

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

ABNER ALMEIDA DE MELO

AS ENTRELINHAS PERDIDAS: O DESAFIO DA TRADUÇÃO  
EM UMA GRAPHIC-NOVEL COM REFERÊNCIAS HISTÓRICAS

BAURU

2023

ABNER ALMEIDA DE MELO

AS ENTRELINHAS PERDIDAS: O DESAFIO DA TRADUÇÃO  
EM UMA GRAPHIC-NOVEL COM REFERÊNCIAS HISTÓRICAS

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como parte dos requisitos  
para obtenção do título de bacharel em  
Letras/Tradutor - Centro Universitário  
Sagrado Coração.

Orientador: Prof. Me. Gustavo Inheta  
Baggio

BAURU

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo  
com ISBD

Melo, Abner Almeida de

M528e

As entrelinhas perdidas: o desafio da tradução em uma  
Graphic-Novel com referências históricas / Abner Almeida de Melo.  
-- 2023.

28f. : il.

Orientador: Prof. Gustavo Inheta Baggio

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em  
Letras/Tradutor) - Centro Universitário Sagrado Coração -  
UNISAGRADO - Bauru - SP

1. Tradução. 2. Quadrinhos. 3. Pesquisa. 4. História. 5. V de  
Vingança. I. Baggio, Gustavo Inheta. II. Título.

ABNER ALMEIDA DE MELO

AS ENTRELINHAS PERDIDAS: O DESAFIO DA TRADUÇÃO  
EM UMA GRAPHIC-NOVEL COM REFERÊNCIAS HISTÓRICAS

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como parte dos requisitos  
para obtenção do título de bacharel em  
Letras/Tradutor - Centro Universitário  
Sagrado Coração.

Aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.

Banca examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. \_\_\_\_\_ (Orientadora)  
Centro Universitário Sagrado Coração

---

Titulação, Nome  
Instituição

---

Titulação, Nome  
Instituição

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus queridos pais, que sempre foram a fonte incansável de amor, apoio e incentivo. Suas palavras de encorajamento, seu exemplo de dedicação e sacrifício tornaram esta realização possível. Este trabalho é dedicado a vocês, que me ensinaram a importância da perseverança.

Dedico também a todos os professores que, com empenho, se dedicam à arte de ensinar, de nos fazer olhar as coisas de um jeito diferente e de sempre incentivar a busca pelo conhecimento. E aos amigos Brenda, Sofia e Marcelo, que tiveram o árduo trabalho de me aturar por três anos.

*“Porque a revolução é uma pátria e uma família.”*

*(Jorge Amado)*

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo mostrar como a pesquisa é uma das partes mais importantes do trabalho de tradutor e quais os desafios um tradutor pode encontrar ao traduzir uma obra com referências históricas inseridas nas entrelinhas, referências essas que muitas vezes podem passar despercebidas. A obra analisada foi a *graphic-novel V de Vingança*. Foram discutidos brevemente assuntos como narrativa, narrativa e tradução de quadrinhos e literatura e tradução na História. Por fim, foi feita uma análise de alguns trechos da obra e de suas respectivas traduções, expondo como uma tradução pode afetar positivamente ou negativamente a experiência do leitor.

Palavras-chave: Tradução. Quadrinhos. Pesquisa. História. V de Vingança.

## ABSTRACT

This study aims to show how research is one of the most important parts of a translator's job and what challenges a translator may encounter when translating a story with historical references inserted between the lines, references that can often go unnoticed. The analyzed object of study was the *graphic-novel V for Vendetta*. Subjects such as narrative, narrative and translation of comics and literature and translation in History were briefly discussed. Finally, an analysis was made of some excerpts from the object of study and their respective translations, exposing how a translation can positively or negatively affect the reader's experience.

Keywords: Translation. Comics. Research. History. V for Vendetta.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1 – Tirinha de André Dahmer .....</b>	<b>14</b>
<b>Figura 2 – Tirinha de Ric Freitas .....</b>	<b>16</b>
<b>Figura 3 – Diferentes tipos de bola são usados em cada país .....</b>	<b>17</b>
<b>Figura 4 – Adaptação musical em <i>Spawn: Estrada Para a Salvação</i>..</b>	<b>18</b>
<b>Figura 5 – Cena de V de Vingança - A Explosão .....</b>	<b>25</b>
<b>Figura 6 – Cena de V de Vingança - O Cabaré .....</b>	<b>26</b>
<b>Figura 7 – Cena de V de Vingança - A Lei.....</b>	<b>27</b>
<b>Figura 8 – Cena de V de Vingança - A Festa .....</b>	<b>28</b>
<b>Figura 9 – Cena de V de Vingança - O Reino.....</b>	<b>29</b>



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>1.1</b>	<b>Metodologia.....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>A NARRATIVA .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>A Narrativa dos Quadrinhos .....</b>	<b>15</b>
<b>3</b>	<b>TRADUÇÃO DE QUADRINHOS .....</b>	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>LITERATURA E HISTÓRIA.....</b>	<b>18</b>
<b>4.1</b>	<b>Tradução e História .....</b>	<b>20</b>
<b>5</b>	<b>V DE VINGANÇA E O MUNDO REAL .....</b>	<b>22</b>
<b>6</b>	<b>ANÁLISE - AS DESAFIANTES ENTRELINHAS.....</b>	<b>24</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>31</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Acredita-se que a primeira tradução completa da Bíblia tenha sido a Septuaginta, uma versão grega dos textos hebraicos do Antigo Testamento, que foi concluída no século III a.C. (SUNDBERG *et al.*, 2001). Dois milênios depois, com 2,4 bilhões de fiéis, o cristianismo é a religião com o maior número de seguidores do mundo, cerca de um terço da população mundial<sup>1</sup>.

No século XIX, é publicado por Karl Marx e Friedrich Engels (2005) O *Manifesto Comunista* e alguns anos mais tarde, por Karl Marx (2013) apenas, O *Capital*. Em conjunto, são consideradas obras fundamentais para o pensamento político e econômico moderno, que inspiraram e inspiram muitas lutas sociais ao redor do mundo (OSBORNE, 1998). Também publicada no século XIX, *A Origem das Espécies* de Charles Darwin (1859) propõe a teoria da evolução das espécies através do processo de seleção natural e as calorosas discussões sobre o assunto ainda são pautas diárias na vida de muitas pessoas (BROWNE, 2007).

