



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES - CAMPUS III
LICENCIATURA PLENA EM LETRAS INGLÊS**

BERKHAMPPS NUZMAN CAVALCANTE DA COSTA

**ENTRE REFERÊNCIAS E EQUIVALÊNCIAS: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO
PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO DA HQ *SCOTT PILGRIM CONTRA O MUNDO***

GUARABIRA - PB

2023

BERKHAMPPS NUZMAN CAVALCANTE DA COSTA

**Entre referências e equivalências: uma análise da tradução para o português brasileiro
da HQ *Scott Pilgrim contra o mundo***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Coordenação do Curso de Letras
- Inglês da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciatura em Letras - Inglês.

Área de concentração: Estudos da tradução.

Orientador: Prof. Dr. Auricélio Soares Fernandes

**GUARABIRA
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C837e Costa, Berkhampps Nuzman Cavalcante da.
Entre referências e equivalências [manuscrito] : uma análise da tradução para o português brasileiro da HQ Scott Pilgrim contra o mundo / Berkhampps Nuzman Cavalcante da Costa. - 2023.
28 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2023.
"Orientação : Prof. Dr. Auricélio Soares Fernandes, Departamento de Letras - CH."
1. Brian Lee O'Malley. 2. Scott Pilgrim. 3. Tradução. 4. Histórias em Quadrinhos. 5. Equivalência. I. Título
21. ed. CDD 371.33

BERKHAMPPS NUZMAN CAVALCANTE DA COSTA

**ENTRE REFERÊNCIAS E EQUIVALÊNCIAS: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO
PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO DA HQ *SCOTT PILGRIM CONTRA O MUNDO***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Coordenação do Curso de Letras
- Inglês da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciatura em Letras - Inglês.

Área de concentração: Estudos da tradução.

Aprovada em: 13/11/2023.

BANCA EXAMINADORA



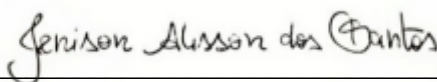
Prof. Dr. Auricélio Soares Fernandes (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª. Dra. Ana Carolina Dias da Costa (Examinadora)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Jenison Alisson dos Santos (Examinadora)

Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a tradução para o português brasileiro da HQ *Scott Pilgrim contra o mundo* do quadrinista canadense Bryan Lee O'Malley, traduzida pelo Érico Gonçalves de Assis. Tendo a análise de trechos da HQ como objetivo central da pesquisa, como parte dos objetivos específicos, investigamos como o tradutor lida com questões relacionadas à expressões idiomáticas, estrangeirismos e aspectos culturais, e como o mesmo encontra soluções equivalentes na tradução da obra. Ao discutir brevemente sobre os quadrinhos, utilizaremos como aporte teórico as definições de quadrinhos de Will Eisner (1985) e Scott McCloud (1995), sobre tradução de quadrinhos utilizamos como suporte as pesquisas de Assis (2016;2018;2020) e Zanettin (2008), contando também com algumas considerações do tradutor da HQ sobre seu próprio processo de tradução. Em relação aos aspectos mais gerais sobre tradução, utilizamos as teorias de Baker (1992), Campos (1986) e Barbosa (1990) quanto aos procedimentos técnicos da tradução e equivalência. Por fim constatamos que, durante o processo de tradução de quadrinhos, o conhecimento linguístico e cultural deve estar em consonância com a linguagem visual dos quadrinhos; ainda, é pouca a quantidade de material teórico mais específico sobre essa área da tradução, pesquisas como essa podem contribuir positivamente para futuras pesquisas sobre tradução de HQs.

Palavras-Chave: tradução; histórias em quadrinhos; equivalência; Brian Lee O'Malley; Scott Pilgrim.

ABSTRACT

The present work aims to analyze the translation into Brazilian Portuguese of the comic book *Scott Pilgrim contra o mundo* by Canadian comic artist Bryan Lee O'Malley, translated by Érico Gonçalves de Assis. With the analysis of excerpts from the comic book as the central objective of the research, as part of the specific objectives, we investigated how the translator deals with issues related to idioms, foreignisms and cultural aspects, and how he finds equivalent solutions in the translation of the comic book. When briefly discussing comics, we count as part of the theoretical framework for the discussion the definitions of comics by Will Eisner (1985) and Scott McCloud (1995); on comics translation, we used as support the researches by Assis (2016;2018;2020) and Zanettin (2008), also counting on some considerations from the translator of the comic about his translation. In relation to the more general aspects of translation, we used the studies of Baker (1992), Campos (1986) and Barbosa (1990) regarding the technical procedures of translation and equivalence. Lastly, we found that, during the comics translation process, linguistic and cultural knowledge must be in line with the visual language of the comics and that there is still insufficient specific theoretical material on this area of translation, but researches such as this one can positively contribute to future academic endeavors on comic book translation.

Keywords: translation; comics; equivalence; Brian Lee O'Malley, Scott Pilgrim.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ	Histórias em quadrinhos
LA	Língua alvo
LO	Língua original
LT	Língua traduzida
TF	Texto fonte
TLO	Texto na língua original
TLT	Texto na língua da tradução
TT	Texto Traduzido

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 UMA BREVE INSERÇÃO SOBRE O GÊNERO HQ	12
3 SOBRE TRADUÇÃO DE QUADRINHOS	13
3.1 Uma breve discussão sobre tradução	13
3.2 A tradução de quadrinhos	15
4 LEITURA E ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE SCOTT PILGRIM	17
5 CONCLUSÃO	29
6 REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

Uma parte considerável das histórias em quadrinhos (doravante HQ) publicadas no mercado brasileiro são traduzidas de outras línguas, principalmente da língua inglesa. Considerando que as editoras norte-americanas mais notórias são a DC Comics e a Marvel Comics, que são lembradas pelos seus personagens que compõem as histórias de heróis mais conhecidas na cultura pop, compostas por personagens como o Batman e Homem-Aranha, que são referências comuns quando o assunto é HQ. Por outro lado, temos editoras independentes, como a Oni Press, que publicou HQs como: *Hopeless Savages*, *Lost at the Sea* e *Madman*. Uma das obras mais conhecidas da Oni Press é a série em seis volumes intitulada *Scott Pilgrim*, de Bryan Lee O'Malley.

Como mencionado anteriormente, muitas das HQs publicadas tratam-se de traduções, e levando isso em consideração, surge a ideia que norteia este trabalho: analisar a tradução de uma HQ, em específico analisar a tradução para o português-brasileiro da HQ *Scott Pilgrim*, (na publicação brasileira a obra ganha o subtítulo de *Scott Pilgrim contra o mundo*).

O personagem Scott Pilgrim foi criado em 2004 pelo cartunista canadense Bryan Lee O'Malley, que também é autor de outras HQs, como *Lost at sea* e *Seconds*, sendo *Scott Pilgrim* o seu trabalho mais conhecido. Na narrativa, acompanhamos o protagonista que dá título à obra, Scott William Pilgrim, e suas desventuras ambientadas na cidade de Toronto. Esse personagem precisa passar por diversos desafios para conquistar a sua garota dos sonhos, Ramona Flowers, tendo que enfrentar a liga dos sete ex-namorados do mal da Ramona e tendo que lidar com os problemas cotidianos da vida adulta.

Não tardou para que a obra ganhasse uma publicação no Brasil: em 2010, *Scott Pilgrim* chegava de maneira oficial no nosso país pelo Grupo Companhia das Letras, pelo selo Quadrinhos na Cia, que é responsável pela publicação de HQs e *Graphic Novels*¹. A tradução foi feita pelo Érico Assis, que é especializado na área de tradução de quadrinhos e literatura infantil.

