de fidelidade é um dos pontos de debate que se registram nas primeiras considerações europeias sobre o processo da tradução. No século I a.C., Horácio (65-8 a.C.) sustentava que o poeta não deveria ser intérprete fiel a ponto de reproduzir um texto de outro idioma palavra por palavra (*Nec verbo verbum curabit reddere fidus interpres*). Quatro séculos depois, São Jerônimo (347-420 d.C.), possivelmente inspirado em Horácio, recomendaria a tradução não de palavra por palavra, mas de sentido por sentido (*non verbum e verbo sed sensu de sensu*). Nos dois casos entende-se que os autores, ao usarem o termo “palavra”, estivessem referindo-se ao apego à forma e não necessariamente à conversão literalmente de uma palavra por outra.

Com um salto para o século XIX, Friedrich Schleiermacher diferenciava as traduções que levavam o leitor ao encontro do autor – “a mesma imagem, a mesma impressão que ele, com seu conhecimento da língua original, alcançou da obra, agora busca comunicá-la aos leitores” (Schleiermacher, 2010 [1813], p. 57) – das que levam o autor ao leitor – “que um autor latino fale como, se fosse alemão, haveria falado e escrito para alemães” (Schleiermacher, 2010 [1813], p. 57). São estratégias de tradução que conduzem a noções diferentes de fidelidade e conformidade ao sentido de base. Para Schleiermacher, a ideal seria a primeira opção: a fidelidade ao autor, o contato do leitor com o estranho ou estrangeiro.

Walter Benjamin, no século XX, também toma a posição de que a tradução palavra-por-palavra afeta a apreensão do sentido, mas que a tradução sentido-por-sentido carece de especificações, pois pode beneficiar “a indisciplinada liberdade dos maus tradutores”. Sua solução é resumida em metáfora:

*Da mesma forma como os cacos de um vaso, para serem recompostos, devem seguir-se uns aos outros nos mínimos detalhes, mas sem serem iguais, a tradução deve, ao invés de procurar assemelhar-se ao sentido do original, conformar-se cuidadosamente, e nos mínimos detalhes, em sua própria língua, ao modo de visar do original, fazendo com que ambos sejam reconhecidos como fragmentos*

*de uma língua maior, como cacos são fragmentos de um vaso (Benjamin, 2010 [1923], p. 221).*

A discussão teve vários prolongamentos ao longo do século XX. Antoine Berman, ao propor que fidelidade é um elemento que digladia com o etnocentrismo – “a captação do sentido afirma sempre a primazia de uma língua” (Berman, 2013 [1984], p. 45) – defende uma ética do tradutor que consista “em reconhecer e receber o Outro enquanto Outro” (p. 95) ou “[o] desejo de abrir o Estrangeiro enquanto Estrangeiro ao seu próprio espaço de língua” (p. 97). O tradutor fiel seria o que reconhece e marca o texto como estrangeiro, apresentando este aspecto estrangeiro ao leitor. Nisto, ele aproxima-se da posição de Schleiermacher.

Relativizando a discussão, Eugene Nida rejeita o debate sobre fidelidade e opta por destacar o termo “equivalência”. Ele divide a noção entre duas tendências: equivalência formal, que respeita a forma da língua de partida, e equivalência dinâmica ou funcional, na qual “o relacionamento entre receptor e mensagem deve ser substancialmente o mesmo que existia entre os receptores originais e a mensagem” (Nida in Munday, 2012, loc. 1814-1818). Sendo tendências, as modalidades de equivalência não se opõem, mas sim criam um espectro de ação do tradutor que vai desde a fidelidade à forma do texto de partida à naturalidade do texto de chegada em seu idioma de chegada<sup>3</sup>.

Neste mesmo sentido, George Steiner propôs que existem *graus de fidelidade* a serem fixados em cada projeto de tradução, não sendo possível uma mesma noção de fidelidade para textos literários e documentos de negócios, ou entre textos religiosos e contratos comerciais (Steiner in Guidère, 2010, p. 31).

Francis Aubert observa a fidelidade de um ponto de vista pragmático no ofício da tradução e recorre às ideias de “tentativa” – a fidelidade como um vetor, ou um ideal a se alcançar – e de “compromisso (instável)” entre tradutor e autor do texto de base.

*não houvesse a tentativa de fidelidade, a busca sistemática e obstinada de atinar – ainda que em vão – com o que o autor original “quis dizer”, de encontrar meios de expressão para essa intenção comunicativa suposta, também não haveria tradução, diálogo, intertextualidade, intersubjetividade,*

<sup>3</sup> Vale notar que a “equivalência formal” de Nida aplicava-se particularmente ao estudo de traduções da Bíblia e os ditames quanto à tradução da palavra divina. São Jerônimo, da mesma forma, retinha a validade da tradução palavra por palavra para a tradução bíblica.

