



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

FRANCISCO ALLAN MONTENEGRO FREIRE

**TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS: ANÁLISE DO
MANGÁ “CAVALEIROS DO ZODÍACO” NO BRASIL**

FORTALEZA

2020

FRANCISCO ALLAN MONTENEGRO FREIRE

TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS: ANÁLISE DO MANGÁ
“CAVALEIROS DO ZODÍACO” NO BRASIL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução. Área de concentração: Tradução: práxis, historiografia e a circulação da comunicação.

Orientador: Profa. Dra. Marie-Hélène Catherine Torres.

FORTALEZA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F933t Freire, Francisco Allan Montenegro.
Tradução de histórias em quadrinhos japonesas: análise do mangá “Cavaleiros do Zodíaco” no Brasil /
Francisco Allan Montenegro Freire. – 2020.
116 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-
Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza, 2020.
Orientação: Profa. Dra. Marie-Hélène Catherine Torres.

1. Estudos da Tradução. 2. Mangá. 3. Cavaleiros do Zodíaco. 4. Japonês. I. Título.

CDD 418.02

FRANCISCO ALLAN MONTENEGRO FREIRE

TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS: ANÁLISE DO MANGÁ
“CAVALEIROS DO ZODÍACO” NO BRASIL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução. Área de concentração: Tradução: práxis, historiografia e a circulação da comunicação.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Marie-Hélène Catherine Torres (Orientadora)
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Walter Carlos Costa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Gilles Jean Abes
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Em memória do meu saudoso pai, Sélvio
Santiago Freire.

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pelo apoio financeiro com a manutenção da bolsa de auxílio em tempos tão difíceis pelos quais tem passado este país.

À Profa. Dra. Marie-Hélène Catherine Torres, pela excelente orientação e pelo afetuoso apoio que me deu forças durante toda essa jornada e contribuiu para que eu escolhesse seguir adiante no mundo acadêmico. Que um dia eu possa fazer tanta diferença na vida de outras pessoas da mesma forma que ela fez na minha.

Aos professores participantes da banca examinadora Prof. Dr. Walter Carlos Costa, que também tanto me incentivou e serviu de modelo desde o início das atividades no mestrado, e Prof. Dr. Gilles Jean Abes pelo tempo, pelas valiosas colaborações, sugestões que só vieram a enriquecer a minha pesquisa e me estimularem a avançar. O entusiasmo de ambos pela minha pesquisa foi de grande valor motivacional quando eu mesmo duvidava do que poderia alcançar.

Aos colegas da POET, que compartilharam tantas dificuldades e alegrias e demais professores de mestrado, pelas reflexões, críticas e sugestões recebidas. Ao Kevis Santiago do Nascimento, mais do que um servidor público competente da UFC e da POET, um amigo e anjo da guarda de todos nós.

Ao mestre Masami Kurumada, autor da obra, e todos os fantásticos profissionais por traz da produção da animação que proporcionaram maravilhas que fascinaram tantas pessoas, inclusive a mim desde a infância e que me acompanha até os dias de hoje. Às editoras Shueisha, Conrad e JBC por proporcionarem as publicações deste mangá, sempre buscando empenhar-se ao máximo para satisfazer os fãs da obra.

Aos meus amigos e amigas mais próximos, em especial à Danielle Mota Araujo, que me incentivou e ajudou a fazer a inscrição neste mestrado, e aos meus familiares, em especial, minha mãe, Elianise, minhas irmãs Alana e Luana, nosso leal cãozinho Chip, e ao Francisco F. de Oliveira Júnior, companheiro da vida. Sem elas e eles, não teria chegado até aqui.

RESUMO

O tema deste trabalho é a análise da tradução de histórias em quadrinhos japonesas, os mangás. A partir das versões traduzidas e retraduzidas para o português da obra de Masami Kurumada, “Cavaleiros do Zodíaco” (*Saint Seiya*), foi realizada uma pesquisa de natureza exploratória, do tipo bibliográfica. Foi delimitado como *corpus* o primeiro volume da versão mais recente de “Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco – Kanzenban” (Kurumada, 2016), publicado pela editora Japan Brazil Communication (JBC) e seus correspondentes nas edições predecessoras, a saber, os volumes 1 e 2 da versão anterior também realizada pela JBC, a partir de 2012, e os volumes 1, 2 e 3 das duas edições publicadas em 2000 e 2004 pela editora Conrad. A partir desta análise da tradução deste mangá, pretendeu-se ampliar o campo de pesquisa sobre mangás nos Estudos da Tradução ao se abordar os obstáculos da tradução neste tipo de publicação. O estudo sobre as quatro diferentes edições brasileiras de “Cavaleiros do Zodíaco” permitiu pontuar as diferenças de macroestrutura, a abordagem do paratexto e o aspecto da retradução; investigou-se o contexto que levou à produção de diferentes versões em português desse mesmo mangá, bem como apontar um possível perfil do tradutor de mangá, além de aprofunda-se nos principais obstáculos tradutórios apontados por autores como Oka (2005) e Fonseca (2011), abordando também a perspectiva da teoria da análise do sistema de forças deformadoras elaborada por Berman (2013).

Palavras-chave: Estudos da Tradução. Mangá. Cavaleiros do Zodíaco. Japonês.

ABSTRACT

The theme of this work is the analysis of translation of Japanese comics, the manga. Based on the translated and retranslated Portuguese versions of Masami Kurumada's work, "Cavaleiros do Zodíaco" (Saint Seiya), an exploratory research of the bibliographic type was performed. It was delimited as corpus the first volume of the most recent version of "Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco - Kanzenban" (Kurumada, 2016), published by Japan Brazil Communication (JBC) and its correspondents in the preceding editions, namely the volumes 1 and 2 in the previous version also produced by JBC from 2012, and volumes 1, 2 and 3 of the two editions published in 2000 and 2004 by the publisher Conrad. From this analysis of the translation of this manga, it was intended to expand the field of research on manga in Translation Studies by addressing the obstacles of translation in this type of publication. The study of the four different Brazilian editions of "Cavaleiros do Zodíaco" made it possible to point out differences in macrostructure, the approach to paratext and the aspect of back-translation; the context that led to the production of different Portuguese versions of this same manga was investigated, as well as pointing out a possible profile of the manga translator, in addition to delving into the main translation obstacles pointed out by authors such as Oka (2005) and Fonseca (2011), also addressing the perspective of the theory of analysis of the deforming forces system elaborated by Berman (2013).

Keywords: Translation Studies. Manga. Cavaleiros do Zodíaco. Japanese.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Capa e contracapa do volume 1 da <i>tankobon</i> de Saint Seiya	58
Figura 2	- Capa e contracapa do volume 1 da primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad.	59
Figura 3	- Capa e contracapa do volume 1 da segunda edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad.	60
Figura 4	- Capa e contracapa do volume 1 da terceira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC	61
Figura 5	- Capa e contracapa do volume 1 da quarta edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC	62
Figura 6	- Páginas coloridas contrastando com páginas tradicionais em preto e branco no primeiro volume da quarta edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC	63
Figura 7	- Página com os créditos editoriais do primeiro volume de “Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya” da editora Conrad, em destaque a imagem do protagonista, Seiya de Pégaso, da popular animação japonesa. A página que dá início à história apresenta uma sobreposição do texto original com os créditos do tradutor e o letrista.....	65
Figura 8	- Página de créditos editoriais do primeiro volume da segunda edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad.....	66
Figura 9	- Página de créditos editoriais do primeiro volume da terceira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.....	67
Figura 10	- Página de créditos editoriais do primeiro volume da quarta edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.....	68
Figura 11	- Prévia do conteúdo dos próximos capítulos em uma página do primeiro volume da primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad, acompanhado da mesma seção de fichas dos personagens da primeira edição do mangá publicado pela mesma editora.	69
Figura 12	- Prévia do conteúdo dos próximos capítulos em uma página do primeiro volume da primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad, acompanhado da mesma seção de fichas dos personagens da primeira edição do mangá publicado pela mesma editora.	70

Figura 13	- Página de aviso para os leitores presente no primeiro volume da primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad.	71
Figura 14	- Página de aviso para os leitores presente no primeiro volume da terceira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC	72
Figura 15	- Paratexto com nota de tradução em uma das páginas do volume 1 da quarta edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.	73
Figura 16	- Exemplo de onomatopeias em algumas das páginas do primeiro volume da quarta edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.	86
Figura 17	- Quadro com diferenças entre os sistemas <i>hebonshiki</i> , <i>nihonshiki</i> e <i>kunreishiki</i>	95
Figura 18	- Quadro com formas da primeira pessoa de pronomes pessoais em japonês.	108
Figura 19	- Quadro com formas da segunda pessoa de pronomes pessoais em japonês	108

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	– Disposição de capítulos por edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco”	48
Tabela 2	– Exemplos de diálogos	79
Tabela 3	– Exemplos de onomatopeias dos três primeiros capítulos de “Cavaleiros do Zodíaco”	86
Tabela 4	– Lista de nomes de personagens	96
Tabela 5	– Lista de termos	101

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MANGÁ	16
2.1	Uma breve introdução sobre histórias em quadrinhos	16
2.2	Os gêneros do mangá e o mangá como gênero	27
2.3	Masami Kurumada e “Os Cavaleiros do Zodíaco”	38
3	AS TRADUÇÕES E RETRADUÇÕES DE “CAVALEIROS DO ZODÍACO”	47
3.1	Macroestrutura das traduções	47
3.2	Retradução	50
3.3	Paratexto	57
3.4	Perfil dos tradutores	74
4	ANÁLISE DAS TRADUÇÕES DE “CAVALEIROS DO ZODÍACO”	77
4.1	Onomatopeias	84
4.2	Transliteração e tradução dos nomes e termos	93
4.3	Tradução do título da obra	103
4.4	Pronomes de tratamento e nuances dos pronomes pessoais	104
5	CONCLUSÃO	111
6	REFERÊNCIAS	113

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos fazem parte da vida de muitas pessoas, são a diversão para alguns, o trabalho e a realização de outras, e arte para todos. Elas surgiram despreziosamente, sob várias formas, em diversos países. Evoluíram com as sociedades e têm sido difundidas para além do entretenimento. Sem distinção de classe, gênero, raça, credo, idade, todos podem ler e fazer quadrinhos. A imaginação é o ponto de partida para a criação de histórias das mais simples às mais incrementadas, o que couber no papel ou em meio digital, certamente, haverá alguém interessado em lê-las. Quanto mais substância tiver uma história e quanto mais refinadas e arrojadas forem as técnicas implementadas na criação de uma história em quadrinhos, maiores serão as chances de se tornar uma obra cultuada por um público cativo. Reconhecidas como uma forma de arte e de expressão cultural, retratam usos e costumes de diversas partes do mundo onde são produzidos e transcendem as barreiras territoriais do globo terrestre. Servem como ferramenta pedagógica e difundem conhecimentos diversos para todos os públicos que sejam receptivos a eles. Sejam os *comics* americanos, as *bande dessinée* francesas, os *fumetti* italianos, os *tebeo* espanhóis, as *historietas* na América Latina, os gibis brasileiros, os *manhwa* coreanos, os mangás japoneses, todos têm a capacidade de encantar leitores de todas as idades.

No Brasil, os “gibis” e as histórias em quadrinhos de outras partes do mundo estiveram presentes ao longo da vida de muitas pessoas, mas o fascínio pelos mangás despertou novos olhares e ampliou horizontes culturais. Os quadrinhos nipônicos começaram a fazer parte do cotidiano de muitos jovens leitores como uma forma de conhecer mais sobre a cultura japonesa, despertando até mesmo o interesse pelo idioma japonês. As traduções concedem aos quadrinhos o poder de romper as barreiras dos idiomas e ampliam seu poder de proporcionar o prazer do entretenimento, bem como a absorção de conhecimentos e culturas distintas e a inspiração para ampliar os horizontes da mente. Dentre tantos personagens icônicos do Japão que chegaram em terras brasileiras, surgiu uma animação – o *anime* ou animê – para televisão no ano de 1994 que apresentou aqueles que se tornariam os heróis da infância de muitos brasileiros: “Os Cavaleiros do Zodíaco”. Com o passar dos anos, o interesse por esta obra, derivada no mangá de Masami Kurumada originalmente intitulado de *Saint Seiya*, ganhava mais valor cultural e afetivo entre os brasileiros. Mesmo após o encerramento da exibição regular da série no final da década de 1990, pela já extinta Rede Manchete de televisão, a popularidade entre os brasileiros era tamanha que motivou a Conrad Editora do Brasil – daqui em diante chamada apenas de Conrad – a publicar a primeira edição do seu mangá, tornando-se um novo

marco inicial de uma leva de outras tantas publicações de mangás que perdura até os dias de hoje. Esta seria apenas a primeira de uma série de versões brasileiras da obra do autor de mangás – um *mangaka* ou mangaká –, Masami Kurumada, que já superou a marca de 35 milhões de cópias vendidas em todo o mundo (KURUMADA PRODUCTION, 2017) e gerou uma série de produtos derivados por todo o mundo. Desde os anos 2000 até 2016 foram produzidas quatro edições brasileiras – das quais a mais recente ainda segue sendo publicada no corrente ano, sem uma periodicidade definida –, o que reforça ainda mais justificativa para realização de uma pesquisa sobre a tradução de mangás a partir da análise deste mangá que teve quatro traduções para o português, supostamente diferentes, em duas décadas.

Pretendeu-se, ao longo desta pesquisa, encontrar mais subsídios que amparassem científica e metodologicamente para atingir objetivos gerais, a saber: contribuir para os estudos sobre histórias em quadrinhos, contextualizando os mangás; e contribuir para ampliar o campo de pesquisa sobre mangás nos Estudos da Tradução. Esta pesquisa também foi aprofundada a fim de realizar os objetivos específicos de analisar as versões brasileiras do mangá *Saint Seiya*, pontuando suas diferenças de macroestrutura e a abordagem do paratexto; investigar o contexto que levou à produção de diferentes edições de “Cavaleiros do Zodíaco”; apontar um possível perfil do tradutor de mangá; e analisar o *corpus* a partir dos principais obstáculos nos projetos tradutórios de mangás.

No intuito de alcançar os objetivos da pesquisa, foi delimitado como *corpus* o primeiro volume da mais recente tradução para o português do mangá “Cavaleiros do Zodíaco”, a edição luxuosa conhecida como *kanzenban*¹, contendo seis capítulos, publicada desde 2016 pela editora paulista JBC, bem como a versão original japonesa do mesmo volume (KURUMADA, 2005). A partir da delimitação de capítulos daquela que foi a quarta edição por ordem cronológica, buscou-se realizar uma análise contrapondo-se com a delimitação correspondente aos volumes 1, 2 e parte do 3 das primeira e segunda edições do mangá produzidas pela editora Conrad a partir dos anos 2000 e 2004, respectivamente; além dos volumes 1 e parte do 2 da terceira edição que também foi publicada pela editora JBC. Também foram incluídos os respectivos volumes 1, 2 e 3 da primeira edição original japonesa (KURUMADA, 1986).

Como metodologia foi realizado uma pesquisa exploratória de natureza bibliográfica, inicialmente, estabelecendo uma compreensão sobre as definições e histórico dos

¹ A palavra *kanzenban* (完全版) significa literalmente “edição completa” ou “edição perfeita” em japonês, sendo um termo atribuído a este tipo de livro que compila os capítulos de um mangá em um formato luxuoso.

quadrinhos a partir dos estudos de autores como Moya (1977), McOuillan (2001), McCloud (2005), Eisner (2010), Danner e Mazur (2014), Groensteen (2015), Ramos (2018). Também recorrendo-se a Moliné (2006), Chinen (2013) e Luyten (2005; 2012) para verificar a história do mangá e as discussões deste como gênero e suas particularidades, bem como a visão contextualizada da popularidade de *Saint Seiya* proporcionadas por relatos como o de Sato (2006), Gusman (2005, p. 80) e do próprio autor da obra, Masami Kurumada, em entrevista concedida à *Shonen Jump* (2017). A análise da macroestrutura a partir da contraposição entre as diferentes versões e de seu paratexto foi realizada tendo em vista a conceitualização da retradução obtida a partir do arcabouço teórico de Berman (2013), Cadera (2016), Faleiros e Mattos (2017), além de recorrer aos relatos de Jüngst (2008) sobre a tradução de mangás na Alemanha para compreender como tem se observado o processo tradutório de “Cavaleiros do Zodíaco” no contexto do Brasil. A partir das vivências de tradutora de quadrinhos relatadas por Pimentel (2018) e Oka (2005), o tradutor de japonês que trabalhou com “Cavaleiros do Zodíaco” e outras obras, tentou-se traçar o perfil de um tradutor de mangás. A análise das versões do mangá de “Cavaleiros do Zodíaco” foi norteadas pelos conceitos do que se entenderia por problema de tradução em quadrinhos, extraindo-se especificamente os obstáculos levantados por Oka (2005) e a visão atualizada de Fonseca (2011) sobre os mesmos, atentando para a correlação com teoria das análises do sistema de forças deformadoras de Berman (2013), focou-se nas questões sobre onomatopeias – extraindo exemplos dos três primeiros capítulos das edições do mangá –, a transliteração e tradução dos nomes próprios e termos – extraindo exemplos de todas as edições do mangá –, bem como a do próprio título da obra e os pronomes de tratamento e nuances dos pronomes pessoais no idioma japonês – extraídos do material-fonte japonês e verificado a correspondência nos diálogos das edições brasileiras. O amparo linguístico para trazer a devida abordagem do idioma japonês a esta pesquisa adveio da aquisição da língua em nível básico, validado com o auxílio da gramática japonesa organizada por Mukai e Suzuki (2016) e do manual de japonês aplicado aos quadrinhos de Bernabé (2005), além do dicionário japonês-português (WAKISAKA, 2012) e do *Google Translator* como ferramentas de apoio.

Desta forma, a pesquisa traça um breve panorama das origens dos quadrinhos e seus importantes marcos, descrevendo sua evolução que acompanhando a humanidade e suas características, além de trazer à tona o debate acerca dos quadrinhos como gênero literário e outras perspectivas que levantam a possibilidade de ampliar o entendimento desta arte e sua relação com a literatura e outros campos do conhecimento à luz dos autores supracitados. Em seguida, é explanado o contexto-histórico cultural do mangá, ressaltando suas características

distintas que suscitam discussões quanto a alçá-lo como um gênero particular. Também são introduzidos os gêneros que refletem a segmentação de sua grande indústria. Então, discorre-se sobre a obra em análise, *Saint Seiya*, e seu autor, Masami Kurumada, abrindo espaço para que pudesse ser explorada a visão geral de sua narrativa e de como foi sua recepção fora do Japão, ressaltando os elementos que culminaram na longeva popularidade deste mangá.

O terceiro capítulo aborda as quatro edições do mangá “Cavaleiros do Zodíaco” sob a perspectiva dos estudos da retradução. Inicialmente, é analisada a macroestrutura dos volumes pertinentes ao *corpus* da pesquisa apontando suas diferenças desde o material-fonte até as versões brasileiras. Em seguida, partindo do entendimento de que as diferentes versões brasileiras podem ser consideradas retraduições, é pertinente analisar o contexto em que as versões de *Saint Seiya* foram publicadas no Brasil a fim de compreender a teoria sobre a proximidade do texto-fonte e sua língua de partida, demonstrado também com a abordagem dada ao paratexto em todas as edições brasileiras. Então, adentra-se no levantamento sobre o trabalho do tradutor de quadrinhos, ressaltando suas competências e inserindo a experiência do tradutor de mangás.

Enfim, no quarto capítulo, adentra-se na análise das traduções de “Cavaleiros do Zodíaco”. Foram levantados os maiores obstáculos no processo de tradução de mangás, estabelecendo uma ordem de prioridades, ao passo que são pontuadas as tendências deformadoras do método de análise teorizado por Berman (2013, p. 63-87). Foram concentrados esforços em verificar as problemáticas e a abordagem em torno das onomatopeias, da transliteração e tradução de nomes e termos, da tradução do título da obra, dos pronomes de tratamento e nuances dos pronomes pessoais.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MANGÁ

2.1 Uma breve introdução sobre histórias em quadrinhos

O que são histórias em quadrinhos? Eis uma pergunta que poderia ser simplesmente respondida com a seguinte explicação: uma sequência de desenhos com balões de falas, contando as mais diversas histórias com propósitos igualmente diversificados. Mesmo que nos dias de hoje pareça um “produto” facilmente acessível, seja em formato impresso ou digital, a projeção destas histórias depende do nível de empenho em desenvolver uma combinação bem elaborada de ilustrações e uma boa história. Assim como os Estudos da Tradução, que norteiam esta pesquisa, a natureza deste tipo de obra pode ser contemplada de algumas maneiras diversas, começando por compreender o seu histórico.

As origens das histórias em quadrinhos remontam a própria origem das formas de expressão da humanidade. Os humanos primitivos faziam gravuras rupestres do seu modo de vida da época nas paredes das cavernas. De fato, a imagem precedeu a palavra, da mesma forma que o homem descobriu como produzir o fogo e utilizá-lo conforme sua necessidade. O homem sentia a necessidade de registrar tudo aquilo que o cercava: plantas, animais, fenômenos da natureza, seus temores e suas crenças. Moya (1977, p. 21-35), em seus estudos sobre os quadrinhos, lembra sobre os hieróglifos dos egípcios que combinavam desenhos e escrituras que compreendiam até mesmo a representação de deuses com cabeças de animais e corpos antropomorfizados, e relatos em monumentos que enalteciam a história de seus governos. As origens da escrita chinesa e japonesa advieram da representação pictográfica de elementos da realidade existente. As representações da Via Sacra de igrejas que contavam com imagens em sequência a Paixão de Cristo. A contação de histórias por meio de sombras com as lanternas chinesas também era advinda de uma arte sequencial rudimentar, bem como os registros das estações do ano em sequências de painéis de Bruegel e a documentação dos desastres de guerra nas gravuras de Goya. Até que a criação da impressão por Gutemberg proporcionou a disseminação da escrita associada com ilustrações, com destaque para publicação de folhetins ilustrados e pôsteres em feiras populares com histórias do cotidiano, desde histórias de crimes até relatos quase que panfletários da realidade do século XIX.

Dada essa diversidade histórica que perpassa diversos países, não há um consenso sobre qual a origem da história em quadrinhos propriamente dita – embora muitos atribuam às *histoires en estampes* de Rodolphe Töpffer de 1820 o título de a primeira história em quadrinhos –, sendo possível delimitar alguns marcos proeminentes que evidenciam uma gênese de caráter

transnacional, como bem discorrem Danner e Mazur (2014, p. 7):

Estudiosos vêm discutindo há décadas as origens da história em quadrinhos, digladiando-se uns com os outros para definir qual "a primeira história em quadrinhos da história". Resolver essa questão parece cada vez menos importante: o que acabamos por deduzir a partir dessas discussões é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão a contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais *broadsheet* do século XVIII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificados como "pré-história" dos quadrinhos. Se, como também sem deixar dúvidas, as histórias em quadrinhos vieram à tona por meio do trabalho do caricaturista suíço Rodolphe Töpffer, do mangá do pintor japonês Hokusai, da série britânica *Ally Sloper* e da explosão dos *funnies* dos jornais norte-americanos do final do século XIX e início do XX fica claro, no entanto, que seja lá como alguém deseje definir a gênese dos quadrinhos, ela é profundamente transnacional. Ainda que eles tenham se desenvolvido em grande medida de forma independente, em culturas separadas por oceanos e barreiras linguísticas, sempre houve influências transculturais e transnacionais. Assim, os estilos das *bandes dessinées* franco-belgas e do mangá japonês dos anos 1920 e 1930 foram influenciados em parte pelas tiras cômicas norte-americanas importadas, cujo estilo linear recebeu influência da ilustração do *art nouveau* francês, cujas raízes podem ser atribuídas, em parte, às gravuras japonesas que haviam chegado à Europa no século XIX. (grifo do autor)

Ao discorrer sobre as diferentes manifestações de histórias em quadrinhos em diversas nações, os autores supracitados buscam deixar em segundo plano as discussões sobre a origem irrestrita desta arte e ressaltar o caráter mútuo de influências entre estas diversas produções separadas geograficamente e linguisticamente. Em seus estudos sobre os quadrinhos, Moya (1977, p. 307-318) consegue traçar uma linha cronológica que vai do “nascimento e desenvolvimento da arte e da escrita no contexto das civilizações orais”, com os signos e figuras das grutas paleolíticas de Pech-Merle, em aproximadamente 30.000 AC, até eventos e publicações que ele julgou de grande relevância de sua contemporaneidade do final da década de 1960. Esse tipo de estudo permite vislumbrar de maneira mais didática a forma como se observavam as manifestações artísticas que compunham o panorama do que se passou a ser considerado como histórias em quadrinhos ao longo da História.

Nas décadas que se seguiram à Segunda Guerra Mundial pode-se dizer que pouquíssimas pessoas pensavam seriamente no futuro dos quadrinhos. Onde quer que aparecessem (e apareciam praticamente em todos os lugares), eram vistos como diversão sem valor, efêmera, com forma e conteúdo pautados por considerações comerciais: aos criadores de histórias em quadrinhos não era permitido trabalhar fora dos gêneros, formatos, abordagens narrativas e estilos gráficos considerados comercializáveis para um público de massa. O respeito pelo trabalho artístico não estava em questão.

Além disso, a maioria desse público se limitava a crianças. Talvez o motivo tenha sido, em parte, a oportunidade financeira representada, no pós-guerra, pelos números absolutos de uma população mundial de jovens, os *baby boomers*, mas também foi resultado de preconceito contra o meio. O medo de que os quadrinhos corrompessem os valores das crianças e minassem a educação e alfabetização levou, ironicamente, às políticas de censura que asseguravam que o conteúdo das revistas em quadrinhos

interessava apenas ao público infantil. (As tiras de jornal eram outra história; como leitores de jornais eram adultos, elas abrangiam vários temas, em especial nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha.)

Mas, na verdade, os quadrinhos logo trariam muitas surpresas: em poucas décadas, começariam a se libertar das limitações culturalmente impostas. Durante os anos 1940 e 1950, caberia a um pequeno número de criadores plantar as sementes dessa ruptura de fronteiras. Isso foi feito de maneira despretensiosa, involuntária até, os artistas simplesmente tentando aperfeiçoar a forma, para contar as melhores histórias possíveis, realizar os melhores desenhos e plantar na mente dos jovens leitores e futuros criadores - as potencialidades ilimitadas do meio (DANNER; MAZUR, 2014, p. 11, grifo do autor).

Em outras palavras, houve um tempo em que um pretense “senso comum” tinha as histórias em quadrinhos como sinônimo de uma simples e efêmera forma de entretenimento. Elas eram rotuladas como algo tipicamente infantil. Após a Segunda Guerra Mundial, havia tanta preocupação com a situação vigente e tão poucos recursos, que os quadrinhos foram menosprezados. Naquela época, a interesse em um formato comercial voltado para as massas limitava a tentativa de maiores empreitadas artísticas, e, posteriormente, surgia um certo preconceito e censura devido ao foco principal ser o público de jovens.

Na França e Bélgica, os *bande dessinée* ganharam uma grande importância, alcançando reconhecimento intelectual e cultural notáveis. Segundo McOuillan (2001, p. 190-199), que desenvolveu uma tese de doutorado sobre a recepção e criação dos “BDs” – como são popularmente conhecidos naqueles países – após os anos de 1960, destaca o processo de institucionalização cultural dos quadrinhos que veio a reconhecer os BDs como elementos representativos da cultura franco-belga. A partir de uma autoconsciência de seus próprios valores, um sólido resgate histórico de suas publicações e a evolução da indústria dos quadrinhos franco-belgas – fazendo uso de influências do modelo de quadrinhos americanos – impulsionados por uma intervenção estatal, os BDs assumiram uma identidade própria e são, desde então, indiscutivelmente tratados como arte e literatura.

Gradativamente, com o passar do tempo e a mudança das sociedades em várias partes do planeta, a visão sob os quadrinhos foi sendo modificada. Havia uma visão dos quadrinhos como expressão artística. Histórias em quadrinhos são, de fato, arte. Sendo importante compreender a qualificação de “arte” não como um adjetivo a ser empregado. Essa adjetivação poderia também suscitar preconceitos, como se fosse alguma forma de condecoração de juízo de valor que buscasse - em vão – distinguir aquilo que é e o que não é arte, como “separar o joio do trigo”. Pode ser bastante comum, na falta de adjetivos à mente empolgada de algum displicente apreciador, coroar determinadas histórias em quadrinhos de seu apreço como “arte”, sem se atentar tanto para a real importância de compreender e reconhecer que a produção de quadrinhos é uma genuína expressão artística.

As visões sobre as histórias em quadrinhos ampliaram-se bastante, um fato observado não apenas na diversidade de suas produções, como também nos estudos suscitados por elas – atualmente, no Brasil, o banco de dados da CAPES indica 992 dissertações e 239 teses, compreendendo 96 áreas de conhecimento², e o portal de periódicos da mesma instituição registra 524 trabalhos revisados por pares³. Tem sido reconhecida as diversas facetas e importância das histórias em quadrinhos, comprovando-se que não se restringem apenas a um produto de massa, efêmero e muito menos algo voltado exclusivamente para um público infantil. Já no final da década de 1960, essa ampliação da realidade do campo das histórias em quadrinhos e suas diversas possibilidades era retratada em diversos países.

Os quadrinhos (**comics**, nos Estados Unidos; **bande dessinée**, na França, **fumetti**, Itália; **tebeo**, Espanha; **historieta**, na América latina), preocupação de pais e mestres se era bom ou mau para as crianças, virou assunto sério de estudo de intelectuais, professores e universidades na França e Itália, espalhando-se pelo mundo todo. Hoje é bem ser leitor de *Minduim*, *Luluzinha*, *Tio Patinhas*, uma prova de ser moderno e pra frente. A tal ponto que, em certa faixa intelectual, a cantada não é mais ouvir discos e sim "vamos ao meu apartamento, gatinha, ver a minha coleção de quadrinhos..." (sic)[...]

Enquanto, na França, os estudiosos cuidavam mais do aspecto artístico e estético das **bandes dessinées**, os italianos viam o aspecto educacional dos **fumetti**. Ao mesmo tempo, o Instituto de Pedagogia da Universidade de Roma, no Centro de Sociologia de Comunicações de Massa, dirigido pelo Prof. Romano Calisi, chegava a surpreendentes conclusões no estudo dos quadrinhos, como informou o Prof. Luigi Volpicelli, presidente do Comitê Científico na Mostra de Bordighera em 1965: "O **fumetto** oferece aquela leitura inteiramente assimilável pelos olhos, erradamente atribuída, no passado, ao cinema". (sic)

Em suma, os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século. Mesmo o momento grandioso da história da humanidade, em que o pé do homem pisou na Lua e foi televisado direta e imediatamente, para o mundo todo, já era uma imagem gasta e prevista pelos quadrinhos. (sic)

A Terra já era azul nos capítulos domingueiros, em côres, de Buck Rogers, Brick Bradford e Flash Gordon... (sic) (MOYA, 1977, p. 21-23, grifo do autor)

As histórias em quadrinhos passaram a ganhar mais valorização, ampliando sua diversidade de leitores e conquistando cada vez mais o reconhecimento de seu valor como arte em escala global. A importância das histórias em quadrinhos como verdadeira expressão de arte,

² BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Ministério de Educação e Cultura. **Catálogo de Teses e Dissertações**. 2020. Disponível em: <<http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>>. Acesso em: 17 jan. 2020.

³ BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Ministério de Educação e Cultura. **Portal de periódicos**. 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusca&mn=88&smn=88&type=m&metalib=aHR0cHM6Ly9ybnAtcHJpbW8uaG9zdGVkLmV4bGlicmlzZ3JvdXAuY29tL3ByaW1vX2xpYnJhenkvbGlid2ViL2FjdGlvbi9zZWZyY2guZG8%2FZHNjbnQ9MCMZwY0F2YWlsYWJpbHR5TW9kZT1mYWxzZSZmcmJnPSZzY3Auc2Nwc2lwcmltb19jZW50cmFsX211bHRpcGxlX2ZlJnRhYj1kZWZhdWx0X3RhYiZjdD1zZWZyY2gmbW9kZT1CYXNpYyZkdW09dHJ1ZSZpbmR4PTEmZm49c2VhemNoJnZpZD1DQVBFU19WMQ%3D%3D&buscaRapidaTermo=quadrinhos>. Acesso em: 17 jan. 2020.

proliferada em diversas partes do mundo, em meio ao mundo globalizado contemporâneo em que vivemos, proporcionam uma troca de culturas (EISNER, 2010, p. X). Conforme esse reconhecimento aumentava, o público ficava mais exigente e ávido por qualidade, tanto quanto os artistas e editoras que passavam a se especializar na criação dos quadrinhos também buscando suprir esse forte anseio. Entre seus estágios evolutivos, entre a produção despreziosa e até pouco reconhecida para além da popularização que superou o caráter infantil e descartável que lhe era atribuído pelos críticos, começava a surgir as tentativas de delinear a definição de o que seriam afinal as histórias em quadrinhos.

No final da década de 1980, Eisner (2010, p.1) definiu os quadrinhos como “arte sequencial”. Cerca de uma década depois, separando forma de conteúdo, McCloud (2005, p. 9) apresentou em seu trabalho, de certa forma lúdica, a ampliação do conceito para “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Esse conceito foca ainda mais na questão da imagem em sequência, desconsiderando como história em quadrinho aquela produção que possui apenas um único quadro, que eram vistos por McCloud (2005, p. 21) como “cartuns”, sendo até considerados como “arte em quadrinhos” por advir do vocabulário visual dos quadrinhos, mas a eles não se equipararia.

Groensteen (2015, p. 14-15) entende que quadrinhos podem ser descritos como “sistemas” devido ao fato de ser “uma combinação original de uma (ou duas, junto com a escrita) matéria(s) da expressão e de um conjunto de códigos”, o que remete à definição, dentre estas e tantas outras, de Cagnir (*apud* VERGUEIRO; SANTOS, 2015, p. 13) que discorre que a “história em quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: - a imagem, obtida pelos desenhos; - a linguagem escrita”. É um conceito que abriga até mesmo os chamados “cartuns”, sem separá-los da linguagem dos quadrinhos como propôs McCloud (2005).

Paulo Ramos (2018, p. 14), defende que “ler quadrinhos é ler uma linguagem”. Em seus estudos teóricos acerca da linguagem dos quadrinhos, as influências da área das comunicações e de outras ciências humanas são afastadas para trazer à luz uma visão mais autônoma. Sob a perspectiva linguística-textual, onde o leitor compreende coerentemente os signos verbais e textuais dentro do contexto socio-cognitivo interacional ao qual está tendo contato e com o qual desenvolve alguma interação, reforça-se esse caráter inequívoco e singular da forma como se observa os quadrinhos.

Desta forma, compreendo as histórias em quadrinhos como uma linguagem narrativa visual contextualizada, que compõem um sistema de códigos dos quais pode advir a

partir de imagens e textos combinados. Existe a possibilidade de haver quadrinhos em sequência que não contenham textos, onde mesmo assim aparece nitidamente uma narrativa expressa pela imagem, com ou sem o uso de palavras.

É verdade que existem quadrinhos nos quais a imagem por si é o suficiente para transmitir a ideia que se pretende passar – como algumas tirinhas da Turma da Mônica tão comuns em nosso país, ou o mangá “Gon” de Masashi Tanaka –, tal qual o ditado “uma imagem vale mais do que mil palavras”. Entretanto, obras do tipo que são constituídas de narrativas baseadas apenas em imagens com seus traços, cores e efeitos pode não ser o bastante satisfazer para todos os leitores. O investimento de autores em moldar narrativas com diálogos bem elaborados e fazer uso de onomatopeias oportunamente bem empregadas pode tornar uma obra ainda mais interessante ao leitor. Quanto mais agradável ou provocativo do ponto de vista estético e do argumento materializado em texto ou em uma disposição de símbolos, mais leitores interessados podem ser atraídos. Essas combinações podem tornar o hábito da leitura mais agradável e divertido. Conseqüentemente, o consumo de quadrinhos torna-se o regime literário inicial e até principal de muitas pessoas, como discorre Will Eisner ao abordar a importância deste aspecto do quadrinho como leitura em sentido amplo partindo do reconhecimento da evolução técnica na criação das histórias em quadrinhos.

Atualmente, a tira diária de jornal e, mais recentemente, os álbuns de quadrinhos constituem o principal veículo da arte sequencial. Durante várias décadas as tiras e as revistas de quadrinhos foram impressas de maneira rústica, sem nenhuma intenção de se tornar um produto durável. Em sua maioria obsoletas, as máquinas usadas para imprimir as revistas e os suplementos de quadrinhos não eram capazes de garantir nem ao menos o registro correto das cores e a nitidez do traço. À medida que o potencial dessa forma de arte foi ficando mais evidente, a busca pela qualidade e o investimento na produção passaram a ser mais comuns. Isso, por sua vez, resultou em publicações vistosas, em cores, que atraíam um público mais exigente, ao mesmo tempo as revistas de quadrinhos em preto e branco impressas em papel de qualidade também encontravam o seu nicho. A história em quadrinhos continua ganhar espaço como expressão válida leitura.

As primeiras revistas de quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma compilação aleatória de obras curtas. Hoje, após quase três quartos de século, o surgimento *graphic novels* (novelas gráficas) colocou em foco, mais do que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura. Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume característica de linguagem. O vocabulário da arte sequencial não para de se desenvolver nos Estados Unidos. Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século XX, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer do regime literário inicial da maioria dos jovens. As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2010, p. 1, grifo do autor).

Will Eisner é reconhecido como um criador de histórias em quadrinhos e estudioso da arte que se tornou uma referência tanto para quem produz tais obras quanto para quem estuda a respeito delas. Ele não apenas delineou o amadurecimento dos simples *comics* para as arrojadas *graphic novels*, como contribuiu para pensar além sobre os quadrinhos. Além de delimitar aspectos artísticos da produção dos quadrinhos de sua época e promover uma análise dos mesmos, ele suscitou a questão de considerar as HQs como literatura.