Com o objeto de pesquisa definido, as perguntas de pesquisa que irão direcionar esse trabalho são: quais os impactos semânticos das escolhas do tradutor na tradução de *Scott Pilgrim contra o mundo*? E como o tradutor lida com as questões de equivalência de determinados termos da língua fonte²? Pensando nessas perguntas de pesquisa, levantamos a

¹ O termo Graphic Novel é comumente associado a histórias em quadrinhos com caráter mais maduro, geralmente as mesmas apresentam narrativas mais densas e algumas temáticas que fogem do habitual para um público mais jovem.

² Língua fonte = língua da publicação original.

seguinte hipótese: alguns desses termos têm ligação não apenas com a cultura do autor da obra, mas também estão ligados à ascensão da cultura *geek*³ da época, que é algo que pode resgatar conhecimento do mundo dos leitores. Exemplos disso são os elementos gráficos que fazem algum tipo de referência a videogames e que por vezes, em conjunto aos elementos textuais, não poderiam ser traduzidos, pois o sentido poderia ser perdido, sendo a ‘perda’ na tradução resultado de uma ressignificação.

Pensando nas questões, elencamos como objetivo geral desta pesquisa analisar a tradução para o português-brasileiro de Érico Assis da HQ canadense *Scott Pilgrim contra o mundo*, de Bryan Lee O’Malley. Ainda, escolhemos como objetivos específicos: 1) Verificar a presença de expressões idiomáticas na tradução e como o tradutor encontra termos equivalentes na língua-alvo (doravante LA)⁴; 2) Analisar as “não traduções” ou estrangeirismos e as suas implicações quanto às equivalências entre o texto-fonte (doravante TF)⁵ e texto-traduzido (doravante TT). 3) Analisar como o tradutor ressignifica certos termos específicos advindos da cultura fonte.

A proposta de utilizar a tradução da obra como objeto de estudo e não analisar outros aspectos da narrativa visual de O’Malley se deu por já existirem outros trabalhos com esse foco, bem como na área da adaptação cinematográfica com o filme intitulado *Scott Pilgrim vs The World* (2010)⁶ dirigida por Edgar Wright.

Ao consultar a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e pesquisar por trabalhos sobre ‘tradução de quadrinhos’, podemos notar que o número de trabalhos nessa área de estudos é relativamente menor que nas demais sub-áreas desse campo de pesquisa, a exemplo das traduções inseridas no panorama literário. Cerca de 95 trabalhos constam no banco de dados da BDTD, porém nem todos os trabalhos que constam nesta pesquisa são de fato sobre “tradução de quadrinhos”, o que torna o número final de trabalhos ainda menor.⁷

³ Geek é um termo utilizado para se referir a fãs da cultura pop.

⁴ Língua-alvo na tradução se refere a língua que se destina a tradução.

⁵ Texto fonte = texto no idioma de origem.

⁶ O filme leva o mesmo título utilizado na HQ traduzida, a obra foi originalmente lançada em seis volumes, *Scott Pilgrim vs. The World* é o título do segundo volume publicado originalmente em 2005. A publicação no Brasil compila a obra em 3 volumes, cada edição contém dois volumes do original.

⁷ “Resultados da busca - tradução de quadrinhos”. *Ibict.br*, <https://bdtd.ibict.br/vufind/Search/Results?lookfor=tradu%C3%A7%C3%A3o+de+quadrinhos>. Acesso em 7 de abril de 2023.

Em vista disso, a presente pesquisa poderá contribuir para outros pesquisadores que demonstrem interesse em se aprofundar nos estudos sobre a tradução de quadrinhos, visto que esse nicho específico pode e deverá ser mais explorado dentro do contexto acadêmico.

A escolha de trabalhar com a tradução do *Scott Pilgrim* se deu pela afinidade pessoal com a obra e por já ter trabalhado com a obra de O'Malley nesse contexto de tradução na academia, nas disciplinas de Tradução I e II da grade curricular do curso de Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba. Além disso, ao estudar HQs no meio acadêmico optamos por ressaltar a importância da nona arte⁸. Sobre isso, comenta Assis (2016, p. 21-22): “Por muitos anos considerados produção descartável e/ou voltada exclusivamente para o público infantojuvenil, nas últimas décadas testemunha-se uma mudança de status dos quadrinhos que os aproximam do status da literatura”. Essa visão mencionada por Assis nos mostra que, em um passado não muito distante, o uso de HQs como objeto de estudo dentro do meio acadêmico era ofuscado por essa visão elitista, mas felizmente essa ideia vem mudando, considerando que histórias em quadrinhos possuem relevância como produção artística e cultural.

A metodologia desta pesquisa segue os seguintes critérios: é uma pesquisa básica, que segundo Silveira e Córdova (2009) "têm como seu objetivo gerar novos conhecimentos, que sejam úteis para o avanço da ciência, e que não terá aplicação prática", pois a finalidade deste trabalho é analisar uma tradução. Além disso, ela também possui caráter explicativo, que segundo Gil (2007), “preocupa-se em identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos”. O trabalho também utilizará meios bibliográficos ao fazer uso de teorias e pesquisas como suporte para o andamento do trabalho e, por fim, a pesquisa também é qualitativa, que de acordo com diz Silveira e Córdova (2009) “é aquela que tem o seu foco em aprofundar a compreensão de um grupo social, uma organização e etc”, pois através da pesquisa tentaremos explicar as escolhas do tradutor durante as análises que serão realizadas ao decorrer do trabalho.

A pesquisa se concentra na área da tradução de quadrinhos e utilizará como aporte teórico para discutir sobre as pesquisas de Assis (2016;2018;2020) e Zanettin (2008), ao discorrer sobre a linguagem dos quadrinhos recorreremos a Eisner (1985) e McCloud (1995). Sobre os estudos da tradução e alguns de seus aspectos gerais, contaremos com os estudos de Baker (1992), Campos (1986), Venuti (1995), Polchlopek e Zipser (2011), assim como

⁸ Termo popularizado por Maurice de Bevere, a nona arte se refere a história em quadrinhos, da mesma forma que se usa o termo sétima arte para se referir ao cinema e artes que compõem o audiovisual. As outras oito artes são; arquitetura, escultura, artes visuais, artes cenográficas, dança, música, cinema e as artes midiáticas. Essa ordem pode variar dependendo da fonte.

Barbosa (1990) para se discutir sobre os aspectos de equivalência e outros procedimentos técnicos utilizados na tradução na obra de O'Malley. No próximos tópicos serão discutidos brevemente sobre o gênero HQ, assim como algumas considerações sobre a tradução de HQs e por fim, a análise da tradução da obra.

2 UMA BREVE INSERÇÃO SOBRE O GÊNERO HQ

Considerando a utilização de uma HQ como objeto de estudo desta pesquisa, se faz necessário a discussão sobre este gênero textual (e narrativo). Will Eisner (1985) define histórias em quadrinhos como “arte sequencial”; essa definição de Eisner acaba sendo muito geral, pois ela pode englobar outras formas de artes que não necessariamente podem ser classificadas como HQ. McCloud (1995) define histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (p. 9). A definição de McCloud dá continuidade à premissa dos quadrinhos como arte sequencial e ao mesmo tempo especifica os quadrinhos de forma mais expressiva. Um exemplo do que McCloud expõe são as tirinhas, que inicialmente eram publicadas em jornais, mas que hoje em dia se encontram até mesmo em livros didáticos, por possuir uma linguagem visual acessível, que geralmente são usadas em atividades de leitura e interpretação de texto.