*mas, tão-somente, discursos diversos, cruzados, desconexos, mutuamente incompatíveis. A fidelidade na tradução caracteriza-se, pois, pela conjunção de um certo grau de diversidade com um certo grau de identidade; ela será, não por deficiência intrínseca ou fortuita, mas por definição, por essencialidade, um compromisso (instável) entre essas duas tendências aparentemente antagônicas, atingindo a sua plenitude nesse compromisso e nessa instabilidade (Aubert, 1993, p. 77).*

Por fim, Guidère defende que o debate sobre a ideia de fidelidade também deve encerrar-se na relativização a cada objetivo de tradução:

*a questão central na problemática da fidelidade é a “polaridade”: o texto a ser traduzido é visto, erroneamente, como combinação de “fundo” e de “forma”, ou ainda de “palavra” e “sentido”, quando na verdade é um todo que deve ser apreendido no tocante a sua relação com um contexto particular e conforme determinada finalidade. Se o quadro geral da tradução estiver bem colocado, a fidelidade deixa de ser problema: torna-se uma escolha entre outras na gama de ações conscientes do tradutor (Guidère, 2010, p. 31).*

Deste brevíssimo percurso por concepções cultivadas em torno da fidelidade em tradução, tem-se que:

- (i) a fidelidade do tradutor *ao texto de partida* transita no espectro entre a fidelidade às *palavras* (ou a equivalência formal de Nida) e a fidelidade ao *sentido*, tendo uma tendência maior (entre teóricos e tradutores) para o segundo pólo;
- (ii) a fidelidade do tradutor *ao leitor do texto de chegada* está em assumir a posição *ética* (conforme Schleiermacher, Benjamin e Berman) de mostrar no texto de chegada o estrangeiro/estranho do texto de partida;
- (iii) a fidelidade do tradutor *ao autor do texto de partida* é um *compromisso* – instável e em caráter de “tentativa”, conforme Aubert – de reproduzir em um idioma a experiência de leitura que se tem em outro;
- (iv) estes três pontos são *relativos* a cada projeto de tradução (conforme Steiner e Guidère), sendo que, conforme o entendimento do tradutor e suas condições de trabalho (quem encomenda

a tradução, o contexto social, cultural, político etc.), cada tradução terá níveis distintos de fidelidade ao texto de partida, de fidelidade ao leitor e de fidelidade ao autor.

A partir daqui, propõe-se pensar como estas ideias sobre a fidelidade na tradução aplicar-se-iam à tradução de histórias em quadrinhos – uma variedade de tradução com características diferentes da tradução de prosa, a variante abordada pela maioria dos autores acima. Para tanto, é preciso antes tratar das características dos quadrinhos como forma de expressão.

## O sistema dos quadrinhos

Groensteen (2015 [1999]) defende que propor uma definição de histórias em quadrinhos é tarefa fadada a ignorar exemplos que, ao longo do histórico desta forma de expressão, foram (ou virão a ser) considerados HQ. Desta forma, ao invés de propor uma definição, o autor prefere levantar elementos ou recursos típicos de narrativa visual à disposição da forma, construindo o que chama de “sistema dos quadrinhos”.

O quadro, o requadro e suas funções (fechamento, separação, ritmo, estrutura, expressão, indicador de leitura), o hiper-requadro (as linhas ou molduras em torno do conjunto de quadros na página), a localização espacial de cada quadro, a página dupla, a tira, o balão, a incrustação e o layout da página são alguns destes recursos típicos. Embora sejam explorados em diferentes graus (ou mesmo não utilizados) em toda a variedade de HQs, são elementos que o autor considera de uso particular nesta forma de expressão.

A característica-chave ou “princípio fundador” dos quadrinhos, para Groensteen, seria a *solidariedade icônica*: “Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*” (Groensteen, 2015 [1999], p. 27-28). A sobredeterminação plástica e semântica é o que constitui a narrativa de imagens separadas na mesma página ou ao longo de várias páginas de uma mesma obra.

Na criação de HQs, segundo o autor, a solidariedade icônica constrói-se a partir da repetição de imagens e de várias modalidades de articulação dessas imagens que o quadrinista estabelece na obra. É daí que partem os conceitos de espaçotopia, layout, artrologia, decupagem e entrelaçamento.

A *espaçotopia* está relacionada às características espaciais de cada quadro, como seu formato e sua área física, mas também inclui a localização deste quadro na superfície da página, que vai estabelecer uma relação com os demais quadros (Groensteen, 2015 [1999], p. 32-33). O *layout* corresponde à configuração da página e à distribuição dos quadros por seus espaços. Ela conforma-se à *espaçotopia* e aos fins narrativos que o quadrinista deseja (Groensteen, 2015 [1999], p. 32). A *artrologia* refere-se à construção de conexões entre os elementos de cada página e dentro da obra como um todo. Ela divide-se em duas modalidades: a *artrologia restrita*, que é a criação de conexões entre imagens contíguas, e a *artrologia geral*, que corresponde à criação de conexões entre imagens “translineares ou distantes”, dispersas pela obra (Groensteen, 2015 [1999], p. 32-33).

*Decupagem e entrelaçamento*, por sua vez, são operações que colaboram nestas conexões: a decupagem é a “quebra” da narrativa em quadros e páginas, enquanto que o entrelaçamento é uma relação extra construída pela repetição de elementos (personagens, objetos, cenários, traços, cores) ao longo da HQ (Groensteen, 2015 [1999], p. 33-34, 127).