Histórias em quadrinhos são literatura? Essa questão tem surgido pontualmente ao se pesquisar sobre o tema dos quadrinhos em si. No final da década de 1960, ao pesquisar sobre quadrinhos e pedagogia, Azis Abrahão, em sua defesa das HQs como uso pedagógico a despeito do julgamento de seus conteúdos separados da forma de leitura em questão, extraiu algumas considerações que tocam a relação com a literatura e conclui sua distinção como um gênero diferente.

1. De início, parece-nos que a querela armada entre os que, no estudo do problema, ora condenam o processo, ora condenam o conteúdo, não tem sentido. O que há de essencial, na literatura em quadrinhos, é o processo. O conteúdo, seja qual fôr (sic), não tem qualquer ligação necessária com o problema. É o processo que classifica as leituras em quadrinhos como tipo à parte de literatura, e o define. Podemos trocar o conteúdo das histórias, podemos mudar os assuntos e os temas à vontade, sem que o gênero deixe de ser sempre o mesmo, uma vez que o processo seja conservado; se conservamos o tema, e mudamos o processo, contando a história à moda dos textos paginados, deixará de haver literatura em quadrinhos
2. Logo, o que deve estar em causa, no julgamento da literatura em quadrinhos, é apenas o processo, que é exatamente o que situa êsse (sic) tipo de leitura em um gênero diferente. Quanto ao conteúdo, é livre, e não há qualquer espécie de temas comprometida necessariamente com o gênero em apreço (sic). Os assuntos dependem inteiramente do critério dos autores ou das preferências do mercado. A condenação dos assuntos utilizados, mesmo quando justa, não poderá significar a condenação do próprio gênero de leitura. (ABRAHÃO, 1977, p. 163-164).

Ao pesquisar sobre a polêmica questão, é comum encontrar referências à condecoração de uma história em quadrinhos na lista dos cem melhores livros de todos os tempos pela revista americana *Times* no ano de 2010. Tomando por parâmetro “os romances em inglês publicados em qualquer lugar do mundo desde 1923, ano em que a revista TIME (sic) começou” (LACAYO, 2010), os críticos Richard Lacayo e Lev Grossman elaboraram uma lista de romances que, para a surpresa de muitos, incluiu *Watchmen*, a *graphic novel* de Alan Moore e Dave Gibbons, originalmente publicada em 1986 e aclamada pelos leitores de quadrinhos até os dias de hoje. A lista discorre sobre a indicação da obra a partir da seguinte descrição da mesma:

Watchmen é uma *graphic novel* – um livro em quadrinhos com ambições acima de sua posição – estrelando um bando de super-heróis bizarros, estragados e aposentados: o barrigudo e melancólico Nite Owl; o arrebatador que fala de apocalipse Rorschach; o

azul, brilhante, quase onipotente, não mais humano Doctor Manhattan. Embora seu auge tenha passado, esses ex-combatentes do crime são atraídos de volta para a ação pelo assassinato de um ex-companheiro de equipe, The Comedian, que acaba sendo o estopim de uma conspiração muito mais ampla e perturbadora. Contada com um realismo psicológico implacável, em tramas paralelas, sobrepostas e belíssimas, painéis cinematográficos ricos em motivos de repetição, *Watchmen* é uma leitura de tirar o fôlego, comovente e um divisor de águas na evolução de um jovem mediano (LACAYO, 2010, grifo do autor, tradução nossa).⁴

A discussão não cessou até então. Maurício de Sousa, criador das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, manifestou-se favorável ao conceito de quadrinhos como literatura, fundamentado por sua experiência com a longa publicação de suas histórias. Ele ressaltou a importância da leitura em quadrinhos no processo de alfabetização e como a literatura tradicional é basilar para os autores de quadrinhos, da mesma forma que suas obras influenciam a literatura. Um dos indícios do papel fundamental do gênero das HQs é o reconhecimento e convite do criador da personagem Mônica para integrar a Academia Paulista de Letras.

Quando fui convidado para integrar a Academia Paulista de Letras, em 2011 – algo inédito no mundo por se tratar de um autor de quadrinhos –, percebi que a base dos autores de HQs sempre foi a literatura e que a literatura também bebe nas criações dos quadrinhos.

Hoje há adaptações de grandes obras literárias na arte das HQs que estimulam jovens ao conhecimento dos autores dessas obras.

Nesses 55 anos de publicações e mantendo um grande público cada vez mais exigente, posso garantir que – não por acaso – história em quadrinhos é o gênero que sobrevive desde as primeiras sequências desenhadas nas cavernas, no início da história da humanidade, até as mais modernas tecnologias dos dias de hoje, como uma linguagem atemporal e definitiva.

Nesses 55 anos de publicações e mantendo um grande público cada vez mais exigente, posso garantir que – não por acaso – história em quadrinhos é o gênero que sobrevive desde as primeiras sequências desenhadas nas cavernas, no início da história da humanidade, até as mais modernas tecnologias dos dias de hoje, como uma linguagem atemporal e definitiva (SOUSA, 2015).

As histórias em quadrinhos também conquistaram o reconhecimento do tradicional Prêmio Jabuti, criado em 1958 pela Câmara de Livros Brasileiros com o intuito de “premiar autores, editores, ilustradores, gráficos e livreiros que mais se destacassem a cada ano” (PRÊMIO JABUTI, 2019), ganhou notoriedade e tornou-se uma das premiações mais importantes do meio literário no Brasil. Em 2017, foi incluída a categoria de “Histórias em

⁴ “*Watchmen* is a graphic novel — a book-length comic book with ambitions above its station—starring a ragbag of bizarre, damaged, retired superheroes: the paunchy, melancholic Nite Owl; the raving doomsayer Rorschach; the blue, glowing, near-omnipotent, no-longer-human Doctor Manhattan. Though their heyday is past, these former crime-fighters are drawn back into action by the murder of a former teammate, The Comedian, which turns out to be the leading edge of a much wider, more disturbing conspiracy. Told with ruthless psychological realism, in fugal, overlapping plotlines and gorgeous, cinematic panels rich with repeating motifs, *Watchmen* is a heart-pounding, heartbreaking read and a watershed in the evolution of a young medium.”

Quadrinhos” após a mobilização de um abaixo assinado⁵ promovido por quadrinistas e profissionais que trabalham no mercado editado das HQs⁶. Na carta aberta propondo a inclusão da categoria de quadrinhos no Prêmio Jabuti 2017, amparada na existência de categorias que acompanhavam os avanços do mercado editorial do nosso país, foi argumentada que os quadrinhos eram publicados em formato de livros desde o início do século XX, conquistando cada vez mais espaço nas livrarias físicas e digitais e nas produções de editoras nacionais. Também foi apontado o destaque em listas de mais vendidos e produções de resenhas, gerando subdivisões, além da proeminência de quadrinhos nacionais que chegam a se tornar material de exportação. Sem se ater aos critérios técnicos formais que constam no regulamento do prêmio, foram ressaltados os quadrinhos como produção artística autônoma, com sua própria linguagem e histórico.

CARTA ABERTA DE QUADRINISTAS BRASILEIROS PROPONDO A INCLUSÃO DA CATEGORIA ‘QUADRINHOS’ NO PRÊMIO JABUTI 2017

“Criado em 1958, o Jabuti é o mais tradicional prêmio do livro no Brasil.”

A frase acima é encontrada no website do próprio Prêmio Jabuti. Como profissionais atuantes no mercado editorial, reconhecemos e subscrevemos: o Jabuti é, indubitavelmente, o mais tradicional prêmio do livro no Brasil.

Em seus 59 anos de história, vimos o Prêmio Jabuti criar categorias para contemplar segmentos diversos do mundo editorial. Na configuração atual, o Prêmio inclui categorias como “Arquitetura, Urbanismo, Artes e Fotografia”, “Didático e Paradidático”, “Direito”, “Gastronomia” e “Reportagem e Documentário” – focadas e devidamente regulamentadas para inscrição e premiação de livros exclusivos destes segmentos. As categorias, a nosso ver, respeitam a expansão constante do mercado editorial brasileiro.

Neste sentido, o propósito desta carta é realizar uma solicitação: A criação da categoria Quadrinhos no Prêmio Jabuti em 2017.

Embora tenham nascido nos jornais e tenham permanecido grande parte de sua história nas bancas de jornais e revistas, os quadrinhos são publicados no formato livro, no Brasil, desde o início do século 20. De coletâneas de tiras de jornal até reproduções de álbuns estrangeiros, os quadrinhos estiveram presentes nas livrarias brasileiras, mesmo que em grau reduzido, ao longo do século passado.

Neste século 21, não se pode mais falar “em grau reduzido”. Basta entrar em qualquer livraria física de médio a grande porte, ou nas livrarias digitais, e identificar que todas possuem seções dedicadas aos quadrinhos.

Dos dez maiores grupos editoriais no Brasil(1), nove publicaram quadrinhos na

⁵ WAGNER WILLIAN MENEZES DE ARAÚJO (Brasil). Change.org (Org.). **Categoria Histórias em Quadrinhos no Prêmio Jabuti**: CARTA ABERTA DE QUADRINISTAS BRASILEIROS PROPONDO A INCLUSÃO DA CATEGORIA ‘QUADRINHOS’ NO PRÊMIO JABUTI 2017. 2017. Disponível em: <<https://www.change.org/p/c%C3%A2mara-brasileira-do-livro-categoria-hist%C3%B3rias-em-quadrinhos-no-pr%C3%A2mio-jabuti>>. Acesso em: 3 out. 2019.

⁶ A saber a relação de nomes que consta no referido abaixo-assinado: Laerte Coutinho, Eloar Guazzelli, Sidney Gusman, Marcello Quintanilha, Rafael Coutinho, Fábio Moon, Gabriel Bá, Janaina de Luna, Rogério de Campos, Bianca Pinheiro, Érico Assis, Ramon Vitral, Marcelo D’Saete, Paulo Ramos, Afonso Andrade, Cassius Medauar, Rogério Coelho, Rodrigo Rosa, Roger Krux, Eduardo Damasceno, Germana Viana, Laudo Ferreira Jr., Lobo Wolf, Daniel Lopes, Marcelo Costa, Mika Takahashi, Diego Sanchez Más Saint Martin, Pedro Cobiaco, Claudio Roberto Martini, Paula Puiupo, Daniel Esteves, Felipe Folgosi, Guilherme Kroll, João Pinheiro, José Aguiar, Miguel Contijo, Lucio Luiz, Rodrigo Solsona, Zé Rodolfo, Alcimar Frazão, Tiago Martins, DW Ribatski, Felipe Castilho, Tainan Rocha, Mariana Waechter, Tiago Souza Lacerda, Mário César Oliveira, Claudio Alves, Bárbara Malagoli, Will Sideralman, Lielson Zeni, Juscelino Neco e Wagner Willian.

década corrente – e quatro possuem selos exclusivamente dedicados ao segmento(2). Há editoras de pequeno a grande porte exclusivamente dedicadas a quadrinhos(3). Quadrinhos aparecem com regularidade em Listas de Mais Vendidos (categoria Geral) como a do website PublishNews, assim como em resenhas em jornais e revistas nos seus cadernos de literatura. Livrarias já empreendem categorização interna e necessária ao segmento, classificando os quadrinhos em “autobiográficos”, “super-heróis”, “humor”, “infantis”, “adaptações literárias” e outras rotulações.

Como o Prêmio Jabuti enfoca a produção editorial nacional, cabe lembrar que – a exemplo do restante do mercado editorial brasileiro – boa parte das publicações de quadrinhos no Brasil é de material estrangeiro. Contudo, a proporção de material nacional, produzido por quadrinistas brasileiros, é pujante e crescente. A melhor comprovação que temos desta pujança está nas premiações que começam a aparecer para livros em quadrinhos brasileiros no exterior(4).

Independente de todos estes fatores, os livros em quadrinhos já satisfazem a regra do Prêmio Jabuti do que define um livro, conforme o regulamento geral da premiação: “considera-se livro obra intelectual impressa e publicada, com ISBN e ficha catalográfica, impressos no livro.”

O Prêmio Jabuti inclusive já elencou e premiou quadrinhos em categorias como “Didático e Paradidático”, “Adaptação” e “Ilustração”. Em 2015, o Prêmio homenageou o mais famoso quadrinista nacional, Maurício de Sousa.

No entanto, quadrinhos são uma forma de expressão artística com linguagem e histórico próprios. Com base nisto e em todos os argumentos de relevância artística e mercadológica apresentados acima é que reiteramos nossa solicitação:

Pela criação da categoria Quadrinhos no Prêmio Jabuti em 2017. (WAGNER WILLIAN MENEZES DE ARAÚJO, 2017).

Neste discurso de defesa da criação de uma categoria de quadrinhos no renomado Prêmio Jabuti, é perceptível um discurso de que a equiparação dos quadrinhos com a literatura deve-se ao seu formato de publicação semelhante aos livros literários ou por adaptar clássicos literários – a literatura em quadrinhos –, ou mesmo pelo volume de publicações gerados por editoras que tradicionalmente publicam a literatura convencional. A inclusão da almejada categoria de quadrinhos no Prêmio Jabuti foi concretizada, e os premiados que vieram posteriormente parecem reforçar ainda mais a popularidade desta forma de linguagem do que apenas incluí-la em algum rol canônico da literatura. Neste processo, são levantadas características e todo um histórico próprio que lhes confere uma certa autonomia em relação à literatura.

Paulo Ramos apresenta as diferentes perspectivas pelas quais é possível abordar a questão e toma uma posição pela autonomia das histórias em quadrinhos como gênero – ou, “hipergênero”, como o estudioso define. Ele aponta que, por historicamente ter sido tratado de forma pejorativa, havia uma busca pelo reconhecimento da relevância dos quadrinhos, tanto como forma de arte quanto como matéria de estudos acadêmicos. O rótulo de literatura seria o mais socialmente aceito, pois parecia ser o *status* ideal para dar a seriedade apropriada. Entretanto, é perceptível algumas características distintivas no curso de seu raciocínio que demonstra que os quadrinhos podem ser considerados algo mais.

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (RAMOS, 2018, p. 18).

Apesar de compartilhar elementos comuns às outras linguagens, mesmo tendo uma certa interdisciplinaridade, parece ser possível que as histórias em quadrinhos tenham sua própria linguagem. Equipará-lo ou colocá-lo sob a mesma alçada da literatura poderia esmaecer ou ocultar suas características específicas, ainda seguindo o raciocínio apresentado pelo referido pesquisador.

O importante é fixar a ideia de que quadrinhos e literatura são linguagens diferentes, que abrigam uma gama de gêneros diferentes. Entendido o que os quadrinhos não são, falta detalhar o que eles efetivamente são. Ramos (2007), com base na análise de obras em quadrinhos de estudos sobre a área, identificou algumas tendências:

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

Com base nesse levantamento, o autor definiu histórias em quadrinhos como um grande rótulo que une as características apresentadas anteriormente, utilizadas em maior ou menor grau por uma diversidade de gêneros, nomeados de diferentes maneiras.

Todos esses gêneros tinham em comum o uso da linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguísticos interacional. Por essa definição, caricatura e ilustração, por não constituírem narrativas, não são vistas como gêneros dos quadrinhos.

Quadrinhos seriam, então, um grande rótulo, um **hipergênero**, que agregaria diferentes outros gêneros cada um com suas peculiaridades (RAMOS, 2018, p. 19-20, grifo do autor).

As histórias em quadrinhos como um “hipergênero” valem-se de elementos de outras plataformas de comunicação e trabalham à sua maneira. Ler quadrinhos é o mesmo que ler uma linguagem distinta, tanto quanto assistir a um filme ou a uma peça de teatro, todos têm suas propriedades e peculiaridades.

É instigante a ideia de se aprofundar nesta e em outras temáticas trazidas pelo olhar curioso sobre as possibilidades de estudos que as histórias em quadrinhos proporcionam, seja pelo viés da linguística, da estética, da semiótica, entre outros. Entretanto, seria necessária uma série de pesquisas mais abrangentes que podem encontrar esteio em outro momento mais oportuno. Isto posto, partindo da possibilidade válida de que os quadrinhos, assim como as demais formas de artes, possuem uma linguagem autônoma, e que dentro da linguagem dos quadrinhos existem diversos gêneros com suas peculiaridades, volta-se o foco para o mangá – que é o cerne deste estudo.

2.2 Os gêneros do mangá e o mangá como gênero

Conforme exposto anteriormente, o surgimento do que pode ser entendido como as origens das histórias em quadrinhos ocorreu de diferentes formas e em diversas partes do planeta, mesmo que sem ter havido contato direto entre as manifestações culturais análogas que se envolveram em suas origens em determinados casos. Neste contexto transnacional, como definiram Danner e Mazur (2014), surgiu no Japão o *mangá*. No entanto, na terra do sol nascente o termo foi cunhado a partir de um contexto amplo, sendo associado a diversas formas artísticas de ilustrações humorísticas, que apresentem alguma sátira ou representem alguma forma de narrativa.

Mangá, em japonês é o termo que abrange uma ampla gama de formas de ilustrações de caráter de entretenimento e lazer, o que comporta caricaturas, charges, ilustrações cômicas. Nos últimos anos, porém, a palavra mangá está mais identificada com as histórias em quadrinhos em “estilo” japonês. É importante ressaltar que, dentro da produção de quadrinhos japoneses, existe uma infinidade de estilos e gêneros. Dessa forma, é temerário definir um único estilo como sendo específico do mangá (CHINEN, 2013, p. 6).

A palavra *mangá* é originalmente composta pela combinação de dois *kanji* – 漫画 / *manga* –, que são caracteres originalmente vindos da China e que representam ideogramas. Individualmente, cada *kanji* tem diferentes significados, mas combinados eles são usualmente traduzidos pelo dicionário como “histórias em quadrinhos” ou até “charge”. O conceito vai mais além. Esses *kanji* passaram a representar o sistema de linguagem que tem sido mais comumente equiparado às histórias em quadrinhos no sentido amplo e transnacional, embora também seja possível depreender um condensado contexto histórico e cultural que confere ao mangá o seu distinto patamar atual.

Moliné (2006, p. 18-19) aponta que antes de ser o sinônimo do que os ocidentais vieram a chamar de *comics*, a palavra significava “imagens involuntárias” (a partir da junção dos *kanji* 漫/*man*, que significa “involuntário”, e 画/*ga*, como “desenho” e “imagem”), tendo surgido a partir das pinturas do famoso Katsuhika Hokusai, que viveu no século XIX. Ele teria sido o primeiro artista japonês a produzir uma arte com quadros em sequência e ter utilizado os referidos *kanji* para defini-lo, sendo compilados e lançados em formato de encadernados sendo chamado de *Hokusei Manga*.

Para melhor compreender o quanto o contexto histórico-cultural do Japão culminou na diversidade de formas que o mangá representava até chegar ao formato popular contemporâneo, é necessário fazer uma breve digressão. Portanto, cabe recorrer ao trabalho de

Luyten (2012, p. 76-86) para mencionar os primórdios das caricaturas japonesas em templos budistas do final do século VII; os *emakimono*, as histórias com ilustrações em grandes rolos (繪巻物) do século XII em sua maioria, com destaque para Chojugiga (鳥獸戯画), um conjunto de sátiras do cotidiano da época com animais antropomorfizados como protagonistas; os *ukiyo-e* (浮世絵), gravuras do cotidiano em tábuas de madeira do final da Era Edo; os *Otsu-e* (大津絵), ilustrações em formato de livrinhos que eram originalmente como amuletos budistas produzidos na cidade de Otsu; os precursores *Toba-e* (鳥羽絵), ilustrações Toba ou ao estilo Toba, que eram pequenos livros satíricos que seriam os mais antigos compilados de cartuns do mundo; e os humorísticos livrinhos de “capa amarela”, os *kibiyoshi* (黄表紙) que continham histórias com imagens em uma sequência continuada e produzidos em larga escala.

Os cartuns europeus vieram junto com uma série de influências culturais estrangeiras que permearam o Japão com o fim de seu longo isolamento comercial, no período que marcou a modernidade do país, consolidada ao longo do governo da Era Meiji (de 1868 a 1912). Foi nesse contexto que a revista *The Japan Punch*, uma versão nipônica da sua contraparte britânica, *Punch*, começou a ser publicada em 1862 pelo inglês Charles Wirgman, que costumava desenhar charges com balões. Em 1887, o cartunista francês George Bigot lançou o semanário *Tôbaé*, que publicava histórias com quadros em sequência. Desde 1877, já existia o *Marumaru Shimbun*, a primeira revista humorística com cartuns genuinamente japoneses impregnados por todo esse contexto histórico e social moderno com forte influência estrangeira, combinando elementos nipônicos na narrativa. Dentre as diversas produções de periódicos japoneses voltados para o público adulto, começava a surgir obras mais proeminentes de artistas do país. A primeira obra a apresentar uma narrativa focada em personagens fixos e imersos nesse amalgama de estilo ocidental com elementos nipônicos e resgatando o termo “mangá” foi *Togosaku to Mokubee no Tokyo Kenbutsu* (Turismo em Tóquio de Togosaku e Mokubee, 田吾作と壱兵衛の東京見物), de Rakuten Kitazawa, publicado em 1902. Kitazawa, considerado e aclamado como o autêntico autor japonês do mangá moderno, também foi fundador da revista de cartuns, *Tokyo Puck* (東京パック), lançada a partir de 1905 (LUYTEN, 2012, p. 86-103; MOLINÉ, 2006, p. 17-21).

Nos anos que se seguiram, na alvorada do século XX, diferentes governantes, o envolvimento do país em guerras e o processo crescente de industrialização, gradativamente, moldaram todos os níveis da sociedade japonesa, impactando também na arte da criação dos quadrinhos. O mangá acompanhou a evolução sociocultural, caindo no gosto de pessoas de todas as idades e classes. Desta forma, as histórias em quadrinhos foram alcançando uma

complexidade de temas e formatos, gozando de novas tecnologias que proporcionam novas formas de narrativas. Ao passo que, perante a produção ocidental de quadrinhos, a comparação torna-se inevitável. A conclusão mais usual é enquadrar o mangá como um gênero das histórias em quadrinhos. Eles apresentam características marcantes que podem diferenciá-los das produções de diversos países, inclusive das obras brasileiras.

O mangá cresceu acompanhando a sociedade japonesa hierarquizada. A indústria de quadrinhos nipônicos foi se solidificando e ganhando contornos próprios que também a distingue do que ocorre em outros países. É imensa a diversidade de estilos e temáticas dos autores que desenvolvem seus quadrinhos em um ritmo cada vez mais frenético. Antes de um mangá chegar a ser comercializado em formato de livro encadernado, seus capítulos são publicados em revistas voltados para segmentos distintos de leitores. A categorização de gêneros dos quadrinhos usual – como ação, comédia, romance, terror, erótico e etc. – não é um padrão para os mangás, que podem transitar facilmente entre eles, portanto não sendo possível enquadrar estas antologias que reúnem histórias de diversos autores com estilos e temáticas tão diversos e que acabam tendo um determinado público-alvo em comum.

Vale lembrar que o universo dos quadrinhos japoneses exige uma classificação por gênero. Porém, é incorreto classificar uma série particular em um único gênero. Cada revista costuma ter uma grande variedade de gêneros por exemplar, a fim de satisfazer o gosto de todos os tipos de leitores, sempre em função da idade e sexo do público a que é destinada.

Assim, uma publicação como a *Shonen Jump* pode abrigar em um mesmo número uma série fantástica como *Dragon Ball*, uma série policial como *City Hunter*, uma comédia estudantil como *Kimagure Orange Road* e uma série esportiva como *Captain Tsubasa*, entre outros temas. Evidentemente, é incorreto "enlatar" automaticamente uma série dentro de um único gênero. Um mangá esportivo pode conter elementos de romance (por exemplo, em várias obras de Mitsuru Adachi ou *Slam Dunk*) ou um policial pode ter doses de humor (*City Hunter*), entre muitos outros exemplos (MOLINÉ, 2006, p. 38, grifo do autor).

Com tamanha variedade de traços e histórias, a partir do modelo surgido na cidade de Osaka, o Japão estabeleceu uma divisão das obras por gêneros que seguem quesitos demográficos, categorizando as publicações por sexo e faixa etária dos leitores. Nesse tipo de classificação, os gêneros mais proeminentes de mangá são o shonen (少年漫画, *shounen manga*) e o shojo (少女漫画, *shoujo manga*), dos quais derivaram o seinen (青年漫画, *seinen manga*) e o josei (女性漫画, *josei manga*). Existem também os infantis yonen, que são mais comumente conhecidos como mangá kodomo⁷, e, em outro extremo, os mangás seijin – ou “mangás hentai” como também são conhecidos fora do Japão –, que são proibidos para menores

⁷ ROUSMANIERE, Nicole Coolidge; RYOKO, Matsuba (Ed.). **Manga マンガ**: The Citi exhibition. Londres: Thames & Hudson, 2019. (The British Museum), p. 342.

de 18 anos de idade.

No final dos anos 1960, a "revolta" *gekiga* tinha triunfado. Os jovens leitores de mangá dos anos 1950 e do início dos anos 1960 estavam crescendo e exigiam material mais maduro: mais corajoso e sexualizado, além de social e psicologicamente relevante para quem chegava à idade adulta.

Para atender a essa demanda, os editores de Tóquio se inspiraram na outrora desacreditada indústria de baixo custo de mangá com sede em Osaka. Takao Saitō, membro original do grupo *gekiga*, que vinha publicando revistas cheias de histórias de crime tipo *noir* para o mercado de lojas que alugavam livros, tinha se tornado um grande fornecedor da *Weekly Shonen Magazine*, o mangá mais vendido. Começando em 1966, a mesma revista teve um grande sucesso com a série de Shigeru Mizuki, *Gegege no Kitaro*, sobre um morto-vivo, um rapaz meio-demônio que vive em um cemitério e luta contra demônios, que Mizuki tinha publicado primeiro no formato barato de capa feia feita de papelão, conhecido como *akahon*.

Havia categorias diversificadas – a partir de uma divisão simples entre mangá *shonen* (para meninos) e *shoujo* (para meninas), mangá *seinen* (para rapazes) e mangá *josei* (para senhoras). As distinções eram imprecisas, às vezes, e a terminologia, inconstante. Enquanto a *Weekly Shonen Magazine* estava publicando material de influência *gekiga*, as revistas *seinen* se identificavam simplesmente pela palavra "mangá" (como em *Weekly Manga Action*), ou *komikku*, do inglês "comic", como *Biggu Komikku*. Mas os títulos *shonen* ainda eram os mais vendidos. (DANNER; MAZUR, p. 63).

O mangá *shonen* (少年漫画, *shounen manga*), significa "mangá juvenil" ou "mangá para garotos", são voltados para o público jovem masculino na faixa etária de 10 a 18 anos, que curseem do ensino fundamental ao médio⁸. Reúnem histórias de temas como aventura, comédia, drama, mistério, romance, fantasia, ficção científica – especialmente com robôs – e esportes, repletos de muita ação, violência, com doses de humor escrachado e até chulo. Protagonizadas por jovens, em sua maioria, com acentuada valentia e confiança. Valores como honra, amizade e perseverança são a força motora das narrativas.

[...] As revistas que atendem esse segmento são as mais populares, como a *Shonen Jump* e a *Shonen Magazine*, que atingem dois milhões de exemplares por semana. Conseqüentemente, também são as que mais rendem em termos de contratos de licenciamento.

É a mais antiga das categorias e vai desde os primeiros trabalhos de Osamu Tezuka, nos anos 1940, até os recentes *Naruto* e *One Piece*. A mais antiga revista dedicada a esse público é a *Shonen Club*, que data de antes da Segunda Grande Guerra.

O formato atual do mercado para garotos teve início em 1959 com o lançamento das primeiras revistas semanais de mangá: a *Shonen Magazine* e a *Shonen Sunday*. Até então, as publicações costumavam ser mensais. Em 1968, estreia a *Shonen Jump*, a revista mais bem-sucedida não apenas nesse segmento, mas de toda a imprensa nipônica. Estes títulos sobrevivem até hoje como os mais importantes de suas respectivas editoras, as poderosas Kodansha, Shogakukan e Sueisha (sic). Das três, a *Shonen Jump* é a que mais faz sucesso. Responsável pelo lançamento de séries como *Dr. Slump*, *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco*, entre outras, chegou a vender 6,5 milhões de exemplares por semana em meados dos anos 1990. Todas são revistas volumosas com cerca de 400 páginas e preço baixo, equivalente a dois dólares cada exemplar. Existem outras publicações semanais e mensais voltadas ao mercado *shonen*, mas não chegam a ter tiragens tão expressivas. (CHINEN, 2013, p. 24-25, grifo do autor).

⁸ *Ibid.*, p. 342.

Manga seinen (青年漫画, *seinen manga*) para estudantes além do ensino médio, significando “mangá de jovens homens”, portanto, voltado para leitores mais maduros⁹. As temáticas de suas narrativas são igualmente diversas, assemelham-se a linha do shonen, mas com mais profundidade, explorando mais camadas emocionais, apelando mais ainda para violência explícita e doses de erotismo – principalmente na forma como retratam as personagens femininas. Nesse sentido, autores como Chinen (2013) corroboram o teor dessa faixa demográfica, ressaltando como os personagens não se distinguem simplesmente entre o bem e o mal, envolvendo-se em tramas complexas, dramáticas e com um tom mais realista do que fantasioso. Ele também aborda como o resultado histórico do Japão saindo derrotado da Segunda Guerra Mundial impactou na severidade das obras que vieram a ser desenvolvidas nessa categoria, determinando até mesmo a linguagem mais popular utilizada pelos personagens, ao mesmo tempo que também dá um panorama do tipo de conteúdo que acompanha as revistas que publicam as histórias seinen.

A categoria *seinen mangá* abrange uma ampla variedade de publicações e é caracterizada por explorar histórias mais viris, com as ações sendo levadas ao extremo. Voltada a um público mais maduro, tem cenas mais violentas e carregadas de erotismo, ainda que não explícito. Os personagens não se dividem em mocinhos e bandidos, mas possuem nuances de comportamento e as histórias são baseadas em dramas mais realistas e menos fantásticos.

O segmento teve origem no final da década de 1950 com um movimento chamado *gekiga*, cujos autores defendiam temas mais voltados à dura realidade dos centros urbanos e questões sociais decorrentes da derrota do Japão na Segunda Guerra. O resultado foi um tipo de mangá mais cru e violento, com forte apelo sexual e linguagem mais popular.

O primeiro título voltado a esse segmento foi a *Boy's Life*, lançada no começo da década de 1960, mas a *Manga Action*, de 1967, é considerada a primeira revista legítima desse segmento. Logo foram lançados títulos concorrentes como *Young Comics*, *Play Comic* e *Big Comic*.

Com o sucesso dessas revistas, elas passaram a incorporar outros gêneros, como ficção científica e erotismo, e a partir dos anos 1980 foram lançados títulos focados no público de jovens trabalhadores.

As revistas mais recentes incluem não apenas quadrinhos, mas artigos sobre cinema, entrevistas com artistas e esportistas. As histórias tratam temas como dramas de relacionamentos, dilemas profissionais ou esportes praticados por adultos, como golfe. Algumas publicam apenas mangás de conteúdo sexual e trazem fotos pôsteres de modelos nus. (CHINEN, 2013, p. 26-27, grifo do autor)

Ao resgatar as origens do mangá seinen relacionados ao contexto histórico do pós-Segunda Guerra Mundial e o voltar de olhos da arte dos quadrinhos nipônicos para a realidade dura daqueles tempos, Chinen (2013) faz menção ao *gekiga*, que segundo uma definição direta de Moliné (2006, p. 217) seria “literalmente, ‘imagens dramáticas’; termo criado em 1957 por Yoshihiro Tatsumi para designar os mangás de temática realista”. Danner e Mazur (2014)

⁹ *Ibid.*, p. 342.

também realizaram um levantamento histórico referenciando a influência do *gekiga* nos primeiros mangás *seinen*, que geravam histórias de ficção científica feito com um *know how* de produção cinematográfica da época em *Golgo 13*, obras de ação mais requintadas e que já chegaram ao Brasil como “A Lenda de Kamui”¹⁰ e “Lobo Solitário”¹¹, e até um romance moderno com doses de erotismo.

A ligação entre o *gekiga* da década de 1950 e o novo mangá *seinen*, voltado para rapazes, pode ser traçada pela carreira de Takao Saitō. De suas *gekiga* em Osaka, Saitō se tornou fornecedor de séries de ação e detetives para os editores de Tóquio através de seu estúdio Saitō Productions, cujo estilo “linha de montagem” foi copiado de um estúdio de cinema. *Golgo 13* (ainda publicada quando da edição deste livro), que estreou em 1969 (e pelo menos até 2012 ainda continuava sendo publicado), é a série *seinen* arquetípica. Um cruzamento entre a ficção de história de detetive típica de *gekiga* e o gênero espionagem internacional, em voga na época com os filmes de James Bond, ela segue as aventuras internacionais de um assassino profissional com muita violência e interlúdios sexuais frequentes. Embora Saitō tenha feito uso efetivo de quadros com leiautes inspirados no cinema, *Golgo 13*, assim como seu protagonista, era eficiente e eficaz, com pouca pretensão artística.

Um *seinen* mais artisticamente ambicioso podia ser encontrado no gênero de ação histórica conhecido como *jidageki*. Os épicos de Sanpei Shirato, *Ninja Bugeicho* (1959-1962) e *Kamui-den [A lenda de Kamui]* (1964-1972), publicados na revista alternativa de mangá *Garo* e destinados ao mercado *kashihon* (sistema de aluguel de mangás), misturavam violência samurai a temas políticos de consciência de classe. Esse tom estava presente no intensamente dramático *Kozure Okami [Lobo Solitário]* (1970-1976), de Kazuo Koike e Goseki Kojima.

Os criadores de *Lobo Solitário* eram veteranos de vários modos de produção de mangá: o escritor Koike tinha roteirizado trabalhos de *kamishibai*, e mais tarde escreveu para o *Golgo 13*. O artista Kojima trabalhou no mercado *kashihon* e depois como assistente de Shirato em *Kamui-Den*. Apropriadamente, a primeira colaboração entre eles, *Lobo Solitário*, combina os gêneros assassino profissional e *jidageki*. O protagonista, Itto Ogami, é um samurai assassino em busca de vingança pela morte de sua família. Enquanto perambula pelo Japão do período Edo aceitando trabalhos de assassino de aluguel, é acompanhado pelo único sobrevivente de sua família, seu filho, Daigoro, pouco maior que um bebê.

Kojima usa sombreado e modelagem com influência ocidental, e uma linha forte, gestual; os leiautes das páginas são ao mesmo tempo elegantes e dinâmicos. O realismo de seu estilo acrescenta gravidade aos dramas humanos e ao subtexto político da série. Os laços afetivos entre pai e filho estão subordinados ao rigoroso *bushido**: apesar de sua estreita ligação, Ogami frequentemente coloca a vida de seu filho em risco, a fim de realizar o seu trabalho.

Outro exemplo da extraordinária diversidade do mangá dos anos 1970 é *Dousei Jidai [Época da coabitação]*, de Kazuo Kamimura, uma crônica muito romântica do primeiro ano de um jovem casal que vive junto sem ser casado, do ponto de vista da mulher, que estreou em 1972 na revista *seinen Weekly Manga Action*, que também publicou *Lobo Solitário*. Modernamente erótico com um tom introspectivo, poético, *Época da coabitação* tinha mais em comum com o experimental *Akairo Elegy [Elegia tingida de vermelho]*, de Hayashi, que havia aparecido na *Garo* no ano anterior, do que com a ação machista dominante, normalmente associada ao campo *seinen*. (DANNER; MAZUR, 2014, p. 68, grifo do autor).

¹⁰ Publicada em três volumes, entre janeiro e março de 1993 pela editora Abril. GUIA DOS QUADRINHOS (Brasil) (Comp.). **Lenda de Kamui, A — Minissérie/Abril**. Disponível em: <<http://guiadosquadrinhos.com/capas/lenda-de-kamui-a/lek0301>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

¹¹ Publicada pela vez em nove volumes, entre março de 1988 e janeiro de 1989 pela editora Cedibra. GUIA DOS QUADRINHOS (Brasil) (Comp.). **Lobo Solitário/Cedibra**. Disponível em: <<http://guiadosquadrinhos.com/capas/lobo-solitario/lbs30001>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

O mangá shojo (少女漫画, *shoujo manga*), que significa “mangá de garotas”, é voltado para o público feminino com a mesma escolaridade do mangá shonen, ou seja, estudantes do ensino fundamental ao médio¹². Entretanto, não é incomum que as histórias desenvolvidas cheguem a alcançar mulheres mais velhas. Conforme destaca Chinen (2013, p. 28, grifo do autor), “enquanto o *shonen* mangá é mais focado na ação, o *shojo* tem foco nas emoções, no aspecto psicológico e nos relacionamentos”. As histórias de temáticas diversas, com uma abordagem delicada, muitas vezes com predominância de elementos românticos e moldada com belos desenhos, de uma riqueza de detalhes cativantes destacam-se nas antologias desta demografia. Sobre elas, Luyten aponta como reúnem assuntos considerados do interesse feminino pela visão da sociedade japonesa.

Shojo mangá é a designação para as revistas femininas que constituem hoje o grande sucesso de vendas no Japão com aproximadamente 45 títulos diferentes. Entre elas, as de maior sucesso são: *Ribbon*, *Nakayoshi*, *Bessatsu Maagareto* e *Bessatsu Shojo-Furendo*, todas com circulação acima de um milhão de exemplares mensais. São destinadas à faixa etária dos 12 aos 17 anos (ou até mais) e seu êxito se deve, de um lado, à identificação entre as leitoras e as histórias, que são feitas por mulheres, e, de outro, ao traço delicado e suave do desenho.

