



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE CAMPO GRANDE**

DEBORAH COVRE SIMÃO MARTIM

**No planeta da tradução: Investigações sobre "Flash Gordon no Planeta Mongo"
publicado pela EBAL em 1973**

Campo Grande/MS
2024

DEBORAH COVRE SIMÃO MARTIM

**No planeta da tradução: Investigações sobre "Flash Gordon no Planeta Mongo"
publicado pela EBAL em 1973**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Linguística.

Linha de Pesquisa: Linguística Aplicada.

Orientador: Nataniel dos Santos Gomes

Campo Grande/MS

2024

M333p Martim, Deborah Covre Simão

No planeta da tradução: investigações sobre “Flash Gordon no Planeta Mongo” publicado pela EBAL em 1973 / Deborah Covre Simão Martim - Campo Grande, MS: UEMS, 2024.

92p.

Dissertação (Mestrado) – Letras – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2025.

Orientador: Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes

1. Estudos da tradução. 2. Histórias em quadrinhos - Adaptação e tradução. 3. Flash Gordon no Planeta Mongo (história em quadrinhos). Raymond, Alex (1909-1956). I. Gomes, Nataniel dos Santos. II. Título.

CDD 23 ed. 418.02

Ficha Catalográfica elaborada pela bibliotecária da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) Aline Perdomo Soutelo, inscrita sob o CRB n. 3668 - 1ª Região.

DEBORAH COVRE SIMÃO MARTIM

No planeta da tradução: Investigações sobre "Flash Gordon no Planeta Mongo" publicado pela EBAL em 1973

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Linguística.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes (Presidente)
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Prof. Dr. Leonardo Gonçalves de Alvarenga
Universidade do Estado do Pará/UEPA

Prof. Dr. Daniel Abrão
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul/UFMS

Prof. Dr. Gustavo Soldati Reis – Suplente
Universidade do Estado do Pará/UEPA

Prof. Dr. Prof. Dr. Ruberval Franco Maciel – Suplente
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Campo Grande/MS, 18 de dezembro de 2024.

A Deus, que até aqui tem me sustentado.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Orientador Nataniel dos Santos Gomes, que me incentivou e conduziu durante o árduo processo de pesquisa que gerou essa dissertação. Por me acompanhar e plantar em mim as sementes de sonhos que eu, sozinha, jamais ousaria sonhar. Por confiar no meu potencial, minha mais sincera gratidão.

A meus pais, pelo sustento e incentivo, por sonharem junto comigo e pavimentar a estrada para que minha jornada fosse menos penosa. Por me darem minha primeira HQ, e as muitas que vieram depois dela. Por permitirem o meu crescimento, e acreditarem no valor do estudo acadêmico de HQs. Por sempre serem minha plateia, os primeiros revisores dos meus textos, o colo onde eu derramei minhas muitas lágrimas. Amo vocês.

As minhas amigas, em especial Ingrid Rocha, que se interessaram por esse projeto, e me ajudaram a atravessar o deserto mais difícil de toda a minha breve vida. Eu não teria conseguido, se não fosse por vocês.

À amiga, Profa. Angela Nunes Damasceno Gomes, pelo apoio e paciência.

À minha irmã, Elaine Medeiros de Santana, por todos esses anos, e pelos que virão.

A todos que oraram por mim.

God put me on this earth to accomplish a certain number of things. Right now I am so far behind that I will never die.

Bill Watterson

MARTIM, DEBORAH. *Uma Análise Da Tradução De Flash Gordon No Planeta Mongo (1977)*. 2024. 92 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2024.