O sistema dos quadrinhos proposto por Groensteen busca pormenorizar etapas do processo criativo da HQ, ao mesmo tempo em que cria categorias de análise da narrativa nessa forma de expressão. Entre diversos autores que buscaram abordar teoricamente as HQs (por exemplo: Eisner, 1989 [1985]; McCloud, 1995; Cohn, 2013), é a proposta mais complexa e que mais se aproxima do apuro analítico também de base semiótica aplicada a outra mídia visual, o cinema. A comparação com o cinema inclusive leva a um resumo produtivo desta abordagem dos múltiplos elementos das HQs:

*Em uma história baseada em imagens, seja cinema ou quadrinhos, cada elemento, seja visual, linguístico ou auditivo, participa plenamente da narração. Christian Metz leva vantagem e não poderia ter sido mais claro: “...em um filme narrativo, tudo se torna narrativa, inclusive o grão*

*da película ou o timbre da voz” (Groensteen, 2015 [1999], p. 20, grifos do autor).*

Valendo-se da abordagem de Groensteen quanto aos quadrinhos, busca-se ressaltar que há um grande número de operações que constituiriam, em comparação com a literatura, as *palavras* e o *sentido* da narrativa quadrinística. Como narrativa imagética que pode ou não valer-se do signo linguístico (no sentido de um idioma estabelecido)<sup>4</sup>, as *palavras* e o *sentido* (no sentido literário proposto pelos autores que discutem fidelidade em tradução) de uma HQ advêm de todos os procedimentos de articulação entre imagens que Groensteen cita. Ao se tratar de tradução de quadrinhos, e propriamente de fidelidade na tradução de quadrinhos, são estas articulações que deveriam estar em evidência.

Antes de se tratar propriamente de fidelidade na tradução de quadrinhos, cabe, porém, tratar do pensamento já desenvolvido sobre a tradução nesta forma de expressão.

## A tradução de quadrinhos

À primeira vista pode-se pensar que a tradução de quadrinhos envolve separar signos imagéticos e signos linguísticos para traduzir-se apenas os linguísticos. De fato, a tendência *operacional* na tradução de quadrinhos está em localizar o signo linguístico escrito na página (em balões, recordatórios, onomatopeias, inscrições no cenário) e realizar a conversão de idiomas, sendo que a parcela imagética, não-linguística, da página *tende* a não ser alterada.

A teorização sobre as HQs, porém, já considera que signo imagético e signo linguístico não podem ser pensados à parte em termos narrativos. Como exposto em Groensteen, a articulação entre os elementos da página de quadrinhos constitui um dos princípios narrativos da mídia. Assim, mesmo quando a tradução de HQ altera apenas o signo linguístico, ela influi diretamente sobre a composição da página e, por conseguinte, altera as relações de articulação que constituem palavras e sentido da HQ.

<sup>4</sup> “Signo linguístico” e “signos imagéticos” não seriam os termos mais apropriados para fazer referência a elementos dos quadrinhos, dado que não há fim na discussão sobre a existência de uma “linguagem visual” e também porque letras podem ser tratadas simultaneamente como “signo linguístico” e imagem. O texto dos quadrinhos, enfim, é o conjunto geral da página, em seus aspectos, por assim dizer, icônicos e alfabéticos. A teorização na área, porém, ainda não propõe outros termos para resolver este paradoxo, sendo a preferência percebida por termos como “imagem” e “conteúdo icônico” para os desenhos e “texto” ou “conteúdo verbal” para as letras. Foge às pretensões deste artigo arriscar novas denominações. Considera-se, para os fins deste artigo, que “signos linguísticos” refere-se às ocorrências escritas em idiomas padrão e “signos imagéticos” refere-se ao conteúdo predominantemente icônico (desenho, cor, composição).

Zanettin (2008) considera a tradução de quadinhos do ponto de vista multissistêmico ou multimodal:

*Seria importante ressaltar que os quadinhos são primariamente textos visuais que podem (ou não) incluir um componente verbal, e que a tradução da interpretação interlinguística dos quadinhos (a “tradução propriamente dita”) acontece dentro do contexto da interpretação visual. O idioma é apenas um dos sistemas (desde que combinemos definir um idioma como sistema) envolvidos na tradução de quadinhos. [...] A tradução de quadinhos para outro idioma é primariamente sua tradução para outra cultura visual, de forma que não estão envolvidos apenas idiomas naturais distintos como inglês, japonês, italiano ou francês, mas também tradições culturais distintas e convenções distintas de quadinhos. Em outras palavras, a tradução de quadinhos não implica apenas na substituição interlinguística (ou intra-linguística) de conteúdo verbal (Zanettin, 2008, p. 12, tradução minha).*

A observação a respeito da tradução entre culturas visuais distintas insere-se em um discurso corrente na área de Estudos de Tradução que busca vincular, sem possibilidade de separação, a complementaridade entre signo linguístico e signo imagético em formas de expressão multimodais. José Yuste Frías (2010, p. 299) enfatiza: “É hora de acabar com a velha oposição entre texto e imagem na tradução e pôr fim à crença de que o tradutor deve ocupar-se apenas do texto”. Ao reforçar as diferenças na interpretação de traços, cores, gestos e outros elementos de linguagem visual entre uma cultura de partida e uma cultura de chegada, o autor argumenta que:

*A junção texto-imagem na tradução não é uma mistura “fusionada” nem um conjunto “híbrido” no qual o texto estaria “subordinado” à imagem ou a imagem simplesmente “ilustraria” o texto. A nova entidade iconotextual formada pela junção texto-imagem é uma entidade mista, mestiça, na qual o elemento verbal está presente em 100% e o elemento visual também está presente em 100% (Yuste Frías, 2010, p. 300, tradução minha).*

Buscando ilustrar as possibilidades de complementaridade entre signo linguístico e signo imagético – ou “junção texto-imagem”, como prefere Yuste Frías – a

sequência de dois quadros na Figura 1, da HQ *Scott Pilgrim vs. The World*, explora uma ambiguidade na palavra *item* – que no inglês significa tanto casal quanto objetos coletados por um jogador num videogame. Entende-se o fim de gerar uma situação cômica devido à incompreensão da personagem masculina, que põe em conflito o que as outras personagens queriam dizer com *item* e as imagens nos balões de pensamento. A narração se dá nesta complementaridade entre falas e imagens, que formam as *palavras* e o *sentido* do trecho.