As revistas femininas vendem sonho e fantasia em doses homeopáticas semanais e mensais dentro do clima de romantismo que as caracteriza. Há nelas todos os ingredientes para atrair o público adolescente feminino. [...] (LUYTEN, 2012, p. 40, grifo do autor).

As obras costumam ser protagonizadas por garotas que, desde os primórdios deste tipo de mangá, encarnam arquétipos romantizados, que refletem o que era socialmente aceito e esperado das mulheres na sociedade japonesa machista. No período inicial em que o gênero ganhava contornos próprios, as histórias eram produzidas por homens, conforme apontam Danner e Mazur (2014) em suas pesquisas. Neste processo de resgate histórico da evolução da produção do mangá shojo no Japão, os referidos autores trazem à tona como a própria adoção do termo *shojo*, cujos *kanji* podem significar também “donzela”, remonta o tom que era mais comumente associado às produções do gênero. O que também se destacava nas ilustrações líricas, as *jojo-ga*. Conforme surgia o interesse de ampliar a faixa-etária das leitoras, passaram, enfim, a conferir às mulheres a chance de criar para mulheres, ampliando a visão não só sobre elas como também sobre os homens e todo tipo de interação, seja de amizade ou romance – até mesmo com manifestações mais carnavais.

No período pré-Segunda Guerra Mundial, quando a maioria dos quadrinhos japoneses visava leitores muito jovens, os principais veículos de cultura popular concebidos para meninas adolescentes eram revistas literárias *shoujo* e romances. Esse material reforçava noções predominantes de papéis e características femininos na

¹² *Ibid.*, p. 342.

extremamente restritiva sociedade japonesa. Raramente se descreviam romances heterossexuais; a literatura focava principalmente o mundo inteiramente feminino de escolas para meninas, e amizades entre mulheres muitas vezes em um estilo literário sonhador e delicado (o termo *shoujo* tem conotações de virgindade de clausura, não captado pela tradução usual, "menina"). O estilo de ilustração que acompanha essas histórias, conhecidas como *jojo-ga*, “desenho lírico”, combinava com o tom de prosa. Após a guerra, o mangá *shoujo* começou a aparecer. Boa parte dele seguiu o exemplo de Tezuka, *Ribon no Kishi* [A princesa e o cavaleiro] (1953), uma fantasia para meninas divertida e cheia de ação. Aventuras com sabor de contos de fada, como *Anjo verde*, de Leiji Matsumoto (1960), ou *Gin no Hanabira* [Pétalas de prata] (1958), de Hideko Mizuno, ofereciam fantasias exóticas em terras distantes, enquanto melodramas como *Mama no Baiorin* [O violino da mamãe], de Tetsuya Chiba, ou *Maki no Kuchibue* [O apito de Maki], de Miyako Maki, eram dramas sentimentais, geralmente focando a relação entre mãe e filha. Era raro haver romance, mas eram muitos os contos de órfãos e princesas; o ideal estético de feminilidade *jojo-ga* – donzelas tristes e sonhadoras, de olhos grandes e marejados, cercadas por um estampado floral – foi realizado por artistas como Macoto Takahashi, cujas histórias de ritmo suave, como *Sakura Namiki* [As plantações de cerejeiras] (1957), que reviveu o drama da amizade das colegas de colégio, centrado mais na emoção e na beleza do que na trama ou na ação.

Durante os anos 1950 e no início da década seguinte, a maioria dos artistas *shoujo* era de homens, mas houve várias mulheres *mangakas* importantes – Hideko Mizuno, Masako Watanabe, Miyako Maki, Yoshiko Nishitani e Chieko Hosokavia, a principal. Como os editores queriam atingir o público feminino maduro, procuravam cada vez mais mulheres criadoras.

Podem-se ver evidências de uma nova energia e ideias na arena *shoujo* no inovador *Fogo* de Mizuno, publicado como série na *Monthly Seventeen* (1969-1971). *Fogo* é considerado o primeiro mangá *shoujo* com um protagonista masculino e o primeiro a incluir cenas de sexo. Um conto épico após a ascensão e queda de um jovem norte-americano cantor de rock falava de temas fortes de sexo, drogas, preconceito racial e a Guerra do Vietnã. Mesmo que a representação melodramática de *Fogo* dos turbulentos anos 1960 nos Estados Unidos não tenha sido fiel (o mesmo ocorreu com a maioria das versões norte-americanas da época), a narrativa de Mizuno e as inovações formais permanecem impressionantes. (DANNER; MAZUR, 2014, p. 69-70, grifo do autor).

Mangá josei (女性漫画, *josei manga*)¹³, o “mangá feminino”, também chamado de *Lady's Comic*, é destinado à mulheres adultas (MOLINÉ, 2006, p. 217), na faixa etária acima dos 18 anos, tratando de assuntos da vida sob a óptica feminina madura, com trabalho, família e outros relacionamentos com várias camadas. Chinen (2013), aponta esse gênero como um desdobrando da presença expressiva de mulheres no mercado de trabalho, apesar de serem um segmento menor em relação aos demais. As histórias são mais pautadas na realidade e mais complexas, podendo haver romances nada inocentes e de conteúdo mais sensual e tórrido, onde a figura masculina é mais robusto e desenvolvido do que os heróis das tramas shojo. O traço dos desenhos varia mais, não tendo tanta preocupação com a detalhes e uma estética romântica. As narrativas são protagonizadas por heroínas confiantes e independentes, exalando sensualidade ou sempre procurando algo mais na vida. As revistas começaram da década de 1970 e se solidificaram nos anos de 1980.

¹³ *Ibid.*, p. 342.

Josei é o menor dos segmentos e surgiu como reflexo do incremento da inserção das mulheres no mercado de trabalho. É voltado a profissionais de 20 a 30 anos e suas tramas são mais realistas. As heroínas são mulheres determinadas que sabem exatamente o que querem da vida. Lidam com situações como viver o papel da madrasta ou reagir ao assédio sexual.

As primeiras revistas para esse público datam dos anos 1970, mas as publicações que definiram a categoria foram lançadas em 1980: *You, Be Love* e *Big Comic for Lady*, e permanecem até hoje no mercado.

O conteúdo é apropriado para esse público mais adulto e não faltam narrativas com fantasias sexuais, casos de amor proibidos e outros temas.

As histórias mais recentes retratam a realidade da vida das mulheres que trabalham fora. Refletem sobre emprego, família e relacionamentos. Há também dramas históricos, porém narrados a partir da visão feminina.

Enquanto nas revistas *shojo* o estilo predominante é o desenho elegante e idealizado de heroínas românticas, no *josei* há uma variedade maior de traços, desde os mais refinados até os mais rústicos. (CHINEN, 2013, p. 30, grifo do autor).

O mangá *yonen* (幼年漫画, *younen manga*), que significa “mangá infantil”, são obras voltadas para crianças muito pequenas, com menos de 10 anos de idade, estudantes ao nosso correspondente jardim de infância e ensino fundamental¹⁴. Também são chamados de mangá *jido* (児童漫画, *jidou manga*), literalmente “mangá de criança”. Curiosamente, no ocidente ele é conhecido popularmente como “mangá *kodomo*”, literalmente “mangá de criança”, sendo, de fato, uma simplificação do termo “mangá voltado para criança” (子供向け漫画, *kodomo-muke manga*). Moliné (2006, p. 217) reduz ainda mais o escopo demográfico deste tipo de mangá ao afirmar que se trata de um “[...] mangá destinado a menores de seis anos”. Em todo caso, devido ao seu público-alvo tão imaturo, as obras tem um conteúdo simplificado, com uma pequena quantidade de páginas e quadros. Não costuma haver distinções no conteúdo para meninos ou meninas, mas pode haver foco em determinado grau de escolaridade do público-alvo.

Em sua pesquisa, Luyten discorre ainda sobre as *shogaku*, as revistas didáticas que contém esse tipo de mangá infantil, apontando a abrangência da faixa etária entre seis e doze anos de idade como público-alvo. Isso é o que favorece a produção de conteúdo mais segmentado ainda conforme o grau escolar, com a típica característica de antologias dos demais gêneros de mangá que combinam diversos tipos de histórias.

Há para o público infantil as revistas didáticas chamadas *shogaku*, que acompanham a criança no período escolar do primeiro grau, o qual, no Japão, vai do primeiro ao sexto *nensei*. *Gaku* quer dizer escola e *nensei* é série, abrangendo a faixa etária dos seis aos doze anos. Desse modo, os volumes se dividem conforme a idade e/ou o grau escolar. Apesar de as histórias principais não estarem relacionadas diretamente com o ensino, todos os outros artigos tratam principalmente de assuntos ligados às matérias escolares, e as histórias em quadrinhos não-didáticas inseridas são um chamariz para os minileitores.

¹⁴ *Ibid.*, p. 342.

Quanto ao seu aspecto físico, são semelhantes às demais, isto é quanto ao tamanho e à impressão em papel jornal. As primeiras páginas são, no entanto, em papel couchê, bem coloridas, sempre com um artigo de interesse e publicidade direcionados àquela faixa etária.

Quanto ao conteúdo, há grande variedade de assuntos enfocados como história, língua vernácula, matemática, moda e conselhos úteis aos alunos, de diversas maneiras: por meio de contos com personagens históricas, fotografias, desenhos etc.

[...] As histórias em quadrinhos ficam inseridas na parte central da revista, com temas variados lendas, aventuras, histórias cômicas e outras. Na forma de entretenimento, as revistas didáticas auxiliam a criança no desenvolvimento escolar sem a proposta rígida dos livros e apesar de se dedicarem ao ensino, pertencem a editoras comerciais sem relacionamento com entidades educacionais do governo japonês. (LUYTEN, 2012, p. 38-40).

A linguagem é muito simplificada, para as crianças no pré-escolar chegam a não possuir *kanji*, e quando eles existem – ou também quando há palavras em *romanji* – para as crianças até o primário eles vem acompanhados de *furigana* (振り仮名), também conhecido como *yomigana* (読み仮名) ou *rubi* (ルビ), que são grafados com caracteres diferentes dos pictográficos *kanji*, ou seja, surgem com caracteres dos outros dois tipos de escrita japonesa – o *katakana*, voltado para palavras estrangeiras ou o *hiragana*, das palavras genuinamente japonesas – para auxiliar a leitura e o aprendizado.

Em contraposição aos mangás infantis, existem ainda aqueles focados no público adulto, os mangás *seijin* (成人向け漫画, *seijinmuke manga*), que são os quadrinhos de teor predominantemente erótico restritos a homens ou mulheres de 18 anos ou mais, sendo proibidos expressamente a venda para os leitores abaixo dessa faixa etária. No Japão eles também podem ser encontrados com outras nomenclaturas: *seijin manga* (成人漫画, o “mangá de pessoa adulta”), *seinen manga* (成年漫画, escrito com *kanji* diferente dos já mencionados mangá *seinen*, aqui significando “mangá adulto”), *adaruto manga* ou *adaruto komikku* (アダルト漫画 ou アダルトコミック, outra forma de dizer “mangá adulto”, utilizando *katakana*), *18 kin manga* (18禁漫画, “mangá proibido de 18”, deixando bem explícito a restrição de idade), *ero manga*, *ero manga* (エロ漫画, “mangá erótico”). Fora do Japão, esse tipo de leitura é conhecido popularmente pelo termo “hentai” – ou *ecchi*, a pronuncia em japonês da abreviação da palavra, ou seja, “H” –, advindo da expressão *hentai seiyoku* (変態性欲), que significa “perversão sexual”¹⁵.

Chinen (2013, p. 31) aponta uma categorização de mangás um pouco mais ampla conforme a associação de autores de mangá do Japão (日本漫画家名鑑, *nippon mangaka*

¹⁵ MCLELLAND, Mark. A Short History of 'Hentai'. 2006. Disponível em: <<http://intersections.anu.edu.au/issue12/mclelland.html>>. Acesso em: 30 jan. 2019.

meikan), a saber: “I. Cartoon ou comic-strip de tipo geralmente satírico sobre temas políticos ou de atividade cotidiana; II. Mangá gags e de absurdo; III. Mangá de aventura; IV. Shoujo mangá; V. Lady’s comic; VI. Doujinshi mangá (fazines); VII. Edo mangá, ou mangá histórico”. Mesmo assim, a classificação pela idade e sexo ainda é a mais usual e já convencional entre os apreciadores de mangá mesmo fora do Japão.

Os gêneros demográficos descritos até então podem ser considerados meramente uma classificação de conveniência mercadológica. Quanto ao conteúdo mais adulto, embora os japoneses possam ter uma visão culturalmente flexível sobre determinados aspectos da forma com que se aborda a sexualidade e a violência, pode ser razoável haver algumas restrições de idade.

No entanto, pessoas mais maduras podem ler mangás voltados para o público mais jovem. Na prática, não há impedimentos para que públicos de diferentes gêneros e faixas etárias consumam mangás de segmentos diversos daqueles aos quais se pressupunha serem destinados. Meninas podem ler mangás de meninos e vice-versa. Nesse sentido, Danner e Mazur (2014, p. 310) trouxeram à luz um comentário, de uma das integrantes do popular grupo feminino de autoras, CLAMP do livro *Manga: Masters of the Art*, de Lehmann (2005, *apud* DANNER; MAZUR, 2014):

Apesar de logo ter conquistado respeito do gênero garota mágica (*Maho Kishi Reiaasu* [*Guerreiras mágicas de Rayearth*], de 1993-1996, e *Cardcaptor Sakura* [*Sakura Card Captors*], de 1996-2000), o grupo de mulheres *mangakas* conhecido como CLAMP resiste à categorização do gênero. De acordo com Ageha Ohkawa: "Nós realmente não distinguimos um gênero de outro. São todos o mesmo. Se uma garota lê um mangá, aquele é um mangá *shoujo* para ela; se um menino lê um mangá, aquele é um mangá *shonen* para ele. Depende de quem lê."³ Com tal atitude, puderam trabalhar com um leque particularmente amplo de gêneros, incluindo o ocultista e o apocalíptico e fantasia de ocultismo (*Tokyo Babylon*, 1990-1993; *X/1999*, 1992-2003; *xxxHOLiC*, 2003-presente), e até mesmo uma comédia romântica *seinen* cheia de insinuações sexuais (*Chobits*, 2001-2002). A CLAMP começou como um grupo de sete garotas do ensino médio que faziam *dōjinshi*, mas foi reduzido a quatro componentes fixas, uma equipe de criadoras profissionais de mangá: Satsuki Igarashi, Mokona, Tsubaki Nekoi e Ageha Ohkawa. (DANNER; MAZUR, 2014, p. 269-270, grifo do autor).

Existem outros tipos de classificação utilizados em contextos menos comuns do que a de faixa etária e sexo dos leitores e leitoras. Há o caso da denominação que depende do conteúdo do assunto abordado pelos quadrinhos, como aqueles voltados especialmente para os poucos títulos estrangeiros que chegam ao Japão, a saber: os didáticos, comédia, fantasia, ficção científica, horror, romance, esportivos, de música, de culinária, de mistério. Além disso, existem quadrinhos com temáticas de aventura, lutas, ação e etc., que são considerados *mainstream*. Existe ainda a classificação conforme o formato de distribuição, independentemente de serem em revistas ou livros com capítulos compilados já que no mercado japonês, conforme o sucesso

e avanço da obra semanal, seus capítulos são compilados em livros, as *tankobon* (単行本, *tankoubon*), impressos ou em formato digital pela internet (*web comics*).

Dentre as características chamativas que vão desde a estética vibrante de seus traços até a linguagem ousada e divertida com o uso abundante de onomatopeias e jargões, Moliné (2006, p. 26) ressalta que “[...] o mangá difere de seus equivalentes ocidentais não somente nas colossais dimensões que sua indústria alcançou, mas na maneira de apresentá-lo graficamente, e em outros aspectos temáticos e psicológicos”. Moliné (2006, p. 26-29) também sintetiza os elementos característicos do mangá, tais como: as distinções quanto ao sentido da leitura (de cima para baixo, da direita para a esquerda), o formato diversificado das publicações (dimensões de impressão, disposição em antologias e volumes compilados), a variedade de temas e psicológico dos personagens, o ritmo da narrativa (dinâmica da ação) e até o *layout* das páginas (diagramação, páginas duplas, páginas coloridas, uso de onomatopeias).

O estilo característico dos mangás influenciou também a nova fase de umas das mais tradicionais produções de quadrinhos em nosso país: “Turma da Mônica”, de Maurício de Sousa. A obra tem adotado algumas das características dos mangás em sua obra derivada “Turma da Mônica Jovem”, o que demonstra o nível de influência das obras japonesas na cultura popular e no mercado editorial brasileiros.

Conforme discorre Gusman (2005, p. 80), os mangás proliferaram em detrimento do mercado de HQs americanas, destacando-se por suas histórias finitas, pela interatividade com cinema e televisão e pelo aspecto humano dos personagens que geram empatia. Existem dezenas de mangás publicados no Brasil. Desde obras consideradas como “Lobo Solitário” (*Kozure Okami*) de 1988, reconhecidas como “clássicos”, até publicações que destacam-se em popularidade a ponto de se tornarem *best-sellers* como “Dragon Ball”, “Naruto”, “One Piece” e, o *corpus* desta pesquisa, “Cavaleiros do Zodíaco”.

2.3 Masami Kurumada e “Os Cavaleiros do Zodíaco”

No ocidente, a obra japonesa “Saint Seiya” (聖闘士星矢, *Seinto Seiya*) foi rebatizada conforme a difusão em diferentes países: *Les Chevaliers du Zodiaque* na França; *Los Caballeros del Zodiaco* na Espanha, México e em países da América Latina; *I Cavalieri dello Zodiaco* na Itália; e *Os Cavaleiros do Zodíaco* no Brasil. No Japão, foi originalmente publicada entre dezembro de 1985 e novembro de 1990, em capítulos semanais nas páginas da revista *Weekly Shonen Jump* (週刊少年ジャンプ, *shukan shounen jump*), uma das mais populares

antologia *shonen* de capítulos de obras japonesas de outros diversos autores. Naquele referido período de tempo de publicação, Saint Seiya rendeu duzentos e quarenta e seis capítulos publicados com periodicidade semanal e dois extras, além de um capítulo suplementar publicado na primeira edição da então experimental e nova revista *V Jump* (ブイジャンプ, *bui janpu*), que ampliava o final da história para o que viria a ser a versão definitiva conhecida até hoje. A primeira compilação de Saint Seiya rendeu 28 volumes no formato encadernado convencional, o já mencionado *tankobon* (単行本, *tankoubon*), publicados até o ano de 1991 pela editora Shueisha, a mesma que publica ainda nos dias atuais as referidas *Weekly Shonen Jump* e *V Jump*.

O criador de histórias em quadrinhos japonesas é chamado de “mangaká” (漫画家, *mangaka*), que significa justamente “cartunista” ou “autor de mangá”. Masami Kurumada (車田正美, *Kurumada Masami*) sempre foi fascinado por esportes, em especial, por artes marciais. Muitas de suas obras retratavam a superação de obstáculos, amizade e abnegação dos interesses individuais em prol do bem dos outros. Entre suas obras de destaque estão: *Sukeban Arashi*, *Ring Ni Kakero*, *Fuuma no Kojiro*, *Bt’X*, entre outros.

MASAMI KURUMADA (1953)

Como tantos outros de seus colegas, aos 21 anos tornou-se conhecido em um concurso de mangá organizado pela Shueisha com *Otokoraku* uma história sobre adolescentes. Sua primeira obra profissional é *Sukeban Arashi* (“*Arashi, A Delinqüente Juvenil*”, 1974), lançada na *Shonen Jump*.

Na continuação, apareceriam *Ring ni Kakero!* (“*Dê Tudo no Ringue*”, 1977), centrada no mundo do boxe; *Otoko Zaka* (1985), sobre um homem de rua e as duras provas que enfrenta em sua vida; e *Fuma no Kojiro* (“*Kojiro dos Fuma*”, 1986), série de ficção científica sobre um grupo de jovens com poderes paranormais, o antecedente direto de sua criação mais famosa, *Saint Seiya** (Os Cavaleiros do Zodíaco, 1986), na qual mistura com sucesso o fantástico e a mitologia grega. Concluído o último mangá em 1991, continuou na mesma linha com *Silent Knight Shô* (1992) e *Raimi no Zaji* (“*Zaji, O Estrondo do Trovão*”, 1993). Em 1996 abandona a Shueisha e cria *Evil Crusher Maya*, publicado pela Enix em sua revista *Shonen Gangan*, assim como várias séries para a revista *Shonen Ace*, da editora Kadokawa: *Burning Blood* (coletânea de ilustrações) e outra de suas criações de maior impacto, como *Bt’X* (existe versão anime). Em 1998 adapta para o mangá o videogame *Samurai Spirits*. Em 2000 voltou à Shueisha e às páginas da *Super Jump* com *Ring ni Kakero! 2*, que continua até hoje. Embora tenha cultivado diversos gêneros, Kurumada se firmou como um dos mais populares autores de mangá do gênero fantástico, seguindo o grupo liderado por Go Nagai; se o criador de *Mazinger Z* se transformou no maior especialista em robôs do Japão, Kurumada soube explorar habilmente o subgênero das equipes de “guerreiros com armadura” com um estilo clássico mas eficaz. (MOLINÉ, 2006, p. 190, grifo do autor).

Kurumada baseou-se na mitologia grega e nas constelações para criar *Saint Seiya*, mas foi muito além. Inspirou-se em mitos do mundo inteiro, buscou referências de sua própria cultura japonesa além de conceitos teológicos e de diversas religiões. A literatura e a mídia visual também o influenciaram imensamente, nota-se por sua obra ser permeada de referências.

A história gira em torno do jovem japonês, Seiya, que faz parte de um grupo de jovens órfãos com idades entre 13 e 15 anos – similar à faixa etária do público-alvo de leitores do mangá shonen – que, ainda mais jovens, foram recrutados pelo milionário Mitsumasa Kido para serem enviados à diversas localidades do mundo para serem submetidos a árduos treinamentos, a fim de conquistarem as Armaduras Sagradas (*Cloth*, no texto-fonte japonês) e a posição de Cavaleiros – ou Santos (*Saint*), no texto de partida – da ordem dos defensores da mitológica deusa da guerra, Atena. Juntos, eles se propõem a lutar pela paz, o amor e a justiça no planeta Terra. Cada um destes guerreiros míticos é regido por uma constelação protetora, dentre as oitenta e oito catalogadas atualmente conforme a Astronomia. Para realizar as mais diversas façanhas sobre-humanas no intento de lutarem por nosso mundo ao lado de sua deusa, eles recorrem a uma energia que existe dentro de todos os corpos desde a origem do próprio Universo, essa é o Cosmo. Assim, os Cavaleiros, que se dividem em 3 categorias principais – Bronze (a qual encaixam-se Seiya e seus pares), Prata e Ouro – devem lançar mão deste poder para guerrearem contra ameaças de pequenos exércitos que servem à outras divindades.

A história divide-se em três grandes arcos narrativos, desdobrando-se em arcos menores de capítulos, conforme os acontecimentos fluem na história contada. Tudo começa com um grande torneio idealizado pelo falecido Mitsumasa Kido, o magnata japonês que não apenas arquitetou tudo para que Seiya e outros nove jovens conseguissem retornar ao Japão como Cavaleiros, como incumbiu sua jovem neta, Saori Kido, de levar adiante seus planos de fazer os jovens Cavaleiros se digladiarem no torneio pelo grande prêmio: a Armadura de Ouro de Sagitário, uma das doze constelações do zodíaco. Ao longo deste primeiro arco da história, o torneio é interrompido pelo roubo da Armadura de Ouro por um dos jovens Cavaleiros, o vingativo Ikki de Fênix, que acompanhado de suas sombras, a ordem dos renegados Cavaleiros Negros, mostra-se como o primeiro grande inimigo, até que o Santuário, o reduto da ordem de Atena, envia assassinos, os Cavaleiros de Prata, para punir os jovens de Bronze por terem cometido o crime de competirem por motivos pessoais em um torneio aos olhos do mundo todo, o que também tornava público a existência de Cavaleiros. Saori Kido revela-se ser a própria reencarnação de Atena, que ressurgem em determinados períodos da História da humanidade para deter o mal e as forças divinas que querem se apossar da Terra. Ainda bebê, Atena foi vítima de um atentado contra sua vida arquitetado por um farsante que se passava por seu sumo-sacerdote, o Grande Mestre (termo de livre adaptação que será explicada posteriormente no capítulo sobre a tradução da obra). O Cavaleiro de Ouro de Sagitário, que enfrentou seus pares para levar a pequena deusa para longe da ameaça do antagonista misterioso da trama, e, antes de morrer, confiou a verdade e a criança aos cuidados do milionário Mitsumasa Kido. O

magnata japonês aceitou aquilo que considerou ser uma provação divina e preparou os jovens para proteger Atena, promovendo um torneio para que o corrompido Santuário revelasse suas reais intenções. Ao longo de árduos combates que levaram a batalha até a purificação do Santuário no final do primeiro grande arco, os protagonistas consagrados são Seiya de Pégaso, Shiryu de Dragão, Hyoga de Cisne, Shun de Andrômeda e o redimido Ikki de Fênix. O segundo arco gira em torno da batalha contra Poseidon, o deus dos mares, que quer estabelecer uma utopia livrando a Terra da humanidade corrupta, para isso ele lança mão de um novo Dilúvio e conta com o apoio dos poderosos Sete Gerais do exército de guerreiros Marinas. No último grande arco, o inimigo é o deus do submundo, o temido Hades, que conta com a força do seu exército de cento e oito Espectros.

Ao descrever Saint Seiya no rol dos mangás disposto em sua pesquisa, Moliné descreve a trajetória do mangá, sua conversão em uma animação, a expansão da obra em histórias derivadas e a chegada e repercussão no Brasil. É pertinente comentar algo que chama a atenção na seguinte citação de sua pesquisa:

Saint Seiya (literalmente, “*Santo Seiya*”) traz um grupo de jovens guerreiros dotados de armaduras e poderes sobre-humanos, os Cavaleiros de Bronze, encabeçados por Seiya, um jovem japonês treinado na Grécia. Cada um dos Cavaleiros está associado a uma constelação; por exemplo, Seiya é o Cavaleiros de Pégaso (sic). A ação tem início quando Ares mata o Mestre do Santuário de Athena (sic) para tomar o posto e, em seguida tenta tirar a vida de um bebê que é a própria reencarnação da deusa Athena – que volta à vida a cada 200 anos. Após ser resgatadas por Aioros, um dos 12 Cavaleiros de Ouro, é adotada por Mitsumasa Kido, um milionário japonês que a leva para seu país e a chama de Saori. Quando já crescida, ela passa a enfrentar as forças do mal, comandadas pelo Mestre Ares. Ela regressa à Grécia para ocupar seu posto como a líder dos Cavaleiros de Athena (sic), lutando para defender Saori, os Cavaleiros de Bronze vão enfrentar desde os Cavaleiros de Prata até os superpoderosos Cavaleiros de Ouro – que agora estão a serviço de Ares. A história culmina com a vitória de Seiya sobre o último. Finalizada a primeira grande saga, “Santuário”, os Cavaleiros de Bronze terão como oponentes no segundo e terceiro ciclos, respectivamente, os Gerais Marinas, a serviço de Poseidon, e os Espectros, comandados por Hades. O mangá foi finalizado em 1991. Uma nova série *Saint Seiya Episode G*, começou a ser produzida em 2002, com um novo autor: Megumu Okada. Produzida pela Toei Animation, a versão original do anime consta de uma série de 114 episódios, lançada em 1986, além de 4 adaptações em média-metragem e 2 longas. Também foi lançada uma minissérie de 13 capítulos diretamente em VHS/DVD. Além disso, foram comercializados bonecos com os personagens da série, lançados pela Bandai. No Brasil, como nos demais países do ocidente, *Saint Seiya* foi rebatizado de Os Cavaleiros do Zodíaco, por iniciativa de seu distribuidor europeu, pelas possíveis confusões religiosas que o nome “santo” no título original pudesse suscitar nos países cristãos. No Brasil, o anime se tornou um verdadeiro fenômeno, maior até que *Dragon Ball Z* e *Sailor Moon*, e foi exibido pela TV Manchete, Cartoon Network e Bandeirantes (nos dois últimos, o anime ganhou tradução para a dublagem do estúdio Álamo feita pela equipe da JBC). O mangá foi editado no país pela Conrad Editora a partir de 2001. (MOLINÉ, 2006, p. 150-151, grifo do autor).

É curioso o fato de como o pesquisador que se propõe a abordar prioritariamente o mangá – afinal, seu livro “O grande livro dos mangás” é uma referência em pesquisas do gênero

no Brasil – não só destaca a animação, ou animê (アニメ, anime), como chega a confundir elementos da narrativa do mangá com os da animação, mais especificamente ao mencionar o “Mestre Ares”, um personagem que não existe no mangá de Saint Seiya. Esse fato pode indicar a característica de como a animação exerce um forte impacto sobre os apreciadores da obra, fenômeno observado também por Sato, que em suas pesquisas percebeu os elementos envolventes da animação que alavancaram a obra:

Um ano depois do início da série em *mangá*, uma versão em *animê* (animação japonesa) foi produzida pela Toei Animation. Diferentemente de muitas outras séries, cuja versão em animação procura seguir fielmente os traços e o roteiro dos quadrinhos, a série animada de *Cavaleiros* teve modificações tanto no visual dos personagens quanto no roteiro. Os primeiros sinais de que uma mania estava se formando no Japão apareceram em 1987, quando a série ainda estava no ar na tevê japonesa. A venda de *candy toys* (popular conjunto de bonequinho colecionável com um pacotinho de balas numa caixinha, vendido ao preço padrão de 500 ienes – pouco menos de 5 dólares) dos personagens de *Saint Seiya* explodiu. Assim que a série de tevê terminou, cópias em vídeo e LDs (*laser discs*, os precursores dos DVDs), vendidas ao preço de 10 mil ienes a caixa de 3 fitas de vídeo e de 50 mil ienes o *LD box*, desapareciam rapidamente das lojas indicando que adultos também estavam consumindo produtos relacionados ao desenho. Resultado: em 1989 Kurumada apareceu no topo da lista dos artistas mais bem pagos do ano no Japão.

A enorme popularidade dos *Cavaleiros* se deve ao fato do *animê* ter agradado ao público feminino que engrossou uma já esperada audiência masculina, como observou o especialista em animação japonês Atsushi Miyata: "São personagens bonitos que agradam fãs mulheres e otakus". Foi certamente com tal objetivo que os produtores escalaram os designers Shingo Araki e Michi Himeno, então já conhecidos pelo trabalho realizado em "Lady Oscar", série de *animê* que teve grande audiência feminina no Japão, para reestilizar os personagens de Kurumada na versão animada. Além disso alterações de roteiro que dividiram os personagens naquilo que os japoneses definem como *mother, brother e sister complex*, deram à história características de novela. O grande mérito de Kurumada, entre-tanto, foi o de tornar a mitologia grega um fenômeno popular, misturando ao enredo e seus personagens a igualmente vasta mitologia oriental, dando a temas antigos uma capa de modernidade e criando uma salada capaz de fazer os simbologistas de plantão delirar, mas ainda suficientemente acessível às crianças. (SATO, 2007, p. 42-43, grifo da autora).

De fato, a animação foi um sucesso desde sua exibição no Japão e mesmo apresentando diferenças visuais e de roteiro em relação ao mangá de origem, elevou a popularidade da obra e contribuiu para uma consolidação financeira de seu autor. O potencial comercial do mangá de Masami Kurumada gerou o interesse em produzir a animação, que rendeu um total de 114 episódio de cerca de 20 minutos cada, com exibição semanal iniciada a partir de 11 de outubro de 1986 até 1º de abril de 1989, pela TV Asahi. Estes foram intercalados por quatro animações em formato de filmes – sendo um deles um longa-metragem como parte de um projeto de comemoração do aniversário de 20 anos de existência da revista *Weekly Shonen Jump*. Em função da produção do animê ter sido decidida e tendo iniciado o processo de animação enquanto o mangá ainda estava sendo publicado semanalmente, esta adaptação animada contou com muitas diferenças em relação ao desenvolvimento da história e a

elementos visuais. Afinal, era necessário modificar e criar fatos e personagens originais para dar tempo ao mangá para avançar e, assim, ter matéria-prima criativa a oferecer para ser animada. Dentre as empresas de itens infantis e outros produtos que tiveram interesse pela obra, destaca-se a Bandai – grande empresa do ramo de brinquedos, e principal patrocinadora do animê de Saint Seiya – que também contribuiu para as diferenças do animê no intuito de desenvolver itens comercializáveis para crianças do Japão. É notável que o interesse comercial da Bandai não apenas influenciou a produção da animação como também lançou uma nova moda entre o público infantil devido aos bonecos com armaduras desmontáveis com peças de metal e plástico – algo que continua sendo uma das marcas características de Saint Seiya na cultura popular até os dias de hoje para um público de diversas idades.

Ademais, reconhecido o mérito de Kurumada em utilizar temas como a mitologia grega com uma abordagem moderna e atrativa para o público mais jovem, é justo ponderar que o público feminino não apenas sentiu-se atraído pelos atributos do anime. Apesar de ser um típico mangá *shonen*, o público feminino também era fascinado por Saint Seiya, algo que o seu autor acreditava dever-se à elegância e a suavidade dos desenhos¹⁶.

Foi meu primeiro trabalho desde que [meu trabalho anterior] Otokozaka foi descontinuado, então eu ainda estava me agarrando ao escuro. Mas eu não estava prestes a desistir. Porém, havia esse medo de que, se isso não funcionasse, eu desapareceria do mundo dos mangás. Eu acho que isso aparece no rosto de Seiya. Como me disseram quando eu estava trabalhando em Ring ni kakero, se eu estragasse uma vez, eu estaria acabado. Nesse sentido, foi preciso coragem para fazer Saint Seiya. (risos)

Os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya) logo se tornaram um sucesso não apenas entre os meninos, mas também entre as meninas. Os fãs foram atraídos para a individualidade dos rostos belamente desenhados de cada um dos Cavaleiros.

[...] “Antes do meu trabalho de estreia, eu costumava desenhar mangás dramáticos. Eu queria que meu estilo contivesse um soco como o de Motomiya. Mas achei que seria melhor desenhar tudo com um toque mais suave, porque estou desenhando para uma revista infantil. Comecei a misturar impacto com elegância, e foi assim que meu trabalho se desenvolveu da maneira como aconteceu. Talvez seja por isso que meu trabalho também atraiu a atenção das meninas. (WEEKLY SHONEN JUMP, 2017, p.71, tradução nossa).

O animê para a televisão teve sua produção cancelada quando o mangá ainda estava

¹⁶ “It was my first work since [my previous work] Otokozaka was discontinued, so I was still grasping in the dark. But I wasn’t about to give up. But there was this fear that if this didn’t work, I would disappear from the manga world. I think it shows in Seiya’s face. Like I was told when I was working on Ring ni kakero, if I messed up once, I was done for. In that sense, it took guts for me to make Saint Seiya. (laughs)”
Knights of the Zodiac (Saint Seiya) soon became a hit among not just boys, but also girls. Fans were drawn to the individuality of the beautifully drawn faces of each of the Saints.
[...] “Before my debut work, I used to draw dramatic manga. I wanted my style to pack punch like Motomiya’s did. But I thought it might be better to draw everything with a softer touch, because I’m drawing for a kids’ magazine. I began mixing impact with elegance, and that’s how my work turned out the way it did. This might be why my work was able to attract the attention of girls, too.”(WEEKLY SHONEN JUMP, 2017, p.71)

no início do seu último arco, popularmente conhecido como a “saga de Hades”. Este só viria a ganhar uma animação a partir de 2002 em um formato diferente, o que reviveu a franquia rendendo novos filmes e novos mangás derivados da história principal de Seiya e seus amigos. No entanto, a popularidade do animê original desde o início de sua produção alavancou os números de vendas do mangá que lhe deu origem, como bem reconheceu o seu mangaká em declaração dada no livro comemorativo dos 50 anos de existência da *Weekly Shonen Jump*¹⁷.

Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya) foi transformado em uma animação, e em pouco tempo, foi um sucesso não só no Japão, mas em todo o mundo.

“Aparentemente, é popular na França e no Brasil. Mas naquela época, você não podia ler as reações das pessoas na Internet como você pode agora, então eu realmente não conseguia entender sua popularidade mundial. Porém, uma vez, aconteceu de eu assistir a um filme B Belga, e havia uma cena em que um assassino entrava no quarto de uma criança. Na parede da sala havia um pôster dos Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya). (risos) Eu pensei: ‘talvez seja realmente popular’. Ele se espalhou por todos esses lugares que eu não conhecia.

[...] Quando os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya) foi transformado em animação, as vendas para os quadrinhos atravessaram o teto. Mesmo agora, recebemos ofertas, e isso mostra que a Jump tem uma impressionante linha de conteúdo. (WEEKLY SHONEN JUMP, 2017, p.71).

Além de alavancar as vendas do mangá, conforme reconheceu o próprio autor, o efeito da popularidade da animação teve como consequência maior a abertura de mercados para a disseminação de Saint Seiya fora do Japão. Sato também registrou em suas pesquisas essa “febre” que começou a se alastrar a partir da Europa, movida também por um “eficiente esquema de *marketing*”:

A partir de 1990, quando a série em *animê* passou a ser exibida na Europa, *Cavaleiros* virou uma mania internacional provando que a mistura de mitologias tornou a história assimilável em países de culturas bastante diversas. Outro fator que alimentou a “febre” foi um eficiente esquema de *marketing*, que vinculou o desenho a anúncios de brinquedos - bonecos colecionáveis articulados com armaduras encaixáveis da fabricante japonesa Bandai, patrocinadora da série. Na França a rede TF1 exibiu e reprisou *Cavaleiros* por vários anos, alavancando a carreira da apresentadora e cantora pop Dorothée, âncora de um programa infantil no qual vários desenhos japoneses iam ao ar. Em 1995, no auge da popularidade, Dorothée chegou a dar shows ao vivo nos quais ela entrava no palco vestindo uma armadura dourada semelhante à dos *Cavaleiros*. Ávidos fãs europeus consumiam tudo que fosse ou aparentasse que era relacionado à série - CDs, revistas, brinquedos, roupas, *cards*, etc. Era o toque de

¹⁷ Knights of the Zodiac (Saint Seiya) was turned into an animation, and before long, it was a hit not only in Japan, but around the world.