Nestas grandes obras e em muitas outras mais, as referências históricas desempenham um papel vital, enriquecendo-as de várias maneiras. Elas fornecem contexto, caracterização, metáforas e simbolismo, ressonância cultural, complexidade narrativa e uma oportunidade para explorar temas universais (SUGIYAMA, 2017, p. 70). Esses elementos são essenciais para a narrativa, agregando profundidade e autenticidade. A tradução com precisão dessas referências é fundamental para garantir que a obra seja transmitida adequadamente e que os leitores na língua de destino possam apreciar plenamente as nuances históricas e culturais da narrativa.

Escrito entre 1982 e 1988, é publicado pela DC Comics, *V for Vendetta*, *graphic-novel* criada por Alan Moore em parceria com o desenhista e roteirista David Lloyd. *V de Vingança*, como traduzido literalmente, rapidamente se tornou uma dessas obras que acaba sendo reconhecida mundialmente, que deixa um legado na cultura pop e até mesmo na literatura, graças às suas muitas críticas sociais e políticas, aos simbolismos e às questões de identidade e liberdade. Essa é a obra escolhida para análise neste trabalho.

---

<sup>1</sup> Religion by Country 2023. *World Population Review*. Disponível em: <https://tinyurl.com/yywx8hbr>. Acesso em: 17 de maio de 2023.

Veremos primeiramente, de forma breve, o que é a narrativa e como ela atua para que consiga transmitir o conteúdo de uma história em quadrinhos de forma clara ao leitor. Na sequência, vamos abordar os principais elementos a considerar quando se traduz uma história em quadrinhos, o papel da História na literatura, a função da tradução como um difusor de conteúdo e como a pesquisa é de suma importância na vida do tradutor.

Por fim, será apresentado uma mostra da carga histórica presente na *graphic-novel* e de como o conteúdo nas entrelinhas do texto podem influenciar a experiência e a imersão do leitor quando traduzidos.

## 1.1 Metodologia

Pesquisa exploratória de cunho qualitativo fundamentada em revisão bibliográfica que visa mostrar todo o conteúdo histórico, político e ideológico que um leitor pode identificar e aprender graças ao acesso à tradução de uma obra (*V de Vingança*). Inicialmente, será discutida a narrativa das histórias em quadrinhos (*graphic novels*) e como elas transmitem suas mensagens através de fragmentos de imagem e texto, também a importância da pesquisa no trabalho de tradução e quais elementos devemos analisar ao fazer uma tradução de quadrinhos. Será abordado a importância da História na literatura e na tradução e salientado como os conflitos presentes na HQ foram inspirados em conflitos políticos reais, tanto no passado quanto na época em que a obra foi escrita. Serão apontados também, elementos textuais e gráficos presentes na obra que fazem referência a algum termo, fato histórico, pessoa, obra ou citação e como esses elementos foram traduzidos para o português.

## 2 A NARRATIVA

O que é narrativa? Uma narrativa constitui uma exposição de um evento, real ou imaginário, ou uma série de eventos interligados, comunicada por um narrador a um narratário (ainda que possam existir múltiplos de cada um). Uma narrativa pessoal corresponde a um relato em prosa que relata uma experiência vivida. A essência de uma narrativa repousa em uma série de eventos (a trama) transmitidos

por meio do ato de narrar (ou discurso), onde os eventos são escolhidos e organizados em uma sequência específica (o enredo). Ao conferir significado a experiências pessoais, as pessoas estruturam e dispõem narrativas pessoais de forma coerente (CZARNIAWSKA, 2004, p. 32).

Uma narrativa tem a capacidade de assumir a configuração de uma história, oferecendo uma abordagem lúdica e colaborativa para a aquisição de conhecimento por parte dos ouvintes. Múltiplas culturas adotam a arte da narração como um meio de preservar histórias, mitos e valores. Essas narrativas podem ser consideradas entidades dinâmicas no tecido narrativo das comunidades culturais, visto que transportam consigo a experiência compartilhada e a trajetória histórica da cultura em questão. Dentro do âmbito das culturas indígenas, as narrativas desempenham um papel proeminente na transmissão de sabedoria para as gerações mais jovens (BARBOSA *et al.*, 2018).

Ao examinar os elementos constituintes da narrativa, emerge uma rica tapeçaria de elementos como enredo, ponto de vista, ritmo, tensão, desenvolvimento de personagens e ambientação. A narrativa opera como um veículo para transmitir não apenas ação, mas também a interioridade das personagens, explorando seus pensamentos, motivações e transformações ao longo do tempo. O diálogo entre narrador e público, seja por meio de uma voz autoral, uma personagem interna ou a interação visual em mídias como filmes e quadrinhos, desencadeia um processo ativo de interpretação e construção de significado por parte do receptor da narrativa (CZARNIAWSKA, 2004, p. 34). Na tirinha abaixo, o autor faz referência às famosas propagandas da internet que usam o número do IP do usuário para personalizar o marketing, dizendo que tal evento ocorreu em uma cidade próxima. É um exemplo de narrativa que se utiliza de elementos textuais visuais para transmitir sentido.

**Figura 1** - Tirinha de André Dahmer



Fonte: DAHMER, André (2023). Disponível em: <https://tinyurl.com/36dr25yk>.

## 2.1 A Narrativa dos Quadrinhos

No final do século XIX, as HQs começaram a ganhar popularidade nos Estados Unidos, com personagens como o *Yellow Kid* criado por Richard Outcault (OLSON, 1995). Nos anos 50 e 60, as HQs passaram por uma revolução criativa, com artistas como Stan Lee e Jack Kirby criando personagens complexos e histórias emocionantes que elevaram a forma para um novo nível, como o Quarteto Fantástico, o Homem de Ferro, Thor e os X-Men. A popularidade das HQs continuou a crescer ao longo das décadas seguintes, com a forma sendo usada para contar histórias em uma ampla variedade de gêneros e estilos. Hoje, as HQs são uma forma importante de arte e literatura, com uma base de fãs dedicada em todo o mundo. As HQs voltadas para o público adulto, muitas vezes chamadas de *graphic novels*, são uma forma de arte e literatura que cresceu em popularidade nas últimas décadas. Essas obras geralmente apresentam narrativas complexas e emocionantes, muitas vezes com temas adultos, que são contadas usando técnicas de desenho e *storytelling*<sup>2</sup> sofisticadas (MURRAY, 2010).