Do ponto de vista da relação entre idiomas, não há como capturar a ambiguidade de sentidos da palavra *item* no português com uma tradução literal. Entre as possíveis soluções para tradução da HQ estaria criar outra situação de desentendimento que gerasse comicidade dentro do mesmo universo referencial (casal jovem, personagem avoadado, *videogames*). O desentendimento a ser criado pelo tradutor, porém, está subordinado aos signos imagéticos que aparecem nos balões de pensamento do personagem masculino (*items* do videogame *Super Mario*) – e os signos imagéticos, enfim, preferencialmente não devem ser alterados.

Os motivos pelos quais os signos imagéticos não são alterados são de ordem cultural, econômica e, também pode-se dizer, artística. Segunda Rota (2008), os leitores de quadinhos percebem as imagens como o contato direto com as intenções do autor original. Mesmo que venha de uma cultura visual diferente, o componente desenhado é destacado como essencial ao quadrinho e realizar alterações neste seria desrespeitoso com o leitor. A página desenhada em si é considerada obra plástica, artística, independente de seu fim narrativo, e preservada



**Figura 1.** Detalhe da HQ *Scott Pilgrim vs. the World*, de Bryan Lee O’Malley.

**Figure 1.** From Bryan Lee O’Malley’s *Scott Pilgrim vs. the World* (detail).

Fonte: O’Malley (2005, p. 188).

em parte por estes motivos. Este nível de preservação do signo imagético, segundo Rota, mostra-se, por exemplo, na manutenção do sentido de leitura oriental (da direita para a esquerda) nos quadrinhos japoneses traduzidos para o ocidente e na não-tradução do signo linguístico que tenha expressividade estética própria – como um traço diferenciado ou integrado aos demais signos imagéticos na página:

*Às vezes, estes elementos textuais são considerados parte integral dos gráficos, e alterá-los dificilmente será algo tolerado pelo público leitor mainstream. Desta forma, algumas editoras italianas não alteram graficamente os títulos das histórias, simplesmente deixando uma tradução dos mesmos na parte inferior da página (Rota, 2008, p. 85, tradução minha).*

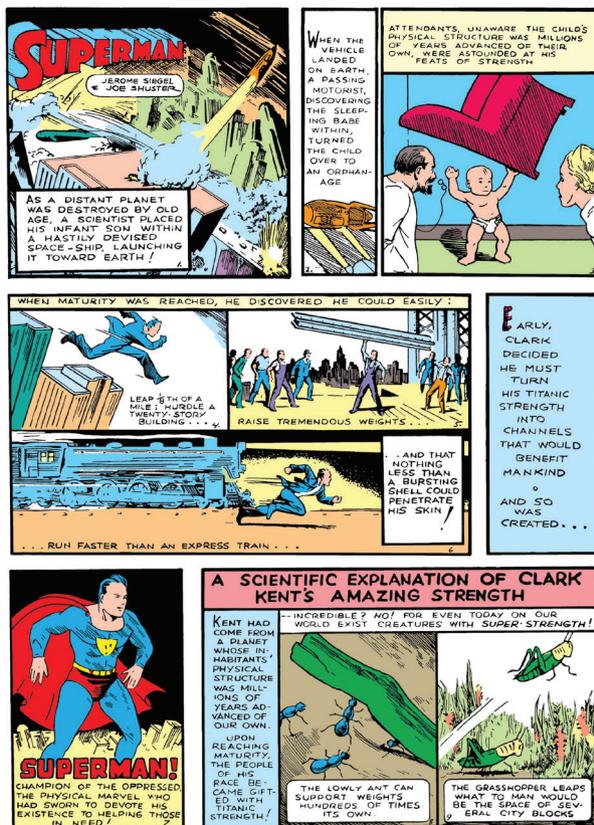


Figura 2. Primeira página da HQ de introdução do Superman, de 1938.

Figure 2. First page from Superman's 1938 comics debut.

Fonte: Siegel e Shuster (2018, p. 15).

Rota (2008, p. 84) também destaca que esta apreciação singular pela “inalterabilidade” do signo imagético conforma-se igualmente a um critério econômico. Enquanto modificar as letras é um processo necessário para a tradução e facilitado pelas tecnologias de manipulação tipográfica digital, modificar os signos imagéticos implicaria em mais tempo de trabalho e maior habilidade gráfica; possivelmente até no acréscimo de outro profissional, como um novo desenhista, para realizar as alterações.

A preservação do signo imagético, porém, deve ser marcada como tendência, não como regra. Além disso, é uma tendência relativamente recente e que não atravessa toda a história dos quadrinhos – os critérios de apreciação artística do desenho, de produção acelerada na tradução e principalmente o avanço tecnológico na área gráfica digital vêm dos anos 1990. Grande parte dos quadrinhos atuais adota um processo de produção, já na editora de



Figura 3. Segunda página da HQ de introdução do Superman, de 1938.