“Apparently, it’s popular in France and Brazil. But back then, you couldn’t read people’s reactions on the internet like you can now, so I couldn’t really grasp its worldwide popularity. But one time, I happened to watch a Belgian B-movie, and there was a scene where a killer breaks into a child’s room. On the wall of the room was a Knights of the Zodiac (Saint Seiya) poster. (laughs) I thought, ‘maybe it really is that popular’. It spread to all these places that I didn’t know about.”

[...] When Knights of the Zodiac (Saint Seiya) was turned into an animation, the sales for the comics went through the roof. Even now, we get offers, and it shows that Jump has an impressive lineup of content.” (WEEKLY SHONEN JUMP, 2017, p.71).

Midas dos *Cavaleiros*: tudo que tinha a imagem deles virava ouro. [...] Kurumada encerrou a série em *mangá* em 1991, mas a série em *animê* continua a render dividendos, tendo sido exibida na Ásia, Europa, Canadá e América Latina, e reprisada pela TV aberta e a cabo. A “febre” passou, mas brinquedos continuam sendo vendidos assim como o desenho continua no ar, o que fez de *Cavaleiros* a segunda série de animação japonesa mais vista no mundo, e os produtos que levam a imagem de seus personagens um sucesso de *marketing* internacional. (SATO, 2007, p. 44-45, grifo da autora).

O sucesso da adaptação da história de Masami Kurumada em animê fez com que a marca continuasse viva na Ásia, América Latina e outros países. A animação também chegou ao Brasil, mais precisamente em 1º de setembro de 1994, sendo exibido pela rede Manchete de televisão. Em terras brasileiras, tornou-se uma mania instantânea e conquistou toda uma geração de jovens que formaram uma base de fãs cativos ao longo dos anos. Sato também descreve como esse fenômeno abriu portas para outros animes e mangás no Brasil, sendo tratado pela mídia e mercado de revistas com a mesma badalação de novelas brasileiras e provocando reações diversas na mente dos fãs:

No Brasil os *Cavaleiros* causaram um furor sem precedente, abrindo caminho para a grande popularidade que o mangá e o anime hoje possuem no país. Aos fatores já descritos, somaram-se no país outras condições que colaboraram para o grande impacto da série. Quando o *animê* entrou no ar em 1994 pela TV Manchete, havia uma década que nenhum desenho japonês recente era exibido pelas emissoras brasileiras, e por isso os *Cavaleiros* atraíram a atenção de crianças e adolescentes na condição de novidade sem similar. O enredo dramático, com a história dividida em capítulos terminando em suspense como nas telenovelas brasileiras, cativou também um público adulto. A Manchete, que na época já se encontrava em dificuldades financeiras e cuja programação dificilmente saía do traço nos índices de audiência, no horário de exibição dos *Cavaleiros* via os números saltarem para 7 pontos percentuais, que chegaram a 13 pontos no pico da popularidade da série. Isso foi suficiente para adiar por mais algum tempo a inevitável falência da emissora, que posteriormente foi adquirida por outro grupo de comunicações e rebatizada de Rede TV. A empresa de brinquedos espanhola Samtoy, distribuidora dos bonecos dos *Cavaleiros* no Brasil, arrecadou a impressionante soma de 100 milhões de reais (aproximadamente 85 milhões de dólares no câmbio da época) em vendas, o que fez com que a imprensa dedicasse vários artigos à “febre” dos *Cavaleiros*. A série também causou reações espantosas na psique coletiva brasileira. Entre as muitas revistas sobre *Cavaleiros* que surgiram nas bancas, que deram ao desenho animado tratamento similar ao dado por revistas de fofocas às telenovelas, havia um elemento comum: milhares de leitoras que entupiam as redações com cartas e desenhos. Eram meninas que se declaravam apaixonadas pelos *Cavaleiros* a ponto de, mesmo cientes de que se tratavam de personagens desenho animado, serem capazes de protestar só de imaginar a hipótese “deles arranjam namoradas”, referindo-se aos personagens como se fossem pessoas em carne e osso. Além disso, a identidade abertamente japonesa do desenho gerou um interesse mais amplo dos brasileiros pela cultura japonesa e pelos próprios japoneses. O Jornal do Brasil chegou a relatar o caso de um menino carioca de 5 anos, filho de mãe brasileira e pai descendente de japoneses que passou a idolatrar o pai por ser “japonês que nem os *Cavaleiros*” e a exigir que ele pessoalmente o buscasse na escola, exibindo o pai como um herói aos colegas. (SATO, 2007, p. 44-45, grifo da autora).

A imensa popularidade em nosso país, que perdurava mesmo após o fim da exibição do animê e suas reprises em 1997, fomentou a publicação do mangá. O sucesso de vendas foi

tamanho que o mercado editorial brasileiro não perdeu a oportunidade de aproveitar o interesse do público brasileiro que só reaqueria com o *revival* da franquia junto à conversão em animê do tão aguardado último arco do mangá, a “saga de Hades”, e todo a expansão do universo fictício de Saint Seiya que se sucedeu¹⁸. Assim, ao longo dos anos, a obra passou por duas editoras brasileiras diferentes, a Conrad e a JBC, alcançando quatro versões diferentes de traduções.

¹⁸ Até o presente momento, o mangá de Saint Seiya possui como obras derivadas: *Saint Seiya Episode G*, *Saint Seiya Next Dimension Meio Shinwa*, *Saint Seiya The Lost Canvas Meio Shinwa*, *Saint Seiya The Lost Canvas Meio Shinwa Gaiden*, *Saint Seiya Episode G Assassin*, *Saint Seiya Saintia Sho* e *Seiya Episode G Requiem*. Da mesma forma, foram desenvolvidas animações em diferentes formatos de veiculação: *Saint Seiya The Lost Canvas Meio Shinwa*, *Saint Seiya Omega*, *Saint Seiya Soul of Gold*, *Saint Seiya Saintia Sho* e, a partir de 2019, o serviço de streaming Netflix tem produzido uma nova versão da história clássica de Saint Seiya em animação completamente em computação gráfica tridimensional (CG3D). Todas estas produções ainda geraram diversos produtos, como itens colecionáveis, jogos, brinquedos, e etc.

3 AS TRADUÇÕES E RETRADUÇÕES DE “CAVALEIROS DO ZODÍACO”

3.1 Macroestrutura

As quatro versões da tradução de “Saint Seiya” foram baseadas em duas diferentes versões de formato comuns na indústria do mangá: *tankobon* e *kanzenban*. A primeira é a mais básica de uma versão encadernada de uma história em quadrinhos japonesa, enquanto a outra é uma das mais requintadas.

A *tankobon* japonesa de “Saint Seiya” possui vinte e oito volumes pelo selo *Shueisha Jump Comics* (集英社 ジャンプコミックス, *shueisha janpu comikkusu*), subdivididos com cerca de 3 a 6 capítulos e 179 a 215 páginas por livro, dependendo de cada volume, acompanhados de material suplementar. É nesta versão que foram baseadas a primeira e a segunda edições da editora Conrad, e foram intituladas de “Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya”. Entretanto, elas trouxeram uma disposição diferente dos volumes e seus capítulos em relação à *tankobon*. As edições da Conrad foram divididas em quarenta e oito volumes, o que acarretou numa subdivisão de capítulos não padronizados em comparação à versão japonesa, a ponto de sequer haver índices nas duas versões.

A edição da editora JBC, a segunda tradução cronológica, também foi baseada na *tankobon*, sendo mais fiel ao seu formato e conteúdo, começando pela quantidade de vinte e oito volumes. A divisão de capítulos por volume é exatamente a mesma, e ela possui traduções de todos os seus paratextos. A *kanzenban*, a quarta tradução brasileira publicada pela editora JBC, tem o conteúdo diferenciado a ponto de serem consideradas edições de luxo. Apesar de a história ter sido publicada da mesma forma que as demais edições principais de *Saint Seiya* existentes no Japão (*tankobon*, *bunkoban* e *aizoban*), a disposição dos capítulos da *kanzenban* é um elemento que o diferencia desde seu material-fonte japonês. Esta edição tem vinte e dois volumes no total, por essa razão cada um deles concentra mais capítulos do que as edições baseadas na *tankobon*. Por ser a versão mais atual publicada no Brasil, foi tido como referência o primeiro volume da *kanzenban* para delimitar o *corpus* desta pesquisa, contrapondo as edições brasileiras anteriores ao seu conteúdo em capítulos.

Tomando-se como referencial a edição mais recente da edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco”, ou “Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya – Kanzenban”, como foi intitulado no Brasil, e delimitando-se a análise desta pesquisa ao primeiro volume, é possível estabelecer um comparativo à correspondência de seus capítulos nas versões anteriores. Feito este comparativo, observa-se, a seguir, um quadro esquematizando as principais diferenças na

disposição dos capítulos e suas respectivas traduções em cada uma das edições brasileiras publicadas até então (dispostas abaixo conforme a ordem cronológica de publicação):

Tabela 1 – Disposição de capítulos por edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco”

Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya (volumes 1¹⁹, 2²⁰ e 3²¹)	Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya (volumes 1²² e 2²³ e 3²⁴)	Cavaleiros do Zodíaco – Saint Seiya (volumes 1²⁵ e 2²⁶)	Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco Kanzenban (volume 1²⁷)
Os Cavaleiros sagrados da deusa Atena – p. 5 (volume 1)	Os Cavaleiros sagrados da deusa Atena – p. 8 (volume 1)	Os Cavaleiros de Athena – p. 5 (volume 1)	Os Cavaleiros de Atena – p. 3
A Armadura de Pégaso – p. 62 (volume 1)	A Armadura de Pégaso – p. 64 (volume 1)	A Armadura de Pégasus – p. 62 (volume 1)	A Armadura de Pégaso – p. 60
A Armadura de Ouro – p. 7 (volume 2)	A Armadura de Ouro – p. 8 (volume 2)	A Armadura de Ouro – p. 106 (volume 1)	A Armadura de Ouro – p. 104
Torneio Intergaláctico – p. 46 (volume 2)	Torneio Intergaláctico – p. 46 (volume 2)	Guerra Galáctica – p. 144 (volume 1)	Guerra Galáctica – p. 142
Cisne, o Cavaleiro do gelo – p. 84 (volume 2)	Cisne, o Cavaleiro do frio – p. 84 (volume 2)	Cisne: o Cavaleiro do gelo – p. 8 (volume 2)	Cisne: o guerreiro das terras gélidas – p. 180
O escudo e o punho mais fortes – p. 26. (volume 3)	O escudo e o punho mais fortes – p. 28. (volume 3)	O escudo e o punho mais forte – p. 46. (volume 2)	Dragão: o escudo e o punho mais forte (início) – p. 218.
Um combate mortal! O Cavaleiro de Pégaso contra o Cavaleiro de Dragão! – p. 63 (volume 3)	Um combate mortal! O Cavaleiro de Pégaso contra o Cavaleiro de Dragão! – p. 65 (volume 3)	Um combate mortal! Pégasus vs. Dragão!! – p. 83 (volume 2)	
		Axia! – p. 136 (volume 2)	

Fonte: elaborada pelo autor.

¹⁹ KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya*. v.1. Brasil: Conrad, 2000.

²⁰ KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya*. v.2. Brasil: Conrad, 2000.

²¹ KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya*. v.3. Brasil: Conrad, 2000.

²² KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya*. v.1. Brasil: Conrad, 2004.

²³ KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya*. v.2. Brasil: Conrad, 2004.

²⁴ KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya*. v.3. Brasil: Conrad, 2004.

²⁵ KURUMADA, Masami. *Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco*. v.1. Brasil: JBC, 2012.

²⁶ KURUMADA, Masami. *Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco*. v.2. Brasil: JBC, 2012.

²⁷ KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya - Kanzenban*. v.1. Brasil: JBC, 2016.

Apenas com o recorte do *corpus* estabelecido, é possível constatar a diferença na disposição dos capítulos da edição mais recente do mangá em relação às suas versões anteriores. Apenas o primeiro volume da *kanzenban* comporta 6 capítulos: “Os Cavaleiros de Atena” (KURUMADA, 2016, p. 3), “A Armadura de Pégaso” (KURUMADA, 2016, p. 60), “A Armadura de Ouro” (KURUMADA, 2016, p. 104), “Guerra Galáctica” (KURUMADA, 2016, p. 142), “Cisne: o guerreiro das terras gélidas” (KURUMADA, 2016, p. 180) e “Dragão: o escudo e o punho mais forte (início)” (KURUMADA, 2016, p. 218).

A primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela Conrad contém em 3 de seus volumes a quantidade de capítulos equivalentes ao disposto na *kanzenban*. No volume 1 encontram-se os seguintes capítulos: “Os Cavaleiros sagrados da deusa Atena” (KURUMADA, 2000, p. 5) e “A Armadura de Pégaso” (KURUMADA, 2000, p. 62). No volume 2: “A Armadura de Ouro” (KURUMADA, 2000, p. 7), “Torneio Intergaláctico” (KURUMADA, 2000, p. 46) e “Cisne, o Cavaleiro do gelo” (KURUMADA, 2000, p. 84). E o volume 3 apresenta uma composição peculiar logo em seu início, pois suas primeiras páginas são uma continuação do último capítulo do volume anterior. O volume 3 começa com as últimas páginas correspondentes à narrativa do último capítulo do volume 2. Por essa razão, o volume 3 apresenta a seguinte composição: “O escudo e o punho mais fortes” (KURUMADA, 2000, p. 26), “Um combate mortal! O Cavaleiro de Pégaso contra o Cavaleiro de Dragão!” (KURUMADA, 2000, p. 63).

A segunda edição brasileira, também publicada pela Conrad, apresenta uma quantidade de capítulos semelhante à sua primeira edição. No entanto, devido à diferença de paratextos logo no início do volume, a numeração de páginas que compõem apresenta uma alteração conforme pode-se observar: “Os Cavaleiros sagrados da deusa Atena” (KURUMADA, 2004, p. 8), “A Armadura de Pégaso” (KURUMADA, 2004, p. 64). Quanto ao volume 02, há maior semelhança na quantidade de páginas com relação à primeira edição da mesma editora, exceto pela pequena diferença inicial de paratextos: “A Armadura de Ouro” (KURUMADA, 2004, p. 8), “Torneio Intergaláctico” (KURUMADA, 2004, p. 46) e “Cisne, o Cavaleiro do frio” (KURUMADA, 2004, p. 84). Da mesma forma, tal qual ocorre com na primeira edição, o volume 3 começa com páginas referentes à narrativa do último capítulo do volume 2, por isso sua composição é a seguinte: “O escudo e o punho mais fortes” (KURUMADA, 2004, p. 28) e “Um combate mortal! O Cavaleiro de Pégaso contra o Cavaleiro de Dragão!” (KURUMADA, 2004, p. 63).

A terceira edição de “Cavaleiros do Zodíaco”, publicada pela editora JBC, possui maior semelhança com a macroestrutura da primeira edição japonesa, ao passo que isso a

consideravelmente das edições anteriores produzidas pela Conrad. O volume 1 contém os seguintes capítulos: “Os Cavaleiros de Athena” (KURUMADA, 2012, p. 5), “A Armadura de Pégasus” (KURUMADA, 2012, p. 62), “A Armadura de Ouro” (KURUMADA, 2012, p. 106) e “Guerra Galáctica” (KURUMADA, 2012, p. 144). Devido às diferenças na macroestrutura entre as edições da Conrad e JBC, o volume 2 apresenta uma composição de capítulos mais ampla: “Cisne: o Cavaleiro do gelo” (KURUMADA, 2012, p. 8), “O escudo e o punho mais forte” (KURUMADA, 2012, p. 46), “Um combate mortal! Pégasus vs. Dragão!!” (KURUMADA, 2012, p. 83) e “Axia!” (KURUMADA, 2012, p. 136).

3.2 Retradução

A primeira tradução do mangá *Saint Seiya* foi realizada pela editora Conrad, rendendo quarenta e oito volumes entre novembro de 2000 a janeiro de 2004, com base na versão francesa e espanhola do mangá – conforme será devidamente comprovada na análise do paratexto a seguir. Posteriormente, a mesma editora lançou uma segunda tradução com a mesma quantidade de livros, publicada entre junho de 2004 e junho de 2006, sendo alegadamente traduzida diretamente do japonês. Alguns anos depois, a editora JBC publicou uma terceira tradução brasileira do mangá, intitulada “Cavaleiros do Zodíaco – Saint Seiya”, entre os meses de janeiro de 2012 e junho de 2014, e contou com vinte e oito volumes, um formato mais próximo à versão japonesa, a sua *tankobon*.

A fim de celebrar os 30 anos do início do mangá original japonês, em dezembro de 2016, a JBC lançou no mercado brasileiro o primeiro volume de “Saint Seiya - Cavaleiros do Zodíaco Kanzenban”. Ao longo do ano de 2019 e 2020, a obra continua em publicação, com a intenção de reproduzir o formato original japonês de vinte e dois livros.

O caso de tantas versões de uma mesma obra não é algo usual no mercado editorial de mangás no Brasil. Uma quantidade expressiva de versões de um mesmo título de mangá publicado no país só é comparável, até então, apenas ao já mencionado clássico japonês “Lobo Solitário” (*Kozure Okami*), de Kazuo Koike e Goseki Kojima. A obra do samurai andarilho e seu filho foi publicada em diferentes formatos – porém nem todos na íntegra em relação ao material-fonte japonês – e por diferentes editoras brasileiras, contabilizando cinco edições de 1988 até o presente ano de 2020.

Em sentido amplo, o mangá de *Saint Seiya* teve quatro traduções no Brasil. Até o presente ponto desta pesquisa, observou-se na análise da macroestrutura que há diferenças desde a tradução dos títulos dos capítulos nas versões. O que tende a se ampliar conforme é

aprofundada a análise comparativa do *corpus* em tela nesta pesquisa. Esse panorama de traduções realizadas por diferentes editoras em um consideravelmente curto período de tempo suscita uma reflexão sobre o fenômeno da retradução, cujas teorias vêm sendo abordadas a relativamente pouco tempo no campo dos Estudos da Tradução, embora sejam praticadas há muito tempo (FALEIROS; MATTOS, 2017, p. 6).

Sob o prisma da teoria da retradução, as quatro edições brasileiras de “Cavaleiros do Zodíaco” podem ser vistas sob diferentes aspectos. No intuito de melhor compreendê-los, é pertinente levantar o que se entende por retradução e compreender os seus princípios. Em seus estudos sobre o tema, Faleiros e Mattos (2017, p. 6-11) demonstram, inicialmente, o “polimorfismo” do termo apresentando diferentes definições em dicionários, que a partir de trabalhos de vários pesquisadores sobre o tema chegaram ao sentido de retradução como sendo “uma nova tradução”, mas permitindo cinco distinções fluídas de reflexão: a retradução como nova tradução de um mesmo texto de partida; revisão de uma tradução já existente; a tradução de um texto já traduzido em outro idioma de volta ao original, também chamado de “retrotradução”; traduções com base em outras traduções; e, como já mencionado, o sentido de que toda nova tradução de um texto é uma retradução. Por fim, sintetizando o pensamento de diferentes teóricos na compreensão de que as retraduições tem caráter de análise crítica das traduções e considerando o contexto histórico na qual estão inseridas.

Faleiros e Mattos (2017, p. 12-13) apontam a importância de Goethe em pensar a tradução como um processo, tendo em vista a poesia, passando por diferentes fases até que a língua de chegada aborde as distinções semântico e sintático que advenham da língua de partida. Além disso, eles também enaltecem o papel fundador de Berman nos estudos sobre a teoria da retradução e tendo em vista uma hierarquização do traduzir e retraduzir.

É essencial distinguir dois espaços (e dois tempos) de tradução: o das *primeiras traduções* e o das *retraduções*. A distinção entre estas duas categorias de tradução é um dos momentos de base de uma reflexão sobre a *temporalidade do traduzir*, cujo esboço — mas somente o esboço — encontraríamos em Goethe e Benjamin. Aquele que retraduz não está mais frente a um só texto, o original, mas a dois, ou mais, o que desenha um espaço específico:

[...] A retradução serve como original e contra as traduções existentes. E pode-se observar que é neste espaço que geralmente a tradução produz suas obras-primas. As primeiras traduções não são (e não podem ser) as maiores. Tudo acontece como se a secundaridade do traduzir se desdobrasse com a retradução, a “segunda tradução” (de certa forma, nunca há uma terceira, mas outras “segundas”). Quero dizer com isto que a grande tradução é *duplamente segunda*: em relação ao original, em relação à primeira tradução.

[...] a tradução literal é a expressão de uma certa relação com a *língua materna* (que violenta obrigatoriamente). Tudo acontece como se, face ao original e à sua língua, o primeiro movimento fosse de anexação, e o segundo (a retradução) de invasão da língua materna pela língua estrangeira. A literalidade e a retradução são, portanto, sinais de uma relação *amadurecida* com a língua materna; *amadurecida* significando:

capaz de aceitar, buscar a “comoção” (Pannwitz) da língua estrangeira. (BERMAN, 2013, p. 137-138, grifo do autor).

Berman aborda a questão da temporalidade das traduções ao mesmo tempo que traz a ideia de “grande tradução”, onde determinada obra considerada como canônicas na literatura é traduzida para uma mesma língua e dentro da mesma cultura-alvo desde o momento de sua primeira publicação e as retraduições tendem a aproximar mais a obra original da língua de chegada, o que remete a interpretação de considerar o contexto histórico, ou “historicidade”, em que foram produzidas, conforme o entendimento de Faleiros e Mattos (2017, p. 16).

Sob este aspecto, é oportuno fazer referência ao trabalho de Cadera (2016), que participou de uma pesquisa realizada na Universidade Pontificia Comillas em Madri, envolvendo a análise de diferentes traduções de mesmos textos tidos como canônicos, com o intuito de verificar a ocorrência de interdependências entre as diversas traduções dos textos literários com as características sócio-históricas dos respectivos períodos de produção. Em seu artigo que introduz a compilação dos resultados da pesquisa por seus colegas pesquisadores do projeto, foi preliminarmente descrita a existência de estudos de vários acadêmicos e profissionais ligados à tradução que buscavam por uma abordagem teórica das traduções e retraduições. Nesse sentido, também foram levantadas as diversas definições do que se entendia por “retradução”, bem como as convergências e divergências sobre a “teoria da retradução”.

[...] É comumente conhecido que muitas obras canônicas são traduzidas várias vezes para a mesma língua e dentro da mesma cultura-alvo desde o momento de sua primeira publicação. Nos Estudos da Tradução, o termo *retradução* tem sido geralmente aceito quando o texto é traduzido mais de uma vez na mesma língua e cultura (Gambier, 1994; Pym, 1998; Venuti, 2004; Zaro Vera e Ruiz Noguera, 2007). No entanto, também houve algumas definições diferentes do termo. Gambier (1994:413) menciona o uso ambíguo do termo *retradução* quando ele é definido como uma tradução que foi traduzida de outras traduções em idiomas diferentes do original. Esses tipos de traduções também são chamados de *traduções indiretas* ou em alemão *Übersetzung aus zweiter Hand* [tradução de segunda mão] (Kittel e Frank, 1991: 3). Em Toury (1995), o termo *tradução intermediária* é também usado para o mesmo conceito. Gambier (1994: 413, tradução nossa) faz uma outra distinção entre o termo *retradução* e outros com os quais ele pode ser confundido, tais como *retrotradução*, *adaptação* e *revisão*, adotando a seguinte definição: ‘Retradução é uma nova tradução para a mesma linguagem, de um texto já traduzido completamente ou em parte’. Estudos sobre este tema baseados em diferentes traduções do mesmo texto provam que esta definição ganhou aceitação geral. [...] (CADERA, 2016, p. 5-6, grifo do autor, tradução nossa).²⁸

²⁸ “[...] It is commonly known that many canonical works are translated several times into the same language and within the same target culture from the moment of their first publication. In Translation Studies, the term *retranslation* has been generally accepted when the text is translated more than one time into the same language and culture (Gambier, 1994; Pym, 1998; Venuti, 2004; Zaro Vera and Ruiz Noguera, 2007). However, there have also been some different definitions of the term. Gambier (1994:413) mentions the ambiguous use of the term *retranslation* when it is defined as a translation that has been translated from other translations in languages different from the original one. These types of translations are also called *indirect translations* or in German *Übersetzung aus zweiter Hand* [second-hand translation] (Kittel and Frank, 1991: 3). In Toury (1995), the term

A pesquisa de Cadera indica como predominante o entendimento de que a retradução ocorre quando um texto é traduzido mais de uma vez na mesma língua e cultura. A proposta que se apresenta é verificar a aplicação deste conceito. Sob este aspecto, às histórias em quadrinhos podem estar sujeitas a ocorrência do mesmo processo descrito. No caso em tela, a primeira edição de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad (2000) é tida como a primeira tradução, aquela que apresentou ao público brasileiro o mangá de Masami Kurumada na íntegra – ao longo da década de 1990, revistas de cultura *pop* e *geek* brasileiras somente mostravam pequenos trechos desse mangá e descreviam resumidamente sobre seu conteúdo no intuito de dar ciências ao fãs sobre o conteúdo do mangá apenas em linhas gerais.

Essa primeira versão brasileira de *Saint Seiya* abriu as portas – junto ao mangá “Dragon Ball” de Akira Toriyama – para uma nova forma de publicação de histórias em quadrinhos japonesas no Brasil. No entanto, ela passou por um processo de tradução indireta, ou seja, foi baseada em traduções de outros países e não do texto de origem japonês. Sua segunda edição propunha-se como sendo mais próxima ao texto-fonte no idioma japonês da obra de Masami Kurumada, embora não tão distante no tempo entre a sua tradução predecessora – e ainda muito próximo da macroestrutura e paratexto da mesma.

Sob este aspecto de ser uma tradução advinda de um texto em japonês, a segunda edição publicada pela editora Conrad pode ser considerada como uma segunda tradução do ponto de vista cronológico, não sendo uma retradução no conceito do termo delineado até aqui. Trata-se, alegadamente, da primeira tradução direta do texto-fonte japonês. Consequentemente, essa ponderação leva a constatar que a terceira e a quarta edições – publicadas posteriormente pela editora JBC com base no texto-fonte em japonês – são casos de primeira e segunda retraduições. Não há de se descartar também a interpretação de que tanto a primeira quanto a segunda edição da Conrad podem ser consideradas ao mesmo tempo “primeira tradução”.

Cabe verificar se as traduções distantes no tempo entre si concentram-se mais nos elementos da linguagem e cultura do texto de partida, o que poderia vir a convergir com a teoria da retradução onde supunha-se que as retraduições são mais próximas da língua do texto de partida.

[...] Houve um interesse particular neste fenômeno desde a edição do volume monográfico de *Palimpsestes* (1990), no qual Berman (1990: 1-7) e Bensimon (1990:

intermediate translation is also used for the same concept. Gambier (1994: 413, my translation) makes a further distinction between the term *retranslation* and others with which it could be confused such as *backtranslation*, *adaptation* and *revision*, adopting the following definition: ‘Retranslation is a new translation into the same language, from a text already translated completely or in part’. Studies on this topic based on different translations of the same text prove that this definition has gained general acceptance.” (CADERA, 2016, p. 5-6, grifo do autor).

IX) propuseram uma hipótese que mais tarde foi definida por Chesterman (2000), como a *Hipótese da Retradução* (HR). De acordo com esta *Hipótese da Retradução*, a primeira tradução de um texto literário é mais orientada para a língua-alvo, enquanto as retraduições estão mais próximas do texto-fonte e da linguagem. A hipótese baseia-se na suposição de que quanto mais tempo transcorrer entre o texto original e o texto traduzido, mais preciso será (Berman, 1990: 1–2; Gambier, 1994: 414-415), embora haja um grande número de "grandes traduções" que não se tornam obsoletas, apesar da existência de retraduições posteriores (Berman, 1990: 3-4). Outra suposição é que as retraduições colocam mais ênfase na linguagem e na cultura do texto-fonte, porque, ao longo do tempo, esses elementos podem se tornar muito mais conhecidos e compreendidos pelos leitores. A função da primeira tradução é introduzir o trabalho na cultura-alvo e, portanto, deve ser compreensível para um leitor que não esteja familiarizado com a cultura do texto-fonte (Bensimon, 1990: IX). (CADERA, 2016, p. 6, grifo do autor, tradução nossa).²⁹

Os estudos sobre as retraduições buscam pontos que pudessem definir um método comum a todos os trabalhos de retraduições que eram feitos durante as últimas décadas. Segundo a hipótese da retradução, delineada por Chesterman (2000, *apud* CADERA, 2016), a primeira tradução de um texto literário é mais orientada para a língua-alvo, enquanto as retraduições são mais próximas ao texto-fonte e à sua linguagem. O estudo de Cadera (2016), levanta a proposta de uma nova perspectiva nos estudos de retradução focados em uma metodologia de análise contextual e sistêmica. Partindo da tese de que as traduções estão vinculadas ao seu contexto histórico, social e cultural, a análise comparativa das retraduições pode ajudar a revelar tanto a influência do contexto sócio-histórico em diferentes traduções quanto a influência dessas traduções na recepção do trabalho.

Levando esse enfoque da retradução de forma contextualizada e sistêmica, é possível apontar algumas questões relacionadas às retraduições do mangá “Cavaleiros do Zodíaco” no Brasil, a saber: o aquecimento do mercado de mangás em nosso país, a demanda advinda do interesse do público pelas animações japonesas que derivam de mangás, além da expansão do interesse acerca do idioma e da cultura japonesa. Tais elementos são evidenciados ao se observar o uso do paratexto nas diferentes edições brasileiras do mangá de Masami Kurumada, que será explicitado no tópico a seguir.

²⁹ “[...] There has been particular interest in this phenomenon since the edition of the monographic volume of *Palimpsestes* (1990) in which Berman (1990: 1–7) and Bensimon (1990: IX) proposed a hypothesis that has later been defined by Chesterman (2000) as the *Retranslation Hypothesis* (RH). According to this *Retranslation Hypothesis*, the first translation of a literary text is more target language oriented whereas retranslations are nearer to the source text and language. The hypothesis is based on the presumption that the more time that passes between the original and the translated text the more accurate it is likely to be (Berman, 1990: 1–2; Gambier, 1994: 414–415), although there are a number of ‘great translations’ that do not become obsolete at all, in spite of the existence of later retranslations (Berman, 1990: 3–4). Another supposition is that retranslations place more emphasis on the source text language and culture because, over the course of time, these elements can become much better known and understood by readers. The function of the first translation is to introduce the work into the target culture and, thus, it has to be comprehensible for a reader who is not familiar with the culture of the source text (Bensimon, 1990: IX). [...]”.

A reflexão que emerge deste contexto de “Cavaleiros do Zodíaco” gira em torno de diversos momentos do mercado consumidor brasileiro, que nutria uma nostalgia por uma franquia japonesa do final da década de 1980. Esta havia chegado ao Brasil com a exibição de um desenho animado na televisão e este levou a um consumo intenso de produtos derivados dela, especialmente os bonecos ou *action figures*. Havia uma série de referências em artigos de revistas de cultura popular à época, como a revista “Herói”, que alimentava em seu público o desejo de conhecer mais sobre os quadrinhos japoneses que deram origem à obra mais em voga no ano de 1994, ou seja, a “moda nipônica” conhecida como “Cavaleiros do Zodíaco”. A popularidade de produtos da cultura popular japonesa, nesse contexto brasileiro da década de 90, culminou na diferença como os mangás passaram a ser traduzidos para o português. Jüngst escreve sobre como essa evolução do processo de tradução, bem como esse contexto de “popularidade nipônica” era uma certa tendência ocidental observada em outros países como a Alemanha.

As técnicas usadas para tradução de mangás mudaram ao longo dos anos. Há um movimento constante, embora gradual, da equivalência dinâmica para a formal. Pode ser visto no tratamento das figuras, na onomatopeia e, às vezes, no texto verbal. Os exemplos abaixo, começando com o primeiro mangá já traduzido para o alemão, servirão para demonstrar essa mudança e explicar a conexão entre as mudanças nas técnicas de tradução e a crescente popularidade dos mangás no Ocidente. Embora muitas das observações digam respeito principalmente à Alemanha (com exceção de *Hadashi no Gen*, onde incluímos amplas informações sobre a tradução para o inglês), muitos fatores sociais e semióticos tratados neste artigo são relevantes para a tradução de mangás em todo o mundo. No mundo ocidental, além disso, haverá menções frequentes a anime, filmes de animação japoneses, cujo destino está intimamente ligado ao mangá. (JÜNGST, 2008, in ZANETTIN, 2008, p. 51, tradução nossa).³⁰

Com o passar do tempo, a série de TV de *Saint Seiya* ganhou a tão aguardada continuação após um hiato de mais de dez anos em sua terra natal. Com a popularidade da cultura japonesa entre os brasileiros, mais pessoas tiveram acesso ao texto-fonte nipônico, ou seja, o mangá de *Saint Seiya*, e os conhecedores do idioma japonês também levantavam questionamentos e discussões sobre diversos pontos da primeira tradução da editora Conrad. *Saint Seiya* estava de volta, ele havia revivido e se espalhado novamente pelo mundo, e vinha acompanhado por uma base de fãs cada vez mais exigente e interessada, o que pode ter feito

³⁰ “[...] The techniques used for manga translation have changed over the years. There is a constant, albeit gradual movement from dynamic to more formal equivalence. It can be seen in the treatment of the pictures, the onomatopoeia, and sometimes the verbal text. The examples below, starting with the first manga ever translated into German, will serve to demonstrate this change and to explain the connection between the changes in translation techniques and the rising popularity of manga in the West. Although many of the observations pertain mainly to Germany (with the exception of *Hadashi no Gen*, where I have included ample information about the translation into English), many social and semiotic factors dealt with in this article are relevant for the translation of manga across the Western world. Moreover, there will be frequent mention of anime, Japanese animated films, whose fate is closely linked to that of manga.[...]”.

surgir a demanda por novas traduções.

De fato, a primeira tradução de *Saint Seiya* realizada pela editora Conrad não era a “maior” das que existem até hoje. Não havia alcançado a completude que poderia se esperar por parte de leitores mais exigentes e conhecedores do material-fonte. Apesar de sua macroestrutura estar disposta em quarenta e oito volumes, as versões posteriores desdobraram-se na profundidade da tradução, no formato adotado para publicação e em seus paratextos que trouxeram a visibilidade do tradutor. O primeiro movimento de tradução do mangá foi desbravador, ele veio em meio a uma onda de inovação que trouxe o inusitado formato – para os brasileiros – onde o sentido da leitura dos volumes era tal qual ocorre até hoje no Japão, ou seja, da direita para a esquerda, mas o texto-fonte não era diretamente de origem japonesa. Com o passar dos anos, as traduções tornaram-se familiares, bem como a cultura e o idioma japonês tornou-se popular e veio a formar novos leitores de mangás no Brasil. Logo passaram a demandar mais “fidelidade” ao original. Processo similar ocorreu na Europa, conforme também relata Jüngst:

Os fãs de mangá estão conscientes do fato de estarem lendo traduções. Alguns deles aprendem japonês, mas como poucas escolas na Alemanha oferecem cursos em japonês, isso normalmente é um esforço privado com uma alta taxa de evasão escolar. No entanto, eles esperam que as traduções lhes ofereçam algo o mais parecido possível com o original. A ideia de que sempre haverá perdas e ganhos na tradução de quadrinhos, como expresso por Grun e Dollerup (2003), não é algo com que esses leitores ficariam satisfeitos. Como mencionado anteriormente, as traduções alemãs de mangá de hoje encontraram seu lugar na escala de Nida entre equivalência formal e dinâmica, e é um lugar único. O grupo-alvo deseja uma tradução basicamente equivalente formalmente. Eles querem que o mangá pareça japonês¹⁹ (sic), e isso se estende a alguns aspectos linguísticos e pictóricos. A direção da leitura das figuras é a mesma do original japonês, não há cores e tons adicionais. No entanto, como também pode ser mostrado abaixo, pode haver acréscimos ou subtrações nas figuras, embora isso tenha a ver com prescrições legais, e não com uma função comunicativa para o grupo-alvo, e, é claro, a direção da leitura do texto verbal deve ser deixada. Quando a versão alemã de *Whats Michael?* (um mangá engraçado sobre um gato; os leitores originais são amantes de gatos adultos) foi publicada na direção europeia da leitura, o editor, entrevistado por uma revista privilegiada, teve de fornecer uma explicação para o que foi visto como quase uma quebra de etiqueta. A editora estava planejando atingir audiências que adoravam gatos em toda a Alemanha, não necessariamente apenas leitores de mangás. Quando isso falhou, a série foi publicada no mangá alemão mensal *MangaPower*, na direção de leitura em japonês (rl 2002c) (sic). (JÜNGST, 2008, in ZANETTIN, 2008, p. 60, tradução nossa).³¹

³¹ “Manga fans are conscious of the fact that they are reading translations. Some of them learn Japanese, but as very few schools in Germany offer courses in Japanese, this is normally a private effort with a high drop-out rate. However, they expect the translations to give them something which is as much like the original as possible. The idea that there will always be losses and gains in comics translation, as expressed by Grun and Dollerup (2003), is not one these readers would be pleased with. As mentioned before, today's German translations of manga have found their place on Nida's scale between formal and dynamic equivalence, and it is a unique place. The target group wants a basically formally equivalent translation. They want their manga to look Japanese,” and this extends to some linguistic as well as pictorial aspects. The reading direction of the pictures is the same as in the Japanese original, there are no added colours and no added shades. However, as will also be shown below, there can be additions to or subtractions from the pictures, although these have to do with legal

A primeira tradução de *Saint Seiya* em português, feita com base em uma tradução do francês e do espanhol, já vinha eivado de uma determinada abordagem que buscava resgatar a nostalgia dos leitores já familiarizados com a animação da televisão, o que, inicialmente, serviu aos propósitos pioneiros de apresentar em sua totalidade o mangá de Masami Kurumada que o público até então só conhecia por resenhas ou fragmentos publicados em revistas de cultura popular. Pode-se dizer que tenha sido realmente um período de “anexação”. Poucos anos depois, a segunda tradução da mesma editora Conrad, propunha-se a atender os interesses dos leitores mais exigentes quanto às correções de “erros” – alguns até admitidos nas próprias páginas do paratexto da primeira edição onde o editor se manifestava – e uma maior proximidade ao material-fonte legitimamente japonês.