Hoje os quadrinhos são mais presentes dentro da cultura pop global, diferente dos tempos passados. Provavelmente, parte dessa popularidade atribuída se deve à massiva quantidade de adaptações para o cinema de HQs populares, em específico os filmes do MCU (*Marvel Cinematic Universe*) e *DC Comics*, que ajudaram os quadrinhos a furar a bolha de conteúdo destinado a um nicho específico.

Dito isso, hoje em dia as HQs já são reconhecidas como produto cultural de importância, segundo Zanettin (2008, *et al* Pilcher; Brooks, 2005, p.12):

Dependendo de onde você for, o conceito de histórias em quadrinhos da maioria das pessoas é o de Homem-Aranha e Batman, tiras 'juvenis' como The Beano, Tintin e Asterix ou, mais recentemente, o termo abrangente 'mangá'... Em alguns países como na Grã-Bretanha e em Singapura, os quadrinhos são considerados uma forma juvenil de entretenimento. Em outros países, como a França, são uma forma de expressão altamente respeitada – A Nona Arte – enquanto no Japão, os quadrinhos são tão essenciais à sua cultura e sociedade que seria impossível imaginar o país sem eles. (Zanettin, 2008, *et al* Pilcher; Brooks, 2005, p.12 “tradução nossa”).⁹

⁹ Original: Depending where you come from, most people's concept of comic books is either that of Spider-Man and Batman, 'juvenile' strips like The Beano, Tintin and Astérix or, more recently the all-encompassing term

Como apontado pelos autores, os quadrinhos já são parte integral da cultura popular de vários países. No Brasil, ao falarmos de quadrinhos, é provável que Mauricio de Sousa seja o nome mais lembrado pelos seus icônicos personagens da Turma da Mônica, da mesma forma que quando se fala de mangá não é incomum citar Osamu Tezuka, que é um dos mais importantes mangaká¹⁰ da história e que também é conhecido como “pai do mangá moderno”, sendo *Astro Boy* uma das suas obras mais conhecidas e importantes para a história dos mangás.

Vale mencionar que os quadrinhos contam com dois sistemas de comunicação, sendo as palavras e imagens (Eisner, 1985). Não é incomum termos obras de gêneros como suspense, horror e até alguns outros que seriam considerados ‘transgressores’ para uma mídia que era relegada ao público infanto-juvenil. O mercado de HQs europeu é lembrado pelas *Aventuras de Tintin* e *Asterix*, mas também foi um dos primeiros a terem obras voltadas para um público adulto, a exemplo de Jean-Claude Forest com sua personagem *Barbarella*.

Como vimos nesta breve exposição, os quadrinhos fazem parte integral da cultura de massa e que, como uma forma de expressão artística que vai muito além de entretenimento, mas que também faz parte integral da cultura de determinados países. Partimos agora para o foco central da pesquisa, com a discussão sobre a tradução de HQs.

3 SOBRE TRADUÇÃO DE QUADRINHOS

3.1 Uma breve discussão sobre tradução

Antes de adentrarmos na discussão sobre a tradução de HQs, é interessante falarmos um pouco sobre a tradução e sua importância. Campos (1986, p. 13) afirma que “não há povo tão isolado que possa dispensar os serviços da tradução”. Muitas vezes não percebemos essa afirmativa do autor em sua materialidade, mas cotidianamente estamos rodeados por traduções; seja ao consultarmos um manual de instruções de um eletrônico e lá notamos que o mesmo se encontra em vários idiomas, quando procuramos alguma forma de entretenimento como assistir alguma série ou um filme, através da dublagem ou legendagem, ou dentro do

‘manga’... In some countries like Britain and Singapore, comics are regarded as a juvenile form of entertainment. In others such as France, they are a highly regarded form of expression – The Ninth Art – while in Japan, comics are so integral to its culture and society that it would be impossible to imagine the country without them.

¹⁰ Mangaká é o termo utilizado para definir o profissional que trabalha com a produção de mangás, da mesma forma que, quem trabalha com quadrinhos é chamado de quadrinista e cartunista.

contexto acadêmico ao consultarmos algum material de algum renomado teórico de fora de nosso contexto linguístico, todos esses passam por algum tipo de tradução ou localização¹¹.

Ao pensarmos sobre essa área, surge a necessidade de se ter uma noção mínima sobre o que seria a tradução. Se optarmos por uma definição simples sobre o tema, por exemplo, então a tradução se resumiria ao ato de passar um texto de uma língua para outra. Essa visão sobre o tema é satisfatória de uma forma geral, mas que ainda pode ser expandida, uma vez que a tradução não se limita a esses preceitos. Segundo Campos (1986, p. 27-8): “não se traduz afinal de uma língua para outra, e sim de uma cultura para outra; a tradução requer assim [...] um repositório de conhecimentos gerais, de cultura geral, que cada profissional irá [...] ampliando e aperfeiçoando [...]”. A perspectiva de tradução trazida por Campos é mais satisfatória, ao mencionar que aspectos culturais estão presentes dentro do processo de tradução.

Assim, podemos ver que o trabalho do tradutor vai muito além de só traduzir o texto, mas ele também precisa lidar com essas nuances dentro do próprio processo de tradução. Para Polchlopek e Zipser (2011), ao passar de uma cultura para outra, o ato de traduzir se torna um diálogo intercultural para os leitores, o que nos mostra o quão árduo é o trabalho do tradutor, que muitas vezes acaba por passar despercebido aos olhos dos leitores. Como argumenta Lawrence Venuti (1995, p. 1-2), “quanto mais fluente for a tradução, mais invisível fica o tradutor e, presumivelmente, mais visível fica o autor ou o significado do texto estrangeiro”; a afirmação de Venuti colabora com a ideia que o tradutor é quase como uma entidade invisível, uma vez que o mesmo transpõe o sentido original do texto. Por isso a visão do texto autoral prevalece dentro da tradução, pois o tradutor não deve interferir ou interpretar o texto, dando fluência ao texto o tradutor acaba de fato tornando-se invisível (Venuti, 1995, p. 3).

Assim percebemos que o trabalho do profissional de tradução é bastante complexo e não pode ser resumido a localização/adaptação de determinados conteúdos e o quão relevante esse trabalho é para a sociedade e como muitas vezes isso passa despercebido. Concluindo essa breve discussão sobre a área maior dos estudos da tradução e as nuances envolvidas na sua prática, seguimos para a subárea da tradução específica desta pesquisa, que é a tradução de quadrinhos.

¹¹ Localização refere-se a adaptação de determinados conteúdos que vão além dos aspectos linguísticos, como contextos culturais e sociais, visando uma aproximação para a o idioma em que a tradução/localização se destina.