Os quadrinhos apresentam semelhanças com diversas outras formas de expressão artística. No entanto, em contraste com a literatura, a característica distintiva dos quadrinhos é a incorporação de imagens, frequentemente organizadas em quadros nas páginas. Similar ao cinema, os quadrinhos também têm a habilidade de contar histórias por meio de imagens, mas diferentemente do filme, as imagens nos quadrinhos coexistem separadamente no espaço da página, enquanto no cinema, todas as imagens compartilham o mesmo espaço da tela e se sucedem ao longo do tempo (POSTEMA, 2018).

A narrativa em HQs desempenha um papel crucial ao possibilitar a transmissão de enredos, ideias e emoções de maneira complexa e multidimensional. O uso de imagens permite a representação visual de cenas, personagens e ações, enriquecendo a compreensão do leitor e possibilitando interpretações mais ricas e vívidas. Por outro lado, o texto oferece uma dimensão textual que complementa as

---

<sup>2</sup> Storytelling é a arte de contar, desenvolver e adaptar histórias utilizando elementos específicos — personagem, ambiente, conflito e uma mensagem — em eventos com começo, meio e fim, para transmitir uma mensagem de forma inesquecível ao conectar-se com o leitor no nível emocional.

imagens, fornecendo diálogos, monólogos internos, narração e outros elementos linguísticos que contribuem para a construção de significado (IANNONE, 2000).

Para ampliarmos um pouco a discussão de como se dá o sentido nos quadrinhos, temos que passar um pouco pelo campo da semiótica. A semiótica é uma disciplina que explora o processo de interpretação dos signos (chamado semiose) (ECO, 1979). Esses signos englobam uma variedade de ações, comportamentos ou procedimentos que envolvem representações. A semiótica busca compreender como as pessoas atribuem significados a algo (o signo) dentro do contexto cultural local, onde um signo é concebido como qualquer entidade que transmite uma mensagem. Isso pode abranger elementos que possuem significados tanto na linguagem verbal quanto na não-verbal, constituindo algo que substitui ou refere-se a outra coisa, frequentemente conhecido como seu significado, percebido pelo intérprete do signo (CAESAR, 1999).

A área da semiótica compreende o estudo de sinais e os processos que envolvem os signos. Essa disciplina proporciona uma compreensão profunda de como os elementos visuais, linguísticos e culturais interagem para formar significados e mensagens que permeiam nossa vida cotidiana. Nos quadrinhos, os signos consistem na divisão da história por quadros, balões de fala, onomatopeias, expressões faciais e corporais, o estilo artístico do ilustrador, a paleta de cores usada, etc. Todos esses elementos trabalham em conjunto para criar uma narrativa rica e envolvente nos quadrinhos, cada um contribuindo de maneira única para a experiência do leitor. Abaixo podemos ver como as onomatopeias trabalham, nesse caso, aumentando a intensidade em que o personagem bate na porta e o som que a mesma faz.

**Figura 2:** Tirinha de Ric Freitas



**Fonte:** FREITAS, Richardson (2021). Disponível em: <http://tinyurl.com/4hr3dyzi>

### 3 TRADUÇÃO DE QUADRINHOS

A tradução de histórias em quadrinhos de uma língua para outra é um processo complexo que requer não apenas proficiência linguística, mas também uma compreensão profunda da natureza visual e narrativa desse meio artístico. Neste contexto, as considerações envolvendo a transposição interlinguística de elementos gráficos e textuais dessas narrativas visuais desafiam os tradutores a alcançarem um equilíbrio delicado entre fidelidade ao original e adaptabilidade à nova língua de destino. Com base nas obras de ZANETTIN (2008) e KAINDL (2010), vejamos alguns elementos a serem considerados ao se traduzir uma história em quadrinhos:

**Diálogos e Balões de Fala:** Preservar o significado semântico, o tom e o estilo dos diálogos e balões de fala originais dos personagens, adaptando piadas, trocadilhos e referências culturais de forma habilidosa, mantendo a coesão e coerência com o texto original.

**Onomatopeias:** Equilibrar a preservação do impacto sonoro original com a contextualização criativa na língua de destino, incorporando elementos que se integrem harmoniosamente ao contexto visual e narrativo das vinhetas.

**Narrativa Visual:** Manter a integridade do fluxo narrativo e a coerência espacial das páginas, incluindo a disposição das vinhetas, o sequenciamento das cenas e a direção da leitura para proporcionar uma experiência de leitura fluída e imersiva.

**Cultura e Contexto:** Adaptação cuidadosa de elementos culturais, referências, costumes e normas sociais para garantir a compreensão e identificação do público na nova cultura, mantendo a autenticidade da narrativa.

**Figura 3** - Diferentes tipos de bola são usados em cada país



**Fonte:** KAINDL, 2004, p. 185, apud ASSIS, 2016, p. 16.

**Figura 4 -** Adaptação musical em *Spawn: Estrada Para a Salvação*



**Fonte:** *Spawn: Salvation Road / Estrada Para a Salvação*,  
versões em inglês e português (2003, Image Comics / Editora Abril)

**Nomes e Personagens:** Adaptação de nomes próprios, considerando as convenções linguísticas da língua de destino para equilibrar fidelidade ao original com acessibilidade aos leitores.

**Tamanho do Texto:** Gerenciamento do espaço disponível nos balões de fala, adaptando a tradução de forma legível e esteticamente agradável, sem comprometer o significado ou a fluidez da narrativa visual.

**Revisão:** Estágio crítico que envolve a identificação e correção de erros de ortografia, gramática, coesão textual e coerência, garantindo a legibilidade e o impacto visual da tradução nos balões de fala e nas vinhetas.