RESUMO

A tradução de histórias em quadrinhos é um campo especializado e recente dos Estudos da Tradução. É possível encontrar na teoria funcionalista da Tradução, especificamente como abordada por Nord (1997), e nas ideias apresentadas por Assis (2016 e 2018), rico apoio teórico. Como objetivo geral destacamos 1. Analisar a tradução da HQ *Flash Gordon no Planeta Mongo* (1973), abordando a importância da adaptação cultural e da fidelidade ao material original. Como objetivos específicos, 1. Comparar a versão brasileira (1973) da HQ "Flash Gordon no Planeta Mongo" com a sua versão original, publicada em jornais (1934), identificando as principais diferenças e adaptações realizadas na tradução, 2. Observar qual abordagem foi utilizada na tradução da obra "Flash Gordon no Planeta Mongo", avaliando como a teoria funcionalista e as práticas de tradução discutidas por Assis são aplicadas e 3. Analisar como a tradução e adaptação cultural afetam a percepção e a recepção da HQ "Flash Gordon no Planeta Mongo" pelo público-alvo brasileiro em comparação com o público original. Para isso, baseia-se no trabalho de Érico Assis (2018), que destaca a complexidade da tradução no contexto das HQs, e na teoria funcionalista de Nord (1997), que orienta a tradução com foco na função comunicativa do texto traduzido. A metodologia adotada para a revisão de literatura inclui uma análise comparativa das abordagens teóricas e práticas apresentadas por Assis e Nord, com foco específico na aplicação dessas teorias à tradução de quadrinhos. A revisão abrange estudos de caso e exemplos práticos, destacando a importância da integração entre texto e imagem e a necessidade de adaptação cultural. Selecionamos a HQ "Flash Gordon no Planeta Mongo" como recorte teórico, que ilustra a complexidade da tradução de quadrinhos onde a narrativa visual e textual deve ser ajustada para alcançar o público alvo, mantendo a integridade da obra original enquanto considera as diferenças culturais e linguísticas.

Palavras-chave: Estudos da Tradução; História em Quadrinhos; Flash Gordon.

MARTIM, DEBORAH. *An Analysis of the Translation of Flash Gordon on the Planet Mongo (1977)*. 2024. 92 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2024.

ABSTRACT

The translation of comic books is a specialized and fairly recent field within the Translation Studies area. Valuable theoretical support can be found in the functionalist theory of translation, specifically as addressed by Nord (1997), and in the ideas presented by Assis (2016 and 2018). The general objectives are: 1. To analyze the translation of comic books, focusing on the importance of cultural adaptation and fidelity to the original material; and 2. To understand how Nord's functionalist theory and the concepts presented by Érico Assis can be applied to comic book translation. Specific objectives include: 1. To compare the Brazilian version (1977) of the comic book "Flash Gordon on the Planet Mongo" with its original version, as released in newspapers (1934), identifying the main differences and adaptations made in the translation; 2. To define which approach was used in the translation of "Flash Gordon on the Planet Mongo," evaluating how functionalist theory and the translation practices discussed by Assis are applied; and 3. To analyze how translation and cultural adaptation affect the perception and reception of "Flash Gordon on the Planet Mongo" by the Brazilian target audience compared to the original audience. The study relies on the work of Érico Assis (2018), which highlights the complexity of translation in the context of comic books, and on Nord's (1997) functionalist theory, which guides translation with a focus on the communicative function of the translated text. The methodology adopted for the literature review includes a comparative analysis of the theoretical and practical approaches presented by Assis and Nord, with a specific focus on the application of these theories to comic book translation. The review covers case studies and practical examples, emphasizing the importance of integrating text and image and the need for cultural adaptation. The comic book "Flash Gordon on the Planet Mongo" has been selected as a theoretical case study, illustrating the complexity of comic book translation where the visual and textual narrative must be adjusted to reach the target audience while maintaining the integrity of the original work and considering cultural and linguistic differences.

Keywords: Translation Studies. Comic Books. Flash Gordon.