3.2 A tradução de quadrinhos

Apesar de parecer algo simples, o processo de tradução de quadrinhos é bastante complexo, visto que a tarefa do tradutor durante esse processo vai muito além apenas de traduzir o material linguístico de um idioma para outro e aplicá-los aos balões de fala. Assim como na tradução literária, a tradução de quadrinhos possui várias nuances as quais o tradutor deve lidar para obter êxito durante o seu trabalho. Acerca desse trabalho, Zanettin (2008) argumenta que:

A tradução de histórias em quadrinhos para outra língua é principalmente a sua tradução para outra cultura visual, de modo que não só estão envolvidas diferentes línguas naturais, como o inglês, o japonês, o italiano ou o francês, mas também diferentes tradições culturais e diferentes conjuntos de convenções para os quadrinhos. Em outras palavras, a tradução de histórias em quadrinhos não implica apenas a substituição interlinguística (ou intralinguística) de material verbal. (Zanettin, 2008, “tradução nossa”)¹²

O texto quadrinístico é composto pelo texto verbal e visual, ambos em sincronia para a composição da narrativa que se apresenta em uma HQ, portanto o tradutor não traduz levando em consideração apenas o material linguístico. Segundo Assis (2018, p. 144) “nas histórias em quadrinhos, o signo imagético não é elemento paratextual¹³, pois é cerne do (quando não o único) texto”. O termo signo imagético, nesse caso, refere-se a todos os elementos visuais presentes em uma HQ; um exemplo claro disso são os elementos que podemos observar em determinadas cenas, como as placas que aparecem em cenários, onde encontramos o conteúdo verbal fora dos balões de falas. Como Assis pontua, não é incomum encontrarmos quadrinhos que não possuem balões de falas e que se utilizam apenas das imagens para ilustrar alguma situação, às vezes contando com alguma onomatopeia para deixar mais clara a situação, podemos encontrar essas situações em tirinhas.

Diferentemente da tradução em prosa, a tradução de HQs possui algumas nuances mais específicas relacionadas à estrutura dessa expressão artística. Talvez o mais comum seja referente aos balões de diálogos, onde o tradutor muitas vezes acaba tendo que se desdobrar

¹² Original: The translation of comics into another language is primarily their translation into another visual culture, so that not only are different natural languages such as English, Japanese, Italian or French involved, but also different cultural traditions and different sets of conventions for comics. In other words, the translation of comics does not only imply the interlinguistic (or intralinguistic) replacement of verbal material. Comics published in other languages may also undergo a number of changes which involve the interpretation of other sign systems, not just ‘translation proper’ between natural languages.

¹³ Paratextualidade é um termo criado pelo teórico francês Gérard Genette que classifica como elementos paratextuais os textos que acompanham o texto principal, como por exemplo; sumário, capa, título e etc. Alguns podem considerar onomatopeia e elementos presentes nos cenários da HQs como paratexto, porém estes mesmo elementos fazem parte da linguagem visual dos quadrinhos.

para traduzir o material linguístico em sincronia com o tamanho dos balões, pois geralmente os balões de falas não são alterados, seja por questões editoriais ou pelo balão compor parte de algum contexto dentro daquele quadro. Então o texto final que vai estar dentro dos balões precisa ser completado de forma que se assemelhe à composição da HQ fonte, considerando que boa parte do texto que encontramos dentro de uma HQ são diálogos. Caso o texto não o preencha de forma similar, aquele balão irá dispor de muito espaço, fazendo com que aquele diálogo não pareça tão natural. Isso considerando também que, inicialmente, o tradutor não traduz literalmente nos balões de fala. O processo geralmente é feito em algum *software* como o *Microsoft Word*, depois é feita uma revisão nos parâmetros anteriormente mencionados, o que acaba fazendo com que todo o processo de tradução seja por vezes bastante demorado.

Inclusive, é válido ressaltar que o letreirista desempenha um papel muito importante durante o processo de tradução. Segundo Assis (2016, p. 35), podemos considerar que, o letreirista desempenha um papel de co-tradutor, levando em consideração que o tradutor possui ingerência apenas pelo material linguístico, mas é o letreirista que cuida da aplicação dos elementos da tradução nas páginas. Também cabe nesse processo a adaptação de elementos gráficos como as onomatopeias, que muitas vezes precisam ser adaptadas, pois ao considerar a natureza acústica das onomatopeias, nem sempre a mesma representação visual pode ser compreendida durante o diálogo entre a língua fonte e a língua de chegada. Em alguns casos o processo do letreiramento é feito pelo próprio quadrinista, quando este está disponível. Devemos lembrar que esses elementos muitas vezes são desenhados e que nem sempre seria fácil reproduzir a estética e estilo tipográfico utilizada pelo autor da obra.

Também é válido mencionar as *scanlations*, termo que é uma contração das palavras “*scan*” e “*translation*”. Essa prática bastante comum durante os anos 2000, quando grupos de tradução independentes faziam esse trabalho de tradução e distribuíam as mesmas através da internet¹⁴. Essas traduções surgiram em um tempo onde não era comum meios oficiais de distribuição de HQs de forma digital¹⁵. Dentre as *scanlations* os mangás eram mais comuns; não seria errado dizer que algumas obras provavelmente tiveram seu reconhecimento inicial através dessa prática. As traduções são feitas majoritariamente através de *softwares* de edição

¹⁴ Vale ressaltar que *scanlation* também é uma forma de pirataria, mas não é a finalidade deste trabalho a discussão sobre essa problemática, apenas utilizamos como exemplo por ser uma forma de tradução que é comum nesse contexto digital.

¹⁵ Atualmente já existem serviços que fazem a distribuição digital de mangás de forma oficial, com exemplo a Crunchyroll Manga e a Manga Plus by SHUEISHA, contando inclusive com o lançamento simultâneo de alguns títulos. Alguns títulos mais populares já possuem tradução para o português do Brasil, já alguns contam apenas com a tradução para o inglês.

de imagem, onde é feita a limpeza para a aplicação dos textos traduzidos, similar ao processo de letreiramento que as HQs passam nas editoras.

4 LEITURA E ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE SCOTT PILGRIM

Abordaremos a seguir o objeto de estudo do presente trabalho, a tradução feita pelo Érico Gonçalves de Assis da HQ *Scott Pilgrim contra o mundo*, de Bryan Lee O'Malley. Antes de começarmos, é interessante mencionarmos algumas nuances artísticas presentes na obra de O'Malley. Serão analisadas trechos dos três volumes da tradução da HQ, considerando que, os três volumes contemplam os seis volumes da publicação original, mas especificamente os trechos referentes aos volumes 1, 2, 3 e 5 da HQ fonte.

Durante a narrativa acompanhamos as desventuras do personagem que dá nome à obra, Scott Pilgrim, enquanto ele precisa lidar com os problemas da vida adulta. Entre os ensaios da sua banda com os amigos, aos embates inevitáveis que ele tem contra a liga dos ex-namorados do mal da Ramona Flowers, podemos notar diversas referências à cultura pop presentes na HQ. Porém, a forma que O'Malley utiliza essas referências é diferente: parte dessas referências não são meras alusões ou homenagens, são aspectos que fazem parte integral do humor da HQ.

A progressão da história ocorre de forma similar a um jogo em alguns momentos, em que os arcos narrativos estão interligados a cada um dos vilões, podendo espelhar/mimetizar o processo que passa um jogador que mantém seu progresso em um jogo de videogame. Outro momento em que o autor utiliza uma referência direta a algum aspecto dos jogos, é quando o Scott acaba morrendo durante um confronto com o líder da liga, porém ele acaba voltando à vida, pois ele conseguiu uma vida extra em um dos capítulos anteriores. E isso é apenas parte das situações que o tradutor precisa lidar durante a tradução desta obra. Sobre a questão da estilística do autor aplicada a *Scott Pilgrim*, Érico Assis como tradutor, agora também como autor do livro *Balões de Pensamentos: textos para pensar quadrinhos (2020)*¹⁶, comenta sobre alguns dos desafios encontrados por ele ao traduzir a obra do Bryan Lee O'Malley:

Aí entra a complicação das referências -- ou, para falar bonito, "intertextualidades". E Bryan Lee O'Malley fica citando constantemente diálogos de filmes, letras de música, nomes de bandas, frases tortas de videogames dos anos 1990, outros quadrinhos. Alguns fazem parte da cultura pop global, outros são bem específicos à

¹⁶ O livro em questão se trata de um compilado de textos publicados pelo autor entre 2010 a 2013 no Blog da Companhia da editora Companhia das Letras, o ano mencionado na citação leva em consideração o ano da publicação do livro.