#### 4 LITERATURA E HISTÓRIA

Os estudantes da antiguidade, sentados à luz de velas ou lâmpadas, só estudavam história por meio da literatura. Simplesmente não havia outra maneira de estudar história, e o assunto tem sido ensinado efetivamente dessa maneira desde então (SUGIYAMA, 2017, p. 68). Somente nos últimos séculos é que esse assunto vibrante foi privado de sua conexão humana pelo onipresente livro didático. Como



Neil Postman instiga em seu livro *The End of Education* (1995), aqueles que desejam melhorar o ensino devem se livrar de todos os livros didáticos, que, em sua opinião, são "os inimigos da educação, instrumentos para promover o dogmatismo e a aprendizagem superficial" (p. 116).

Ao ensinar história por meio da literatura - biografias, obras clássicas e até mesmo ficção histórica - você reacende a história com sua paixão inerente, interesse humano e maravilha. Um estudante lendo um livro envolvente como *O Cortiço* (1890) aprenderá sobre a vida nos cortiços do Rio de Janeiro no século XIX e observará temas como urbanização, escravidão e as condições de vida das classes trabalhadoras pobres, absorvendo muito mais a essência histórica da época do que qualquer livro didático pudesse transmitir.

A literatura, como definida pela *Oxford Reference*, são "obras escritas, especialmente aquelas consideradas de mérito artístico superior ou duradouro". Nunca um único livro didático de história ganhou um Prêmio Pulitzer ou um Prêmio Nobel de Literatura. Obras escritas alcançam o status de mérito literário por sua capacidade de falar sobre a condição humana e as experiências, provocações e aspirações do coração humano. Dessa forma, as melhores obras atraem o leitor para o drama da história e, por meio das emoções, abrem a mente. David McCullough, vencedor do Prêmio Pulitzer por sua obra *John Adams* (2001), afirma que a maneira mais eficaz de ensinar história é "contar histórias":

Isso é o que a história é: uma estória. E o que é uma estória? E. M. Forster deu uma maravilhosa definição para isso: Se eu disser que o rei morreu e depois a rainha morreu, isso é uma sequência de eventos. Se eu disser que o rei morreu e a rainha morreu de tristeza, isso é uma estória. Isso é humano. Isso exige empatia por parte do contador da estória e... do ouvinte da estória (BURT *et al.*, 2022, pág. 10)

Charlotte Mason, a reformadora educacional do século XIX, promoveu a ideia de emoção e empatia como componentes críticos da capacidade da história de falar ao coração humano. Ela defendeu o uso de "livros vivos" - literatura, história, biografia - "para abrir caminhos ilimitados de descoberta na mente de uma criança". Ela ensinou que "a educação deve visar a proporcionar conhecimento tocado pela emoção" (MACAULAY, 1984).

A literatura em especial, desempenha um papel fundamental nos estudos políticos e históricos mundiais, pois oferece insights profundos sobre as complexidades das sociedades, culturas e sistemas políticos ao longo do tempo. Por

meio de obras literárias, tanto ficcionais quanto não ficcionais, é possível explorar não apenas os eventos históricos em si, mas também as experiências humanas, as motivações por trás das ações políticas e as consequências sociais de decisões políticas (SUGIYAMA, 2017, p. 72). Através de romances, ensaios e poesia, escritores frequentemente abordam temas como poder, autoritarismo, justiça social, democracia e direitos humanos, estimulando o debate e a conscientização pública.

Obras literárias muitas vezes servem como testemunhos culturais, capturando a atmosfera de uma época, os valores predominantes e as tensões sociais, fornecendo assim uma rica fonte de material para análises históricas e políticas, como fez Alan Moore em *V de Vingança*. Os quadrinhos oferecem uma maneira envolvente e acessível de aprender história, pois combinam narrativa visual e textual para ilustrar eventos históricos, figuras importantes e contextos culturais. Ao acompanhar personagens fictícios ou reais em cenários históricos, os leitores podem visualizar e se envolver emocionalmente com os acontecimentos, tornando a aprendizagem mais vívida e memorável. Além dos quadrinhos inspirarem o interesse em história e motivar pesquisas mais aprofundadas sobre os tópicos abordados, sendo eles bem pesquisados e precisos podem fornecer insights valiosos sobre épocas passadas, permitindo que os leitores explorem o passado de forma educativa e atraente.

#### **4.1 Tradução e História**

Temos que lembrar que se quisermos aprender “estórias” sobre variados lugares do mundo, precisamos consumir obras de variados lugares do mundo. Tendo em mente que a maioria das obras que apresentam um background histórico são escritas por autores nativos de seus países, é fácil concluir que a língua em que se encontram os textos é a língua nativa do país de origem, certo? Então, qual a ferramenta usada para difundir tudo isso globalmente?

A relevância da tradução, nesse contexto, reside na sua capacidade de facilitar o acesso aos registros históricos, muitas vezes originalmente concebidos em línguas e dialetos específicos, os quais poderiam ser ininteligíveis ou de difícil acesso para um público mais amplo. Por meio de uma meticulosa transformação das palavras e conceitos, o tradutor se incumbem da árdua tarefa de retratar, com

fidelidade e nuance, o significado e a essência das obras históricas em questão, adaptando-os à língua de destino.

Segundo Bassnett (1998, p. 17), a tradução assume um papel preponderante na facilitação do acesso a obras de conteúdo histórico, engendrando, dessa forma, o veículo por meio do qual o ensino e a disseminação da história são efetuados de maneira eficaz. Este papel da tradução se desdobra na medida em que, ao transcender barreiras linguísticas inerentes aos documentos históricos, ela abre as portas para que uma multiplicidade de indivíduos, pertencentes a diferentes contextos culturais e linguísticos, possam explorar, compreender e absorver as narrativas históricas encapsuladas nessas obras.

A tradução histórica exige um conhecimento profundo do contexto e da cultura da época em que a obra foi produzida, permitindo que os matizes culturais e históricos sejam incorporados de maneira autêntica na tradução, preservando a autenticidade do conteúdo original (NEWMARK, 1981).