A partir de então, com a realização de traduções e retraduições direto do japonês em vez de uma tradução indireta, pode-se compreender o conceito de que, gradativamente, a língua materna foi conquistada pela estrangeira no interesse dos leitores. Novas traduções de um mangá podem abrir novos caminhos para conhecer a obra japonesa, conquistando novos públicos, da mesma forma que ocorre para os textos antigos no campo da literatura.

3.3 Paratexto

Conforme disposto anteriormente, as traduções dos mangás de *Saint Seiya* foram realizadas a partir de duas versões diferentes existentes no Japão. Todas as versões possuem diferenças quanto aos seus paratextos. De fato, elas são tão distintas entre si que é perceptível um certo valor de colecionismo para os fãs mais fervorosos de *Saint Seiya*. A *tankobon* contém comentários do autor, esquemas de equipar das armaduras dos guerreiros que aparecem na história, ficha com dados – idade, estatura, peso, data de nascimento, local de nascimento, local de treinamento, técnica especial de combate – sobre todos os personagens, mensagens de membros da equipe técnica do animê e do próprio autor, cartas de fãs e algumas outras colunas especiais originalmente publicadas nas páginas da revista *Weekly Shonen Jump* que publicava os capítulos semanalmente. No entanto, as duas edições de “Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya” da editora Conrad não trouxeram todo este mesmo conteúdo.

prescriptions rather than with a communicative function for the target group. And, of course, the reading direction of the verbal text must be left to right. When the German version of *Whats Michael?* (a funny manga about a cat; the original readership are adult cat lovers) was published in European reading direction, the publisher, interviewed by an insider magazine, had to provide an explanation to what was seen as almost a breach of etiquette. The publisher had been planning to reach cat-loving audiences all over Germany, not necessarily manga readers only. When this failed, the series was published in the German manga monthly *MangaPower*, in Japanese reading direction (rl 2002c)”.

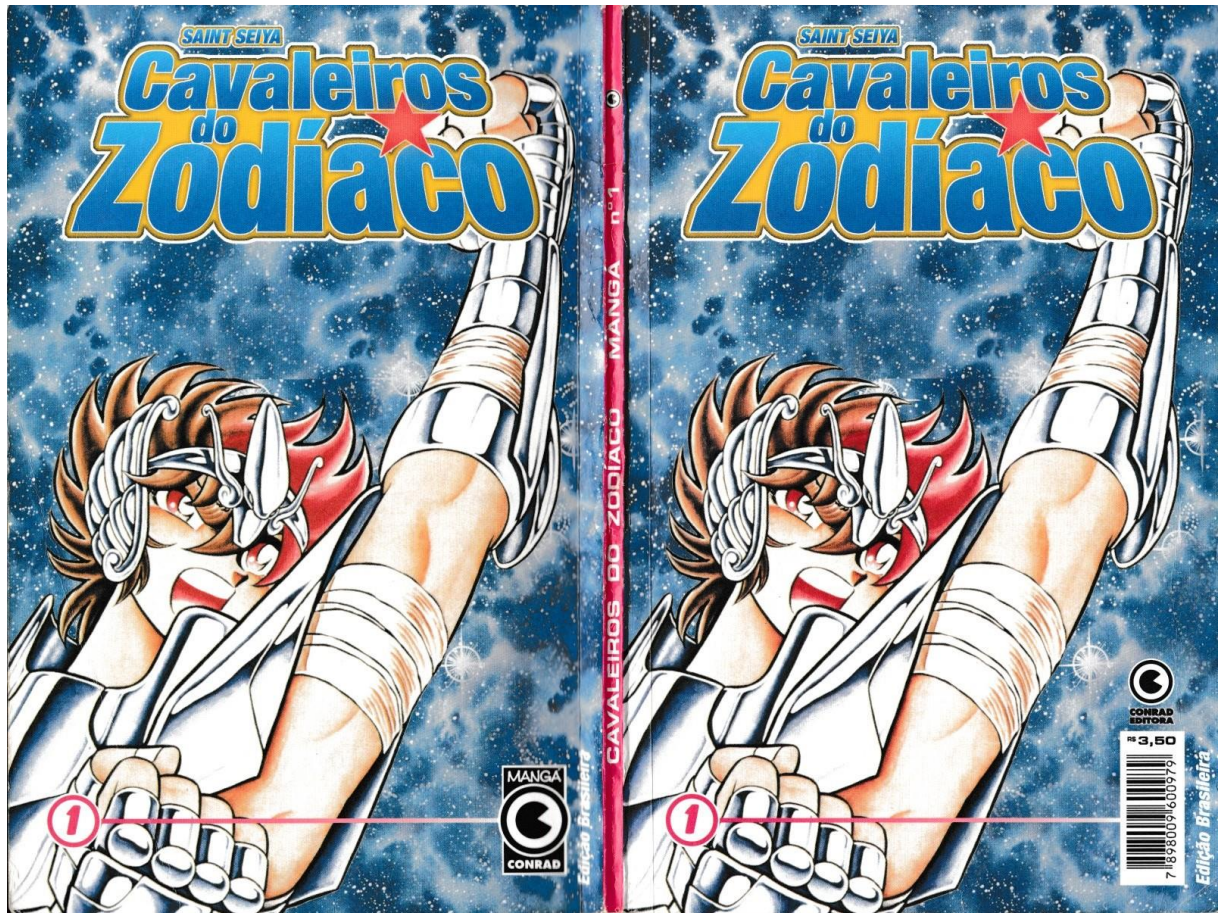
Figura 1 – Capa e contracapa do volume 1 da *tankobon* de *Saint Seiya*.



Fonte: Kurumada (1986).

A primeira tradução brasileira de *Saint Seiya* contém alguns paratextos exclusivos em detrimento da ausência do conteúdo citado a respeito da *tankobon*, tais como: ficha com descrição mais detalhada sobre os personagens e que revelava um pouco mais sobre o próprio trabalho de tradução, prévia do volume seguinte e resumo do anterior, além de algumas breves notas editoriais e eventuais seções de cartas dos fãs brasileiros. A segunda edição traduzida publicada no Brasil pela mesma editora trouxe quase os mesmos paratextos, com exceção da seção de cartas dos leitores. A primeira edição do Brasil foi publicada em papel *off-set*, enquanto a segunda foi publicada em papel jornal. Ambas tinham capas e contracapas com ilustrações similares – apesar de distintas da *tankobon* –, diferindo com a existência de lombadas coloridas para a primeira e alternadamente nas cores preto ou cinza para a segunda edição – embora ambas não seguissem o mesmo padrão de lombada do material-fonte (vide a figura 1), que possuía até mesmo uma ilustração do protagonista.

Figura 2 – Capa e contracapa do volume 1 da primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad.



Fonte: Kurumada (2000).

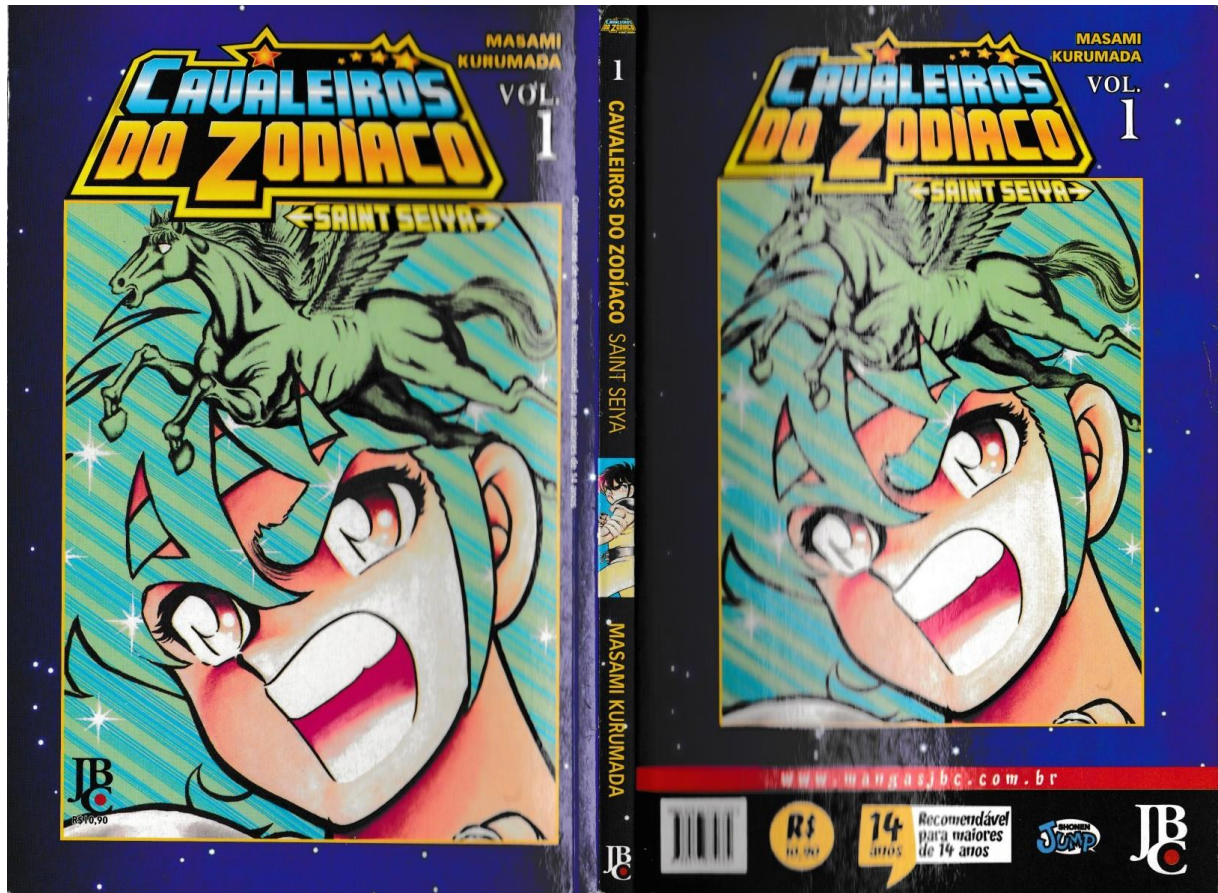
Figura 3 – Capa e contracapa do volume 1 da segunda edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad.



Fonte: Kurumada (2004).

Ressalta-se que a capa – contendo logotipos da obra, que remontam ao da versão da série de TV, e o da editora com os dizeres “MANGÁ CONRAD”, legenda com a inscrição “Edição Brasileira” e numeração do volume, na segunda edição havia o diferencial de incluir o nome do autor da obra em destaque – aparece reproduzida quase que completamente na contracapa – acrescida do valor monetário do livro de R\$3,50 (três reais e cinquenta centavos) para a primeira edição e de R\$4,90 (quatro reais e noventa centavos) para a segunda, código de barras e o logotipo padrão da editora –, o que se deve ao fato curioso de que a editora queria evitar confusão das bancas de revistas e lojas especializadas. Ocorreu que os estabelecimentos comerciais eram acostumados a expor em suas prateleiras para venda os quadrinhos e livros no sentido de costumeiro de leitura ocidental, ou seja, onde se folheiam as páginas da esquerda para a direita, enquanto o mangá de *Saint Seiya* adotava a inédita abordagem de reproduzir o sentido de leitura japonês, da direita para a esquerda. Portanto, para contornar a confusão devido ao ineditismo da época, as contracapas dos mangás, não apenas de *Saint Seiya*, eram quase praticamente idênticas às capas.

Figura 4 – Capa e contracapa do volume 1 da terceira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.



Fonte: Kurumada (2012).

A edição da editora JBC é mais fiel ao formato e conteúdo da *tankobon*, inclusive pela sua quantidade de vinte e oito volumes. A divisão de capítulos por volume é exatamente a mesma da versão japonesa, e ela possui traduções de todos os seus paratextos. As ilustrações utilizadas para as capas são as mesmas da versão japonesa, porém com um *design* diferente, centralizando a ilustração numa moldura azul com o logotipo ligeiramente diferente da versão da JBC – embora ainda similar ao logotipo da série de TV –, nome do autor, numeração do volume, valor monetário da edição de R\$10,90 (dez reais e noventa centavos), mensagem de advertência “Contém cenas de violência. Recomendável para maiores de 14 anos.”, esta não existe na contracapa – que possui suplementarmente, no canto inferior, há uma faixa vermelha com o endereço eletrônico da editora em letras brancas “www.mangasjbc.com.br”, logo abaixo há uma faixa da cor preta sobreposta com o código de barras, o valor monetário do exemplar em destaque dentro de um balão amarelo, um balão amarelo com a advertência “14 anos” e “Recomendável para maiores de 14 anos”, além dos logotipos da “Shonen Jump” e da editora JBC. Aplicou-se aqui a mesma estratégia de disposição da capa e contracapa similares para

driblar uma possível confusão do público consumidor. Ao contrário das edições da Conrad, a lombada da edição da JBC também segue um certo padrão japonês, contendo uma síntese de informações sobre o volume – logotipo da série e da editora, título, nome do autor – acompanhado de uma pequena ilustração de um dos personagens em destaque.

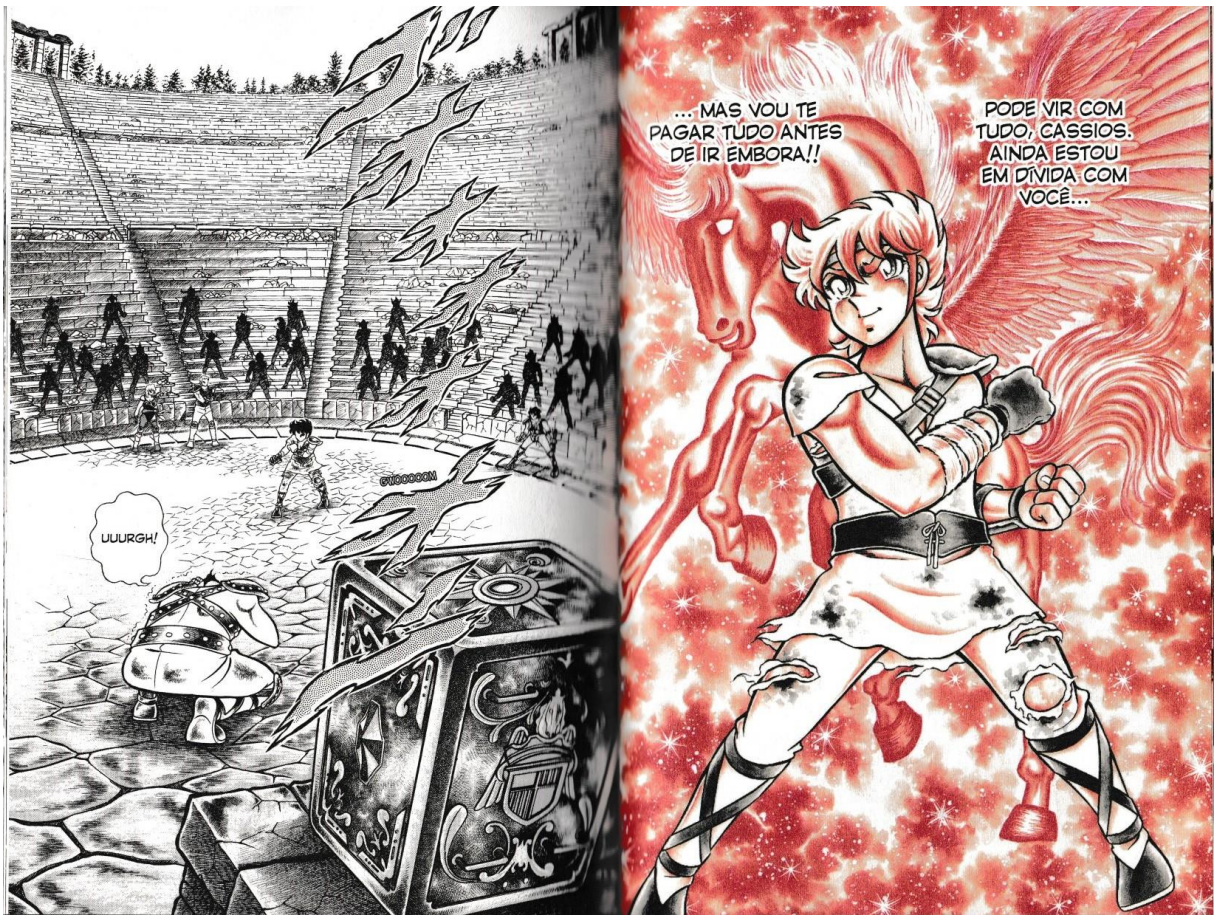
Figura 5 – Capa e contracapa do volume 1 da quarta edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.



Fonte: Kurumada (2016).

A luxuosa versão *kanzenban* possui capas com *design* diferente das demais versões japonesas – o que foi mantido na publicação brasileira – e, por conseguinte, do que foi utilizado nas edições anteriores do Brasil. Os esquemas de equipar das armaduras de alguns dos personagens retornam em versões coloridas, existem pôsteres dupla-face em edições alternadas e imagens das capas das revistas *Weekly Shonen Jump* que eventualmente traziam *Saint Seiya* em destaque à época de sua publicação, bem como ilustrações que abriam os capítulos semanais na mesma antologia, chamadas originalmente de *tobira* (扉 ou トビラ, significando porta ou página de rosto de livro). Referências aos capítulos semanais da antologia da editora Shueisha se fazem presentes no maior chamariz desta versão: as páginas coloridas. A editora JBC chegou a oferecer brindes como *cards* e marcadores de páginas personalizados.

Figura 6 – Páginas coloridas contrastando com páginas tradicionais em preto e branco no primeiro volume da quarta edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.



Fonte: Kurumada (2016).

Além das tradicionais páginas em preto e branco, comuns às outras edições japonesas e até nas primeiras edições brasileiras de *Saint Seiya*, o diferencial da *kanzenban* é o formato com páginas coloridas e com páginas avermelhadas, o que traz não só o aspecto comemorativo que havia nas páginas originais da antologia da *Weekly Shonen Jump*, como é possível remeter à simbologia das cores que a indústria do mangá tem de forma tão distinta.

Segundo tradição japonesa, por exemplo, o vermelho combinado com o branco traz a lembrança de vitalidade e pureza. Quando essa combinação é usada, imediatamente sugere aos olhos japoneses felicidade ou alguma celebração, enquanto o verde é a cor da vida e do espírito eterno, pois uma das características culturais mais fortes é a integração com a natureza. E, como na natureza, os tons de verde são variados, isso sugere a complexidade da vida e do espírito que coabita em cada um de nós. A cor azul, pelo fato de Japão ser um arquipélago, significa algo materno, envolvente, que sacia. O preto denota o mistério, a ideia do desconhecido, encorajando a imaginação para um mundo diferente da realidade, ao passo que o amarelo ou dourado exprime prosperidade sentida pelos campos de arroz amadurecidos, perto da colheita. Para o leitor japonês, a presença das cores como pano de fundo da história já é um indício para o significado do discurso e ajuda a criar a atmosfera. (LUYTEN, 2012, p. 33).

As duas primeiras traduções da Conrad, embora simples em seu conteúdo e fidelidade ao paratexto do material-fonte japonês em comparação às duas edições posteriores publicadas pela editora JBC, apresentam referências explícitas sobre o caráter da popularidade de *Saint Seiya* no Brasil, o que teria motivado a vinda do mangá de origem japonesa.

VOLTANDO COM TUDO

Finalmente, os Cavaleiros do Zodíaco estão de volta. Eles, que foram os heróis mais famosos da TV na década de 90, invadem agora as bancas brasileiras numa edição histórica. Os mangás dos Defensores de Atena e Dragon Ball são os primeiros publicados no Brasil em versão original, ou seja, com leitura da direita para esquerda. As histórias contêm forte influência dos signos e muitas referências à mitologia grega, além de mostrar a amizade e a superação pessoal como fatores decisivos para o triunfo. Esses ingredientes fizeram com que os Cavaleiros do Zodíaco fossem adorados em vários países como Indonésia, Tailândia, Taiwan, China, Hong Kong, França, Bélgica, Portugal, Escócia, Itália, Espanha, México, República (sic) Dominicana e Brasil, é claro.

Quando nós, da Conrad, pensamos em publicar mangás, logo vimos que tínhamos de lançar Cavaleiros do Zodíaco. Primeiro, porque os fãs não esqueceram Seiya e seus amigos e a todo o momento nos pedem matérias sobre eles. Segundo, porque a Conrad foi a primeira a acreditar nos Defensores de Atena, quando lançamos a Herói número um, em 1994.

Esperamos que este mangá sirva para matar as saudades dos antigos fãs e também sirva de apresentação para os novos aficionados que, temos certeza, os Cavaleiros atrairão.

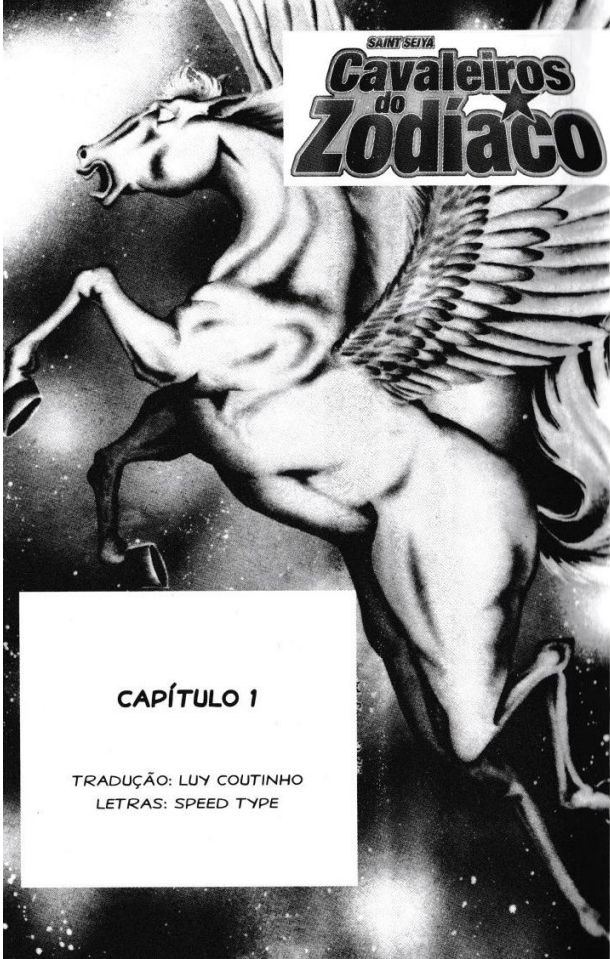
Um grande abraço e boa leitura.

Cassius Medauar

Editor do Zodíaco. (KURUMADA, 2000, p. 3).

O paratexto editorial faz alusão ao sucesso de *Saint Seiya* a partir da série de TV exibida na década de 1990 e que havia cativado fãs que se mantinham interessados pela obra. Como a editora era famosa por publicar uma revista de cultura popular daquela época, chamada “Herói”, onde “Os Cavaleiros do Zodíaco” era o maior destaque entre os artigos existentes nela, não havia meio mais eficaz em definir o público-alvo e medir o seu interesse em consumir determinados mangás de obras das quais seriam objeto de investimentos para publicação. A influência do animê era tão presente, não apenas na motivação para a vinda dos quadrinhos de Masami Kurumada, como também estava ilustrando as páginas iniciais do primeiro mangá.

Figura 7 – Página com os créditos editoriais do primeiro volume de “Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya” da editora Conrad, em destaque a imagem do protagonista, Seiya de Pégaso, da popular animação japonesa. A página que dá início à história apresenta uma sobreposição do texto original com os créditos do tradutor e o letrista.



SAINT SEIYA
Cavaleiros do Zodíaco

CAPÍTULO 1

TRADUÇÃO: LUY COUTINHO
LETRAS: SPEED TYPE

André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

EQUIPE ENTRETENIMENTO

Direção
Rogério de Campos

Coordenação Editorial
Cassius Medauar

Redação
Lilian Maruyama
Ricardo Cruz

Chefe de Arte
Ayala Jr.

Conselho Editorial
Alexandre Linares
José Carlos Assumpção
Odair Braz Junior
Priscila Santos

Revisão
Sandra Martha Dolinsky

ADMINISTRAÇÃO

Coordenadora de Administração
Solange Reis

Coordenador de Produção
Ed Wilson

Suporte Técnico
Willian Domingos

Atendimento
Fabiola Barcellos
Melissa Martins
Fone: (11) 279-9355

PUBLICIDADE
Lúcia de Finis Machado
Conselheira

LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracá, 185 – Acimação
CEP 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Estúdios Open Press
Impressão Cunha Facchini - Distribuição Dinap

SABIA MAIS SOBRE OS CAVALHEIROS DO ZODÍACO MANGÁ NO SITE:
www.heroi.com.br

Cavaleiros do Zodíaco # 01
Saint Seiya



Edição desenhada no autêntico estilo Mangá.

História e desenhos de:
Masami Kurumada

© 1986 by MASAMI KURUMADA
All rights reserved.
First published in Japan in 1986
by SHUEISHA Inc., Tokyo
Portuguese Translation rights in Brazil arranged
by SHUEISHA Inc. through CLOVERWAY, Inc.

Impresso e Produzido no Brasil.
Venda e distribuição exclusivas para o Brasil.
This comic is for the Brazilian market only.

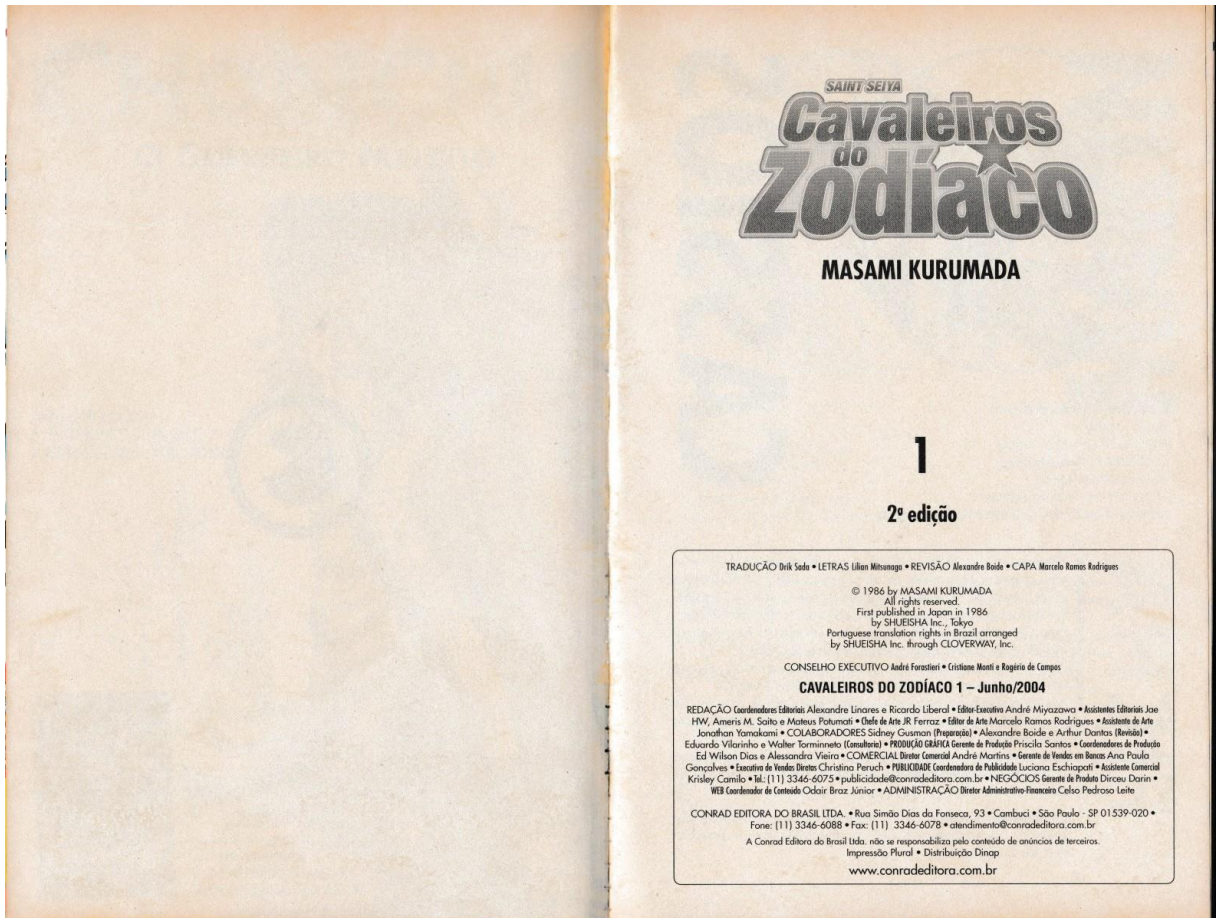
Manifeste-se • escreva: Rua Maracá, 185
Acimação, São Paulo/SP
e-mail: conrad-editora@uol.com.br

Fonte: Kurumada (2000).

Nos créditos editoriais uma imagem do animê foi inserida – tendo sido removida na segunda tradução da mesma editora –, assim como as palavras do editor citadas anteriormente e que também traziam uma imagem da animação com os cinco protagonistas reunidos. Nota-se também que não há nenhuma referência ao *copyright* das imagens da animação japonesa que foram utilizadas nas primeiras páginas do volume 1 da primeira tradução brasileira da Conrad. Algo que mudou em relação às versões posteriores, vide a página editorial da segunda edição, que nesta versão consta como última página do primeiro volume, da mesma editora.

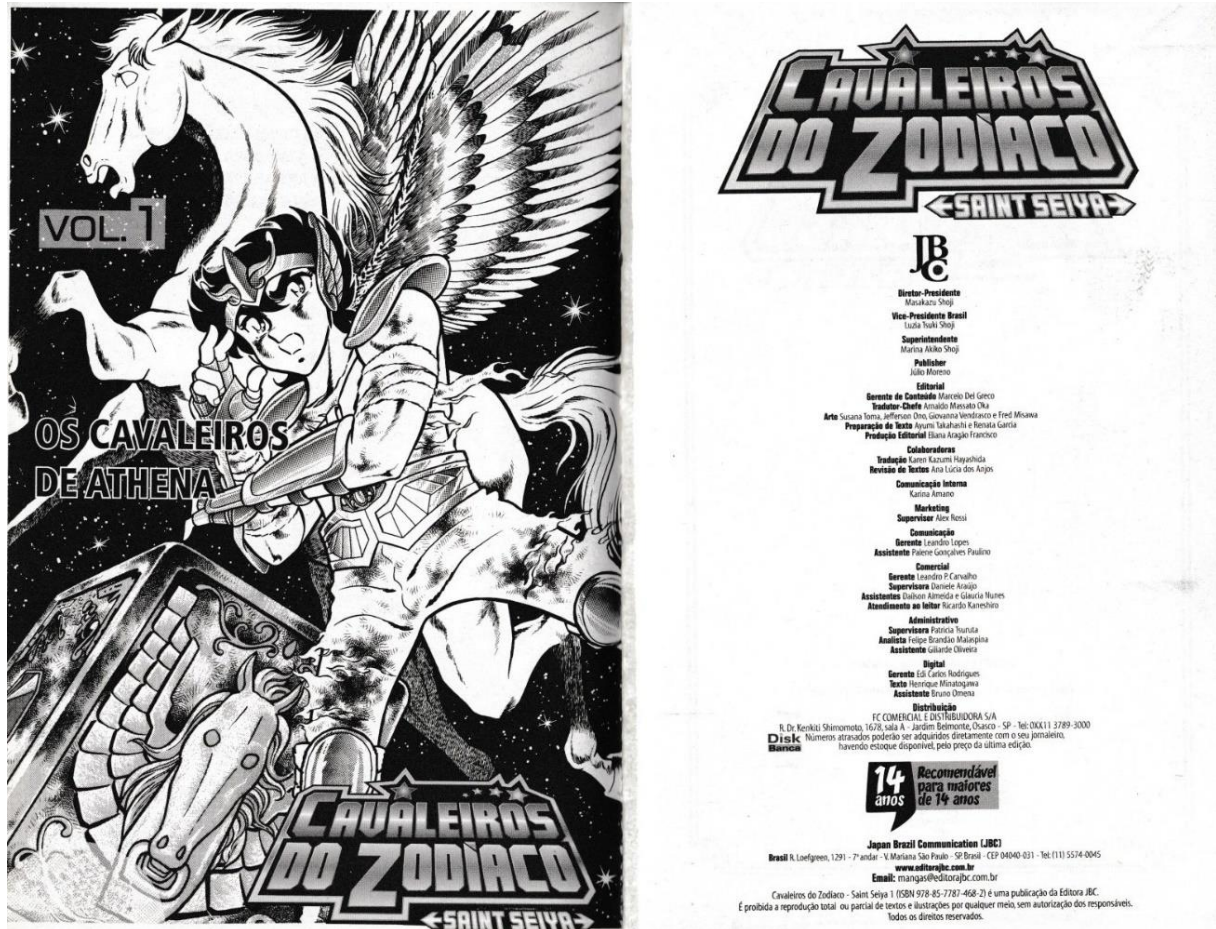
Figura 8 – Página de créditos editoriais do primeiro volume da segunda edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad.



Fonte: Kurumada (2004).

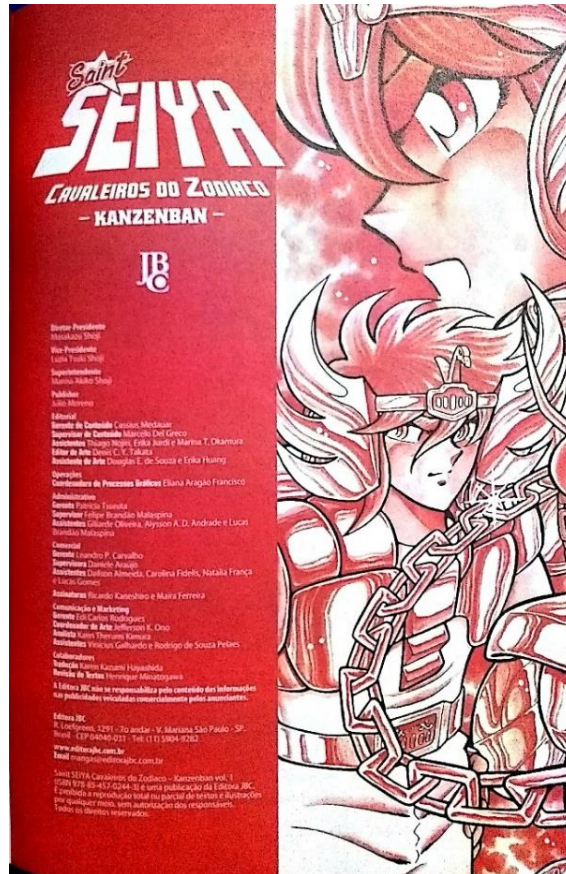
Na terceira edição, a página com os créditos editoriais encontra-se no início do mangá, havendo antes uma informação sobre os direitos autorais (*copyright*), sem qualquer imagem do animê, apenas o logotipo da edição, o mesmo balão amarelo com a advertência “14 anos” e “Recomendável para maiores de 14 anos” e demais informações editoriais. Não há qualquer imagem do animê, tal qual ocorre na quarta edição publicada pela JBC, mas nesta a página com o editorial encontra-se na última página do volume com uma ilustração do mangá.

Figura 9 – Página de créditos editoriais do primeiro volume da terceira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.



Fonte: Kurumada (2012).

Figura 10 – Página de créditos editoriais do primeiro volume da quarta edição de brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.



Fonte: Kurumada (2016).

Conforme a versão em quadrinhos era difundida como a primeira publicação no Brasil – e mesmo o gênero do mangá se popularizando no país com outros títulos sendo trazidos pela Conrad e outras editoras nacionais –, a característica do mangá como algo atrelado à animação japonesa e sua popularidade foi se tornando um pouco menos presente. Essa tendência é perceptível, inclusive, a partir da segunda edição de “Cavaleiros do Zodíaco”, publicada poucos anos depois do final da primeira edição.


Editorial

Após o sucesso demolidor em 1994, os Cavaleiros do Zodíaco estão de volta à tevê brasileira! Com a volta do animê, os Defensores de Atena farão novos fãs que não conheceram o mangá e, pensando neles, a Conrad preparou esta segunda edição. Mas os antigos fãs não foram esquecidos! Além do novo visual de capa e editorial, corrigimos alguns errinhos da primeira edição, tudo isso para você tenha um mangá cada vez melhor. Então, se você é um novo fã, seja bem-vindo! Se você é fã antigo, já é de casa, sintase à vontade.

A única diferença entre as duas edições é que não teremos uma seção de cartas no mangá. Mas não se preocupe, as suas dúvidas serão esclarecidas em um super-site (sic) que estamos preparando! Acompanhe as novidades no site Herói.com.br. (KURUMADA, 2000, p. 7).

As palavras do editorial no primeiro volume da segunda edição da Conrad, bem como sua forma de se expressar, permitem observar a intenção de alcançar novos leitores e agradar aos antigos fãs. Da mesma forma, fica evidenciado a intenção de reparar os problemas da tradução anterior que se baseava em edições em francês e espanhol. Apesar de manter a maior parte dos paratextos utilizados na edição brasileira anterior, alguns não foram mantidos ou levemente modificados, como os resumos dos capítulos anterior das primeiras páginas e um pequeno texto com uma ilustração que antecipavam brevemente o que viria no volume seguinte.