América do Norte, outros são um meio-termo complicado de resolver. Todas elas desafiam a capacidade de tomada de decisão do tradutor. (Assis, 2020, p. 231)

O comentário de Assis nos mostra que a cultura do autor é um fator que deve ser levado em consideração dentro do contexto da tradução da obra. Isto ficará mais evidente durante a análise dos trechos da HQ que virão a seguir. Serão analisados trechos que estejam em consonância com os objetivos propostos por esse trabalho. Observem as figuras 1 e 2 a seguir:



Figura 1 - Trecho de *Scott Pilgrim vs. The World* vol.2 Fonte: O'Malley, 2005, 2012.



Figura 2 - Trecho de *Scott Pilgrim contra o mundo* vol.1 Fonte: O'Malley, 2005, Tradução: Assis 2010.

Nos excertos acima a expressão idiomática do inglês “*be an item*” (ou apenas “*an item*”) é usada para descrever duas pessoas que estejam envolvidas romanticamente, ou simplificando, é usada para descrever um casal. No entanto, no português “item” é um advérbio utilizado para definir uma unidade de algo, geralmente utilizado para enumerar alguma coisa. Na cultura dos videogames, um item pode ser algo coletado pelo jogador durante a sua experiência, como uma vida extra em um jogo, por exemplo. Se observarmos os trechos da narrativa visual em sua totalidade, percebemos que no TF a palavra *item* gera confusão a um dos personagens, que ao ouvir a palavra liga a mesma a itens do famoso jogo

Super Mario Bros, como podemos observar nos balões de pensamentos que compõem a cena, enquanto a outra personagem demonstra desconhecer a expressão.

O problema encontrado aqui para a tradução total dessa cena é o seguinte: considerando que elementos visuais que compõem essa cena são importantes para o entendimento do leitor, traduzir apenas levando em consideração os elementos textuais iria descontextualizar a cena. Dito isso, a solução encontrada pelo tradutor neste caso é bastante interessante. Ao se utilizar da equivalência, que consiste em “[...] substituir um segmento de texto da LO¹⁷ por um outro segmento da LT¹⁸ que não o traduz literalmente, mas que lhe é funcionalmente equivalente” (Barbosa, 1990, p. 68). Sendo assim, a solução encontrada por Assis (2020) leva em consideração os signos imagéticos contidos no balão de pensamento do personagem, assim como a linguagem informal dos videogames.

Dentro desse contexto, itens que concedem algum tipo vantagem ao jogador são chamados de *Power-Ups* (que seria algo como ‘potencializadores’, trazendo para o nosso idioma), daí o “*are you guys an item now*” se transformou na tradução em “estão sentindo o poder do amor”; a solução encontrada leva tanto em consideração todos os elementos dos quadrinhos, mas também cria uma situação mais plausível para o entendimento geral dos leitores.

Mais um exemplo onde aparece uma expressão idiomática na HQ pode ser observado nos quadros a seguir¹⁹:



Figura 3 - Trecho de *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness* vol.3 Fonte: O'Malley, 2006, 2013.

¹⁷ LO - Língua original

¹⁸ LT - Língua da tradução

¹⁹ Vale ressaltar que, utilizamos os trechos da HQ fonte em sua versão colorida, por esta ser de fácil acesso em relação a publicação original em Preto e branco. O material linguístico é o mesmo da publicação original, as mudanças se dão apenas à presença de cor e algumas partes dos elementos de fundo, que foram alteradas. Infelizmente ainda não houve um lançamento desta versão no Brasil até a data em que este trabalho está sendo realizado.



Figura 4 - Trecho de *Scott Pilgrim contra o mundo vol.2* Fonte: O'Malley, 2006, Tradução: Assis 2010

A expressão idiomática da vez é a “*let's call it a night*”, que dependendo do contexto também pode aparecer como “*let's call it a day*”, é utilizada para dar encerramento a alguma atividade, uma forma de dizer que “o dia está encerrado”, que está na hora de “dar por terminada a situação” ou algo que tenha um sentido similar. Segundo Baker (1992, p. 17) “Isto ocorre porque a natureza da linguagem é tal que, na maioria dos casos, as palavras têm “bordas borradas”; seus significados são, em grande medida, negociáveis e só são realizados em contextos específicos”²⁰.

No português não temos o costume de usar uma expressão que seja semelhante em forma com a da HQ fonte. Talvez “vamos encerrar por hoje” seria semanticamente equivalente à expressão original, porém dada a informalidade da situação durante aquele momento específico da narrativa, levando em consideração que a cena se trata de um diálogo entre os personagens, a expressão “cada um pra sua casa” escolhida por Assis é igualmente equivalente, no sentido que a expressão que é comumente utilizada por jovens e em contexto de informalidade, também serve para expressar a intenção de encerramento. Ainda, ao optar por uma frase mais curta, o tradutor também evita eventuais problemas relacionados ao espaço que poderiam ocorrer na aplicação do texto traduzido no balão.

Seguimos então para mais um exemplo em que a presença de uma expressão idiomática é analisada nas figuras 5 e 6 abaixo:

²⁰ Original: This is because the nature of language is such that, in the majority of cases, words have ‘blurred edges’; their meanings are, to a large extent, negotiable and are only realized in specific contexts.