Uma das maiores competências que o tradutor profissional deve ter é a da pesquisa (BASSNETT, 2013, p. 20). A pesquisa é como o farol orientador do tradutor, iluminando o caminho para uma tradução precisa e eficaz, permite que o tradutor mergulhe profundamente na obra original, entendendo o que está nas entrelinhas, compreendendo o contexto cultural e histórico que permeia a narrativa e familiarizando-se com o estilo peculiar do autor. A pesquisa é a bússola que aponta na direção das palavras e termos corretos. Seja em traduções técnicas, científicas, jurídicas ou literárias, a escolha das palavras é crucial. A pesquisa ajuda o tradutor a encontrar os termos precisos que se encaixam perfeitamente no contexto, evitando imprecisões que possam comprometer a qualidade da tradução.

Outro aspecto vital é a compreensão das referências culturais e históricas. Muitas obras contêm alusões a eventos, lugares ou figuras que podem ser estranhos ao público na língua de destino (ANGELELLI, 2015). Aqui, a pesquisa age como um guia turístico, explicando essas referências e garantindo que os leitores possam apreciar plenamente o contexto da história. A língua é viva e está sempre evoluindo. Portanto, é fundamental que o tradutor esteja atualizado. A pesquisa fornece essa atualização, mantendo o tradutor ciente das mudanças linguísticas, gírias e neologismos que podem surgir. Ela também ajuda o tradutor a capturar a voz do autor e o tom adequado para a obra. Cada escritor tem um estilo único, e a pesquisa

é como o radar que auxilia na captura desse estilo e na adaptação para a língua de destino, seja ela formal, informal, técnica ou literária. É a base sólida sobre a qual a arte da tradução é construída (BASSNETT, 2013, p. 22).

Mais que em qualquer outra, em uma obra que contenha referências históricas, a pesquisa é de suma importância pois essas alusões ao passado são intrínsecas à narrativa, moldando o contexto e o significado do texto (NEWMARK, 1981). Uma pesquisa aprofundada permite ao tradutor compreender o cenário histórico, os eventos e as personalidades mencionadas na obra original, garantindo que as referências sejam traduzidas com precisão e mantendo a fidelidade à intenção do autor.

## 5 V DE VINGANÇA E O MUNDO REAL

*V de Vingança* é uma *graphic novel* britânica escrita por Alan Moore e ilustrada por David Lloyd. Inicialmente publicada entre 1982 e 1985 em preto e branco como uma série da antologia *Warrior*, sua serialização foi concluída em 1988-89 em uma série limitada de dez edições coloridas publicadas pela DC Comics nos Estados Unidos. Edições subsequentes geralmente eram publicadas sob o selo especializado da DC, *Vertigo*, até o encerramento do mesmo em 2018. Desde então, ela foi transferida para o *DC Black Label*. No Brasil, foi publicada em 1989 em cinco edições em cores pela Editora Globo e mais tarde pela Via Lettera, em dois volumes em preto e branco; em 2006 teve uma edição especial pela Panini, em volume único, colorido e com material extra. Atendendo a pedidos, em 2012 a Panini relançou esta edição especial. No Brasil a obra foi traduzida e adaptada por Helcio de Carvalho e Levi Trindade.

A história retrata uma versão distópica e pós-apocalíptica do Reino Unido no fim dos anos 90, precedida por uma guerra nuclear ainda na década de 1980 que devastou a maior parte do restante do mundo. O fictício partido político nórdico supremacista, neo-fascista<sup>3</sup>, ostensivamente cristofascista e homofóbico, conhecido como Norsefire, exterminou seus oponentes em campos de concentração e agora

---

<sup>3</sup> CALL, Lewis. A IS FOR ANARCHY, V IS FOR VENDETTA. *Anarchist Studies* 16(2) p. 154–172, 2008.

governa o país como um estado policial, a população vive sob repressão política, com censura da mídia e vigilância constante.

O personagem central da história é conhecido apenas como "V", um misterioso revolucionário mascarado. V luta para derrubar o regime opressor, restaurar a liberdade e a justiça no país, usando táticas ousadas e às vezes violentas para atingir seus objetivos. Posteriormente inspira uma jovem chamada Evey Hammond a se juntar à sua causa.

Quando *V de Vingança* foi concebido pela primeira vez, a Guerra Fria ainda era uma presença forte na mente de todos ao redor do mundo. Os Estados Unidos e a União Soviética ainda estavam envolvidos na luta de décadas pela supremacia geopolítica. Na época, a guerra nuclear era uma constante ameaça existencial, uma ameaça que finalmente se concretiza na história em questão e fornece o contexto mais amplo no qual a história se desenrola (SHANTZ, 2015). A ameaça constante de violência vinda do exterior é parte do incentivo para o governo inglês na história adotar uma postura totalitária.

Particularmente significativo para o simbolismo de *V de Vingança* foi o evento histórico na história inglesa conhecido como a Conspiração da Pólvora (Gunpowder Plot). Em 5 de novembro de 1605, Guy Fawkes e seus cúmplices foram pegos tentando assassinar o Rei James I e o Parlamento, explodindo o prédio no qual eles deveriam se reunir. Isso era uma retaliação pela perseguição aos católicos sob o governo protestante da época. O plano falhou e os conspiradores foram executados, mas o evento deixou um impacto duradouro na mentalidade inglesa (CALL, 2008, p. 154).

O governo de Margaret Thatcher, que liderou o Reino Unido como Primeira-Ministra de 1979 a 1990, também deixou uma marca significativa na criação da obra.

O contexto político da era Thatcher, caracterizado por políticas de mercado livre, privatizações de empresas estatais, cortes nos gastos públicos e uma abordagem conservadora em relação à sociedade, teve um impacto direto nas mensagens e na narrativa da história. Além disso, as políticas econômicas de Thatcher, que contribuíram para o aumento da desigualdade social e a erosão do Estado de bem-estar, estão refletidas nas críticas à desigualdade e à injustiça social presentes em *V de Vingança*. (MUISE, 2012, pág. 25).

A história também aborda a crescente influência das corporações e a perda de controle público, uma questão relevante em um período de privatização de empresas estatais.