Figura 11 – Prévia do conteúdo dos próximos capítulos em uma página do primeiro volume da primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad, acompanhado da seção de fichas dos personagens.




SEIYA

Cavaleiro de Bronze de Pégaso
 IDADE: 13 anos
 ALTURA / PESO: 1,65m / 53 Kg
 NASCIMENTO: 1º de dezembro
 GRUPO SANGÜÍNEO: B
 LUGAR DE NASCIMENTO: JAPÃO
 LUGAR DE TREINAMENTO: O SANTUÁRIO NA GRÉCIA

FICHA

Seiya é o principal Defensor de Atena, apesar de ainda não saber disso. Ele foi mandado para a Grécia para conseguir a Armadura de Bronze de Pégaso quando tinha apenas 7 anos. Lá chegando, teve Marin como mestra, que o ensinou a queimar seu cosmo e tornar-se um verdadeiro Cavaleiro do Zodíaco. Agora que conseguiu a armadura, retornará ao Japão para tentar encontrar a irmã, da qual foi separado um pouco antes de ir para a Grécia, e terá de lutar na Guerra Galáctica, um torneio que colocará os Cavaleiros de Bronze frente a frente.

Curiosidade: o nome original do mangá é Saint Seiya, mas nem por isso Seiya é o único astro da história. Shiryu, Shun, Hyoga e Ikki são tão importantes quanto ele é e podem ser considerados também os astros principais. Exatamente por isso os franceses resolveram adaptar o nome original para Cavaleiros do Zodíaco, título esse que acabou sendo seguido por todos os outros países ocidentais que tiveram contato com a história.




NA PRÓXIMA EDIÇÃO:

SEIYA VOLTA AO JAPÃO E COMEÇA A PROCURAR A IRMÃ DESAPARECIDA. O TORNEIO INTERGALÁCTICO, COMPETIÇÃO QUE REÚNE OS CAVALEIROS DE BRONZE, ESTÁ PARA COMEÇAR. QUE PROPÓSITO TERÁ TAL TORNEIO. SERÁ QUE SEIYA ACEITARÁ PARTICIPAR DA COMPETIÇÃO? QUEM SÃO OS OUTROS CAVALEIROS DE BRONZE? NO MEIO DE TANTAS PERGUNTAS, TEMOS APENAS UMA CERTEZA: O SURGIMENTO DE HYOGA, O PODEROSO E ARROGANTE CAVALEIRO DE CISNE.

Fonte: Kurumada (2000).

Figura 12 – Prévia do conteúdo dos próximos capítulos em uma página do primeiro volume da segunda edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad, acompanhado da mesma seção de fichas dos personagens da primeira edição do mangá publicado pela mesma editora.



SEIYA

Cavaleiro de Bronze de Pégaso
IDADE: 13 anos
ALTURA / PESO: 1,65m / 53 Kg
NASCIMENTO: 1º de dezembro
GRUPO SANGÜÍNEO: B
LUGAR DE NASCIMENTO: JAPÃO
LUGAR DE TREINAMENTO: O SANTUÁRIO NA GRÉCIA

FICHA

Seiya é o principal Defensor de Atena, apesar de ainda não saber disso. Ele foi mandado para a Grécia para conseguir a Armadura de Bronze de Pégaso quando tinha apenas 7 anos. Lá chegando, teve Marin como mestra, que o ensinou a queimar seu cosmo e tornar-se um verdadeiro Cavaleiro do Zodíaco.


Agora que conseguiu a armadura, retornará ao Japão para tentar encontrar a irmã, da qual foi separado um pouco antes de ir para a Grécia, e terá de lutar na Guerra Galáctica, um torneio que colocará os Cavaleiros de Bronze frente a frente.

Curiosidade: o nome original do mangá é Saint Seiya, mas nem por isso Seiya é o único astro da história. Shiryu, Shun, Hyoga e Ikki são tão importantes quanto ele e podem ser considerados também os astros principais. Exatamente por isso os franceses resolveram adaptar o nome original para Cavaleiros do Zodíaco, título esse que acabou sendo seguido por todos os outros países ocidentais que tiveram contato com a história.

Na próxima edição

Seiya volta ao Japão e começa a procurar a irmã desaparecida. O Torneio Intergaláctico, competição que reúne os Cavaleiros de Bronze, está para começar. Que propósito terá tal torneio. Será que Seiya aceitará participar da competição? Quem são os outros Cavaleiros de Bronze?

No meio de tantas perguntas, temos apenas uma certeza: o surgimento de Hyoga, o poderoso e arrogante Cavaleiro de Cisne.



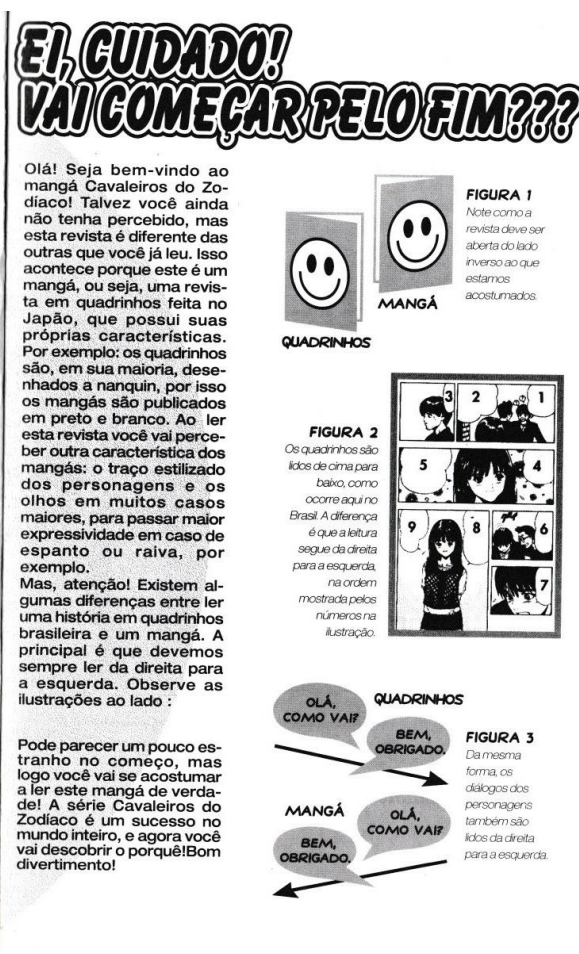
© 1986 by Masami Kurumada/SHUEISHA Inc.

Fonte: Kurumada (2004).

Desde a publicação de “Cavaleiros do Zodíaco” e “Dragon Ball” os mangás publicados regularmente no mercado brasileiro trazem uma página de aviso para os leitores não familiarizados com o sentido de leitura das publicações japonesas, ou seja, da direita para esquerda. O leitor brasileiro passou a encontrar este alerta no que seria a primeira página se o livro fosse aberto no sentido ocidental vigente no Brasil, ou seja, no sentido da esquerda para a direita. Por seguir o sentido de leitura do Japão, esta página especial é, de fato, numerada como a última de cada volume. Curiosamente, a segunda tradução realizada pela Conrad excluiu esta página de seus volumes. Este fato pode indicar que a editora presumia que os leitores já estariam familiarizados com a “leitura ao contrário” dos quadrinhos japoneses, mesmo manifestando em seu editorial da segunda edição a intenção de atrair novos leitores que não conheciam a obra – o que leva a ponderação de que novos leitores ainda não familiarizados com esse formato pudessem não se familiarizar com a publicação.

A página de aviso foi mantida pela editora JBC ao realizar a terceira edição de “Cavaleiros do Zodíaco”, porém, a quarta edição de *Saint Seiya* no Brasil, não traz a página de avisos para os leitores. A *kanzenban* trazia em seu formato a intenção clara de atrair o interesse dos fãs mais antigos de *Saint Seiya*, que se supunha serem leitores habituais – ou pelo menos conhecedores – da cultura do mangá e sua forma leitura convencional.

Figura 13 – Página de aviso para os leitores presente no primeiro volume da primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora Conrad.



Fonte: Kurumada (2000).

Figura 14 – Página de aviso para os leitores presente no primeiro volume da terceira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.



Fonte: Kurumada (2004).

O uso do paratexto também faz com que o tradutor se torne visível para comentar em notas explicativas acerca das adaptações realizadas. Em muitos casos, tratam-se dos nomes dos personagens e de técnicas especiais desferidos pelos mesmos. No histórico de *Saint Seiya* no Brasil, verificou-se que a primeira e a segunda edições publicadas pela editora Conrad não faziam uso desse recurso.

Enquanto que, posteriormente, a editora JBC trouxe em sua terceira e quarta edição notas de tradução, especialmente prestando algum esclarecimento com relação aos nomes das técnicas de combate utilizadas pelos personagens – ponto que será abordado em outro tópico desta pesquisa. Por vezes eram esclarecidas as referências com base na tradução da antiga série de animação exibida na televisão brasileira.

seja mencionada como “colaboradora” (vide figura 10). É bem perceptível como o destaque dado ao nome do tradutor diminui progressivamente conforme *Saint Seiya* foi retraduzido no Brasil.

3.4 Perfil dos tradutores

O trabalho de um tradutor de histórias em quadrinhos não é muito diferente daquele de um tradutor literário convencional. Carol Pimentel (2018, p. xvii), ao elaborar uma espécie de manual para aquele que se interessa em conhecer ou iniciar os estudos para exercer o ofício de tradutor de quadrinhos, afirma que “[...] trabalhar com quadrinhos é trabalhar com o cotidiano, com a vida real e seus mais variados temas”. Segundo ela, o conteúdo das histórias em quadrinhos e seus personagens apresentam ao tradutor a demanda por uma constante busca de ampliar seu vocabulário, pesquisar sobre diversas áreas do conhecimento.

Trabalhar com quadrinhos é trabalhar com o cotidiano, com a vida real e seus mais variados temas. É entender que o Peter Parker tem um doutorado em Física e que vai constantemente requerer pesquisa e vocabulário dessa área, assim como Bruce Banner, Reed Richards e Tony Stark, apenas para citar alguns. As sagas cósmicas exigem um pouquinho de conhecimento de Astronomia. Todos os personagens falam de formas variadas, então alguns seguem a norma culta, enquanto outros aceitam parte do diálogo ser expressa com o uso de gírias. Todo o texto trabalhado na tradução de histórias em quadrinhos de super-heróis *mainstream*³ vem em inglês e demanda conhecimento de gírias e expressões nativas para que sejam transpostas de maneira a soar o mais natural possível para o leitor.

Nem todo tradutor precisa ter feito várias faculdades ou ter viajado o mundo ou coisa parecida para fazer um bom trabalho. Não. O que ele precisa é entender material com que vai trabalhar e estar pronto para fazer os mais variados tipos de pesquisa na Internet, em livros, entrevistas e em todas as fontes de conhecimento das quais ele puder dispor. Não tenha medo nem preguiça, abra quantos sites precisar, faça quantas buscas achar necessário, você tem todas as ferramentas ao seu dispor e você tem a sorte de ter nascido em uma era em que os computadores são acessíveis e que há muito material de consulta pronto para ser lido. Você só precisa ter cuidado com as fontes⁴, aprender onde buscar a melhor informação, qual site é confiável etc. etc. Mas não tenho dúvidas de que você sabe melhor disso do que eu, não é mesmo? Então vamos às dicas e boa leitura! (PIMENTEL, 2018, p. xvii-xviii, grifo do autor).

Além das temáticas diversificadas nas narrativas, há também diversas formas de se expressar dos personagens, do coloquialismo ao uso de linguagem mais rebuscada, o que requer do tradutor um certo conhecimento de normas cultas, gírias, maneirismos, neologismos, expressões nativas dos idiomas de partida e de chegada e etc. Apesar do foco da autora ser o trabalho com quadrinho em inglês, a necessidade de transpor a forma de se comunicar os personagens com a maior naturalidade possível para o leitor é algo que é compatível com qualquer tipo de quadrinhos. O que se aplica, por consequência, aos mangás.

É essencial para qualquer pessoa que se propõe a traduzir seja qual for o texto, não apenas quadrinhos, a disposição para aprender e compreender, agir com proatividade e até ser destemido. Mais do que dominar diversas áreas de conhecimento ou ter vivenciado determinadas experiências, é necessária a determinação do tradutor para entender bem a obra com a qual se dispõe a trabalhar e buscar realizar toda e qualquer pesquisa, não medindo esforços para alcançar os melhores resultados do processo de tradução.

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

[...] Ao avaliarmos a opinião dos tradutores sobre as especificidades da profissão, ou o *habitus* por assim dizer, percebemos que há unanimidade no quesito “conhecer o universo em que se trabalha”. Os profissionais têm de variar, muitas vezes a cada balão, a forma de falar de cada personagem – tema que discutimos anteriormente sobre dar voz aos personagens. Em um único diálogo traduzido, o profissional deve adequar a classe social, o cargo, as gírias, os maneirismos e os termos específicos de cada personagem. (PIMENTEL, 2018, p. 43).

Os tradutores que trabalham com histórias em quadrinho japonesas partilham dos mesmos objetivos e dificuldades daqueles que trabalham com outros tipos de histórias em quadrinhos. No entanto, o mangá apresenta alguns obstáculos particulares advindos da natureza linguística e imagética. Nesse sentido, Arnaldo Massato Oka³², o tradutor-chefe da terceira edição de *Saint Seiya*, também enumera as principais dificuldades no processo tradutório de mangás: a diferença gramatical na ordem em que se posicionam o sujeito, o verbo e o complemento, sendo invertido em relação ao português, e por isso requer atenção quanto à disposição entre os balões de fala; a transliteração³³ – ou romanização – das palavras adotando um dos sistemas, como o Hepburn, de converter nomes e termos japoneses utilizando o alfabeto latino; as onomatopeias que são amplamente utilizados nos mangás e por vezes não possuem um correspondente exato em português; e as adaptações de ditados e trocadilhos, onde pode haver o caso extraordinário de ter de explicá-los em uma nota de tradução (LUYTEN, 2005, p. 89-90). Ainda discorrendo a respeito do trabalho do tradutor, Oka tem entendimentos particulares quanto ao trabalho tradutório fazendo uma distinção entre tradução e adaptação a

³² Formado em Arquitetura (1997) pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP (FAU-USP), é apaixonado por mangás e animês desde a infância. Traduziu a série de *TV Cybercops* (1990) e, em seguida, o longa-metragem *Akira* (1991) pela Sato Company. Depois de uma pausa, em 2001 voltou a fazer traduções a partir do mangá *Guerreiras Mágicas de Rayearth* para a editora JBC, onde continua até hoje. Suas principais traduções são *Akira, the movie* (1991), *Love Hina* (2002) e *Chobits* (2005). (2005, p. 89-90, grifo do autor).

³³ Transliterar vem do verbo transliterar, definido no dicionário Dicionário Michaelis Online (2020) como “representar as letras de um alfabeto com as de outro distinto, mantendo o sentido original”.

partir de um exemplo prático do uso de um provérbio que ele pôde observar na sua juventude:

Como tradutor, tenho a preocupação e a responsabilidade de recontar a história de forma atraente para os leitores brasileiros, o que não é uma tarefa fácil. Apesar da dificuldade, o trabalho de tradução é um pouco ingrato: é um trabalho que só é valorizado pelo anonimato. Em outras palavras, quanto menos os leitores repararem no trabalho do tradutor, melhor.

Tradução e adaptação são dois termos que se confundem porque é impossível existir tradução sem um mínimo de adaptação. No entanto, ainda assim prefiro separar os termos e me justifico citando como exemplo uma tradução mal-adaptada (sic) que vi na TV quando adolescente. Foi o caso de um animê chamado *Zillion* e que passou na TV na década de 1980. Na história, o protagonista, JJ, conversa com seu parceiro de equipe, Champ, para decidir o próximo passo de sua missão de derrotar os inimigos. Champ, um rapaz sabichão, cita um provérbio chinês para expor sua opinião. Em japonês ele fala:

“– Koketsu ni hairaneba koji wo ezu.”

Na TV foi traduzida como:

“– Se você não entrar na caverna do tigre, não conseguirá o filhote do tigre.”

A tradução está correta. Não houve erro, mas o espectador brasileiro que desconhece o significado do provérbio terá dificuldade em entender o que ele quis dizer. Uma adaptação possível e de compreensão muito mais imediata para o brasileiro seria:

“– Quem não arrisca não petisca.”. (OKA, 2005, p. 89-90, grifo do autor).

Ao relatar sua vivência, Oka afirma que o melhor trabalho de tradução é aquele que passa despercebido pelo leitor, uma postura que pode ser interpretada como similar ao discurso da invisibilidade do tradutor. Segundo Venuti (1995, p. 1-2), a transparência seria um efeito ilusório que decorre da fluência, que dá a presunção de que a ocultação do tradutor torna mais visível o autor e o conteúdo do texto estrangeiro. Seria um artifício para atestar a qualidade do trabalho, embora ocasione a ocultação dos meandros do processo tradutório.

4 ANÁLISE DAS TRADUÇÕES DE “CAVALEIROS DO ZODÍACO”

Os quadrinhos são compostos pela combinação de diferentes linguagens que variam conforme a natureza da obra, a combinação de textos e imagens. Segundo Kaindl (2010, p. 36-38) cada elemento linguístico envolvido é importante, sejam os textos de falas ou narrativos presentes em balões ou outros formatos, as onomatopeias e legendas, elementos tipográficos e gráficos que constituem a arte e expressam qualquer fenômeno, ação, situação ou personagem dentro da narrativa da história, em suma, tudo que está nas páginas dos quadrinhos faz parte do significado da própria obra e deve ser considerado na tradução. Ele também aponta que no processo de tradução de quadrinhos é importante levar em consideração a relação entre texto e imagem, pois é a partir desta base que são realizados projetos de tradução, e o mangá é colocado como um exemplo disso.

Ao abordar o que ele entende por problemas das traduções de quadrinhos, Kaindl (2010, p. 38) faz ainda a distinção quanto às funções essenciais linguísticas dos quadrinhos: “[...] título, textos de diálogo, narrações, inscrições e onomatopeias”. No entanto, os mangás apresentam especificidades que levam a obstáculos diferentes. Nesse sentido, é oportuno resgatar os elementos problemáticos específicos do trabalho de tradução do mangá que são levantados por Arnaldo Massato Oka, ou seja, questões gramaticais que implicam na disposição do texto em balões, os sistemas de romanização no processo transliteração, o uso das onomatopeias, e as adaptações de ditados e trocadilhos (OKA, 2005, p. 89-90). Fonseca (2011, p. 247) trouxe uma atualização dos pontos problemáticos levantados pelo próprio Oka em um evento ocorrido em 2008, a saber, “[...] sentido de leitura, citações, transliteração e adaptação de nomes próprios, ditados e trocadilhos, gramática e onomatopeias [...]”, além de adicionar um sétimo obstáculo a esta lista: “[...] a tradução de tradução”.

No intuito de estabelecer uma ordem de prioridade na abordagem para a presente pesquisa, é oportuno extrair a compreensão sobre cada um destes sete pontos levantados como problemas ou obstáculos na tradução de mangás por Oka e Fonseca. Isto posto, conforme já mencionado anteriormente, a publicação de “Cavaleiros do Zodíaco” e “Dragon Ball” marcou o início de uma nova forma de publicar os mangás no Brasil, conforme atestado por Gusman (2005, p. 80) e outros. O que havia antes no país eram mangás importados por intermédio de outros países ocidentais, principalmente os Estados Unidos, onde haviam sofrido modificações em seus elementos imagéticos, advindo o espelhamento das páginas para que fossem transpostas para o sentido de leitura ocidental – fenômeno que poderia ser considerado um exemplo de “tradução etnocêntrica” manifestada através da força deformadora de

racionalização (BERMAN, 2013, p. 69-70) – e a tradução das onomatopeias – em que atua a força do “empobrecimento qualitativo” levantado por Berman (2013, p. 75).

A partir dos projetos de tradução das referidas obras de Kurumada e Toriyama, o sentido oriental de leitura passou a ser considerado pelos leitores como sinônimo de “fidelidade” aos mangás de origem, bem como a manutenção das onomatopeias intactas com sua tipografia e estilos característicos e como elemento intrínseco do mangá em si, e desde então tem sido adotado como padrão no mercado. O que suscita se o aspecto do “sentido de leitura”, apontado por Oka e seguido por outros estudos sobre tradução de mangá, deveria ser considerado, necessariamente, uma problemática, razão pela qual esse tema não foi elencado na presente pesquisa como uma peculiaridade a ser profundamente analisada, posto já ter se tornado uma característica inerente ao que se considera como característica fundamental de uma publicação que se proponha a ser apresentada e comercializada ao grande público como sendo um “mangá”.

Da mesma forma, foram afastados de um enfoque mais aprofundado nesta pesquisa os aspectos das “citações” e “ditados e trocadilhos”. As “citações”, que Fonseca (2011, p. 253) define como “[...] qualquer nome, frase ou assunto que faça referência a pessoas famosas, filmes, músicas, livros, histórias em quadrinhos etc., sejam estas referências direcionadas a elementos do próprio Japão ou do exterior [...]”, não aparecem sob este aspecto na delimitação do nosso *corpus* a ponto de figurarem como algum elemento paratextual, como nota de tradução – que quando existem, tem função de esclarecer as escolhas tradutórias realizadas – ou mesmo glossário – que inexistem em qualquer das edições brasileiras de “Cavaleiros do Zodíaco”. A obra de Masami Kurumada traz citações acerca de personagens da mitologia grega, como a deusa Atena e o cavalo alado Pégaso, localidades reais, como a cidade grega de Atenas e o mar da Sibéria Oriental, conceitos da astronomia, como as constelações, e até mesmo um pequeno trecho do poema chinês de Li Bai ou Rihaku. Entretanto, tais ocorrências são organicamente contidas e esclarecidas nos textos dos balões mangá, como parte integrante do próprio contexto da narrativa e seus diálogos. Quanto a “ditados e trocadilhos”, mesmo também sendo um elemento realmente digno de análise e pesquisa aprofundado, não há, infelizmente, qualquer ocorrência destes nas edições que compõem a delimitação do *corpus*. Ademais, é pertinente registrar-se a importância destes dois temas e que estão diretamente conectados aos atributos abordados no capítulo deste trabalho sobre o perfil do tradutor.

Quanto ao obstáculo da “gramática”, decorrente da diferenciação entre a estrutura da frase em japonês (objeto, verbo e sujeito) e em português (sujeito, verbo e objeto) ou mesmo sentenças extensas ou interrompidas por algum elemento da narrativa que as tornam fragmentadas em balões, quadros e até páginas diferentes. Oka (2005, p. 89) destaca a

importância de sincronizar as falas com os desenhos dos personagens ao proceder com a alteração da frase proferida pelo mesmo nos quadrinhos, enquanto Fonseca (2011, p. 258) toma como exemplo o esforço maior necessário para lidar com fragmentação em páginas diferentes para sugerir que se procure manter o sentimento que o diálogo se propõe a transmitir ao leitor no texto-fonte japonês.

Tabela 2 – Exemplos de diálogos

(continua)

Texto-fonte	1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
あっ じっと して 今手当てを してあげるから	NÃO SE MEXA! VAMOS... CUIDAR DE VOCÊ.	NÃO SE MEXA! VAMOS... CUIDAR DE VOCÊ.	AH! NÃO SE MEXA! VAMOS CUIDAR DOS SEUS FERIMENTOS.	NÃO SE MEXA! VAMOS CUIDAR DOS SEUS FERIMENTOS.
あ... あいつは	EU...	EU...	E... E ELA?	E... E ELA...?
あいつは どこだ! ?	ONDE ELA ESTÁ?	ONDE ELA ESTÁ?	ONDE ELA ESTÁ?	ONDE ELA ESTÁ?!
セ... 星矢... おまえ いつのまに...	SEIYA, DESDE QUANDO...	SEIYA, DESDE QUANDO...	SE... SEIYA... DESDE QUANDO CONSEGUE FAZER ISSO...?	SEIYA... QUANDO FOI QUE VOCÊ...?
これは まぐれか...! ?	FOI UM GOLPE DE SORTE?	FOI UM GOLPE DE SORTE?	FOI POR ACASO?	OU ISSO FOI OBRA DO ACASO?
神がみの壮絶 な 死闘は人間に とって 気の遠くなる ほどの ながい年月つ づいた...	ESSAS DISPUTAS DIVINAS ENVOLVIAM OS HUMANOS EM BATALHAS SEM FIM...	ESSAS DISPUTAS DIVINAS ENVOLVIAM OS HUMANOS EM BATALHAS SEM FIM...	AOS HUMANOS, ESSAS SUBLIMES BATALHAS DIVINAS DURAVAM MUITOS ANOS.	AOS HUMANOS, ESSAS SUBLIMES BATALHAS DIVINAS DURAVAM POR MUITOS E MUITOS ANOS...

Tabela 2 – Exemplos de diálogos

(conclusão)

Texto-fonte	1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
しかし その戦場において つねにアテナの まわりを守る 少年たちがいた	NO CAMPO DE BATALHA, HAVIA JOVENS QUE PROTEGIAM ATENA: OS CAVALEIROS DO ZODÍACO .	NO CAMPO DE BATALHA, HAVIA JOVENS QUE PROTEGIAM A DEUSA: OS CAVALEIROS DO ZODÍACO .	NESSA ERA LONGÍNQUA, EXISTIA UM GRUPO DE JOVENS QUE PROTEGIAM ATHENA NO CAMPO DE BATALHA...	E NESSE CAMPO DE GUERRA, SEMPRE HAVIA JOVENS QUE A PROTEGIAM...
それが 女神 (アテナ) の 聖闘士 (セイイント) なのだ!!			... ELES ERAM CHAMADOS DE OS CAVALEIROS DE ATHENA!!!	SIM, ESSES ERAM OS CAVALEIROS DE ATHENA!!
その拳は 空をひき裂き!	ELES ERAM CAPAZES DE ROMPER O CÉU COM AS MÃOS...	ELES ERAM CAPAZES DE ROMPER O CÉU COM AS MÃOS...	SEUS PUNHOS ERAM CAPAZES DE RASGAR O CÉU!	SEUS PUNHOS ROMPIAM O CÉU!
その 蹴りは 大地をわった という!	... E ABRIR A TERRA APENAS COM OS PÉS.	... E ABRIR A TERRA APENAS COM OS PÉS.	E SEUS CHUTES ERAM CAPAZES DE ABRIR FENDAS NA TERRA!	E SEUS CHUTES RACHAVAM O SOLO!

Fonte: elaborada pelo autor.

No começo da história, ocorre um diálogo em que Seiya cai diante de um casal de turistas, que tentam entender o que está acontecendo. No texto-fonte, o turista oferece ajuda dizendo “あっ じっとして 今 手当てをしてあげるから/A-tsu jitto shite ima teate wo shite agerukara/Ah, fique firme, pois vamos tratá-lo agora” (tradução minha). Seiya, desnorteadado, refere-se a sua rigorosa mestra dizendo “あ...あいつは..... /A... Aitsu wa...../E... Ela está...” (tradução minha), seguido de “あいつはどこだ! ? / Aitsu wa doko da! ? / Onde ela está?” (tradução minha). As três sentenças não são fragmentadas em diferentes balões, quadros ou páginas, ou seja, ambas se encontram dispostas em balões próprios. A segunda e a terceira

sentença possui algo que parece uma fragmentação, mas a tradução nas diferentes versões brasileiras lidou com isso de formas diferentes. A primeira e a segunda edições não trouxe o sentido de conexão entre as sentenças, traduzindo a primeira como se o personagem estivesse referindo-se a si mesmo, enquanto a segunda e a terceira edições brasileiras compreenderam que a segunda sentença tratava-se de uma versão interrompida de uma fala que foi proferida em sua completude na terceira sentença.

Em outra cena, Marin se impressiona com o nível de poder de seu pupilo, Seiya, que chegava a manifestar o que parecia ser o poder do Pégaso. As seguintes sentenças aparecem em balões seguidos: “セ... 星矢... おまえ いつのまに... / Se... Seiya... Omae itsunomani... / Se...Seiya... Quando você...” (tradução minha) e “これはまぐれか... ! ? / Kore wa magure ka ...! ? / Isso é um acaso?”. Aqui as falas de um personagem estão em balões distintos e a sua estrutura aparenta haver fragmentação, embora realmente não seja uma sentença só dividida em partes. Ocorre inclusive a repetição inicial da sílaba “Se”, correspondendo ao início do nome “Seiya”. Todas as edições brasileiras conseguiram traduzir e adaptar as falas de maneira orgânica.

Em um caso de página dupla, onde é narrada a lenda dos Sagrados Cavaleiros de Atena, surgem as seguintes frases: “神がみの壮絶な 死闘は人間にとって気の遠くなるほどの ながい年月つづいた... / Kami gami no sōzetsu na shitō wa ningen nitotte ki no tōku naru hodo no nagai toshitsuki tsudzuita ... / A grande batalha mortal dos deuses tem continuado ao longo dos tempos na percepção dos seres humanos” (tradução minha), “しかし その戦場において つねにアテナの まわりを守る 少年たちがいた... / Shikashi sono senjō ni oite tsuneni Atena no mawari o mamoru shōnen-tachi ga ita... / Entretanto, nesse campo de batalha sempre existiram garotos ao redor de Atena para protegê-la...” (tradução minha) e “それが女神 (アテナ) の 聖闘士 (セイント) なのだ !! / Sore ga megami (Atena) no Seitōshi (Seinto) na noda! ! / Esses eram os Santos de Atena!” (tradução minha). No texto-fonte em japonês a fragmentação gramatical das estruturas frasais também não ocorre. Estas falas não estão contidas em balões, mas estão sobrepostas à uma imagem dividida em duas páginas de todas as edições do mangá desde seu material-fonte japonês. Devido a uma pequena diferença na disposição das sentenças entre as versões *tankobon* e *kanzenban*, há distinções também entre a disposição das mesmas entre as duas primeiras edições e as duas últimas. Ademais, essas disposições não suscitavam rupturas no sentido que dificultassem a tradução e adaptação.

E em um último exemplo, ainda narrando a lenda dos Cavaleiros de Atena, “その

拳は空をひき裂き！ / Sono ken wa kou wo hiki saki! / Seus punhos rompem o céu!” (tradução minha) e “その蹴りは大地をわったという！ / Sono keru wa daichi wo watta toiu!! / Dizem que seus chutes despedaçavam a terra.” (tradução minha). Nesse caso, mesmo as falas não apresentando conexão direta entre elas como sendo uma única frase que teria sido fragmentada, as traduções transmitiam a sutil sensação de que alguma fragmentação havia entre as frases separadas em quadrinhos diferentes de uma mesma frase. O que é compreensível, por se tratar da narração das habilidades dos Cavaleiros e a segunda sentença apresenta a expressão “とぅい / toiu / dizem que” que poderia ser deslocado e servir de introdução para as duas falas e conectá-las em uma possível tradução, o que justificaria o elemento gráfico de “três pontos” utilizados nas duas primeiras edições traduzidas como se fosse um elemento explícito do texto-fonte japonês.

Existe uma grande ocorrência de pequenas fragmentações dentro das próprias falas contidas nos balões, representando uma pequena pausa dramática ou apenas uma hesitação ou gaguejar do personagem, repetindo-se, o primeiro fonema ou sílaba da palavra ou utilizando interjeições – tal como あつ, *atsu*, *ah*. Apesar disso, nos volumes específicos das edições de “Cavaleiros do Zodíaco” aqui estudados, conforme observa-se nos exemplos extraídos das diferentes edições do mangá, não são detectadas fragmentações frasais entre páginas, aquelas que demandariam maior nível de dificuldade na tradução e adaptação a fim de transmitir o sentido e o significado pretendido pelo texto-fonte japonês, sem a necessidade de recorrer a “alongamentos” das falas, ou seja, não ocorrendo o uso da força deformadora que Berman (2013, p. 71-73) explica ser um acréscimo vazio “[...] que só aumenta a massa bruta do texto, sem aumentar sua falância ou sua significância”.

Quanto ao sétimo quesito apontado por Fonseca (2011, p. 260-262), a “tradução de tradução”, é esclarecido que refere-se a situação em que o mangá tem sua tradução baseada em uma versão já traduzida em outro idioma, ou seja, uma tradução indireta – exemplificado com a já referida ocorrência das histórias em quadrinhos japonesas publicadas no Brasil entre as décadas de 1980 e 2000 –, o que tenderia a ocasionar o surgimento de mais problemas no projeto tradutório. No entanto, ao adentrar no tema para melhor ilustrar a natureza dos problemas supostamente detectados, Fonseca aprofunda-se em duas questões utilizando o mangá de “Cavaleiros do Zodíaco” – porém, focado em outro volume que não se encontra dentro do recorte desta dissertação:

A edição brasileira de Cavaleiros do Zodíaco tem como ponto de partida a edição francesa. Isso explica, por exemplo, por que a onomatopeia “シーン” ficou com a tradução “silence”, que é “silêncio” em francês, na publicação brasileira. A revisão do mangá não percebeu o deslize, nem mesmo quando fizeram uma segunda edição “corrigindo” os problemas de tradução e de adaptação da primeira versão, e o erro foi mantido. A seguir, um exemplo de dificuldade gerada pela tradução de tradução aliada à problemática da adaptação de nome próprio. Na França, o personagem “ルネ” (lê-se “rune”), ficou conhecido como “Renê”. A tradução brasileira adotou “Lune”, uma das possibilidades – já que a ausência do “L” de início de sílaba no Japonês possibilita a leitura de “ル” tanto como “ru” quanto como “lu” –, mas deixou passar para a publicação a alternativa francesa, “Renê”, em uma cena em que o referido personagem aparece (esse engano, entretanto, foi corrigido na segunda edição brasileira do mangá). Outro problema decorrente da tradução de tradução de mangás é o fato de que a versão com que se tem que trabalhar pode já conter edições e censuras na imagem e/ou no texto. [...] Voltando a Cavaleiros do Zodíaco, este mangá também sofreu com a censura (no caso, na edição francesa) e, assim como aconteceu com Naruto, teve uma segunda edição publicada pela editora Conrad, com a correção de vários dos muitos erros presentes na primeira versão. Em alguns momentos da trama, a censura imposta pela edição francesa àquele mangá levou à alteração de falas dos personagens e do teor cômico originalmente empregado pelo autor (FONSECA, 2011, p. 260-262).

Ao tratar dos problemas advindos da tradução indireta, tomando como exemplo as duas primeiras edições de “Cavaleiros do Zodíaco”, publicadas pela editora Conrad, Fonseca discute acerca de traduções de nomes e onomatopeias, o que talvez seja redundante quando observado o destaque dado a esses dois elementos nas considerações levantadas inicialmente por Oka (2005, p. 89-90). Sendo assim, estes pontos serão devidamente analisados individualmente neste capítulo. Apesar de compreender a relevância de analisar estes aspectos sob esta perspectiva da tradução indireta, seria ponderado considerar uma pesquisa com este escopo para um estudo devidamente apropriado com outra delimitação de *corpus*. O mesmo pode se aplicar ao caso específico de uma alegada censura que teria sido importado juntamente com a versão francesa de *Saint Seiya*. Na colocação do autor, há um juízo de valor quanto a uma tradução realizada a partir do material-fonte francês, apesar da ocorrência ser rotulada como “erro”, creio que é necessário sempre levar em consideração o contexto do projeto a fim de compreender se não teria se tratado de uma escolha consciente – embora no caso em tela da palavra “silêncio” não aparente ser o caso.

Além destes obstáculos percorridos até este ponto, a análise do mangá original em comparação às versões brasileiras de *Saint Seiya* possuem elementos que permitem ampliar a visão do que pode se considerar como desafios ao tradutor de mangás. Além de onomatopeias e a transliteração e tradução dos nomes, é pertinente analisar também o processo tradutório de termos em *Saint Seiya*, bem como o do título da própria obra e atentar para a peculiaridade do que se entende por pronomes de tratamento e os pronomes pessoais no idioma japonês.

4.1 Onomatopeias

Um dos componentes mais característicos de qualquer gênero de histórias em quadrinhos é a onomatopeia. Ao abordar a questão das onomatopeias como uma função essencial das histórias em quadrinhos de proporcionar visibilidade da dimensão acústica dos sons, Kaindl compreende que elas se dividem em onomatopeias convencionadas ou não. Em outras palavras, aquelas que são provenientes da utilização de derivação de classes de palavras convencionais para transmitir a ideia do som, e aquelas que se originam da tentativa de emular os sons com a criação de palavras que se moldam conforme for o caso.