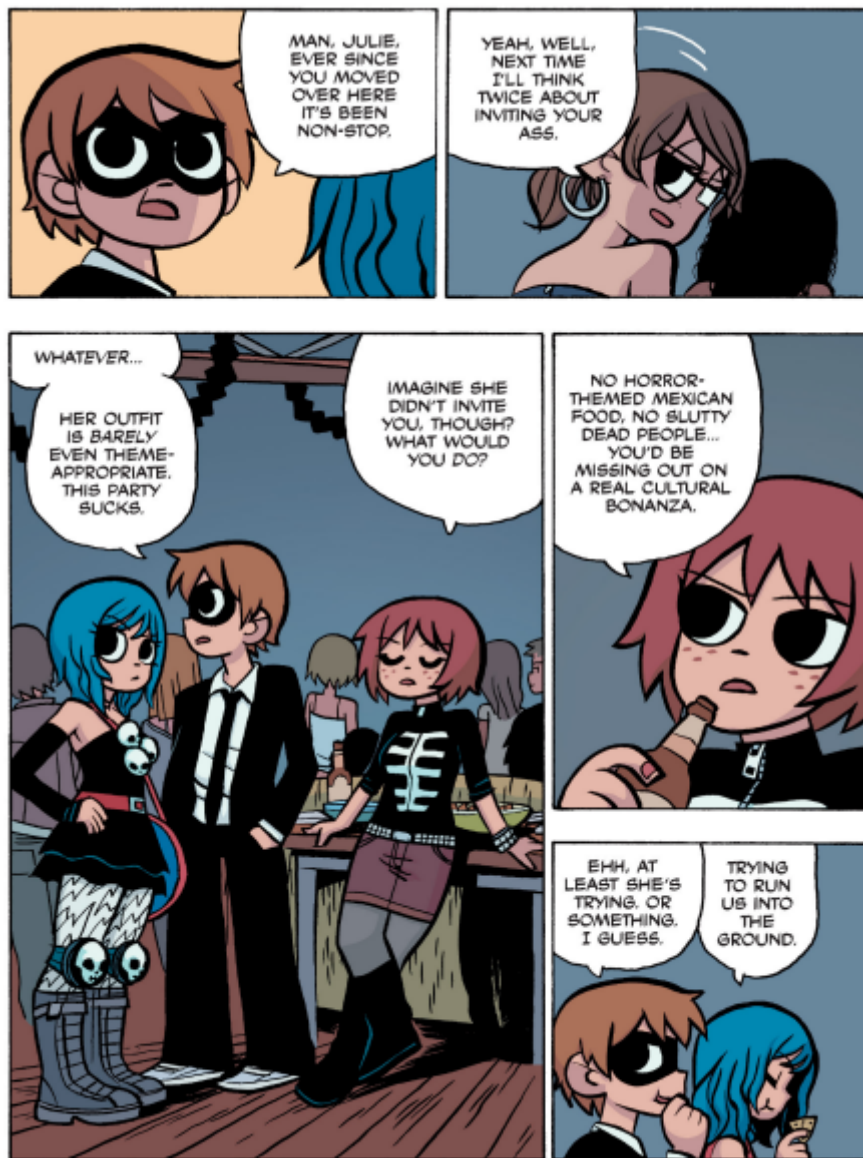


Figura 5 - Trecho de *Scott Pilgrim Vs. The Universe* vol.5 Fonte: O'Malley, 2009, 2014.

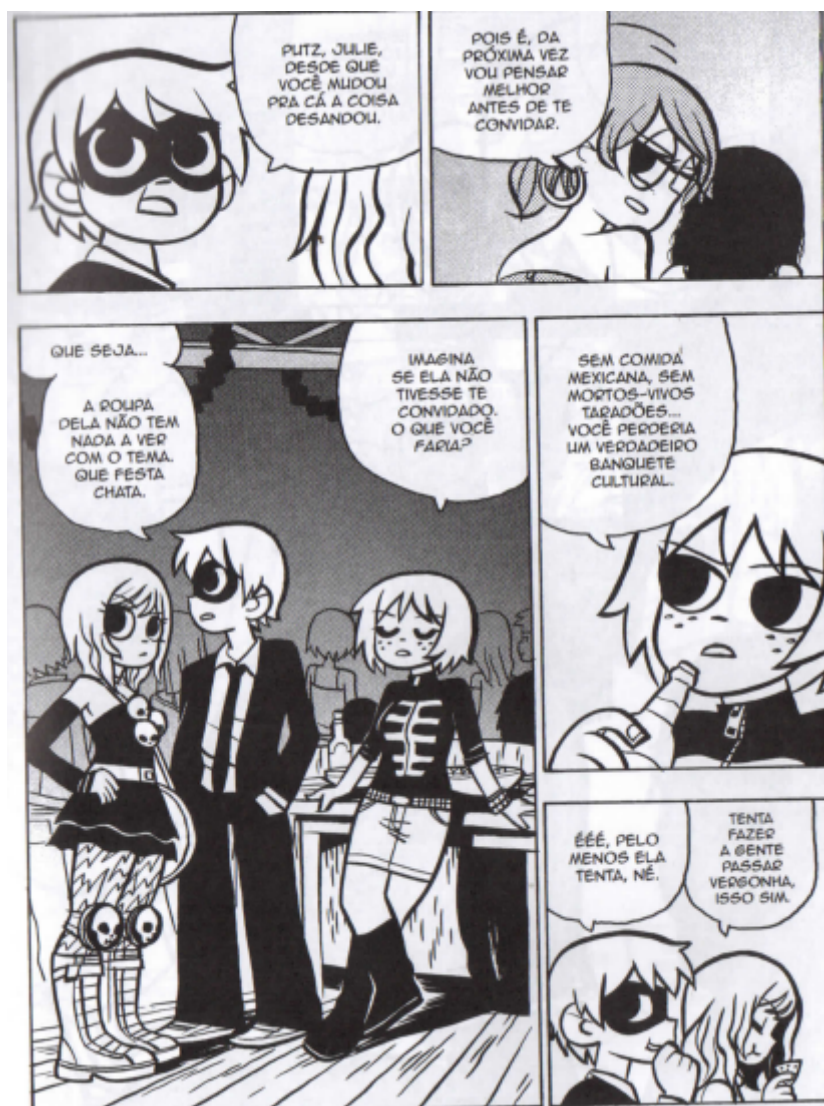


Figura 6 - Trecho de *Scott Pilgrim contra o mundo* vol.3 Fonte: O'Malley, 2009, Tradução: Assis 2011

A expressão idiomática em questão é “*run into the ground*” ou “*run us into the ground*” como foi utilizada pela personagem, ao se referir ao grupo onde ela está incluída. Essa expressão é utilizada para se referir ao uso excessivo de algo, comumente usada para se referir ao mal funcionamento de uma máquina e também ‘levar alguém à ruína’, ou à exaustão/esgotamento. Sabendo desses possíveis significados da expressão, precisamos entender a sua aplicação na fala da personagem e o sentido que ela tem naquele contexto. No diálogo que se segue pelos 3 quadros representados nas figuras 5 e 6, podemos notar que os personagens demonstram insatisfação em relação a uma personagem.

A personagem em questão é a Julie Powers (a personagem presente no segundo quadrinho superior a direita), que durante toda a narrativa se destaca por ser a “pessoa chata” do grupo, o que acaba fazendo parte do humor que ela representa, sendo a personagem que é pouco agradável de se ter por perto. A equivalência encontrada por Assis em traduzir a

expressão durante a fala da Ramona como “tenta fazer a gente passar vergonha” entra em concordância com a fala sarcástica do Scott que antecede a sua fala. Outra possível tradução poderia ser “tentando acabar com a gente”, porém essa escolha denotaria um tom mais agressivo do que propriamente irônico naquela cena.

Dando continuidade às análises das figuras 7 e 8 a seguir:



Figura 7 - Trecho de *Scott Pilgrim's Precious Little Life* vol.1 Fonte: O'Malley 2004, 2012.

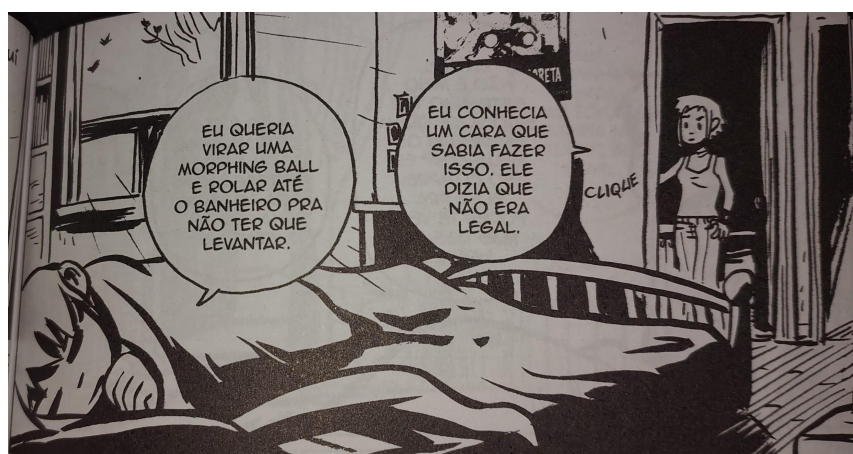


Figura 8 - Trecho de *Scott Pilgrim contra o mundo* vol.1 Fonte: O'Malley, 2005, Tradução: Assis 2010.