Outro ponto chave na obra é o alinhamento de V à ideologia anarquista devido a uma série de traços e ações que refletem os princípios de tal. Sua oposição fundamental é direcionada a um Estado totalitário e opressivo que detém um controle absoluto sobre a sociedade. Isso está em linha com a visão anarquista que busca a eliminação do Estado em favor de estruturas sociais mais horizontais e descentralizadas, onde a liberdade individual é altamente valorizada. V personifica a busca pela liberdade pessoal e a autonomia, que são valores centrais do anarquismo (CALL, 2008, p. 163). Ele incentiva os cidadãos a desafiar as restrições impostas pelo Estado, defender a liberdade de pensamento, expressão e escolha pessoal.

A utilização da desobediência civil e da ação direta como ferramentas de protesto e resistência é outro elemento característico do anarquismo, e V adota essas táticas em sua luta contra o governo opressor. Suas ações incluem sabotagem, destruição de propriedade estatal e tentativas de inspirar a população a se levantar contra a opressão, tudo em linha com as estratégias anarquistas, além da máscara de Guy Fawkes usada pelo personagem por toda a história, hoje um símbolo icônico da ideologia (KELLER, 2008).

## **6 ANÁLISE - AS DESAFIANTES ENTRELINHAS**

À medida que exploramos trechos específicos, torna-se evidente o papel crucial da pesquisa na vida do tradutor e de como isso pode ser um desafio. A importância da precisão histórica e cultural é destacada à medida que desvendamos como a tradução pode capturar ou perder nuances vitais. Os exemplos apresentados abaixo não apenas iluminam a complexidade do trabalho de tradução, mas também evidenciam a relevância de investigações profundas e abordagens meticulosas para garantir a fidelidade e autenticidade na transferência dessas narrativas visualmente ricas.

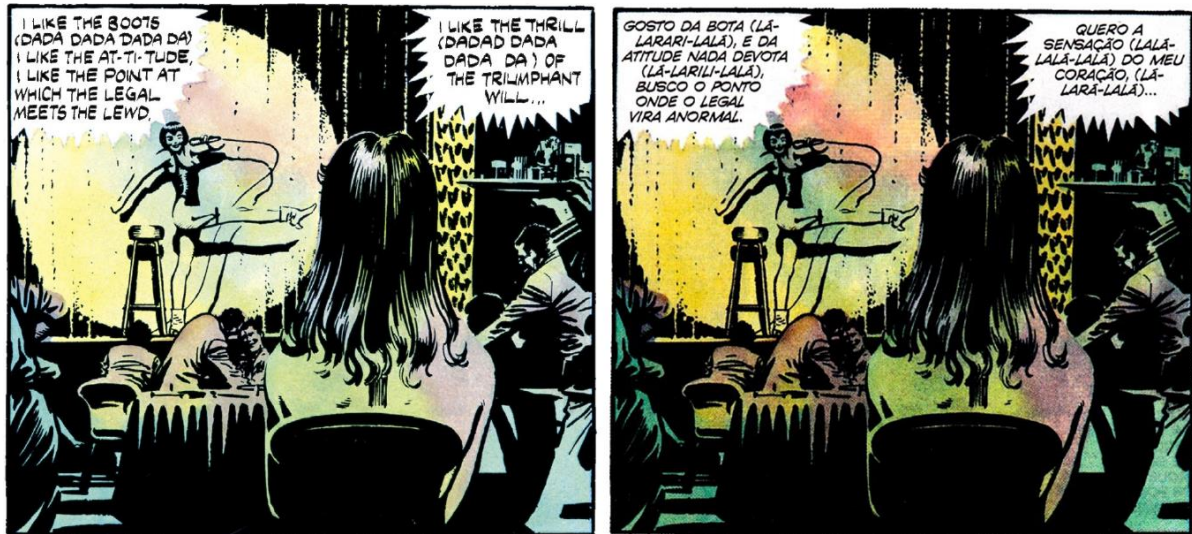
Figura 5 - Cena de V de Vingança - A Explosão



Fonte: *V for Vendetta / V de Vingança*, versões em inglês e português (1989, DC Comics / 2012, Panini Comics)

A fala é uma versão de um poema infantil inglês de autoria desconhecida datado pela Oxford Dictionary of Quotations como sendo de 1826, sendo os dois primeiros versos “tradicionais desde o séc. 17” (CUBBERLEGE, 2014). Na cena, V conseguiu fazer o que Fawkes planejou em 1605: explodir o Parlamento. A posição onde ele observa a explosão, no topo do prédio da Old Palace Yard, é o mesmo local onde Fawkes e seus companheiros foram capturados séculos antes (HAYNES, 2010). Nesse tipo de tradução, o tradutor não busca apenas traduzir o significado literal das palavras, mas também tenta capturar a essência, o ritmo, a musicalidade e o estilo do poema original. Isso pode envolver a recriação de metáforas, rimas e estruturas poéticas que fazem sentido na língua de destino, mesmo que sejam diferentes das usadas no poema original. Esse é um exemplo de quando a tradução não oculta algo que estava nas entrelinhas, pois a referência maior é visual (a posição que V observa a explosão).

Figura 6 - Cena de V de Vingança - O Cabaré



Fonte: *V for Vendetta / V de Vingança*, versões em inglês e português (1989, DC Comics / 2012, Panini Comics)

No segundo balão do quadro, a mulher canta um verso (*I like the thrill... of the triumphant will...*) referente ao famoso filme-propaganda nazista *The Triumph of the Will*, produzido em 1934 por Leni Riefenstahl para Hitler. O filme retrata o comício do Partido Nazista em Nuremberg, em 1934, como uma “experiência quase religiosa e mística” (COOK, 2016), exatamente como a cantora descreve. Na tradução, entretanto, isso foi perdido. O tradutor decidiu mudar a letra da canção original de forma que se formassem rimas em português, deixando de lado essa referência ao nazismo (referência essa que contribui muito para o contexto do cabaré em que se passa a cena). Portanto, diferente do excerto anterior, a mudança total do sentido original pode sim influenciar na imersão da obra.