SUMÁRIO

Introdução.....	12
1 — Estudos da Tradução.....	13
1.1. Teoria Funcionalista da Tradução.....	20
1.2. Tradução de Histórias em Quadrinhos.....	21
2 — Flash Gordon, o Herói Cult.....	41
2.1. A Origem das Tiras.....	43
2.2. Flash Gordon na TV e Cinema.....	45
2.2.1. Filme de 1980.....	49
2.3. Presença em outras mídias: Teatro, Rádio e Jogos.....	55
2.4. Paródias.....	56
2.5. Romances.....	57
2.6. Flash Gordon no Brasil.....	60
3 — Observações sobre a tradução de Flash Gordon no Planeta Mongo publicada pela Editora EBAL (Editora Brasil-América Limitada.....	62
Considerações.....	88
Referências.....	90

Introdução

Os Estudos da Tradução têm evoluído significativamente desde suas origens remotas, passando por várias fases teóricas e metodológicas. Inicialmente, a tradução era vista principalmente como um processo de transposição linguística, focando na equivalência literal entre as línguas. No entanto, passou por uma crescente ênfase na compreensão do contexto cultural e na função do texto traduzido, especificamente a partir dos anos 1980, com a teoria funcionalista, idealizada por Hans J. Vermeer, e Christine Reiss, na primeira onda, sendo sucedidos por Katharina Nord. Com conceitos como função do texto e análise do escopo, a teoria funcionalista começou a influenciar profundamente a prática tradutória, destacando a importância de adaptar o texto traduzido às necessidades e expectativas do público-alvo. Nesse cenário, a tradução de histórias em quadrinhos emergiu como um campo especializado e relativamente recente, que não apenas lida com a adaptação do texto (material linguístico), mas também com os elementos visuais (mancha gráfica), compondo uma narrativa diferenciada dos outros gêneros. Esta pesquisa se insere no contexto dos Estudos da Tradução, especificamente na análise da tradução de quadrinhos, um campo que ainda está em desenvolvimento, que exige uma abordagem teórica e prática que considere tanto as especificidades da mídia, quanto às necessidades culturais dos leitores. A relevância do tema reside na crescente popularidade das HQs em escala global, e ressalta a importância de uma análise aprofundada das estratégias de tradução aplicadas a essa forma de arte visual e textual.

O objetivo geral deste estudo é: 1. Analisar a tradução da HQ *Flash Gordon no Planeta Mongo* (1973), focando na importância da adaptação cultural e da fidelidade ao material original; Os objetivos específicos incluem: 1. Comparar a versão brasileira (1993) de *Flash Gordon no Planeta Mongo* com a sua versão original, identificando as principais diferenças e adaptações feitas na tradução; 2. Observar a abordagem utilizada na tradução de *Flash Gordon no Planeta Mongo*, avaliando como a teoria funcionalista e as práticas de tradução discutidas por Assis são aplicadas; e 3. Analisar como a tradução e a adaptação cultural afetam a percepção e a recepção de *Flash Gordon no Planeta Mongo* pelo público-alvo brasileiro em comparação com o público original. O problema central abordado é como as diferenças culturais e linguísticas entre o público original e o público-alvo impactam a tradução de histórias em quadrinhos, especialmente quando se trata de preservar a integridade da obra original enquanto se adapta o conteúdo para atender às expectativas do novo público.

1. Estudos da Tradução

A tradução não é uma prática recente, embora sua égide enquanto ciência, marcada pelo rigor do método tenha se iniciado em 1972. Podemos considerar a comunicação como uma necessidade inerente ao instinto gregário humano, e a tradução como uma ferramenta fundamental para que a comunicação interlingual ocorra. Stäel (1821) faz um convite à tradução ao dizer:

Não há mais eminente serviço que se possa prestar à literatura do que transpor de uma língua para outra as obras-primas do espírito humano. Existem tão poucas produções de primeira ordem; o gênio, em qualquer área que seja, é um fenômeno tão raro, que se cada nação moderna fosse reduzida a seus próprios tesouros, seria sempre pobre. Aliás, a circulação das idéias é, de todos os tipos de comércio, o que apresenta as mais seguras vantagens. (p. 141)