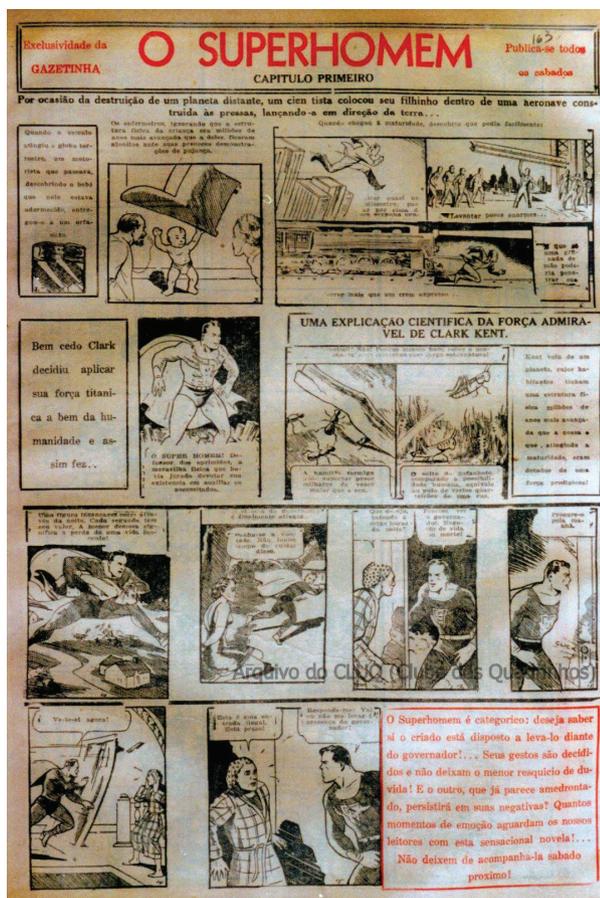
Figure 3. Second page from Superman's 1938 comics debut.

Fonte: Siegel e Shuster (2018, p. 16).

partida, onde balões, recordatórios, onomatopeias e outros signos linguísticos são aplicados digitalmente sobre a página desenhada e podem ser apagados, realocados e alterados digitalmente sem prejuízo aos demais signos imagéticos da página.

Zanettin (2008), Rota (2008), Kaindl (2004, 2010), no entanto, apresentam vários exemplos de quadrinhos nos quais houve alterações dos signos imagéticos para conformação a determinada cultura visual ou a segmentos de público.

*A tradução de quadrinhos pode envolver uma mudança de gênero, perfil do leitorado, formato*



**Figura 4.** Primeira publicação no Brasil da HQ de introdução do *Superman*, no suplemento *A Gazetinha*, de 1938.

**Figure 4.** First reprint of *Superman*'s comics debut in Brazil, from 1938's newspaper supplement *A Gazetinha*.

Fonte: *A Gazetinha* (1938, s.p.).

*de publicação (ou combinação destas três) e isto determinará as opções primárias de tradução [...] Uma mudança na forma de produção e distribuição (por exemplo: de história serializada para história completa, publicação em jornal vs. publicação em revista) pode levar a diferentes estratégias de tradução e projeção do público. (Zanettin, 2008, p. 8, tradução minha)*

Em caso brasileiro que exemplifica a mudança de formato, a publicação inicial da primeira história do personagem Superman no Brasil reordenou os quadros da publicação original e converteu duas páginas de revista em uma de jornal (Figuras 2, 3 e 4). Nos termos de Groensteen, houve uma alteração fundamental da espaço-topia. Em outro exemplo brasileiro (Maron, 1999), uma história do super-herói Demolidor teve signos imagéticos modificados para apagar referência a uso de drogas. Uma seringa foi substituída por uma navalha no segundo e no último quadro da página (Figuras 5 e 6), o que substitui a drogadição por uma sugestão de tentativa de suicídio. Segundo Maron (1999), em traduções posteriores da mesma HQ (na mesma editora brasileira, a Abril), os signos imagéticos foram mantidos tal como nas páginas-fonte.

Neste mesmo sentido, Yuste Frías (2011, p. 263-269) ressalta um quadro da HQ *Astérix en Hispanie* na qual um personagem, caído no chão após ser derrotado pelo herói protagonista, ergue o polegar direito (Figura 7). Na história, o gesto remete ao seu significado entre crianças francesas: indicar que você saiu de uma brincadeira. Yuste Frías ressalta que o gesto não tem significado universal e critica o fato de o signo imagético não ter sido traduzido (redesenhado) na publicação da HQ em outros países.

*A acepção comum que se tem atualmente do simbólico do polegar, especificamente do polegar erguido com punho fechado, é de aprovação, sucesso, êxito. Isto não se aplica, no entanto, a toda a Europa, dado que na Grécia (assim como em partes do Oriente Médio, do oeste da África e da América do Sul), erguer o polegar corresponde a erguer o dedo médio na França. Desta forma, o que parece ser um gesto universal positivo torna-se extremamente ofensivo em outras culturas (Yuste Frías, 2011, p. 264, tradução minha).*

Rota (2008) ainda faz considerações quanto ao desenho das letras e às dimensões físicas do quadrinho



**Figura 5.** Página de *Daredevil* (1986, n. 231), por Frank Miller, David Mazzucchelli, Max Scheele e Joe Rosen.  
**Figure 5.** From Frank Miller, David Mazzucchelli, Max Scheele, and Joe Rosen's *Daredevil* (1986, n. 231).