A onomatopeia aparece em diferentes obras literárias – como poemas, peças e óperas –, mas, acima de tudo, elas têm uma função central nos quadrinhos, onde são usadas para visualizar a dimensão acústica. Aqui, onomatopeia convencionalizada (por exemplo, sons de animais e interjeições), bem como onomatopeias não convencionalizadas são empregadas. Em geral, existem dois métodos de formação da onomatopeia (cf. Wienhöfer 1980: 227): A descrição sonora usa a derivação de classes de palavras convencionais com um significado onomatopeico (“suspiro”, “solução”, etc.). A imitação do som cria novas palavras artificiais que, com base nas qualidades sonoras de vocais e consoantes, cria onomatopeias que se ajustam à situação (por exemplo, roooooaaaaaar para um rugido de leão, drrrrrrrrring para o toque de um telefone, etc.). (KAINDL, 2010, p. 39, tradução nossa).³⁴

Diferente da língua portuguesa e outros idiomas ocidentais, em que as onomatopeias são representações gráficas que se propõem a emular os sons de toda e qualquer natureza, no idioma japonês as onomatopeias tem um papel ainda mais representativo. Além de se dividirem em *giseigo* (擬声語), reproduzindo sons da natureza, animais e humanos, e *gitaigo* (擬態語), palavras miméticas que simbolizam acontecimentos e fenômenos físicos ou psicológicos, as onomatopeias cumprem também o papel de advérbios (MUKAI; SUZUKI, 2016, p. 65). Inose (2007, p. 98) levanta uma distinção entre *giseigo*, como sendo imitações de vozes humanas e animais, e *giongo* (擬音語) como os sons reais da natureza e seres vivos. Além de pontuar a definição de *gitaigo* como algo que a difere das onomatopeias convencionais, ressaltando sua função como palavras miméticas - que seriam expressões fonéticas de fenômenos ou estados que não emitem sons na nossa realidade. Embora essa distinção do *giongo* não seja evidenciada nos discursos de Fonseca (2011, p. 258-259) e sequer para Oka,

³⁴ “Onomatopoeia appear in different literary works – such as poems, plays and operas – but above all, they have a central function in comics, where they are used to visualize the acoustic dimension. Here, conventionalized onomatopoeia (e.g., animal sounds and interjections) as well as non-conventionalized onomatopoeia are employed. In general, there are two methods of forming onomatopoeia (cf. Wienhöfer 1980: 227): Sound description uses the derivation of conventional word classes with an onomatopoeic meaning (“sigh”, “sob”, etc.). Sound imitation creates new artificial words which, based on the sound qualities of vocals and consonants, creates onomatopoeia that fit the situation (e.g., roooooaaaaaar for a lion’s roaring, drrrrrrrrring for the ringing of a telephone, etc.).” (2010, p. 39).

que reconhece a diversidade das onomatopeias como parte do desafio do trabalho de tradução:

A língua japonesa possui uma tradição antiga de usar muitas onomatopéias na fala. No mangá, para dar clima à cena e compensar a ausência de sons, a variedade cresce a níveis estratosféricos. Na tradução, é preciso inventar um grande número de onomatopeias para compensar essa diferença. Além disso, no Japão existem onomatopeias que servem apenas para descrever a situação, como, por exemplo, uma onomatopeia para representar a ausência de som e outra para indicar uma pessoa ficando vermelha de vergonha. Na hora de traduzir somos obrigados a escrever literalmente ‘silêncio’ e ‘vermelho’. No entanto, quando a situação permite, é possível colocar ruídos ou falas, como "NNNNH" (como uma respiração profunda que ficou audível por causa do silêncio) e "AI" (como uma exclamação de vergonha que se soltou inadvertidamente) (sic). (OKA, 2005, p. 90):

Nos mangás, as onomatopeias possuem maior destaque do que nas demais histórias em quadrinhos ocidentais, apresentando *status* de “elemento de cena” que compõe o todo da imagem da narrativa. Desde o momento mais trivial até o choque mais impactante, a arte é ornamentada com o emprego da onomatopeia. O uso da manifestação visual do som pode servir para dar mais dinamismo ao que se busca expressar na ação ou mesmo demarcar a ausência do som. Fonseca (2011, p. 260) reforça a integração completa da representação gráfica das onomatopeias com os demais componentes narrativos das páginas dos mangás, e ressalta que o estilo utilizado na grafia dos caracteres japoneses – seja *katakana*, *hiragana* ou *kanji* – pode suplementar o seu valor representativo, servindo para indicar de onde vem o som e até mesmo o nível gradual que ele é audível.

Ao compor parte do diálogo, dentro dos balões ou quadrinhos narrativos, ou quando aparece estampada como elemento de cena junto às demais ilustrações da narrativa, as onomatopeias podem requerer formas muito diferentes de serem traduzidas. Nas diferentes edições do mangá de “Cavaleiros do Zodíaco”, quando aparecem fora dos balões – ou aquilo que se convencionar como espaço integrante do diálogo – elas são, usualmente, preservadas em sua estética original e a tradução é disposta de forma discreta junto a ela.

Figura 16 – Exemplo de onomatopeias em algumas das páginas do primeiro volume da quarta edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco” publicada pela editora JBC.



Fonte: Kurumada (2016).

Mesmo tendo as representações gráficas das onomatopeias japonesas preservadas em todas as edições brasileiras de “Cavaleiros do Zodíaco”, percebe-se que as traduções estão sobrepostas às imagens, algumas vezes apresentando estilos de grafia que aparentemente buscam uma harmonia com a composição das páginas do mangá. A fim de extrair uma análise aprofundada das estratégias de tradução empregadas nas diferentes versões de *Saint Seiya* no Brasil, foram transcritos os resultados do processo tradutório impresso nas páginas dos primeiros capítulos da história.

Tabela 3 – Exemplos de onomatopeias dos três primeiros capítulos de “Cavaleiros do Zodíaco”

(continua)

1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
CRASH	CRASH	DOOOOOM	Onomatopeia não traduzida.
SCHHHHH	SCHHHHH	SHHHHH...	SHHHHH...
WHOOOM	WHOOOM	GWOOOOOH	Onomatopeia não traduzida.

Tabela 3 – Exemplos de onomatopeias dos três primeiros capítulos de “Cavaleiros do Zodíaco”

(continuação)

1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
FFFSHH	FFFSHH	VAPT	VAPT
TWEET	TWEET	PLIIM	HM?!
DOOOM	DOOOM	TCHAAAAM	BLAAAAM
CLING	CLING	GATCH	TCHAC
CLING	CLING	GATCH	TCHAC
CLING	CLING	GATCH	TCHAC
SCHHH	SCHHH	SHHH	SHHH...
VOOOM	VOOOM	TCHAK	TCHAC
SCHU	SCHU	FUH	FUP
TOUTCH	FOUTCH	VAPT	VAPT
BAAUM	BAAUM	DOOOOOM	Onomatopeia não traduzida.
CLANG	CLANG	CRAÁÁASH	CRAASH
CRR	CRR	BRR	BRR
CRR	CRR	BRR	BRR
GON GON GON	GON GON GON	GWOOOOOM	GWOOOOOM
BAROUM	BAROUM	BROOOM!!	BROOOM!!
TCHICK	TCHICK	TICK	BZT!
TCHICK	TCHICK	TICK	BZT!
TCHICK	TCHICK	TICK	BZT!
SHUUU	SHUUU	SHUUU	SHHHH
CHUT	CHUT	SUUUH	SUUUP...
TADAN	TADAN	GWOOOOOM	GWOOOOOM
TUT TUT	TUT TUT	BIIII BIBIIII	BIIII BIBIIII
BROOOM	BROOOM	BROOM	BROOM
BROOOM	BROOOM	BROOM	BROOM
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	BROOM	BROOM
FLASH	FLASH	KAAAH	KRAK!
BOUM	BOUM	BROOM	BROOM
BOUM	BOUM	BROOM	BROOM
BOUM	BOUM	BROOM	BROOM
TCHAC	TCHAC	TCHAC	TCHAC

Tabela 3 – Exemplos de onomatopeias dos três primeiros capítulos de “Cavaleiros do Zodíaco”

(continuação)

1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
FLASH	FLASH	KAAAH	KRAK!
TCHAG	TCHAG	GATCH	VAPT!
CRAC	CRAC	CRACK	CREC...
TAG	TAG	VAPT	VAPT
BEUAH	BEUAH	BOTH	BLOT
TCHAG	TCHAG	TCHAK	VAP!
SMILE	SMILE	SORRISO	HE
GOOOON	GOOOON	GWOOOOOM	GWOOOOOM
SPLITCH	SPLITCH	SPLITCH	BLOT
BANG	BANG	DOWH	DROK!
CLANG	CLANG	CRASH	CRASH
VLAM	VLAM	VLAM	VLAM
BOM	BOM	DOWH	DOWH
BAM	BAM	BAM	BLAF
BAM	BAM	BAM	BLAF
BAM	BAM	BAM	BLAF
BAM	BAM	BAM	BLAF
BLANG	BLANG	DOSH	DUUUMP
SSS	SSS	SUH	SUP...
SHAKE	SHAKE	SHAKE	SHAKE
KRATCH	KRATCH	CRASH	CRASH
SSSSH	SSSSH	SHHH	SHHH...
DOOOOM	DOOOOM	DOOOOM	DWOOOOM!
SHIIIII	HIIIII	SHUÁÁÁ	SHUÁÁÁ
WAAAAH!!!!	WAAAAH!!!!	WAAAAH	UAAAAAH...
SHSPLASH	SHSPLASH	SPLAAASH	TCHABUUUM
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	SPLASH	SHAC
PLASH	PLASH	SPLASH	SPLASH
KATCH	KATCH	GATH	GRAT
PRITCH	PRITCH	BROCK	BROC
GOOOO	GOOOO	GWOOOOOH	GWOOOOOH

Tabela 3 – Exemplos de onomatopeias dos três primeiros capítulos de “Cavaleiros do Zodíaco”

(continuação)

1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
BAAAOAM	Onomatopeia não traduzida	CRAAASH	GRWOOORK
FSSSH	FSSSH	SHHH	SHHHH...
SMILE	SMILE	SORRISO	HEH
BROUM	BROUM	BACK	BRAK!
BROUM	BROUM	BOCK	BROK!
KATCH	KATCH	VAPT	VAPT
TAP	TAP	TAP	TAP!
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	GUH GUH GUH	GUUUH
TADAN	TADAN	PLIIM	PLIIM
VIUUM	VIUUM	KYUUUUUH	KYYYYYNNN
Onomatopeia não traduzida.	FLASH	BROOOWH	BROOOH!
OOOOOOH!	OOOOOOH!	DOOOOOOM	Onomatopeia não traduzida.
GOOOOO	GOOOOO	GWOOOOOH	GWOOOOOH
BOUM BOUM	BOUM BOUM	TU-DUM	GLUP!
BRAM	BRAM	GAKH	GRAAAK!
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	GWOOOM	GWOOOM
TCHIC	TCHIC	TCHIC	TAP
TADANG	TADANG	TCHAAAM	TADAM
KATCH	KATCH	VAH	GRAT!
CRAAAM	CRAAAM	GAAAAAH	GRAAAAM!
BAUM	BAUM	DOSH	DUMP
SSSH	SSSH	SHHH	SHHHH
TCHAC	SSSH	SUH	SUP
SSSSH	TCHAC	TCHAK	VAPT
Onomatopeia não traduzida	FLASH	KAAAAAH	BRAAAM!
GOOOO	GOOOO	GWOOOOOM	GWOOOOOM
SSSS	SSSS	SUH	SUP
TCHAC	TCHAC	TCHAC	VRAM!

Tabela 3 – Exemplos de onomatopeias dos três primeiros capítulos de “Cavaleiros do Zodíaco”

(continuação)

1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
BOM	BOM	ZASH	ZASH
KLANG	KLANG	KLANG	KLANG
KLANG	KLANG	KLANG	KLANG
KLANG	KLANG	KLANG	KLANG
TADAN	TADAN	TAAAAAAM	TAAAAAAM
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	TCHKK...
TAC	TAC	ZAH	ZAH
TAC	TAC	GUH	GUH
CLING	CLING	GATCH	GLANK!
FLASH	FLASH	FLASH	Onomatopeia não traduzida.
TCHANG	TCHANG	TCHAK	GYRRRR!
Onomatopeia não traduzida.	VLAN	VLAN	VLAN
GRAAWN	GRAAWN	GRAAAW	DKRAAAK!
FFUUH	FFUUH	ZAAAH	ZAAAH
SSSH	SSSH	SHHH...	SHHH...
SHUUU	SHUUU	SHUUUH	SHHHHH...
FIUT	FIUT	SUH	SHHM!
TANK	TANK	PRACK	VRAK
ZUIP	ZUIP	ZUPT	ZAAH
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	GWOOOOOH	GWOOOOOH
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	TOOOOOM	TOOOOOM
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	PIKH	HM?!
CLANG	CLANG	GATCH	TCHANK
CLANG	CLANG	GATCH	TCHANK
TADAN	TADAN	ZAAAH	TADAM!
GOOON	GOOON	GWOOOM	SWOOOM
TOC	TOC	VAP	VAP
SCHRIISHH	SCHRIISHH	ZASH	ZASH

Tabela 3 – Exemplos de onomatopeias dos três primeiros capítulos de “Cavaleiros do Zodíaco”

(continuação)

1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
KATCH	KATCH	VUUUH	VRAM
TAC	TAC	BACK	BRAT
TAC	TAC	BACK	BRAT
TAC	TAC	BACK	BRAT
TAC	TAC	BACK	BRAT
TAC	TAC	BACK	BRAT
TAC	TAC	BACK	BRAT
TAC	TAC	BACK	BRAT
TAC	TAC	BACK	BRAT
TAC	TAC	BACK	BRAT
DANG	DANG	DOH	DUM
DANG	DANG	DOH	DUM
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	DOH	DUM
DONK	DONK	DOSH	DUUMP
BOM	BOM	DOWH	DRAK
SSSH	SSSH	SHHHHH	SHHHHH
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	GASH	CLANK
CLANG	CLANG	GATCH	TCHANK
CLING	CLING	GATCH	TCHANK
CLING	CLING	GACTH	TCHANK
TCHAC	TCHAC	GATCH	TCHANK
CLING	CLING	TCHAK	TCHAAAAANK!
GOOOO	GOOOO	GWOOOOOM	GWOOOOOM
TANNNI	TANNNI	GUUUH	GUUUH...
TCHAAAC	TCHAAAC	TCHAAAC	SHAAANK!
SSS	SSS	SHHH	SHHH...
DOM	DOM	DOM	DUM
DOM	DOM	DOM	DUM
DOM	DOM	DOM	DUM
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	DOM	DUM
DAM	DAM	DOSH	DUSHH

Tabela 3 – Exemplos de onomatopeias dos três primeiros capítulos de “Cavaleiros do Zodíaco”
(conclusão)

1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
Onomatopeia não traduzida.	BOM	GAKH	GRAK!
BOUM	BOUM	DOSH	DUUMP
Onomatopeia não traduzida.	BOUM	TU-DUM	TU-DUM
Onomatopeia não traduzida.	BOUM	TU-DUM	TU-DUM
Onomatopeia não traduzida.	BOUM	TU-DUM	TU-DUM
GUN	GUN	GUN	VUN
SSS	SSS	SUH	SUP
ZOOM	ZOOM	ZUUM	ZAAAH
Onomatopeia não traduzida.	TCHAK	DOKH	DUNK
TCHAK...	TCHAK...	GATH	GAK
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	DOWH	DUNK
Onomatopeia não traduzida.	Onomatopeia não traduzida.	DOWH	GAK
KRAACK	KRAACK	GUY	GUH
FSSS	FSSS	SUUUH	SUUUP..
SHHH	SHHH	BOWH	VOP
GIIUUUN	GIIUUUN	GWOOOOOOOOH	GWOOOOOOOOH
Onomatopeia não traduzida.	ZIUN	GATH	Onomatopeia não traduzida.
KLING	KLING	KLING	PLIC!
FLUK	FLUK	PRAH	PRAK...
KLANG	KLANG	KLANG	KLAK...
CLING	CLING	TCHAH	SHAC
CLING	CLING	TCHAH	SHAC
Onomatopeia não traduzida.	SMILE	SORRISO	HE...

Fonte: elaborada pelo autor.

É evidente em uma análise inicial que, embora abordem o mesmo texto-fonte, ou seja, as mesmas onomatopeias japonesas, não existe uma padronização das traduções. Há uma

certa semelhança entre as escolhas tradutórias na primeira e segunda edição, aquelas produzidas pela editora Conrad, e na terceira e quarta, pela JBC. Em todas as edições, há situações em que não há tradução para a onomatopeia, sem que seja apresentada qualquer justificativa.

Partindo do pressuposto que a tradução das onomatopeias depende do “[...] esforço de retoque, do gênero e do grupo-alvo [...]”, Kaindl (2010, p. 39, tradução nossa)³⁵ pontua que as estratégias de tradução compreendem desde “[...] empréstimos diretos (às vezes com adaptação grafêmica ou fonológica) até traduções literais e mudanças de categoria, bem como as novas criações de onomatopeias [...]”.

São poucos os casos em que uma onomatopeia é traduzida buscando a correspondência com alguma representação sonora do idioma português. Na maioria dos casos ocorre a criação de onomatopeias que se configuram como neologismos, baseados na grafia dos caracteres japoneses. Existem também alguns casos peculiares, tal como na única ocorrência em que o próprio texto apresenta o que poderia ser uma onomatopeia grafada em inglês, “shake”, sendo mantida sem tradução em todas as edições; e outras como na cena em que Seiya dá um sorriso para sua mestra ao final do terceiro capítulo da história, a grafia consta “ニコ” (*niko*), do advérbio “ニコニコ” ou “ニコニコ” (*nikoniko*), que significa “sorridente” ou “risonho”, e, conforme observado na tabela, as edições variam entre omitir a tradução, traduzir para o inglês sob a forma de substantivo (“smile”), traduzir para o português sob a forma de substantivo (“sorriso”) e tentar emular o som que supostamente teria um sorriso (“he”). Embora seja possível interpretar estes casos peculiares como algo similar à rubricas que indicam determinada ação, o que no caso do mangá, onde a ação é expressa visualmente poderia ser algo redundante.

Em suma, levando em consideração as abordagens tradutórias apontadas até este ponto, pode-se compreender casos práticos da força de “empobrecimento qualitativo” teorizada por Berman (2013, p. 75), em que ocorre uma predominância de inserções de traduções que não expressam com a mesma eficiência o valor iconográfico de representar um som comum ao leitor.

4.2 Transliteração e tradução de nomes e termos

Em qualquer história em quadrinhos, o nome é um elemento fundamental na composição dos personagens. Quanto maior a importância do personagem, maiores são as

³⁵ “Whether onomatopoeia are translated or not depends on the retouching effort, the genre and the target group. Translation strategies range from direct borrowing (sometimes with graphemic or phonological adaptation) to literal translations and category changes as well as to new creations of onomatopoeia.” (KAINDL, 2010, p. 39).

atenções sobre ele e a forma como eles são batizados pelo autor pode dizer muito a respeito dele ou dela e até indicam ao leitor mais interessado as suas diversas camadas e a inspiração por trás dele. Para os orientais, um nome de batismo representa muito destes aspectos e podem até representar os desejos e qualidades que os pais anseiam para os seus filhos. Com um mangá pode-se perceber o mesmo. A escolha de muitos nomes é parte do processo criativo e pode ter seu propósito para o decorrer da narrativa. A forma de grafá-los em outro idioma pode contribuir para perpetuar as escolhas do autor, enquanto que integra o processo de tradução que alcança o público-alvo.

Em relação ao idioma japonês, nomes próprios e termos de origem estrangeira usualmente são grafados em *katakana*. Nomes de origem genuinamente japonesa são escritos em *kanji* e como podem ter diferentes leituras – conforme o sistema *kun'yomi* e *on'yomi* – pode ocorrer o uso de *furigana* para indicar qual a escolha do autor.

O idioma japonês já existia (só que sem escrita) e, com a importação dos caracteres chineses, também foi importada a pronúncia chinesa (com mudanças substanciais devido à pobre fonética japonesa). Assim, um mesmo caractere podia ser lido de duas ou mais formas diferentes. [...] Essas diferentes maneiras de pronunciar um caractere recebem o nome de *on'yomi* (leitura derivada do chinês) e *kun'yomi* (leitura original japonesa). Como podemos saber que a palavra 富士山 se pronuncia *Fuji-san*, e não, *Fuji-yama*, *Tomishi-san*, *Fūshi-yama* ou qualquer outra das combinações perfeitamente possíveis destes três kanjis? A resposta é: não sabemos. Mas temos algumas pistas: normalmente, se um caractere é usado sozinho na frase, costuma-se ler em *kun'yomi*, se é usado junto com outros kanjis, geralmente se lê em *on'yomi*. Os nomes próprios de pessoas e lugares, por sua vez, costumam ser lidos sempre em *kun'yomi*. Essa é uma regra que funciona em 90% das vezes (portanto, cuidado com os 10% restantes!). (BERNABÉ, 2005, p. 42-43)

Oka (2005, p. 89-90) menciona a transliteração como um obstáculo de tradução, definindo-o como um processo de “[...] substituição das letras japonesas por letras latinas [...]”, necessário para contornar a “[...] existência de nomes e termos japoneses que não são traduzíveis [...]”. Nomes e termos genuinamente japoneses são grafados em *kanji*, enquanto aqueles originados fora do Japão são usualmente escritos em *katakana*. Para auxiliar na tradução de tais casos, o mangá, eventualmente, fornece alguma referência em caracteres românicos – o *romanji* –, típicos de grande parte dos idiomas ocidentais, indicando como devem ser transliterados e traduzidos o mais próximo possível a uma suposta intenção do autor. Recorrendo a um exemplo do nome de um personagem de *Saint Seiya*, Leitão ressalta a importância do trabalho de pesquisa para buscar fontes que auxiliem no processo tradutório:

Em casos de nomes próprios, sempre se faz necessário uma pesquisa aprofundada do tradutor para descobrir a grafia do nome em alfabeto romano ou de onde ele foi derivado, o que pode dar pistas do modo como grafá-lo. Uma maneira de se descobrir isso é através dos *Character Guide* ou *Databooks*, almanaques especiais com

informações extras sobre os personagens, história, etc., que podem fornecer material para o tradutor pautar seus trabalhos. Normalmente, os tradutores utilizam do sistema Hepburn para a transliteração de termos e adaptação de nomes japoneses, porém, há casos em que esse sistema não é seguido à risca, como por exemplo o nome do Mestre Ancião em **Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco**, “Dōko” – pelo sistema Hepburn – adaptado para “Dohko”. (LEITÃO, 2012, p. 131, grifo do autor).

Conforme ilustrado por Leitão, os tradutores recorrem ao sistema Hepburn de transliteração para buscar uma correspondência entre a grafia japonesa e a ocidental. No entanto, existem outros sistemas que podem ocasionar resultados diferentes. Mukai e Suzuki (2016, p. 32-37) esclarecem que, desde o século XIX, surgiram movimentos no Japão que promoviam a adoção do *romanji* com o intuito de simplificar a escrita japonesa baseada até então apenas em *kanji* e *kana*. Desde então, surgiram: o sistema *hebonshiki* (へボン式,) ou sistema Hepburn, criado por James Curtis Hepburn, em que o *romanji* adotava o uso de consoantes conforme o idioma inglês e as vogais próximas ao italiano; o *nihonshiki* (日本式), proposto por Nakadate Aikitsu, consistindo de um sistema mais próximo à fonética japonesa; e, derivado deste, o *kunreishiki* (訓令式), com a pronúncia de sílabas mais diferenciada e adotado atualmente nas escolas japonesas. O governo do Japão tentou unificar a transliteração com a elaboração de um modelo de uso oficial que estabeleceu a adoção do *kunreishiki* internamente, enquanto que o *hebonshiki* e o *nihonshiki* tinha aplicação internacionalmente, como em passaportes, ou em casos de exceção, como em placas de estações de metrô e outras sinalizações públicas.

Figura 17 – Quadro com diferenças entre os sistemas *hebonshiki*, *nihonshiki* e *kunreishiki*.

	<i>hebonshiki</i>	<i>nihonshiki</i>	<i>kunreishiki</i>
サ行	sa shi su se so	sa si su se so	sa si su se so
タ行	ta chi tsu te to	ta ti tu te to	ta ti tu te to
ハ行	ha hi fu he ho	ha hi hu he ho	ha hi hu he ho
ザ行	za ji zu ze zo	za zi zu ze zo	za zi zu ze zo
ダ行	da ji zu de do	da di du de do	da zi zu de do
yōon	sha shu sho	sya syu syo	sya syu syo
	cha chu cho	tya tyu tyo	tya tyu tyo
	ja ju jo	zya zyu zyo	zya zyu zyo
	ja ju jo	dya dyu dyo	zya zyu zyo

Fonte: Mukai e Suzuki (2016, p. 34)

Ao abordar os desafios da transliteração e adaptação de nomes próprios e termos japoneses, Fonseca (2011, p. 254-255) entende que “[...] as fontes de maiores complicações para os tradutores/adaptadores são o prolongamento e as diferenças entre os caracteres que constam no alfabeto do português, mas não constam no silabário do japonês, como é o caso da letra ‘L’ [...]”. Para ilustrar a questão do prolongamento vocálico, o pesquisador recorre, como exemplo, ao nome de um personagem da primeira edição brasileira de “Cavaleiros do Zodíaco”, o Cavaleiro de Libra chamado “Dohko”, em que o uso da letra “H” para transliterar o prolongamento vocálico em nomes próprios é uma das variações do sistema Hepburn modificado (修正ヘボン式, *Shūsei Hebonshiki*). Fonseca aponta que seu nome se escreveria ドウコ (Douko), embora seja originalmente grafado com os *kanji* “童虎”. No entanto ele julga que seria mais apropriado a grafia “Dōko”, com o sinal mácron para indicar o prolongamento da vogal. Quanto à questão da letra “L”, que é grafado com o fonema “R” acompanhado de uma vogal, é ressaltado em seu trabalho a importância da pesquisa quanto à origem do nome ou termo por parte do tradutor. Neste ponto, também foi utilizado o nome de outro personagem do mangá “Cavaleiros do Zodíaco” como exemplo: “Camus”, grafado originalmente como “カミュ” (Kamyu), mas tendo sua transliteração conhecida por ser uma referência à pronúncia francesa do nome do escritor Albert Camus. Na prática tradutória dos mangás, pode haver situações em que os nomes e termos grafados em *katakana* sejam inspirados em idiomas com fonéticas que são mais complexas do que a japonesa, como alemão ou russo, entre outros. A transliteração demanda uma atenção especial ao aspecto fonético tendo em vista a possibilidade destas palavras em *katakana* serem tentativas de reprodução gráfica de construções fonéticas menos evidentes do que apropriações de palavras em inglês.

Sob esta perspectiva, são relacionados os nomes dos personagens mais ativos e determinados termos peculiares da história encontrados ao longo dos mangás de “Cavaleiros do Zodíaco”, conforme a delimitação do *corpus* desta pesquisa:

Tabela 4 – Lista de nomes de personagens

(continua)

Nomes próprios em kana	1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
天馬星座 星矢	Seiya de Pégaso	Seiya de Pégaso	Seiya de Pégasus	Seiya de Pégaso
魔鈴	Marin	Marin	Marin	Marin
カシオス	Cassios	Cassios	Cássios	Cassios
アテナ	Atena	Atena	Athena	Atena
女神	Deusa Atena	Deusa Atena	Athena	Atena

Tabela 4 – Lista de nomes de personagens

(conclusão)

Nomes próprios em <i>kana</i>	1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
シャイナ	Shina	Shina	Shina	Shina
教皇	Grande Mestre	Grande Mestre	Grande Mestre	Grande Mestre
アイオリア	Aiolia	Aiolia	Aioria	Aioria
城戸光政	Mitsumasa Kido	Mitsumasa Kido	Mitsumasa Kido	Mitsumasa Kido
城戸沙織	Saori Kido	Saori Kido	Saori Kido	Saori Kido
一角獣星座 邪武	Jubu de Capricórnio	Jubu de Unicórnio	Jubu de Unicórnio	Jubu de Unicórnio
星華	-	-	Seika	Seika
辰巳	Tatsumi	Tatsumi	Tatsumi	Tatsumi
美穂	Mino	Mino	Mino	Mino
大熊星座 檄	Geki de Urso	Geki de Urso	Geki de Urso	Geki de Urso
マーマ	Mamãe	Mamãe	Mamãe	Mamãe
ヤコフ	Yakoff	Yakoff	Jacob	Jakob
白鳥星座 氷河	Hyoga de Cisne	Hyoga de Cisne	Hyoga de Cisne	Hyoga de Cisne
龍星座 紫龍	Shiryu de Dragão	Shiryu de Dragão	Shiryu de Dragão	Shiryu de Dragão
春麗	Shunrei	Shunrei	Shunrei	Shunrei
老師	Mestre Ancião	Mestre Ancião	Mestre Ancião	Mestre Ancião

Fonte: elaborada pelo autor.

Dentre os nomes elencados, existem alguns grafados em *katakana*: Cassios (カシオス, *Cashiosu*), Atena (アテナ, *Atena*), Shina (シャイナ, *Shaina*), Aiolia (アイオリア, *Aioria*), Mamãe (マーマ, *Mama*) e Yakoff (ヤコフ *Yakofu*). Existem personagens que possuem apenas um nome próprio escrito em *kanji*: Marin (魔鈴, *Marin*), Grande Mestre (教皇, *Kyōkō*), Seika (星華, *Seika*), Mino (美穂, *Miho*), Shunrei (春麗) e Mestre Ancião (老師, *Rōshi*), e alguns outros, como Saori Kido e seu avó, Mitsumasa Kido, apresentam nome e sobrenome, o que também evidencia a estrutura de nomes próprios tipicamente japonesa: sobrenome ou nome de família (城戸, *Kido*) seguido do nome próprio da pessoa (光政, *Mitsumasa* e 沙織, *Saori*).

Os guerreiros que aparecem em *Saint Seiya*, os Cavaleiros, apresentam uma estrutura semelhante em seus nomes, no entanto com a denominação de sua constelação protetora como seu sobrenome ou nome de família seguido do nome próprio do personagem – eventualmente existe a partícula possessiva *no* (の) conectando as duas palavras. Seiya de

Pégaso (天馬星座 星矢, *Tenma-seiza Seiya*), Jabu de Unicórnio (一角獣星座 邪武, *Ikkakujū-seiza Jabu*), Geki de Urso (大熊星座 檄, *Ōkuma-seiza Geki*), Hyoga de Cisne (白鳥星座 氷河, *Hakuchō-seiza Hyōga*) e Shiryu de Dragão (龍星座 紫龍, *Ryū-seiza Shiryū*). A versão original japonesa traz a leitura dos nomes próprios e agrega às constelações a leitura em *katakana* correspondente às suas denominações em latim ou inglês. Desta forma, são impostas ao tradutor as respectivas leituras das constelações: Pegasus (ペガサス, *pegasasu*), Unicorn (ユニコーン, *yunikoon*), Bear (ベアー, *beaa*), Cygnus (キグナス, *kigunasu*), Dragon (ドラゴン, *doragon*). Ao final do quarto capítulo das edições japonesas, estas e outras constelações aparecem transliteradas em caracteres românicos.

Apenas os nomes das constelações de Pégaso e Unicórnio impediram que houvesse unanimidade de tradução e transliteração entre as denominações das constelações. Na primeira edição brasileira do mangá, a tradução de Unicórnio foi substituída por Capricórnio, palavra que não corresponde à transliteração ou tradução do que seria em japonês. Essa ocorreu devido a uma escolha editorial que buscava fazer referência à tradução utilizada na dublagem brasileira da antiga série de animação, fato este admitido pelo editor no volume quatro da mesma edição da época.

Começamos esta edição nos desculpando, porque Jabu de Unicórnio acabou erroneamente sendo traduzido por Cavaleiro de Capricórnio. Tínhamos decidido manter a tradução usada na TV, e essa decisão mostrou-se pouco feliz. Por isso, a partir desta edição corrigimos e passamos a chamá-lo de Cavaleiro de Unicórnio. Tá certo que ele não aparece muito mais, mas enfim, tentaremos sempre nos manter o mais próximos do original possível. (KURUMADA, 2000, p. 4).

O mesmo não ocorreu com a adoção da grafia “Pégasus”, presente apenas na terceira edição do mangá publicado pela editora JBC, que difere da palavra “Pégaso” – tradução em português da versão em latim e em inglês “Pegasus” – constante nas demais edições do mesmo mangá. Acerca dos nomes próprios “Hyoga” e “Shiryu”, pertencentes a outros protagonistas da história, estes são transliterados seguindo uma variação do sistema Hepburn modificado (修正へボン式, *shūsei hebonshiki*). Neste caso foram omitidos o mácron que poderia ser utilizado para indicar o prolongamento vocálico dos nomes próprios conforme os *furigana* indicados no texto-fonte japonês: ひょうが, Hyouga e しりゅう, Shiryuu.

É possível observar que, em função da história se passar no Japão envolvendo um grupo de jovens originalmente japoneses como personagens principais, há uma grande quantidade de nomes grafados em *kanji*. Conforme explanado, os sistemas *kun’yomi* e *on’yomi* permitem diferentes formas de leitura dos ideogramas. No entanto, o próprio texto-fonte

japonês fornece *furigana* impressos acima dos *kanji* para indicar a leitura que deve ser empregada. Sob este aspecto, os personagens Marin, Tatsumi, Saori Kido e Mitsumasa Kido são exemplos de nomes que foram transliterados e traduzidos da mesma forma nas quatro edições brasileiras. A irmã de Seiya, Seika, da mesma nacionalidade japonesa, teve seu nome transliterado e traduzido da mesma forma na terceira e na quarta edição, ambas publicadas pela editora JBC, enquanto as duas primeiras da Conrad omitiram o nome da personagem sem qualquer explicação.

Apesar de terem a mesma tradução nas quatro edições brasileiras, as denominações “Grande Mestre” e “Mestre Ancião” não são utilizados como nomes próprios, mas tratam-se de epítetos que são atribuídos aos personagens na história do mangá. Mesmo o primeiro, sendo o líder da ordem que serve a uma deusa grega, e o segundo, o velho e sábio instrutor do Cavaleiro de Dragão que habita um território chinês, não sendo ambos japoneses, estes são denominados por *kanji* desde o material-fonte. Não há notas de tradução referentes à denominação “Mestre Ancião”, mesmo que esta seja uma tradução praticamente literal dos *kanji* 老師 (*rōshi*). Apenas na quarta edição brasileira há uma nota de tradução referente ao “Grande Mestre” com a explanação de que os *kanji* do texto-fonte japonês (教皇, *kyōkō*) tem o significado correspondente a “Papa” (KURUMADA, 2016, p. 29). Apesar de não haver subsídios concretos para julgar, seria possível conjecturar que essa opção tradutória talvez fosse parte de um reflexo da tentativa desde as versões europeias de censurar nomes e termos com alguma associação explícita à termos próprios do cristianismo que pudessem provocar polêmicas em torno da publicação. Em algumas ocasiões, como no título do primeiro capítulo da história, existe a palavra *Megami* (女神), que pode ser traduzida como “deusa”, mas que o próprio autor do mangá infere a leitura como sendo “Atena” por intermédio de *furigana* em *katakana* junto aos *kanji*. As primeiras edições optam por manter a tradução dos *kanji* de *Megami* – que poderia ser considerado uma forma de epíteto – junto à leitura “Atena” imposta pelo autor, resultando em “Deusa Atena”. A terceira e a quarta edição, optaram por seguir apenas a leitura do *furigana*.

A quarta edição brasileira possui também uma nota tradutória para um nome que foi corretamente transliterado e traduzido em todas as edições: “Shunrei” (春麗). A nota comenta que “[...] seguindo grafia chinesa, Shunrei seria Chun-li [...]” (KURUMADA, 2016, p. 220)”. Isso atenta ao fato de que o texto-fonte apresenta uma aparente intenção do autor do mangá de impor a leitura do *kanji* da forma de japonesa, mesmo a personagem sendo de nacionalidade chinesa tal como seu tutor, o Mestre Ancião. Ocorre também o caso de uma nota tradutória para o nome da amiga de infância de Seiya, chamada de “Mino” em todas as edições

brasileiras, embora não corresponda à correta leitura dos *kanji* do texto-fonte (美穂, *Miho*). A referida nota reconhece que a correta grafia do nome, explanando que “[...] Mino foi uma adaptação feita para a dublagem espanhola e mantida na brasileira [...]” (KURUMADA, 2016, p. 145).

Os nomes próprios advindos de outros idiomas aparecem grafados em *katakana* no texto-fonte japonês. A deusa da guerra, Atena, tem seu nome transliterado e traduzido para o português sem dificuldades neste caso, posto que a sua fonética assemelha-se à japonesa, no entanto a terceira edição brasileira utiliza a grafia “Athena” do inglês. Enquanto que a mesma terceira edição grafa o nome grego do primeiro rival de Seiya como no português “Cássios”, acentuando a primeira sílaba tônica. A guerreira mascarada que também se apresenta como rival de Seiya no início da história é grafada como “Shina” em todas as edições brasileiras, mas na quarta há uma nota de tradução esclarecendo que “[...]no original seria Shaina[...]” (KURUMADA, 2016, p. 29) seguida da mesma motivação para a escolha tradutória realizada baseada na dublagem brasileira da animação. Outro personagem que presencia a grande final da disputa de Seiya por sua Armadura de Pégaso tem seu nome grafado como “Aioria” nas duas últimas edições brasileiras. Em nota tradutória da quarta edição, apenas é explicado sobre a possibilidade da grafia “Aiolia” (KURUMADA, 2016, p. 29) que foi utilizada nas duas primeiras edições brasileiras.

Também chama a atenção a denominação de “Mamãe” atribuída à mãe do Cavaleiro Hyoga de Cisne em todas as quatro edições brasileiras. Na versão do texto-fonte em japonês, Hyoga reza em russo por sua mãe em uma página onde suas falas são expressas em russo – “MAMA... MAMA NAVSEGDA...” – com a inserção de *katakana* para viabilizar a leitura para os japoneses. A primeira edição sobrepõe as falas com quadros contendo a tradução em português junto com a indicação trata-se de uma “tradução do russo” (KURUMADA, 2000, p. 93). A segunda edição também insere a tradução em quadros com as falas entre colchetes angulares e a indicação de que se trata de uma tradução advinda do russo e disposta na página como nota tradutória no rodapé. (KURUMADA, 2004, p. 93). A terceira edição conserva os diálogos da versão do mangá japonês com as traduções e adaptações entre colchetes angulares e no rodapé da página (KURUMADA, 2012, p. 17). A quarta edição não traz apenas as falas já traduzidas e adaptadas para o português entre colchetes angulares e sem notas tradutórias (KURUMADA, 2016, p. 189). Enquanto que o nome do garotinho que habita a Sibéria e auxilia Hyoga é transliterado e traduzido do *katakana* como “Yakoff” nas duas primeiras edições do mangá e na terceira e quarta constam como “Jacob” e “Jakob”, aparentemente optando por utilizar variações de uma versão em inglês nome que a dublagem brasileira da série animada

chamava de “Jacó” – embora não exista qualquer nota de tradução sobre isso em qualquer das edições.