Steiner (2005) divide os estudos sobre a tradução, com o recorte epistemológico ocidental, em quatro períodos: 1) O primeiro abrange de 46 a.C. a 1804, ou seja, de Cícero a Hölderlin, caracterizando-se pelo empirismo. Destacando-se São Jerônimo, Leonardo Bruni, Montaigne e Dryden; 2) O segundo período diz respeito à filosofia da tradução, caracterizando-se pela teoria e pela investigação hermenêutica. Teóricos como Tytler e Schleiermacher, Schlegel e Humboldt emergem, junto com a historiografia da tradução; 3) O terceiro período é denominado como moderno, tendo início no final dos anos 40, com o surgimento de artigos sobre tradução automática. Foi marcado pela teoria e estilística russa e tcheca; 4) O quarto período, em meados de 1960, ocorre com o redescobrimto de *A Tarefa do Tradutor*, de Walter Benjamin (1923), voltando novamente os olhos estudiosos para a hermenêutica. É possível observar o início de uma interdisciplinaridade no que se refere aos estudos da teoria e prática da tradução, com contribuições de ciências como psicologia, antropologia, sociologia e etnografia.

Cícero (106 a.C. - 43 a.C.) e Horácio (65 a.C. - 8 a.C.) foram pioneiros na distinção entre "tradução literal" e "tradução do sentido": ambos argumentavam que a tradução não deveria ser feita palavra por palavra, mas sim transmitindo o sentido do texto, e, no caso dos textos gregos, eles acreditavam que o significado deveria ser ajustado ao contexto romano. Segundo Bassnett (2003):

As posições de Cícero e Horácio sobre tradução tiveram grande influência em gerações sucessivas de tradutores e ambos entendem a tradução dentro do contexto alargado das duas funções principais do poeta: o dever humano universal de adquirir e disseminar a sabedoria, e a arte especial de fazer e dar forma ao poema (p. 81).

Não se pode ignorar o papel fundamental das religiões, e, em especial, do cristianismo para os estudos da tradução, que, fortemente influenciado por um ímpeto evangelístico, e um discurso expansionista e conquistador, incentivou a tradução da Bíblia Hebraica em sua versão grega, a Septuaginta, para diversos idiomas, e, posteriormente, para o Latim, a famosa Vulgata Latina, referência de tradução do cristianismo ocidental, independente de seus erros de tradução e/ou cópia. Quanto à uma Teoria da Tradução, um dos primeiros a desenvolvê-la foi o humanista francês Etienne Dolet (1509-1546), no século XVI. Em sua obra *A maneira de bem traduzir de uma língua para outra* (1540), Dolet estabeleceu cinco princípios fundamentais para o tradutor: 1) O tradutor deve entender plenamente o sentido e o conteúdo do texto original; 2) Deve ter um excelente domínio da língua de origem e ser igualmente proficiente na língua para a qual está traduzindo; 3) A tradução não deve ser literal, palavra por palavra; 4) Deve empregar palavras de uso comum; 5) E, por fim, é crucial que o tradutor preserve a harmonia do discurso. Bassnett (2003) diz:

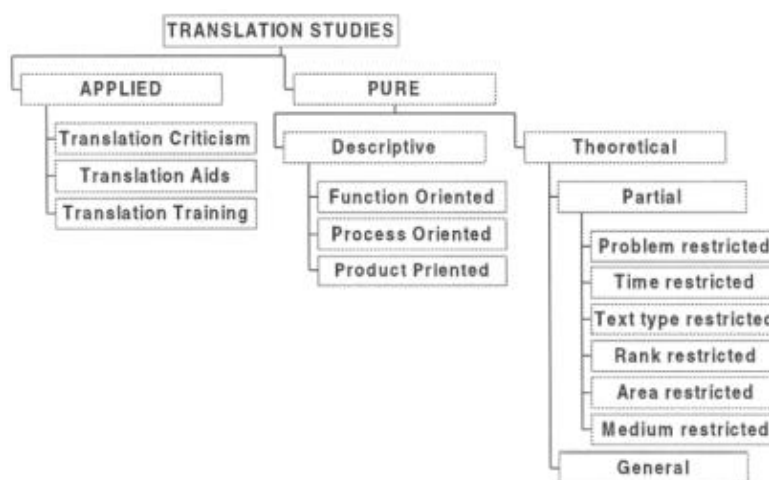
[...] os princípios assim preconizados e hierarquizados por Dolet acentuam a importância da compreensão do texto de partida como requisito fundamental. O tradutor é muito mais do que um lingüista competente e a tradução envolve uma aproximação ao texto de partida com conhecimento de causa e com sensibilidade, bem como a percepção do lugar que a tradução pretende ocupar no sistema da língua de chegada (p. 98).