Fonte: Miller e Mazzucchelli (1986, s.p.).

como elementos de sentido das HQs. O desenho da letra – ou “peculiaridade gráfica das palavras”, nos termos do autor – possui significado específico:

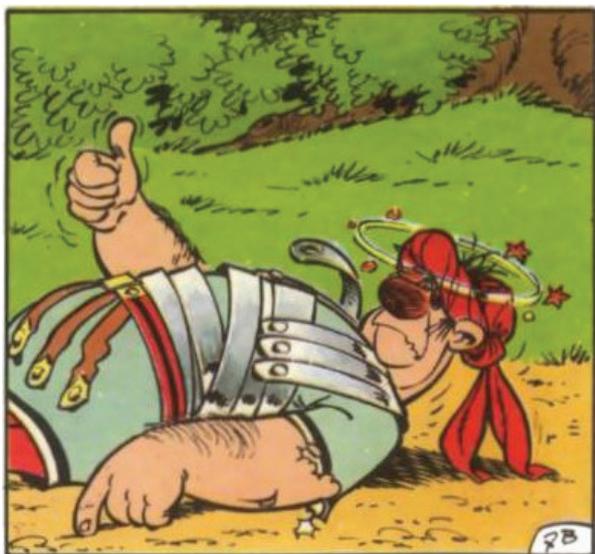
*[os textos nos quadrinhos] não são apenas um comentário à imagem, mas elemento integral da mesma. Os textos nos quadrinhos não são a mera transcrição das falas dos personagens: são a representação gráfica das falas. Antes de serem algo a ser lido (ou seja, textos), são algo a ser visto: imagens em si, que contribuem para o equilíbrio visual da página. Aliás, a peculiaridade gráfica das palavras precede sua qualidade textual. Longe de serem simples “simulações” de sons e falas, os*



**Figura 6.** Página da edição brasileira de *Superaventuras Marvel* (1987, n. 66).  
**Figure 6.** Brazilian reprint from *Superaventuras Marvel* (1987, n. 66).

Fonte: Miller e Mazzucchelli (1987, p. 24).

*textos em balão e em onomatopeias são recursos gráficos que podem (e são) empregados para provocar determinados efeitos no leitor. Ou seja, as palavras nos quadrinhos são empregadas acima de tudo para representar e suscitar sensações a partir da modulação de elementos como tamanho, formato, cor e posicionamento espacial, sendo que todos estes são elementos gráficos e extratextuais. Mesmo a cor e formato dos balões, que são os receptáculos físicos das palavras, colaboram para a criação de certos efeitos. Todos estes elementos preparam a recepção do texto em si; ou seja, as palavras em si desempenham sua função apenas subsequentemente, depois que sua qualidade grá-*



**Figura 7.** Detalhe de página de *Astérix en Hispanie* (1969), de René Goscinny e Albert Uderzo.

**Figure 7.** From René Goscinny and Albert Uderzo's *Astérix en Hispanie* (1969), page detail.

Fonte: Goscinny e Uderzo (1969, p. 7).

*fica já criou uma atmosfera específica na mente do leitor (Rota, 2008, p. 80, tradução minha).*

Em relação ao formato da página, Rota faz uma preleção sobre os formatos médios que se sedimentaram em diferentes mercados globais de quadrinhos – o *comic book* norte-americano (17x26cm, 32 a 80 páginas), o *album* francês (23x30 cm, 32 a 80 páginas), o *bonelliano* italiano (16x21cm, 96 a 160 páginas), o *tankobon* japonês (12x18cm, 176 a 400 páginas)<sup>5</sup> – e como esta pré-determinação de dimensões físicas incide diretamente sobre a forma de expressão e de narrativa. No mercado de *graphic novels* – categoria originária dos EUA de quadrinhos voltados sobretudo para a venda em livrarias – há uma imensa variedade de outros formatos, muitas vezes determinados pelo autor conforme sua intenção de expressividade e narrativa. Ao ser traduzido, o quadrinho está sujeito a mudanças de formato gráfico que impactam sobre estas intenções de expressividade e narrativa.

*A página, ao impor restrições e potencialidades artísticas, não é apenas característica incidental,*

*mas elemento criativo fundamental nos quadrinhos. Este elemento, com suas proporções e características, não pode ser alterado tranquilamente na tradução, em seu processo editorial, sem que se altere substancialmente a obra original; portanto, mudar o tamanho da publicação original é uma operação que tem consequências importantes para o quadrinho traduzido e sua apreciação (Rota, 2008, p. 83, tradução minha).*

Enquanto Groensteen (2015 [1999]) ressalta elementos de articulação internos à página e à sequência de páginas de quadrinhos – e chama essa articulação de característica essencial dos quadrinhos – Zanettin (2008) e Rota (2008) acrescentam que a articulação também se dá com o formato gráfico e a expressão tipográfica. É esta rede de articulações que constituirá o significado – ou as palavras e sentido – dos quadrinhos, de forma que terá relevância em sua tradução e, por conseguinte, nas considerações sobre fidelidade na tradução desta forma de expressão.

## A fidelidade na tradução de quadrinhos

As reflexões sobre fidelidade na tradução, como vistas no início deste artigo, atêm-se sobretudo à tradução literária. Pela natureza da prosa, a mancha gráfica da página literária sofrerá uma alteração praticamente total na tradução, de forma que não se costuma abordar questões como fidelidade na diagramação, no posicionamento de ilustrações, na tipografia ou nos aspectos gráficos. Já nos quadrinhos, onde a característica visual é o fator predominante da narrativa, estas considerações têm importância determinante para discutir fidelidade.