Figura 7 - Cena de V de Vingança - A Lei



Fonte: *V for Vendetta* / *V de Vingança*, versões em inglês e português  
(1989, DC Comics / 2012, Panini Comics)

A fala de V (*Do what thou wilt, that shall be the whole of the Law*), é uma referência ao axioma homônimo de Aleister Crowley sobre a Lei de Thelema, do livro de 1904 *The Book of the Law*. Crowley foi um mágico e ocultista controverso do final do século XIX e início do século XX (SUTIN, 2000). A tradução mais comum dessa frase é “faze o que tu queres há de ser o todo da Lei”, em outras palavras, essa afirmação promove a ideia de que as pessoas devem ser livres para seguir seus próprios desejos e vontades, pois está na Lei do universo (GUILLEY, 1990). O tradutor optou por adaptar a frase de uma forma que a mesma ficasse mais simples e de mais fácil entendimento, e no contexto da obra, a fala fica sendo uma espécie de alusão à anarquia praticada por V, o que fica ainda mais evidente na tradução, com a adição da palavra “única” e do ponto de exclamação no final da frase (ambas coisas que não existem na fala original), dando uma entonação mais forte e peremptória para a fala de V.

**Figura 8** - Cena de V de Vingança - A Festa

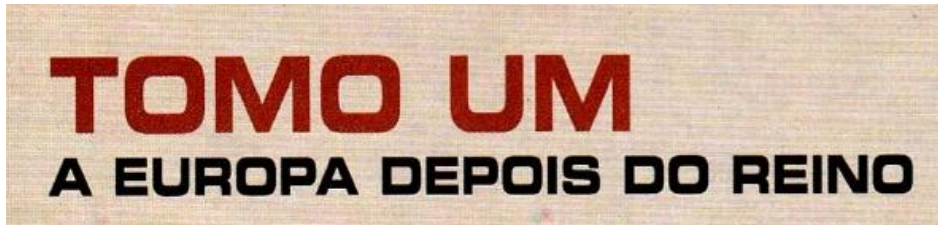


**Fonte:** *V for Vendetta / V de Vingança*, versões em inglês e português  
 (1989, DC Comics / 2012, Panini Comics)

No balão original, o homem diz que “contratou um *Punch and Judy Man*”, que faz referência ao tradicional show de marionetes que tem como personagens o Sr. Punch e sua esposa Judy, show esse que se originou na Itália durante o século 16 (WHEELER, 1911). Os personagens do show são extremamente violentos; Punch geralmente espanca todos os outros personagens até a morte. Alguns quadrinhos depois é mostrado V vestido como o Sr. Punch, com um porrete na mão e destruindo marionetes que representam seus inimigos. Na versão em português o tradutor optou por retirar o nome original das marionetes deixando apenas “show de marionetes”, o que é compreensível, já que são personagens que não fazem parte da tradição brasileira, mas definitivamente é uma referência que se perde, pois como citado anteriormente, V vai estar fantasiado de uma das marionetes e agindo como ela em específico e não como uma marionete qualquer, como dá a entender na tradução.

Figura 9 - Cena de V de Vingança - O Reino

# BOOK 1: EUROPE AFTER THE REIGN



Fonte: *V for Vendetta / V de Vingança*, versões em inglês e português (1989, DC Comics / 2012, Panini Comics)

O título em inglês do primeiro livro (*Europe After the Reign*, “Europa Depois do Reino” em português) faz referência à um quadro de Max Ernst chamado *Europe After the Rains* (1942), onde mostra um cenário pós apocalíptico de uma paisagem com pedras e árvores de aparência derretida. Além do jogo de pronúncia da palavra *reign* com *rain*, o título seria uma alusão à situação da Europa presente na HQ, depois que a guerra nuclear (a chuva, *rain*) acarretou muitas alterações políticas negativas, resultando num estado totalitário (o reino, *reign*). A tradução pro português foi ao pé-da-letra, e por mais que ainda faça sentido depois que você entende todo o contexto europeu mostrado na história, a referência ao quadro e às chuvas ácidas e apocalípticas é perdida. Caso o leitor conhecesse o quadro antes de começar a ler a história, ele já poderia ter uma ideia de que algo apocalíptico acontecera, pois teria entendido de imediato a referência presente no título.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tradução de histórias em quadrinhos repletas de referências históricas revela-se uma tarefa desafiadora e enriquecedora. Ao longo deste trabalho, exploramos a importância da narrativa como um veículo de transmissão de conteúdo, destacando como os elementos visuais e textuais se unem para criar uma experiência única para o leitor. Analisamos os principais fatores a serem considerados durante o processo de tradução, ressaltando a influência da História na literatura e a função essencial da tradução como meio de disseminação de

conteúdo cultural. Nossa investigação demonstrou de forma inequívoca que a pesquisa desempenha um papel fundamental na vida do tradutor, permitindo uma compreensão profunda das nuances e das referências históricas que permeiam as *graphic novels*. Por fim, ao examinar a carga histórica e os elementos subtextuais presentes nas obras, ilustramos como a tradução pode influenciar significativamente a experiência e a imersão do leitor. Assim, concluímos que, ao enfrentar os desafios de traduzir quadrinhos com referências históricas, o tradutor se torna um mediador de conhecimento, enriquecendo o mundo da literatura e contribuindo para a difusão de culturas diversas, ao mesmo tempo que mantém a fidelidade à obra original. É uma jornada complexa e fascinante que exige comprometimento, pesquisa e habilidade, mas que, sem dúvida, enriquece o universo da tradução e da apreciação de histórias em quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

SUNDBERG, Albert C. *et al.* **The Canon Debate**. 1ª Ed. Grand Rapids, Michigan. Baker Academic, 2001.

OSBORNE, Peter. **Remember the Future? The Communist Manifesto as Historical and Cultural Form**. *The Communist Manifesto Now: Socialist Register*. Londres, 1998. Disponível em: <https://tinyurl.com/mrxwrbyt>. Acesso em: 27 de maio de 2023.

GELLER, Stephen. **Sacred Enigmas: Literary Religion in the Hebrew Bible**. 1ª Ed. Abingdon, Inglaterra. Routledge, 1996.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do Partido Comunista**. 4ª Ed. Tradução de Álvaro Pina. São Paulo, SP. Editora Boitempo, 2005.