Dryden (1631-1700), em seu Prefácio às Cartas de Ovídio (1680), apresenta três tipos de tradução: 1) Metáfrase: tradução literal, palavra por palavra; 2) Paráfrase: tradução que busca transmitir o sentido do texto; 3) Imitação: uma recriação do original, preferindo a paráfrase aos demais, por ser o método mais equilibrado, permitindo uma leitura cuidadosa do texto original, capturando nuances de estilo e forma. Em 1791, Tytler (1747–1813) escreveu *The Principles of Translation* [Os princípios da tradução], onde também estabelece três princípios essenciais: 1) a tradução deve transmitir plenamente as ideias da obra original; 2) o estilo e a forma de escrita devem ser fielmente mantidos; 3) a tradução deve preservar toda a naturalidade do texto original. No século XIX, o alemão Friedrich Schleiermacher (1768-1834), em seu influente ensaio *Sobre os diferentes métodos de tradução* (1813), desenvolveu duas abordagens para a tradução: ou o tradutor mantém o autor em seu contexto original e leva o leitor até ele, ou deixa o leitor em sua familiaridade e adapta o autor a ele, ideia retomada na filosofia de Walter Benjamin (1892-1940), e elaborada em maior detalhe por Venuti, tradutor e teórico da tradução ítalo-americano do século XX, utilizando em sua obra à respeito de tradução os conceitos de "tradução estrangeirizadora" e "tradução domesticadora".

Steiner (2005) observa que, apesar da história da tradução ser muito rica, o número de ideias inéditas sobre o tema permanece limitado, pois as reflexões geralmente tendem a se concentrar em dois pólos: a tradução literal ou a tradução livre. Existem pensadores alternativos, como Jorge Luis Borges, que considera a tradução como contribuição para a discussão estética, compreendendo-os como “atualizações” do texto original, não como obras subordinadas ou inferiores a ele.

A institucionalização dos Estudos da Tradução aconteceu com um pesquisador chamado James S. Holmes que, em 1972, sugeriu o nome de “Estudos da tradução” para se referir à tradução como um processo de investigação científica, sujeito à aplicação de um método consolidado, em um congresso, onde apresentou seu trabalho *The name and nature of Translation Studies* [O nome e a natureza dos Estudos da Tradução], que só foi publicado em 1988, dezesseis anos depois. A obra passou a ser considerada como um dos textos fundacionais desse campo do saber.

Figura 1: Visualização inspirada no mapeamento da disciplina Translation Studies sugerido por Holmes (1972, 1988), por Pagano e Vasconcellos.