Isto não significa, contudo, que se percam as considerações sobre fidelidade na tradução literária. Mantém-se aqui a mesma ideia de níveis de fidelidade em diferentes instâncias (fidelidade ao texto de partida, fidelidade ao leitor do texto de chegada, fidelidade ao autor do texto base) e que estas variações são relativas a cada projeto ou condições de trabalho de tradução. Estas instâncias, todavia, precisam ser analisadas conforme o Quadro 1.

- *A fidelidade nos signos linguísticos:* as questões de fidelidade típicas das equivalência entre dois idiomas, que tendem a se resolver no lado

<sup>5</sup> Pode-se acrescentar o chamado “formatinho” brasileiro, com 13x21 cm e de 32 a 160 páginas, em média.

**Quadro 1.** Fidelidades na tradução de quadrinhos em diferentes instâncias.**Chart 1.** Fidelity levels in different instances of comics translation.

	Fidelidade ao texto de partida	Fidelidade ao autor	Fidelidade ao leitor do texto de chegada
Fidelidade nos signos linguísticos	palavra       sentido	descompromisso       compromisso	estrangeirizante       domesticador
Fidelidade nos signos não-linguísticos	palavra       sentido	descompromisso       compromisso	estrangeirizante       domesticador
Fidelidade na espaçotopia	palavra       sentido	descompromisso       compromisso	estrangeirizante       domesticador
Fidelidade na tipografia	palavra       sentido	descompromisso       compromisso	estrangeirizante       domesticador
Fidelidade no formato gráfico	palavra       sentido	descompromisso       compromisso	estrangeirizante       domesticador

“sentido” do espectro; aqui se soma a estas questões a atenção às complementaridades signo linguístico-signo não-linguístico, buscando fidelidade a esta articulação da forma como ela se dá na HQ de partida.

- *A fidelidade nos signos não-linguísticos:* como se viu acima, há uma tendência atual à inalterabilidade dos desenhos nas HQs traduzidas. Isto pode levar a percalços na tradução ou mesmo questões de adequação a determinados públicos de chegada.
- *A fidelidade na espaçotopia:* no texto de partida, cada quadro da HQ possui seu lugar determinado em relação à página e em relação à sequência de páginas, sendo que esta localização espacial e sua inter-relação com outros quadros é elemento

de sentido. Alterações de formato podem prejudicar a preservação desta espaçotopia.

- *A fidelidade na tipografia:* a forma gráfica das letras (as letras como imagens) também são elementos de sentido na HQ, pois possuem expressividade e articulação com o que está sendo dito nos signos linguísticos e nos demais signos.
- *A fidelidade no formato gráfico:* as dimensões físicas da HQ determinam situações de leitura diferentes, dado que a ampliação ou redução das imagens criam sentidos diferentes.

É necessário ressaltar mais uma vez que estas considerações quanto à fidelidade correspondem a *níveis*, ou seja, que em cada uma delas não existe apenas a polaridade fiel/infiel. Signo linguístico, signo imagético,

espaçotopia, tipografia e formato gráfico, na tradução, terão cada um seu nível de fidelidade em relação à HQ original. Da mesma forma, a exigência de fidelidade a cada um destes aspectos é relativa ao projeto de tradução de HQ que se tem e às condições de trabalho<sup>6</sup>.

## Considerações finais

Neste artigo buscou-se aplicar parte de reflexões sobre fidelidade na tradução literária ao que há de específico na tradução de histórias em quadrinhos. A produção científica sobre a tradução nesta área ainda é incipiente, enquanto a produção editorial é crescente. Assim, refletir sobre aspectos de fidelidade representa uma tentativa de contribuir a reflexões sobre a prática da tradução de HQ.

Ao aplicar a ideia de fidelidade na tradução literária à tradução dos quadrinhos, também levantam-se questionamentos que podem problematizar a própria tradução literária. Enquanto o aspecto imagético é pouco tratado na fidelidade da tradução de literatura, os estudos recentes sobre paratradução (Yuste Frías, 2010) ressaltam o aspecto de sentidos que a apresentação do texto traz à apreciação do próprio texto. Reflexões, portanto, sobre a fidelidade na paratradução de textos literários constituem um caminho cientificamente produtivo.

Nas histórias em quadrinhos, o signo imagético não é elemento paratextual, pois é cerne do (quando não o único) texto. Traduzir formas de expressão baseadas na imagem desenhada – além dos quadrinhos, tem-se todo o audiovisual, os videogames, os livros ilustrados, os websites etc. – já é uma prática bastante difundida e crescente, mas que ainda carece de pensamento tão aprofundado quanto o que se encontra sobre a tradução literária.

## Referências

A GAZETINHA. 1938. 17 dez. Disponível em: <http://museu-dosgibis.blogspot.com.br/2011/06/serie-primeira-aparicao-do-heroi.html>. Acesso em: 29/05/2018.

ASSIS, É.G. de. 2016. The concept of fidelity in comics translation. *TranscUlturAl*, 8(2):8-23. Disponível em: <https://ejournals>.

[library.ualberta.ca/index.php/TC/article/view/27867/20933](http://library.ualberta.ca/index.php/TC/article/view/27867/20933)  
Acesso em: 19/03/2017.