Se observarmos o trecho da HQ contido na figura 8, que é referente à tradução de Assis, observa-se a presença de estrangeirismo, que “consiste em transferir (transcrever ou copiar) para o TLT²¹ vocábulos ou expressões da LO que se refiram a um conceito, técnica ou objeto mencionado no TLO que seja desconhecido para os falantes da LT.²²” (Barbosa, 1990,

²¹ TLT - Texto na língua da tradução

²² TLO - Texto na língua original (ou de origem)

p. 72). Como explicitado por Barbosa, o termo mantido dá LO presente no trecho é *morphing ball*, que é um poder utilizado pela personagem Samus Aran no jogo *Metroid*, lançado em 1987 para o NES (*Nintendo Entertainment System*). No jogo a personagem utiliza desta habilidade para se transformar em uma esfera e se locomover por pequenos espaços, constituindo assim uma relação intertextual entre o jogo e a fala do personagem Scott.

Ao manter o termo original *morphing ball*, o tradutor acaba preservando parte da cultura de origem e das intenções originais do autor. O termo mais próximo que temos no nosso idioma seria tentar traduzir parte do termo utilizando o verbo ‘morfar’; a fala do personagem poderia virar algo como ‘eu queria morfar em uma esfera e sair rolando’, ou algo semelhante. Isto manteria o sentido semântico da frase, mas talvez iria contra a intenção original do autor da obra/texto fonte. Outra opção possível, em outro contexto, seria manter o estrangeirismo e adicionar uma nota de rodapé explicando o termo para leitores que não conhecem. Contudo, esse não foi o caso, talvez por acreditarem que a referência seria facilmente reconhecida pelos leitores, levando em conta que *Metroid* é uma das propriedades intelectuais da *Nintendo* e que faz parte da cultura pop global, ou por falta de espaço nas páginas da HQ traduzida, considerando que a arte compõe quase que inteiramente a página.

Outro exemplo de um estrangeirismo presente durante a tradução pode ser encontrado as figuras a seguir:



Figura 9 - Trecho de *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness* vol.3 Fonte: O'Malley, 2006, 2013.



Figura 10 - Trecho de *Scott Pilgrim contra o mundo vol.2* Fonte: O'Malley, 2006, Tradução: Assis 2010

O termo *Save Point* foi mantido na tradução e refere-se a um conceito proveniente dos videogames, que significa literalmente “ponto de salvamento”, se referindo a lugares estratégicos onde o jogador pode salvar o seu progresso durante a sua sessão dentro do jogo. O *Save Point* que aparece na HQ faz referência aos jogos de RPG dos anos 90, principalmente os que aparecem na série de jogos *Final Fantasy* e *Dragon Quest*.

Diferente do exemplo anterior, onde o estrangeirismo era relacionado a algo mais específico, nesse caso ele refere-se a um conceito geral e que poderia ser compreendido mais facilmente, levando em consideração que o verbo *save* e o substantivo *point* são cognatos, ou seja, possuem grafia e significados semelhantes, o que não tornaria a leitura difícil para um leitor que não possui conhecimento sobre mínimo de inglês. A escolha tradutória de Assis também leva em consideração o fato que, várias terminologias utilizadas na cultura dos videogames são advindas da língua inglesa, sendo isso algo como parte da estética trazida por O'Malley na HQ, assim também não seria estranho para os leitores que já tiveram algum contato com o termo em algum momento em algum jogo.

Os próximos trechos que serão analisados são exemplos de traduções por substituição cultural. Segundo Mona Baker (1992, p. 32)

Esta estratégia consiste em substituir um elemento ou uma expressão específica de uma cultura por um elemento da língua-alvo que não tem o mesmo significado proposicional, mas que é suscetível de ter um impacto semelhante no leitor-alvo²³.

A vantagem dessa estratégia é justamente apresentar ao leitor algo que lhe seja familiar, assim facilitando o seu entendimento. Como pode ser observado nos trechos a seguir:



Figura 11 - Trecho de *Scott Pilgrim 's Precious Little Life* vol.1. Fonte: O'Malley, 2004, 2012.

²³ Original: This strategy involves replacing a culture-specific item or expression with a target-language item which does not have the same propositional meaning but is likely to have a similar impact on the target reader.



Figura 12 - Trecho de *Scott Pilgrim contra o mundo* vol.1 Fonte: O'Malley, 2004, Tradução: Assis 2010.

Para entender melhor, é necessário que se tenha uma contextualização para poder entender a fala da personagem no TO. Na figura 11 referente a HQ fonte, a personagem faz uma piada em relação ao nome da personagem Ramona Flowers, e ao mesmo tempo menciona a personagem Ramona Quimby, que é a personagem de uma série de livros infantis da autora americana Beverly Cleary.

A adaptação feita por Assis na tradução leva em consideração essa referência à personagem da Beverly Cleary, pois a menção é algo que faria muito sentido para um leitor inserido no mesmo contexto cultural estadunidense ou canadense e que provavelmente teve mais contato com as obras e facilmente iria relacioná-la à personagem da autora. Segundo Barbosa (1990, p. 78) “a adaptação é o limite extremo da tradução: aplica-se em casos onde a situação toda a que se refere a TLO não existe na realidade extralinguística dos falantes da LT. Esta situação pode ser recriada por uma outra equivalente na realidade extralinguística da LT”. Dessa forma, ao optar pela adaptação da frase da personagem no TT, o trecho onde o leitor dependeria de um conhecimento de mundo que seria incomum para o nosso país, ao trocar “*Ramona Quimby*”²⁴ por “Ramona Bobona”; o sentido da cena ainda é mantido, visto

²⁴ Dos oito livros protagonizados pela personagem da Beverly Cleary apenas um deles foi traduzido e lançado no Brasil em 2010 pela editora Salamandra, isso ajuda a explicar a falta de familiaridade com as obras da autora aqui no Brasil, tendo em vista que o primeiro livro da série Ramona foi lançado em 1955.

que o resto da frase é traduzida de forma literal. Assim, da forma que a situação da cena foi traduzida ficou mais fácil para a compreensão do leitor da LT.

Outra situação similar envolvendo um exemplo de adaptação cultural ocorre no trecho das figuras 13 e 14 abaixo:

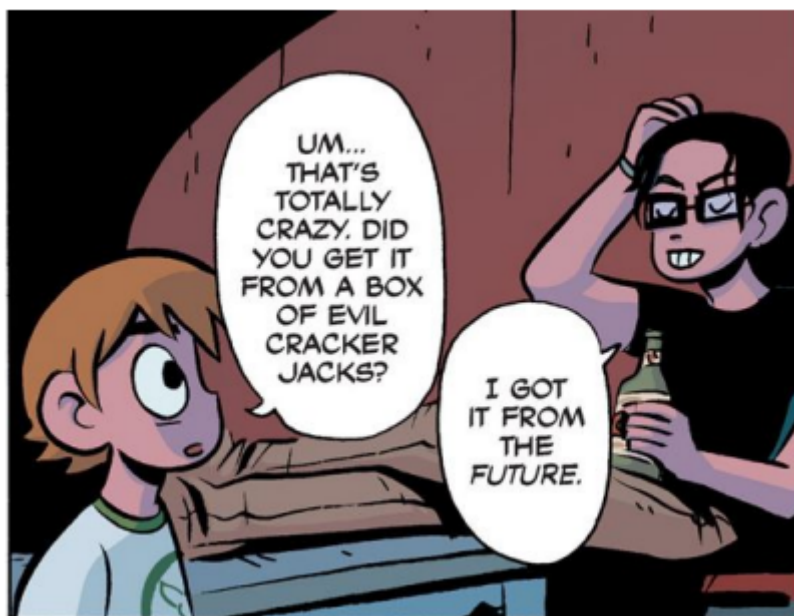


Figura 13 - Trecho de *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness* vol.3 Fonte: O'Malley, 2006, 2013.