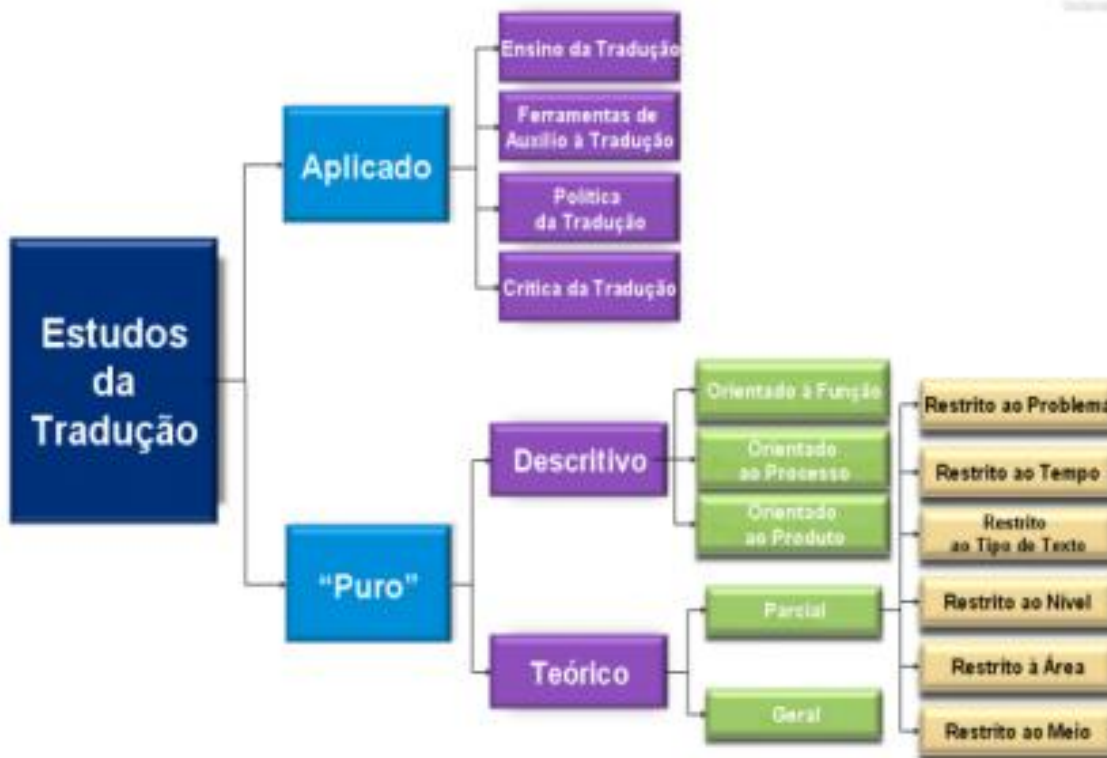
Fonte: Pagano e Vasconcellos, 2003¹.

Sua esquematização divide os Estudos da Tradução em Aplicados, abrangendo 1) Crítica da Tradução, 2) Auxílios para Tradução, e 3) Treinamento para Tradução, e Puros, divididos em a) Descritivos e b) Teóricos, sendo os descritivos i) Orientados por Função, ii) Orientados por Processo e iii) Orientados por Produto/Resultado, e os Teóricos i) Parciais e ii) Gerais, com os Parciais divididos em (i) Restrito ao Nível, (ii) Restrito à Área e (iii) Restrito ao Meio.

¹ Disponível em: <[0001.p65 \(scielo.br\)](https://doi.org/10.1590/0001.p65)>. Acesso em: 31/08/2024.

Vasconcellos e Junior (2009) tomaram a liberdade de traduzi-lo da seguinte forma:

Figura 2: Mapa de Holmes, traduzido por Vasconcellos e Junior.



Fonte: Vasconcellos e Junior (2009).

Por ser um esboço inicial, o mapa proposto por Holmes não inclui segmentos que posteriormente passaram a integrar os Estudos da Tradução, como os estudos intersemióticos, ou desdobramentos como dublagem e legendagem, nem as intersecções interdisciplinares com áreas afins. Pagano e Vasconcellos (2003) realizaram uma pesquisa a respeito de Estudos de Tradução no Brasil nas décadas de 1980 e 1990, e sintetizaram um novo mapa, “contemplando os novos desdobramentos e interfaces que emergiram no contexto brasileiro, durante o período investigado” (p. 16), levando em consideração, entre outros fatores, o significativo avanço tecnológico que passou a integrar a realidade dos estudiosos e profissionais da área.

Figura 3: Estudos da Tradução no Brasil: desdobramentos a partir do mapeamento de Holmes (1972, 1988).



Fonte: Vasconcellos e Junior, 2009.

Assim como no trabalho apresentado por Holmes, a pesquisa de Vasconcellos e Junior (2003) divide o Estudos da Tradução entre Puros e Aplicados, com o acréscimo dos desdobramentos pertinentes à época e ao cenário geográfico brasileiro, que, no caso dos Estudos Puros, representam os “Estudos baseados em Corpus”, de natureza “descritiva”, e, no caso dos Estudos Aplicados, se ocupam por exemplo, de traduções automáticas, denominadas por Holmes de *Translation Aids*. Os Estudos Teóricos Parciais apresentam considerável similaridade entre o mapeamento proposto por Holmes (1988) e o de Vasconcelos e Junior (2009). O trabalho posterior transcende o primeiro no campo Teórico Geral, levando em conta, por exemplo, a intersecção da tradução com outras ciências humanas e sociais, buscando seu enriquecimento, visto que:

[...] enquanto o mapeamento de Holmes não apresenta detalhamento da dimensão teórica, as evidências emergindo do quadro brasileiro convidam a ramificações, desdobramentos e afiliações explícitas, que foram, então, divididas em o que se denominou “Marco Teórico Interdisciplinar” e “Marco Teórico dentro da disciplina”. Na primeira parte da divisão, são integrados os estudos informados por conceitos e metodologias de outras áreas disciplinares. Citam-se as contribuições da Historiografia, da Teoria da Relevância, do Pós-colonialismo, da Análise do Discurso, da Lingüística Sistêmica, e das Teorias Desconstrutivistas. (Vasconcellos e Junior, 2009, p. 16)

Além disso, inovou com a incorporação dos Estudos Intersemióticos ao mapa, que demonstraram se concentrar nas trajetórias de tradução de textos literários em direção ao teatro. Tanto no Brasil quanto no exterior, diversas correntes teóricas se desenvolveram, para citar algumas temas, além da teoria funcionalista, trabalhada em maior detalhe no tópico seguinte, a abordagem interdisciplinar e a discursiva, teoria do polissistema, os estudos culturais, e estudos a respeito da equivalência e comparações entre línguas. Neste trabalho, visando a objetividade e manutenção do tempo hábil, limitaremos o recorte epistemológico à teoria funcionalista da tradução.

Com relação à “qualidade” de uma tradução, Rónai (1987) afirma que o conceito de tradução ideal é utópico. Ao contrário da opinião popular de que uma tradução fiel deve ser literal, o autor defende que uma tradução literal não passa de uma ilusão, em função da impossibilidade de se traduzir de maneira idêntica códigos distintos, nos quais nem toda palavra possui um equivalente exato, cujas organizações de estruturas semânticas e gramaticais divergem grandemente.

Pensa-se geralmente que a tradução fiel é a tradução literal, e que, portanto, qualquer tradução que não seja literal é livre. [...] Só se poderia falar em tradução literal se houvesse línguas bastante semelhantes para permitirem ao tradutor limitar-se a uma simples transposição de palavras ou expressões de uma para outra. Mas línguas assim não há, nem mesmo entre os idiomas cognatos. As inúmeras divergências estruturais existentes entre a língua do original e a tradução obrigam o tradutor a escolher, de cada vez, entre duas ou mais soluções, e em sua escolha ele é inspirado constantemente pelo espírito da língua para a qual traduz (Rónai, 1987, p. 20 e 21).

E não apenas com relação a textos literários, pois se tratando de textos em geral, e especificamente os poéticos, Borges (1976) também compartilha do pensamento de que não existe uma única forma de tradução correta. E Eco (2007), a respeito do conceito de fidelidade da tradução, diz que, na tradução, nunca dizemos exatamente a mesma coisa que foi dita no original, mas sim quase a mesma coisa:

A conclamada “fidelidade” das traduções não é um critério que leva à única tradução aceitável [...]. A fidelidade é, antes, a tendência a creditar que a tradução é sempre possível se o texto fonte foi interpretada com apaixonada cumplicidade, é o empenho em identificar aquilo que, para nós, é o sentido profundo do texto e é a capacidade de negociar a cada instante a solução que nos parece mais justa. [...] entre os sinônimos de fidelidade não está a palavra exatidão. Lá estão antes lealdade, honestidade, respeito, piedade. (Eco, 2007, p. 426).