AUBERT, F.H. 1993. *As (in)fidelidades da tradução: servidões e autonomia do tradutor*: Campinas, Editora da Unicamp, 89 p.

BENJAMIN, W. 2010 [1923]. A tarefa do tradutor (trad. Susana Kampff Lages). In: W. HEIDERMAN (org.), *Clássicos da teoria da tradução*. 2ª ed., Florianópolis, UFSC/CCE/DLLE, p. 234-250.

BERMAN, A. 1984/2013. *A tradução e a letra ou o albergue do longínquo*. 2ª ed., Tubarão/Florianópolis, Copiart/ PGET/UFSC, 144 p.

COHN, N. 2013. *The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images*. Nova York, Bloomsbury. [Kindle edition].

EISNER, W. 1985/1989. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo, Martins Fontes, 192 p.

GOSCINNY, R.; UDERZO, A. 1969. *Astérix en Hispanie*. Paris, Dargaud, 46 p.

GROENSTEEN, T. 1999/2015. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu, Marsupial, 184 p.

GUIDÈRE, M. 2010. *Introduction à la traductologie*. 2ª ed., Bruxelas, De Boeck, 184 p.

KAINDL, K. 2004. Multimodality in the translation of humour in comics. In: E. VENTOLA; C. CHARLES; M. KALTENBACHER (org.), *Perspectives on multimodality*. Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, p. 173-192.

<https://doi.org/10.1075/ddcs.6.12kai>

KAINDL, K. 2010. Comics in translation. In: Y. GAMBIR; L. VAN DOORSLAER (org.), *Handbook of translation studies vol. 1*. Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, p. 36-40.

<https://doi.org/10.1075/hts.1.comi1>

MARON, A. 1999. Demolidor perde tudo outra vez. *Folha de S. Paulo*, 4 de ago. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq04089913.htm>. Acesso em: 19/03/2017.

McCLOUD, S. 1995 [1993]. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo, Makron Books, 266 p.

MILLER, F.; MAZZUCHELLI, D. 1986. *Daredevil*. New York, Marvel Comics, n. 231, 32 p.

MILLER, F.; MAZZUCHELLI, D. 1987. A Queda de Murdock – Parte 5. In: *Superaventuras Marvel*. São Paulo, Editora Abril, n. 66, p. 3-28.

MUNDAY, J. 2012. *Introducing translation studies*. Londres, Routledge. [Kindle edition].

<sup>6</sup> Pode-se inclusive fazer uma consideração a respeito de fidelidade e condições econômicas: reproduzir, digamos, o formato gráfico de uma HQ em outro país pode incidir em custos gráficos maiores ou menores, e em esta HQ chegar ao público leitor por um preço relativamente maior ou menor que o cobrado pela mesma HQ em seu país de origem. O preço da HQ, mais elevado ou mais reduzido, predisporia à apreciação e situações de leitura diferentes em dois países – o que também poderia ser considerado como nível de fidelidade. Neste mesmo sentido, cabe discutir as versões de uma HQ em formato digital e impresso. Estas considerações, porém, merecem maior análise empírica.

- O'MALLEY, B.L. 2005. *Scott Pilgrim vs. the world*. Portland, Oni Press, 200 p.
- ROTA, V. 2008. Aspects of adaptation. The translation of comics formats. In: F. ZANETTIN, *Comics in translation*. Manchester, St. Jerome Publishing, p. 79-98.
- SCHLEIERMACHER, F. 2010 [1813]. Sobre os diferentes métodos de tradução (trad. Celso R. Braidão). In: W. HEIDER-MANN (org.), *Clássicos da teoria da tradução*. 2ª ed., Florianópolis, UFSC/CCE/DLLE, p. 38-103.
- SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. 2018. "The Coming of Superman". In: DC COMICS. *Action Comics: 80 Years of Superman: The Deluxe Edition*. Burbank: DC Comics, p. 14-27.
- YUSTE FRÍAS, J. 2010. Au seuil de la traduction: la paratraduction. In: T. NAAIJKENS (org.), *Event or Incident. Événement ou Incident. On the Role of Translation in the Dynamics of Cultural Exchange. Du rôle des traductions dans les processus d'échanges culturels*. Bruxelas, Peter Lang, p. 287-316. Disponível em: [http://www.joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Au-seuil-de-la-traduction\\_la-paratraduction\\_JoseYusteFrias.pdf](http://www.joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Au-seuil-de-la-traduction_la-paratraduction_JoseYusteFrias.pdf). Acesso em: 19/03/2017.
- YUSTE FRÍAS, J. 2011. Traduire l'image dans les albums d'Astérix. À la recherche du pouce perdu en Hispanie. In: B. RICHEL (ed.), *Le tour du monde d'Astérix. Actes du colloque tenu à la Sorbonne les 30 et 31 octobre 2009*. Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, p. 255-271. Disponível em: [http://joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Tour-du-Monde-Asterix/JoseYusteFrias2011\\_Traduire\\_Image\\_Asterix.pdf](http://joseyustefrias.com/docu/publicaciones/Tour-du-Monde-Asterix/JoseYusteFrias2011_Traduire_Image_Asterix.pdf). Acesso em: 19/03/2017.
- ZANETTIN, F. 2008. Comics in translation: an overview. In: F. ZANETTIN, *Comics in translation*. Manchester, St. Jerome Publishing, p. 1-32.

Submetido: 31/03/2017

Aceito: 22/01/2018