MARX, Karl. **O Capital: crítica da economia política**. 16ª Ed. Tradução de Rubens Enderle. São Paulo, SP. Editora Boitempo, 2013.

DARWIN, Charles. **A Origem das Espécies**. 6ª Ed. Tradução de Ana Afonso. Editora Planeta Vivo, 2009.

BROWNE, Janet. **A Origem das espécies de Darwin**. 1ª Ed. Tradução de Maria Luiza Borges. Companhia das Letras - Selo Zahar, 2007.

OLSON, Richard. **History of Comics Begins with Yellow Kid**. *The Ohio State University*. Columbus, Ohio: 02 jan. 1995. Disponível em: <https://tinyurl.com/4rmp5h9p>. Acesso em: 26 de maio de 2023.

Religion by Country 2023. *World Population Review*. Disponível em: <https://tinyurl.com/yywx8hbr>. Acesso em: 17 mai. 2023.

MURRAY, Christopher. “**graphic novel**”. *Encyclopaedia Britannica*, 24 set. 2010. Disponível em: <https://tinyurl.com/57xsz8dr>. Acesso em: 27 de maio de 2023.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Ed. Definitiva. Tradução de Jotapê Martins e Helcio de Carvalho. Barueri, SP. Panini, 2011.

MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. 2ª Ed. Tradução de Helcio de Carvalho e Levi Trindade. Barueri, SP. Panini, 2012.

PIMENTEL, Carol. **Tradução de Histórias em Quadrinhos - Teoria e Prática**. 1ª Ed. Belford Roxo, RJ. Transitiva, 2018.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 1ª Ed. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa Paro. São Paulo, SP. Makron Books, 1995.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos**. 1ª Ed. Tradução de Gisele Rocha. São Paulo, SP. Editora Peirópolis, 2018.

HAYNES, Alan. **Gunpowder Plot: Faith in Rebellion**. 4ª Ed. Gloucestershire, Inglaterra. The History Press, 2010.

CUBBERLEGE, Geoffrey. *et al.* **The Oxford Dictionary of Quotations**. 8ª Ed. Nova Iorque, Estados Unidos. Oxford University Press, 2014.

PIMENTEL, Carol. **Tradução de Histórias em Quadrinhos - Teoria e Prática**. 1ª Ed. Belford Roxo, RJ. Transitiva, 2018.

CZARNIAWSKA, Barbara. **Narratives in Social Science Research**. 1ª Ed. SAGE Publications Ltd, 2004.

BALDICK, Chris. **The Concise Dictionary of Literary Terms** (Oxford Paperback Reference). 2ª Ed. Oxford University Press, 2004.

BARBOSA, João M. *et al.* **A oralidade como fonte para a escrita das Histórias Indígenas**. *Tellus* 18(37), p. 121–145 (2018). Disponível em: <https://tinyurl.com/bde9xjzm>. Acesso em: 05 ago. 2023.

PIQUEMAL, Nathalie. **From Native North American Oral Traditions to Western Literacy: Storytelling in Education**. *Alberta Journal of Educational Research* 49(2), 2003. Disponível em: <https://tinyurl.com/4v65jwu6>. Acesso em: 05 ago. 2023.

IANNONE, Roberto, IANNONE, Leila. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. 2ª Ed. Moderna Paradidático, 2000.

ECO, Umberto. **The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts**. Reprint. Indiana University Press, 1979.

CAESAR, Michael. **Umberto Eco: Philosophy, Semiotics and the Work of Fiction**. 1ª Ed. Polity, 1999.

KAINDL, K. **Comics in translation**. *Handbook of translation studies vol. 1*. John Benjamin's Publishing Company, 2010. Disponível em: <https://tinyurl.com/mk8n7rmb>. Acesso em: 15 ago. 2023.

ZANETTIN, Federico. **Comics in Translation**. 1ª Ed. Routledge, 2008.

SUGIYAMA, Michelle. **Literary Prehistory: The Origins and Psychology of Storytelling** em EVANS, Robert. **Critical Approaches to Literature: Psychological**. Salem Press. p. 67-83, 2017.

BURT, Laura. **Medieval British and World History 410-1509.** *Knowing History.* 2<sup>a</sup> Ed. Collins, 2023.

MACAULAY, Susan. **For the Children's Sake: Foundations of Education for Home and School.** 1<sup>a</sup> Ed. Crossway Books, 1984.

BASSNETT, Susan. **Postcolonial Translation: Theory and Practice.** 1<sup>a</sup> Ed. Londres/Nova York. Routledge, 1998.

NEWMARK, Peter. **Approaches to Translation.** 1<sup>a</sup> Ed. Prentice Hall, 1981.

SHANTZ, Jeff. **Specters of Anarchy: Literature and the Anarchist Imagination.** 1<sup>a</sup> Ed. Algora Publishing, 2015.

CALL, Lewis. **A IS FOR ANARCHY, V IS FOR VENDETTA.** *Anarchist Studies* 16(2) p. 154–172, 2008.

MUISE, Chris. **V For Vendetta.** 1<sup>a</sup> Ed. *Quicklet.* Hyperink, 2012.

KELLER, James R. **V for Vendetta as Cultural Pastiche: A Critical Study of the Graphic Novel and Film.** 1<sup>a</sup> Ed. McFarland & Company, 2008.

COOK, David A. **A History of Narrative Film.** 5<sup>a</sup> Ed. W. W. Norton & Company, 2016.

SUTIN, Lawrence. **DO WHAT THOU WILT: A Biography of Aleister Crowley.** 1<sup>a</sup> Ed. Griffin, 2000.

GUILEY, Rosemary Ellen. **The Mystical Tarot.** 1<sup>a</sup> Ed. Signet, 1990.

BASSNETT, Susan. **Translation Studies (New Accents).** 4<sup>a</sup> Ed. Routledge, 2013.

ANGELELLI, Claudia. **Researching Translation and Interpreting.** 1<sup>a</sup> Ed. Routledge, 2015.

WHEELER, Mortimer. **"Punch (puppet)".** *Encyclopædia Britannica* vol. 22, 11<sup>a</sup> Ed. Cambridge University Press. p. 648–649, 1911.