Tabela 5 – Lista de termos

Termos em kana	1ª edição	2ª edição	3ª edição	4ª edição
小宇宙	Cosmo	Cosmo	Cosmo	Cosmo
聖闘士	Cavaleiro/Cavaleiro Sagrado	Cavaleiro/Cavaleiro Sagrado	Cavaleiro	Cavaleiro
聖衣	Armadura	Armadura	Armadura	Armadura
聖域	Santuário	Santuário	Santuário	Santuário
銀河戦争	Torneio Intergaláctico	Torneio Intergaláctico	Guerra Galáctica	Guerra Galáctica
コロッセオ	Coliseu	Coliseu	Coliseu	Coliseu
ペガサス流星拳	Meteóros de Pégaso	Meteóros de Pégaso	Meteoro de Pégasus/Me dê sua força Pégasus	Meteoro de Pégaso
サンダークロウ	Garras de Trovão	Garras de Trovão	Garra Trovão/Venha Cobra	Garras do Trovão
ハンギングベアー	Garra do Urso	Garra do Urso	Abraço do Urso	Abraço do Urso
ダイヤモンドダスト	Pó de Diamante	Pó de Diamante	Pó de Diamante	Pó de Diamante
廬山昇龍覇	Cólera do Dragão	Cólera do Dragão	Cólera do Dragão	Cólera do Dragão

Fonte: elaborada pelo autor.

Ao longo do mangá de *Saint Seiya* são apresentados ao leitor alguns termos que vão desde elementos conceituais e característicos da narrativa desenvolvida e o uso de técnicas de combate que são proferidas pelos personagens em seus duelos. Fonseca (2011, p. 254-255) entende que deve ser ponderado caso a caso acerca das opções de traduzir o termo direto ao português – como o termo “Coliseu” listado acima e traduzido diretamente em todas as edições sem qualquer referência no paratexto – ou manter apenas sua transliteração com a inserção de uma nota tradutória. Embora todos os termos aqui listados tenham sido traduzidos e adaptados em todas as versões brasileiras, apenas a terceira e a quarta edição inserem junto às técnicas especiais alguma nota tradutória com transliteração no sistema Hepburn modificado e uma tradução alternativa.

Em três das técnicas de combate listadas, a tradução e adaptação foi feita a partir da transliteração de *katakana* que tentam representar a fonética de palavras em inglês: Diamond Dust (ダイヤモンドダスト, *daiyamondo dasuto*), Hanging Bear (ハンギングベアー, *hanguingu beaa*) e Thunder Claw (サンダークロウ, *sandaa kurou*). Na tradução e adaptação para o português, apenas “Pó de Diamante” foi a opção adotada unanimemente entre as quatro edições brasileiras. *Hanging Bear* ganhou traduções e adaptações bem distintas do significado da primeira palavra em inglês – *Hanging*, que pode ser traduzido como “enforcamento” – entre as duas primeiras edições as demais, em que houveram traduções bem diversas do significado do ataque, mas não houve explicações para as escolhas feitas – à exceção da terceira e quarta edição que trouxeram a tradução alternativa mais próxima do texto-fonte em nota tradutória. A tradução de *Thunder Claw* teve traduções bem próximas, porém é um caso que apresenta uma certa semelhança no tratamento tradutório aplicado ao termo utilizado para o golpe do protagonista Seiya de Pégaso.

O golpe desferido por Seiya aparece grafado como “Meteóros de Pégaso” nas duas primeiras edições da editora Conrad; na terceira edição, a mesma técnica de combate aparece em um primeiro momento como “ME DÊ SUA FORÇA PÉGASUUUS!!!” acompanhada de uma nota de rodapé com a transliteração “Pegasus Ryu Sei Ken” seguido da tradução “Meteoro de Pégaso” (KURUMADA, 2012, p. 60), que é utilizada em todos os demais momentos em que torna a aparecer naquela edição; e na quarta edição apenas adota-se o termo “Meteoro de Pégaso” com uma nota tradutória explanando a referência à dublagem da animação que não foi dada na primeira menção ao golpe constante na terceira edição.

Pegasus Ryusei-ken, no original. “Punho da Estrela Cadente de Pégaso”, em tradução livre. Na dublagem, Seiya evoca seu golpe gritando “Me dê sua força Pegasus”. Mas trata-se de uma adaptação oriunda da versão em espanhol do anime. (KURUMADA, 2016, p. 58).

O termo “Garras de Trovão”, que apresenta variações entre todas as edições, também possui o mesmo esclarecimento supracitado em uma nota tradutória na quarta edição do mangá, ou seja, o paratexto foi utilizado com o propósito de trazer a transliteração e uma “tradução livre” – o que ocorre em todos os outros termos das técnicas de luta dos personagens – e ainda acrescenta uma referência à dublagem da animação. No entanto, nesta mesma edição mais recente do mangá, referências dadas como “Me dê sua força Pegasus” ou “Venha Cobra” não aparecem no texto dos balões de fala dos personagens quando desferem os golpes. Este tipo de ocorrência guarda uma certa semelhança com o fator de “citação”, reportado como problema de tradução dos mangás por Oka e Fonseca, mesmo fazendo referência a um material específico

de um produto derivado da própria obra: o animê exibido nas televisões brasileiras, corresponde a uma manifestação de uma força deformadora de “alongamento” Berman (2013, p. 71-73).

Apesar de apenas a quarta edição também apresentar notas tradutórias sobre os termos “Cavaleiro” e “Armadura” com alegadas traduções “literais” ao texto-fonte original japonês como sendo, respectivamente, “Santos de Atena” para *Saint* (KURUMADA, 2016, p. 21) e “Vestimenta” para *Cloth* (KURUMADA, 2016, p. 31), o paratexto não aproveita a oportunidade para esclarecer que esses e os termos – sem notas tradutórias – “Cosmo”, “Santuário” e “Torneio Galáctico” são grafados no texto-fonte japonês com a inserção de *furigana* inferindo outra leitura aos seus respectivos *kanji*. Por exemplo, o termo “Cosmo”, no texto-fonte aparece com os *kanji* 小宇宙 que poderia ser transliterado como *shōuchū* e traduzido como “microcosmo” ou “pequeno universo”, mas o autor impõe a leitura em *katakana* コスモ (*kosumo*), que foi transliterado e traduzido justamente como “Cosmo”.

Tendo em vista a falta de padronização dos nomes e termos, em que a maioria dos exemplos apresenta escolhas tradutórias tão distintas do material-fonte ou das pretensas escolhas do autor, é possível interpretar que ocorre a atuação da força deformadora de “destruição das redes significantes subjacentes” (BERMAN, 2013, p. 79-80).

4.3 Tradução do título da obra

O título da obra guarda em si um curioso histórico e um interessante material de análise a partir da forma como é grafado no texto-fonte e de como ele foi traduzido e adaptado até ser recepcionado no Brasil. “Cavaleiros do Zodíaco” acaba sendo uma referência aos Cavaleiros de Ouro – os guerreiros no topo da hierarquia da ordem de Atena e que são protegidos as doze constelações do zodíaco na história –, no entanto, conforme já mencionado anteriormente, *Saint Seiya* significa, literalmente, “Santo Seiya”.

セイントセイヤ
聖闘士星矢

O título da obra é escrito originalmente com os *kanji* 聖闘士星矢, que podem ser transliterados conforme o sistema Hepburn como *Seitoushi Seiya* ou *Seitōshi Seiya*. Analisando-se cada um dos *kanji* é possível extrair significados distintos a partir da leitura *on’yomi*: 聖 (*sei*, sagrado); 闘 (*tou*, luta ou guerra); 士 (*shi*, pessoa, guerreiro e até samurai); 星

(*sei*, estrela); 矢 (*ya*, flecha). “Seiya” pode ser compreendido como “flecha estelar”, sendo o nome do protagonista da história. Enquanto que *Seitoshi* pode ser traduzido literalmente como “guerreiro sagrado”. No entanto, o autor da obra, Masami Kurumada, infere o uso do *furigana* junto aos *kanji* para impor que *Seitōshi* seja lido conforme os *katakana*, セ イ ン ト (*seinto*), a forma foneticamente japonesa de pronunciar a palavra *saint*, traduzido em português como “santo”. Esta é uma característica peculiar do autor da obra que exerce esse tipo de imposição em outros termos, conforme analisado no subcapítulo anterior.

Conforme aponta Moliné (2006, p. 151), o Brasil seguiu a tendência de outros países ocidentais de rebatizar a obra com o título de “Os Cavaleiros do Zodíaco”, a partir da precaução de um distribuidor europeu que receava levantar polêmicas religiosas pelo termo “santo”. O fato teria ocorrido em 1988, quando a versão em animê da obra de Masami Kurumada chegou à França. Nessa ocasião, a empresa AB Distribution, licenciadora da animação no país, tomou a iniciativa de mudar o título da série para *Les Chevaliers du Zodiaque*, além de proceder com a adaptação de outros termos – como *Kyoko* (Papa) e *Saint* (Santo) – com a finalidade de suprimir a associação com elementos do cristianismo presentes na obra. Esse novo título e as adaptações decorrentes dele foram importados para outros países ocidentais, especialmente aqueles em que o cristianismo era expressivo, como Espanha, México e outros países da América Latina, até chegar ao Brasil e tornar-se um marco no mercado televisivo infanto-juvenil do país. Isso também viria a gerar reflexos nos trabalhos de tradução do mangá que se sucederam.

Apesar de a existência de diferentes versões brasileiras do mangá de *Saint Seiya* ter sido motivada pela popularidade da obra advinda da série animada, “Os Cavaleiros do Zodíaco”, os títulos de todas as quatro versões publicadas no Brasil procuram incorporar o título original ao título já popularizado, retirando o artigo definido “os” desde o logotipo na capa. Segundo Kaindl (2010, p. 38), a tradução de títulos de histórias em quadrinhos é influenciada por critérios de *marketing*. Mesmo o pesquisador compreendendo que a adaptação de títulos atendia ao contexto da cultura-alvo na primeira metade do século XX e que havia uma tendência de preservar aqueles títulos que ostentassem o nome do protagonista, em *Saint Seiya* há ainda a possibilidade de tentar evitar polêmicas e favorecer o *marketing* em torno da franquia.

Fonseca (2011, p. 256) menciona o desgosto de certo tipo de fã de mangá por modificações do material de origem, mas reconhece que as escolhas quanto à tradução dos títulos das publicações está além do controle dos profissionais envolvidos na tradução, posto que as editoras japonesas e as brasileiras que detém direitos sobre as obras impõem as decisões

finais sobre a marca. A fim de melhor ilustrar a força decisória das editoras japonesas em relação à definição do título de uma obra, o pesquisador narra a ocorrência de uma súbita imposição da editora Akita Shoten acerca da mudança do logotipo de seu mangá derivado da obra, *Saint Seiya The Lost Canvas*, afastando o antigo já consagrado título “Cavaleiros do Zodíaco” e deixando a versão mais próxima ao material fonte japonês. As razões dessa determinação da editora japonesa são desconhecidas – provavelmente protegidas pelo sigilo contratual entre as partes envolvidas.

4.4 Pronomes de tratamento e nuances dos pronomes pessoais

Mukai e Suzuki (2016, p. 183-184) compreendem que a combinação de competências linguísticas, comunicativas e socioculturais, que são distintas entre os povos, possibilitam que existam interações comunicativas. As interações sociais envolvem diálogo entre locutores e interlocutores que atuam dialogando sobre os mais diversos assuntos. Conforme o nível de relacionados dos interlocutores, a necessidade de se expressar nessas interações demandam palavras que viabilizem tanto o endereçamento adequado da mensagem a ser transmitida entre os interlocutores, como também aquelas que permitam aos locutores se identificarem em determinados contextos.

Assim surge em cada idioma um conjunto de expressões que materializam essa necessidade interacional adequada para determinadas situações. No japonês, existe o que Mukai e Suzuki (2016, p. 190) denominam como “expressões de tratamento”, que “[...]constituem, portanto, um ato linguístico que veicula um comportamento social, na medida em que canalizam as considerações do locutor com relação às pessoas implicadas em sua fala, levando em conta valores sociais e culturais vigentes em uma dada sociedade [...]”, também podendo ser denominado como *keigo* (敬語).

O *keigo* engloba uma série expressões, auxiliares verbais, prefixos e sufixos de tratamento que denotam a complexidade das relações sociais e de uma certa hierarquia característica da sociedade japonesa. Além do fator hierárquico, que denota a posição em determinados espaços comuns de interlocutores, a idade, a anterioridade dos indivíduos no tempo e oposição de pertencimento ou não determinados espaços, assim como o sexo – espera-se mais polidez das mulheres japonesas e aos homens é tolerado linguajar mais informal e até grosseiro (MUKAI; SUZUKI, 2016, p. 190-195).

No idioma japonês, o equivalente aos pronomes de tratamentos do português existe sob a forma de sufixos que são agregados aos nomes ou sobrenomes. Eles são uma marca

sociolinguística que reflete os fatores do nível de tratamento existente na sociedade japonesa e requerem considerável atenção nos projetos de tradução. Em todas as edições brasileiras de *Saint Seiya* os sufixos de tratamento são apagados ou traduzidos de alguma forma dentro dos diálogos, apesar de, com a popularização da cultura japonesa, uma parte considerável dos leitores estar familiarizado e até aprecie a visibilidade dos sufixos como uma presumível sensação de “fidelidade” ao texto-fonte japonês. Ao se confrontarem as quatro edições com seus correspondentes textos no idioma japonês, é possível detectar algumas dessas formas de expressão de tratamento.

Existem aqueles extremamente formais, onde o locutor refere-se ao interlocutor com máxima deferência, como o sufixo *sama* (様, さま), que aparece compondo a expressão de tratamento *ojō-sama* (お嬢様), presente nas falas de seu mordomo, Tatsumi, e Jabu de Unicórnio ao referir-se com devoção à “senhorita Saori Kido”, como ficou traduzido. Mesmo o público que está na plateia ouvindo o discurso de Saori refere-se a ela como *ohime-sama* (お姫さま). O pronome de tratamento “senhorita” foi utilizado nas ocorrências em todas as edições brasileiras como correspondente. O uso do pronome “senhorita” também é comum em uma tradução para o português mesmo quando identifica-se no texto-fonte a partícula *san* (さん), correspondente a um nível de educação elementar ocorrido entre quaisquer interlocutores. Para este sufixo, é mais usual ainda a tradução para o pronome “senhor” ou “senhora”. Este sufixo é considerado com o mais utilizado junto aos nomes próprios (BERNABÉ, 2005, p. 115).

Na versão japonesa do mangá, Seiya de Pégaso, o jovem protagonista da história, utiliza o sufixo *san* ao se dirigir tanto à sua mestra, Marin, quanto à sua adversária, *Shaina-san*, que tenta matá-lo no começo da história. Shina – como é chamada em todas as versões brasileiras – é uma guerreira de uma posição hierárquica superior na ordem dos Cavaleiros de Atena, sendo tratada com a mesma deferência pelos soldados rasos que a seguem. Embora ocorra momentos onde Seiya simplesmente esquece de utilizar o *san*. Nas edições brasileiras de *Saint Seiya*, as menções de falas relatadas apresentam um apagamento do sufixo *san* e ausência de pronomes de tratamento correspondentes nas traduções para o português.

O apagamento de sufixo também ocorre em casos de personagens com maior intimidade, que expressam afeto e um nível de coloquialismo por intermédio do sufixo *chan* (ちゃん) e *kun* (くん). É o que ocorre quando Seiya retorna ao seu antigo orfanato e reencontro sua amiga de infância, a jovem *Miho-chan*, na versão japonesa, ou simplesmente “Mino”, como consta nas versões em português. *Miho-chan* retribui ao tratamento carinhoso chamando o amigo de *Seiya-chan*. Segundo Bernané (2005, p. 115), o sufixo *chan* é mais comum no trato

com moças jovens como Miho, mas adverte que utilizá-lo para um homem pode soar como se estivesse sendo tratado como uma criança, o que revela muito sobre a natureza da relação dos personagens em questão. Em todas as edições, essa expressão informal e afetuosa com a qual os dois se tratam também é apagada nas traduções brasileiras, não havendo equivalência que pudesse representar explicitamente em palavras essa relação afetuosa e sem cerimônias entre eles, talvez compatível com um diminutivo carinhoso do nome próprio – “Seiyazinho” – comum a um coloquialismo brasileiro. Cabe mencionar que Seiya refere-se a sua irmã, Seika, pelo nome próprio sem sufixo e, em outras ocasiões, com expressão sufixada formal *ne-san* (ねさん), enquanto Miho e Saori referem-se a ela com um mais formalidade ainda utilizando a respeitosa expressão *one-san* (おねさん), mas ambos os casos foram traduzido em português apenas como “irmã”.

No texto-fonte japonês há uma predominância de ocorrências em que os personagens se referem entre si sem qualquer sufixo de tratamento, utilizando o nome próprio neutro. A mesma situação também ocorre entre Shiryu e Shunrei, que cresceram juntos na China. Nesses casos, os tradutores das edições brasileiras de “Cavaleiros do Zodíaco” não tiveram com o que se preocupar e aqui o texto parece corriqueiro aos brasileiros que não tem a mesma forma de se expressar com o hierarquizado traquejo social do povo japonês. No entanto, mesmo o uso de nomes próprios sem um sufixo de tratamento pode indicar a existência de intimidade entre jovens amigos e parentes. Bernabé (2005, p. 115) adverte que “[...] é preciso ter muito cuidado ao chamar alguém sem acrescentar nenhum sufixo: tem que ser algum amigo muito íntimo e, além disso, de preferência, jovem [...]”, e, para quem está aprendendo o japonês, ele ainda enfatiza a precaução de procurar utilizar algum sufixo durante diálogos.

Essa mesma questão sociolinguística das expressões de tratamento também pode ser percebida em outras estruturas presentes no texto-fonte japonês. Os pronomes pessoais, embora não utilizados na conversação em japonês (MUKAI; SUZUKI, 2016, p. 198) também são imbuídos de uma carga sociolinguística que reflete a forma com as pessoas enxergam socialmente umas às outras. Porém, as nuances podem ser ainda mais diversas e tendem a se perder na tradução para português pelo nível complexidade de construção em conversações. Não existe apenas um pronome pessoal de primeira pessoa ou mesmo de segunda pessoa. Tanto na forma plural quando singular, nuances de elevado grau formalidade até um nível vulgar de informalidade, enquanto que a terceira pessoa são as menos utilizadas em conversações – existindo os pronomes masculino *kare* (彼) e feminino *kanojo* (彼女) e no plural *karera* (彼ら) e *kanojo-tachi* (彼女たち) que podem ser interpretados respectivamente como “namorado(s)”

e “namorada(s)” conforme o contexto (BERNABÉ, 2005, p. 66-68).

Figura 18 – Quadro com formas da primeira pessoa do pronome pessoal em japonês.

Primeira pessoa			
	Singular (eu)	Plural (nós)	
Muito formal	わたくし watakushi	わたくしども watakushidomo	わたくしたち watakushitachi
Formal	私 watashi	わたしたち watashitachi	われわれ wareware
Informal	僕 ♂ あたし ♀ boku atashi	僕たち ♂ bokutachi	あたしたち ♀ atashitachi
		僕ら ♂ bokura	あたしら ♀ atashira
Vulgar	俺 ♂ ore	俺たち ♂ oretachi	俺ら ♂ orerera

Fonte: Bernabé (2005, p. 66).

Figura 19 – Quadro com formas da segunda pessoa do pronome pessoal em japonês.

Segunda pessoa			
	Sing. (tu, você)	Plural (vós, vocês)	
Formal	あなた anata	あなたがた anatagata	あなたたち anatatachi
Informal	君 ♂ kimi	君たち ♂ kimitachi	君ら ♂ kimira
Vulgar	お前 ♂ あんた omae anta	お前たち ♂ omaetachi	あんたたち antatachi
		お前ら ♂ omaera	あんたら antara

Fonte: Bernabé (2005, p. 67).

Logo no início da história, o turista que se dispõe a socorrer Seiya refere-se a ele com o pronome *kimi* (キミ) grafado em *katakana*, uma versão informal do pronome “você”. Os jovens personagens masculinos que figuram no recorte do *corpus* desta pesquisa utilizam um linguajar predominantemente vulgar, com os pronomes pessoal de primeira pessoa *ore* (オレ) e o de segunda pessoa *omae* (おまえ), assim como as suas formas plurais. Há o caso do

mordomo Tatsumi que se refere a Seiya em duas ocasiões, em seu pelo pronome *kisama* (きさま). Esta é uma forma tão vulgar de pronome pessoal na segunda pessoa que poderia ser traduzido como alguma ofensa, tal como “desgraçado” ou “maldito”, mas apenas nas duas primeiras edições brasileiras o termo foi traduzido como “moleque” em uma das duas ocorrências – na segunda, a tradução foi omissa em todas as quatro edições.

A relação entre Seiya e sua mestra, a guerreira mascarada Marin, tem certa peculiaridade quanto às expressões de tratamento. Apesar de sempre se referir a ela com o sufixo *san* – embora a tradução omita qualquer tradução do mesmo – ele se refere a ela com a forma vulgar do pronome “você”, o *anta* (あんた), retribuindo ao fato de ela não poupar pronomes igualmente vulgares ao se referir a ele desde a infância. Aiolia refere-se a ela com o já mencionado *kimi* (キミ), enquanto que ela e Shaina, guerreira de mesmo nível na hierarquia do Santuário, tratam-se apenas pelo nome próprio sem sufixos. Marin refere-se a si mesma com o formal *watashi* (わたし), assim como Shaina. Porém, em alguns momentos do combate com Seiya, Shaina refere-se a si mesma com a combinação de um pronome demonstrativo junto ao seu próprio nome, “esta Shaina” (このシャイナ, *kono Shaina*). Além disso, no clímax da luta contra Seiya, ao ter sua máscara rompida, revelando seu rosto, o símbolo de sua feminilidade, ela refere-se a si mesma com um informal *atashi* (あたし). Curiosamente, o pupilo de Shaina, o gigante grego Cassios, ao enfrentar Seiya esbravejando pronomes vulgares, deixa escapar em um breve momento um formal pronome em primeira pessoa *watashi* (わたし), tal qual Miho, a jovem amiga de Seiya.

Saori Kido, a personagem jovem e rica, é a personagem que mais transita entre os pronomes pessoais. Ao tratar com seus Cavaleiros, que desde criança ela os considera como seus subordinados, ela não se furta de referir-se a eles com os vulgares *omae* e *omae-tachi*, além de informalmente utilizar seus nomes próprios sem sufixos de tratamento. Quanto refere-se a si mesma, ela costuma utilizar o pronome pessoal em primeira pessoa formal, *watashi*, porém ao apresentar-se na cerimônia de abertura do torneio entre os Cavaleiros, Saori dirige-se ao público com o pronome pessoal em primeira pessoa muito formal, o *watashiku* (わたくし).

Todas estas nuances dos pronomes pessoais e a forma que se aplicam os sufixos de tratamento podem auxiliar na formação da imagem que o autor tenciona transmitir sobre cada personagem. No entanto, as quatro edições de “Cavaleiros do Zodíaco” demonstram uma tendência a traduzir estas expressões de forma simplificada. Não foram detectadas formas alternativas de adaptar as falas dos personagens conforme a maneira como os personagens se expressam por meio das expressões de tratamento e demais elementos de *keigo*, que contribuem

para moldar a personalidade dos mesmos. Esta opção de tradução de apagamento pode representar não apenas um “empobrecimento qualitativo” a qual se refere Berman (2013, p. 76-77), como também pode representar o prevaletimento da força de “destruição das redes significantes subjacentes” a qual se refere (BERMAN, 2013, p. 78-79).

5 CONCLUSÃO

Ao final deste trabalho, foi feito o que esteve ao meu alcance para contribuir não apenas com o enaltecimento dos quadrinhos como objeto de estudo acadêmico, como também trazer discussões que não focassem apenas em determinar uma origem sacramentada desta arte, mas que houvesse uma visão mais ampla que contemplasse as diversas manifestações globais que contribuíssem para pavimentar o caminho evolutivo que tem sido trilhado até este ponto. É reconhecido o esforço constante para que os quadrinhos fossem reconhecidos como gênero literário, embora também tenha sido levantadas diferentes perspectivas que propõem uma visão sobre os quadrinhos como algo além, com mais autonomia. Assim como os Estudos da Tradução, que tem emergido são um campo do saber há algumas décadas desde o século passado, os estudos sobre os quadrinhos ainda podem crescer de forma mais plural também. O que dá a certeza de que este tema está longe de ter sido esgotado nestas páginas, suscitando possíveis novas pesquisas para o futuro.

Da mesma forma, é possível constatar que o mangá ainda tem muito a oferecer como objeto de diversos estudos. Apesar de sua riqueza de produções que cativam leitores pelo mundo inteiro, ainda não creio ter sido comprovado o mangá como um gênero que compete com o que se entende por histórias em quadrinhos. No entanto, ficou comprovado pelas peculiaridades de seus subgêneros demográficos, que ainda existe muito a ser pesquisado para ampliar as percepções e os impactos que o mangá pode proporcionar.

Ao observar uma obra como *Saint Seiya*, com suas quatro versões brasileiras em um período em um período de quase duas décadas, foi possível demonstrar as raízes de sua popularidade. A partir de uma história com elementos cativantes e com valores tão calorosamente humanos, rendeu uma série de produtos que conquistaram vários países desde a Europa e chegando a alcançar o Brasil. Nesse esquema de globalização, o primeiro contato do público brasileiro com a obra foi através de sua animação já moldada pelas práticas tradutórias europeias sob o título de “Os Cavaleiros do Zodíaco”. A popularidade da obra despertou o interesse pelo mangá, que chegaria ao território brasileiro como um subproduto já processado por outros países ocidentais.

Apesar de o mangá “Cavaleiros do Zodíaco” ter vindo para atingir um público-alvo específico, já cativado pela série animada da televisão, e sob a forma de uma tradução indireta que ainda tinha muito das tendências deformadoras impregnadas não só em seu texto, mas também em sua macroestrutura, ainda assim foi um marco no mercado editorial brasileiro. Foi parte do início de um fenômeno que gera reflexos até os dias de hoje. Dessa forma, foi possível

relacionar as teorias em torno da retradução e, com uma visão sistêmica, percebeu-se o contexto nostálgico de um nicho de leitores e a renovação da obra vinda do Japão foram propícios para a vinda da primeira edição. Com o passar dos anos, devido ao aquecimento do mercado de mangás e o aumento do interesse pelo idioma e cultura do Japão, já contava com leitores mais exigentes por “fidelidade” ao material-fonte. Verificou-se a macroestrutura das quatro versões brasileiras em relação às versões japonesas, constatando-se diferenças mais significativas nas duas primeiras edições em torno da divisão dos capítulos e sua reconfiguração nos volumes da publicação, bem como a existência de paratextos mais próximos formalmente ao material-fonte, mas com maior visibilidade aos tradutores nas duas edições mais recentes, o que permite apontar as traduções e retraduições de *Saint Seiya* como um exemplo de aproximação gradual entre um texto – compreendido como a combinação de imagem e palavras – cada vez mais próximo à língua de partida e ao material-fonte.

Compreendeu-se também que o perfil do tradutor de mangás compartilha das mesmas competências inerentes a qualquer tradutor de histórias em quadrinhos, diferenciando-se pelos obstáculos específicos encontrados no processo de tradução de obras japonesas. A partir do *corpus* delimitado foi possível extrair elementos que proporcionaram concentrar-se em determinados obstáculos alegados como os maiores no processo tradutório de mangás: onomatopeias, a transliteração e tradução dos nomes e termos, bem como a tradução do título da obra e os pronomes de tratamento e as nuances dos pronomes pessoais no idioma japonês. A análise destes quesitos permite concluir que não existe uma padronização no processo de traduzir mangás, a abordagem varia conforme a predominância de forças num sistema deformador – composto pelo papel exercido por editoras, autores, leitores, tendência do mercado, globalização, tradutor, a influência das escolhas tradutórias de uma animação que chegou e se popularizou antes do mangá, entre outros – em que a tradução tende a se moldar à satisfação dos anseios do público-alvo.

REFERÊNCIAS

- ABRAHÃO, A. Pedagogia e quadrinhos. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1977. Coleção Debates.
- BERMAN, Antoine. **A tradução e a letra ou o albergue do longínquo**. Trad. Maria-Hélène Torres et al. Rio de Janeiro: 7Letras/PGET, 2013.
- BERNABÉ, Marc. **Japonês em Quadrinhos: Curso básico de japonês através do mangá**. Trad. Ludimila Hashimoto. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005. Tradução de: Japonês em viñetas: curso básico de japonês a través del manga.
- BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Ministério de Educação e Cultura. **Catálogo de Teses e Dissertações**. 2020. Disponível em: <<http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>>. Acesso em: 17 jan. 2020.
- BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Ministério de Educação e Cultura. **Portal de periódicos**. 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusc&mn=88&smn=88&type=m&metalib=aHR0cHM6Ly9ybnAtcHJpbW8uaG9zdGVkLmV4bGlicmlzZ3JvdXAuY29tL3ByaW1vX2xpYnJhcnkvbGlid2ViL2FjdGlubi9zZWZyY2guZG8%2FZHNjbnQ9MCZwY0F2YWlsYWJpbHR5TW9kZT1mYWxzZSZmcmJnPSZzY3Auc2Nwcz1wcm1tb19jZW50cmFsX211bHRpcGxIX2ZlJnRhYj1kZWZhdWx0X3RhYiZjdD1zZWZyY2gmbW9kZT1CYXNpYyZkdW09dHJ1ZSZpbmR4PTEmZm49c2VhcmNoJnZpZD1DQVBFU19WMQ%3D%3D&buscaRapidaTermo=quadrinhos>. Acesso em: 17 jan. 2020.
- CADERA, Susanne; WALSH, Andrew (eds). **Literary Retranslation in Context**. Series New Trends in Translation Studies, v. 21. Oxford: Peter Lang, 2016. 253 p.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FALEIROS, Álvaro; MATTOS, Thiago. Princípios da retradução. In: FALEIROS, Álvaro; MATTOS, Thiago. **A retradução de poetas franceses no Brasil: de Lamartine a Prévert**. São Paulo: Rafael Copetti Editor, 2017. p. 5-45.
- FONSECA, Rafael Schuabb Poll da. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. **Tradterm**, Rio de Janeiro, v. 18, p.236-264, 2011.
- G1 (Brasil). **Prêmio Jabuti 2017 anuncia os vencedores; veja a lista**. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/premio-jabuti-2017-anuncia-os-vencedores-veja-a-lista.ghtml>>. Acesso em: 03 jan 2019.
- G1 (Brasil). **Prêmio Jabuti 2017 terá categorias para histórias em quadrinhos e livros brasileiros publicados no exterior**. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/premio-jabuti-2017-tera-categorias-para-historias-em-quadrinhos-e-livros-brasileiros-publicados-no-exterior.ghtml>>. Acesso em: 03 jan 2019.
- GOOGLE. **Google Translator**. Disponível em: <<http://translate.google.com.br/>>. Acesso em: 8 fev. 2020.

GROENSTEEN, Thierre. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

GUIA dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 3 jan. 2019.

GUIA DOS QUADRINHOS (Brasil) (Comp.). **Lenda de Kamui, A — Minissérie/Abril**. Disponível em: <<http://guiadosquadrinhos.com/capas/lenda-de-kamui-a/lek0301>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

GUIA DOS QUADRINHOS (Brasil) (Comp.). **Lobo Solitário/Cedibra**. Disponível em: <<http://guiadosquadrinhos.com/capas/lobo-solitario/lbs30001>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, S. M. B. (Org.). **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

INOSE, Hiroko. **Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words**. Espanha: Universidade de Granada, 2007. Disponível em: <www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain_317/arxiu/TP1/InoseOnomatopoeia.pdf>. Acesso em: 3 jan. 2019.

JÜNGST, Heike. Translating Manga. In: ZANETTIN, Federico (Org.). **Comics in translation**. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. p. 50-78.

KAINDL, Klaus. Comics in translation. In: GAMBIER, Y.; VAN DOORSLAER, L. (eds.). **Handbook of translation studies**. v.1. Philadelphia: John Benjamins, 2010. p. 36-40.

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya**. v. 1. Brasil: Conrad, 2000.

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya**. v. 2. Brasil: Conrad, 2000.

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya**. v. 3. Brasil: Conrad, 2000.

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya**. v. 6. Brasil: Conrad, 2000

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya**. v. 1. Brasil: Conrad, 2004.

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya**. v. 2. Brasil: Conrad, 2004.

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya**. v. 3. Brasil: Conrad, 2004.

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco Saint Seiya - Kanzenban**. v. 1. Brasil: JBC, 2016.

KURUMADA, Masami. **Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco**. v. 1. Brasil: JBC, 2012.

KURUMADA, Masami. **Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco**. v.2. Brasil: JBC, 2012.

KURUMADA, Masami. **Saint Seiya**. v.1. Japão: Shueisha, 1986.

KURUMADA, Masami. **Saint Seiya**. v. 2. Japão: Shueisha, 1986.

KURUMADA, Masami. **Saint Seiya**. v. 3. Japão: Shueisha, 1986.

KURUMADA, Masami. **Saint Seiya Kanzenban**. v. 1. Japão: Shueisha, 2005.

KURUMADA PRODUCTION (Japão). **Saint Seiya Official Site**. 2017. Disponível em: <<http://saintseiya-official.com/news/detail.html?id=42>>. Acesso em: 17 set. 2019.

LACAYO, R. **All-time 100 novels**. Time, 2010. Disponível em: <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

LEITÃO, Renata Garcia de Carvalho. **O "Som" do Silêncio: traduções/adaptações de onomatopeias e mimésis japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa**. 2012. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. DOI:10.11606/D.8.2012.tde-08012013-115449. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-08012013-115449/publico/2012_RenataGarciaDeCarvalhoLeitao_VCorr.pdf>. Acesso em: 03 jan. 2019.

LUYTEN, S. M. B.. (Org.). **Cultura Pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. v. 1. 143p.

LUYTEN, S. M. B.. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Editora Hedra, 2012. 222p.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Mbooks, 2007.

MCLELLAND, Mark. **A Short History of 'Hentai'**. 2006. Disponível em: <<http://intersections.anu.edu.au/issue12/mclelland.html>>. Acesso em: 30 jan. 2019.

MCQUILLAN, Elizabeth Carmel. **Reception Creation Post-1960 Franco-Belgian BD**. Glasgow: University of Glasgow, 2001. 231 p.

DICIONÁRIO MICHAELIS ONLINE. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. 2020. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/transliterar/>>. Acesso em: 14 fev 2020.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MOYA, Álvaro. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Coleção Debates)

MUKAI, Yûki; Suzuki, Tae (Orgs.), **Gramática da língua japonesa para falantes do português**. 2 ed. Campinas: Pontes Editores, 2016.

OKA, Arnaldo Massato. Mangás traduzidos para o Brasil. In: LUYTEN, S. M. B.. (Org.). **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

PIMENTEL, Carol. **Tradução de histórias em quadrinhos: teoria e prática**. Belfort Roxo, Rio de Janeiro: Transitiva, 2018.

ROUSMANIERE, Nicole Coolidge; RYOKO, Matsuba (Ed.). **Manga マンガ**: The Citi exhibition. Londres: Thames & Hudson, 2019. (The British Museum).

SATO, Cristiane Akune. **Japop – o poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SOUSA, M. **Maurício de Sousa**: quadrinho é literatura. Folha de São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/opiniao/2015/04/1618249-mauricio-de-sousa-quadrinho-e-literatura.shtml>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

STAMATO, Bernardo. **História em Quadrinhos é literatura?** 2017. Disponível em: <<https://www.mundoepic.com.br/historia-em-quadrinhos-e-literatura/>>. Acesso em: 3 jan. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Org.). **A linguagem dos quadrinhos**: Estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

VIEIRA, E. R. P. André Lefevere. A Teoria das refrações e da tradução como reescrita. In: VIEIRA, E. R. P. **Teorizando e Contextualizando a Tradução**. Belo Horizonte: Curso de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da FALE/UFMG, 1996, p. 138-150. Disponível em: <<http://www.letras.ufmg.br/site/E-Livros/Teorizando%20e%20Contextualizando%20a%20Tradu%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 3 jan. 2019.

SILVA, Ricardo. **História em Quadrinhos também é Literatura?** 2011. Disponível em: <<https://retalhosdeexistencia.wordpress.com/2011/10/19/historia-em-quadrinhos-tambem-e-literatura/>>. Acesso em: 3 jan. 2019.

PRÊMIO JABUTI (Brasil). **Prêmio Jabuti**: História. Disponível em: <<https://www.premiojabuti.com.br/historia/>>. Acesso em: 3 jan. 2019.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. Biblioteca Universitária. **Guia de normalização de trabalhos acadêmicos da Universidade Federal do Ceará**. Fortaleza, 2013.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility: A History of Translation**. Londres: Routledge, 1995. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.4973&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 23 mar. 2019.

WAGNER WILLIAN MENEZES DE ARAÚJO (Brasil). Change.org (Org.). **Categoria Histórias em Quadrinhos no Prêmio Jabuti**: CARTA ABERTA DE QUADRINISTAS BRASILEIROS PROPONDO A INCLUSÃO DA CATEGORIA 'QUADRINHOS' NO PRÊMIO JABUTI 2017. 2017. Disponível em: <<https://www.change.org/p/c%C3%A2mara-brasileira-do-livro-categoria-hist%C3%B3rias-em-quadrinhos-no-pr%C3%AAmio-jabuti>>. Acesso em: 3 jan. 2019.

WAKISAKA, Katsumori (Ed.). **Michaelis**: dicionário prático japonês-português. 3. ed. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012. (Aliança Cultural Brasil-Japão).

WEEKLY SHONEN JUMP (Japão). **Sokan 50 shunenkinen Shukan Shonen Jump-ten VOL. 1**: Sokan ~ 1980-nendai, Densetsu no Hajimari Koshiki Zuroku. Tóquio: Shueisha, 2017. 260 p.