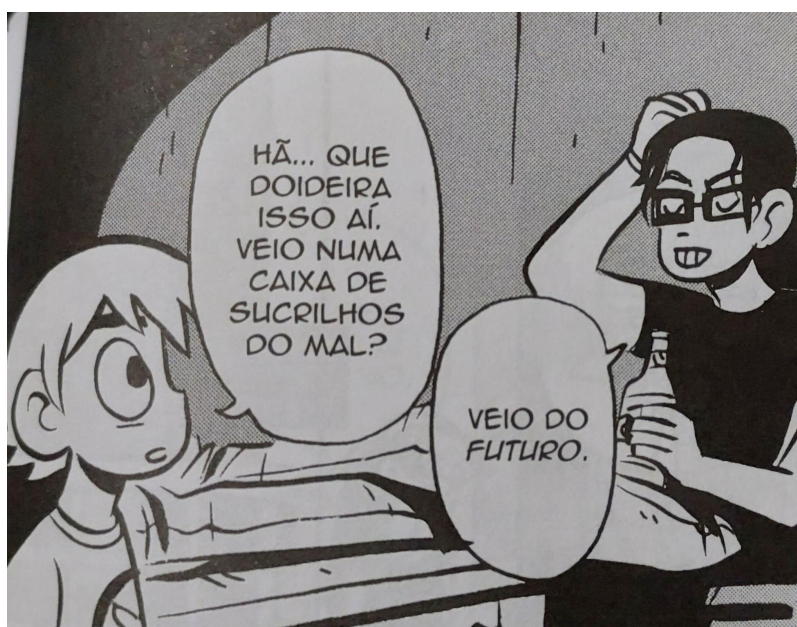


Figura 14 - Trecho de *Scott Pilgrim contra o mundo* vol.2 Fonte: O'Malley, 2006, Tradução: Assis 2010

Na HQ fonte o personagem Scott menciona “*Cracker Jacker*”, que é uma marca americana de *snacks*; já na tradução, Assis optou por mudar a marca citada anteriormente por

Sucrilhos. A situação recriada na tradução é equivalente, dado o contexto da situação ilustrada na HQ. No Brasil os produtos da *Cracker Jacker* não são comercializados, o que tornaria o contexto utilizado na LO desconhecido para nós no Brasil. Mas o que acaba surpreendendo é que ambas as marcas possuem uma similaridade que justifica essa escolha de adaptação, pois ambas são conhecidas por oferecerem “brindes surpresas” dentro das caixas que acompanham os produtos. Esse detalhe unicamente ratifica a escolha do tradutor, com a adaptação do contexto para uma realidade que seja familiar para o leitor.

Como pudemos observar durante a análise dos trechos da tradução da HQ, *Scott Pilgrim* é uma obra que possui muitas nuances linguísticas e culturais que precisam ser analisadas cuidadosamente e levadas em consideração durante a sua tradução. Alguns desses aspectos estão intrinsecamente ligados à cultura do autor da obra e à preservação das várias referências que aparecem ao decorrer da narrativa que levam em consideração esses fatores. As substituições culturais que acontecem na tradução surgem como uma forma de deixar o material linguístico da HQ mais fluido para os leitores da língua-alvo, ao remeter a algo que seja culturalmente equivalente dentro do contexto destes leitores. Os exemplos apresentados neste trabalho mostram que as substituições não implicam em uma perda semântica dentro do contexto da obra.

5 CONCLUSÃO

Como visto no decorrer deste presente trabalho, a visão que se tinha em relação aos quadrinhos foi mudando ao decorrer dos anos, atualmente tendo seu merecido reconhecimento como produção artística e cultural de relevância, e não apenas como mais uma forma de entretenimento. E com isso vemos que a tradução de HQs também se tornou algo essencial dentro deste contexto, se considerarmos que, apenas através da tradução que várias obras tiveram o seu reconhecimento globalmente.

Nos trechos analisados pode se notar que a obra por vezes busca resgatar o conhecimento cultural do leitor, o que mostra que, apenas o saber linguístico não é suficiente para o entendimento completo da HQ. A narrativa de O'Malley por vezes requer que o leitor possua o conhecimento de aspectos culturais específicos, a tradução do Assis leva isso em consideração e facilita a leitura do leitor da HQ traduzida, adaptando as situações que não seriam facilmente compreendidas e trazendo uma versão que seja culturalmente equivalente para o leitor.

Infelizmente ainda é baixa a quantidade de teorias mais aprofundadas sobre a tradução de quadrinhos. As teorias mais gerais relacionadas aos estudos da tradução por vezes acabam sendo insuficientes para a discussão sobre HQ, considerando a multimodalidade do texto quadrinístico e como o material linguístico não ser o único ponto a ser considerado durante a tradução de HQs. Trabalhos como *Comics in Translation* do já citado Federico Zanettin, podem servir como um ponto inicial para pesquisadores que desejam se aprofundar neste nicho dentro dos estudos da tradução; Assis também é um dos poucos tradutores de HQs que possuem trabalhos sobre tradução de HQs que foram publicados em nossa língua materna.

Por fim, espera-se que esse trabalho colabore com o debate sobre a tradução de quadrinhos dentro do contexto acadêmico, demonstrando que ainda há muito que pode ser discutido sobre a tradução de quadrinhos, mostrando também a relevância que possa ter a análise de outras HQs, visto que o processo não é algo simples e que não é muito comum para os leitores pensarem que estão lendo uma tradução, há todo um conjunto de escolhas feitas pelo tradutor para trazer a experiência mais próxima possível do conteúdo original, os trechos da HQ que estão presentes neste trabalho são apenas alguns dos exemplos disso, por mínimo que seja o fragmento analisado, a muitas nuances naquele conteúdo que podem ser investigado.

6 REFERÊNCIAS

ASSIS, Érico Gonçalves de. **A Fidelidade na tradução de Histórias em Quadrinhos**. Revista Fronteiras - estudos midiáticos, São Paulo, Vol. 20. Nº 1 - janeiro/abril 2018, p. 135-145.

ASSIS, Érico Gonçalves de. **Balões de pensamento: textos para pensar quadrinhos**. São José do Rio Preto, SP: Balão Editorial, 2020. 336 p

ASSIS, Érico Gonçalves de. **Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: Abordagem inicial**. TradTerm, 27, 2016, p. 15-37.

BAKER, Mona. **In Other Words: A Coursebook on translation**, Londres e Nova York, Routledge, 1992.

BARBOSA, Heloísa Gonçalves - **Procedimentos Técnicos da Tradução**. 1990.

CAMPOS, Geir. **O que é Tradução**. São Paulo: Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 1986.

EISNER, Will. **Comics & the sequential art**. Flórida, Poorhouse Press, 1985.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

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

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim contra o mundo: vol 1**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim contra o mundo: vol 2**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim contra o mundo: vol 3**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim's Precious Little Life**. Portland, Oni Press, 2004/2012

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim vs. the world**. Portland, Oni Press, 2005/2012.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim & the infinite sadness**. Portland, Oni Press, 2006/2013.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim vs. the universe**. Portland, Oni Press, 2009/2014.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A Pesquisa Científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

VENUTI, Lawrence. **The translator's Invisibility, a History of Translation**. Londres e Nova Iorque: Routledge. 1985.

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

ZIPSER, Meta Elisabeth. **Introdução aos estudos da tradução: teorias, histórias e prática: 2º período** / Meta Elisabeth Zipser, Silvana Ayub Polchlopek. 2ª ed. Florianópolis: LLE/CCE/UFSC, 2011. 124 p.