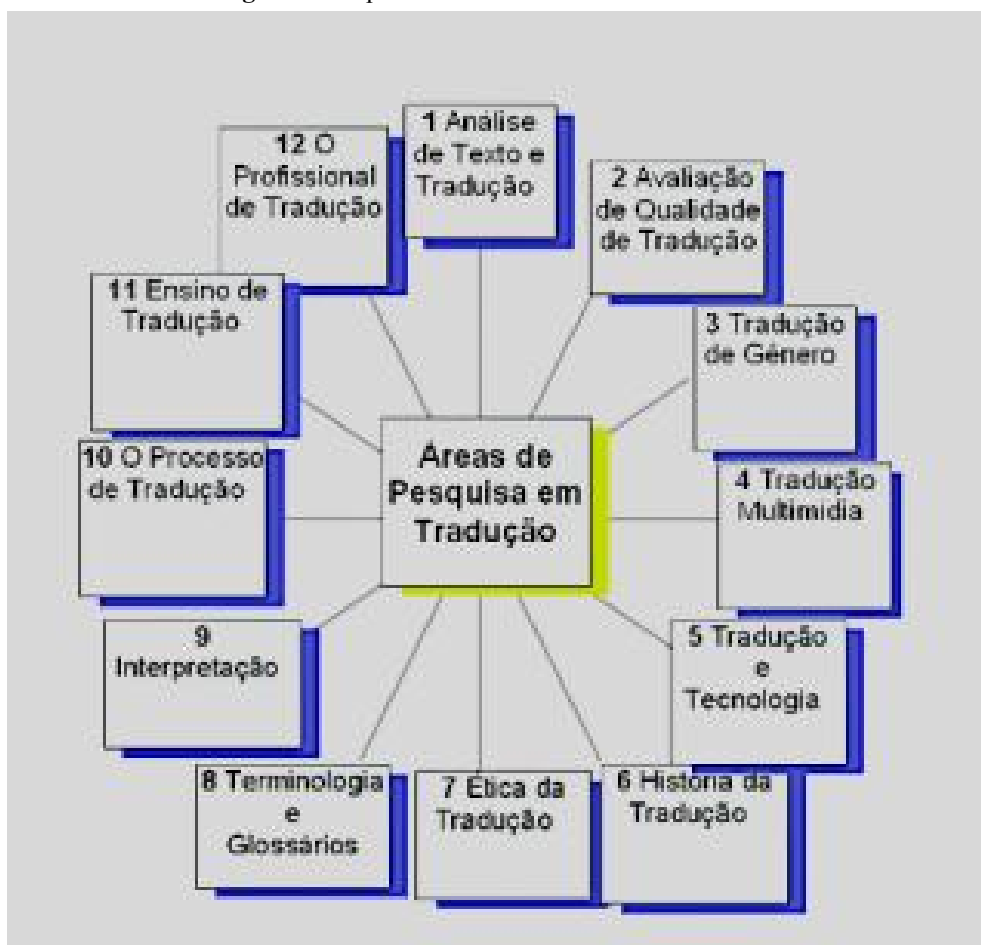
Rosemary Arrojo (1986), pesquisadora brasileira, é uma crítica ferrenha do conceito de fidelidade na tradução, levantando a questão “a que devemos ser ‘fiéis’ quando realizamos uma tradução?”, buscando uma redefinição de paradigmas e parâmetros. Vale também mencionar a natureza da tradução intersemiótica, que é definida por Jakobson (1975) como a

transmutação de uma obra de um sistema de signos a outro, saindo, mais frequentemente, se um sistema verbal para um não-verbal, como no caso de adaptações de textos para filmes, músicas, ou HQs, não se limitando, porém, a elas, visto que pode haver uma adaptação de um meio não verbal para outro. Para o autor, a semiótica é um elemento fundamental para a execução da tradução, por se tratar de um processo de interpretação de signos. Para Rónai (1976), tradução intersemiótica é:

aquela a que nos entregamos ao procurarmos interpretar o significado de uma expressão fisionômica, um gesto, um ato simbólico mesmo desacompanhado de palavras. É em virtude dessa tradução que uma pessoa se ofende quando outra não lhe aperta a mão estendida ou se sente à vontade quando lhe indicam uma cadeira ou lhe oferecem um cafezinho. (p. 2).

Williams & Chesterman (2002) trouxeram novos desdobramentos para serem analisados, dividindo o que denominaram como “Território da Tradução” em 12 áreas, num modelo bem diferente do originalmente proposto por Holmes.

Figura 4: Mapa de Williams & Chesterman



Fonte: Vasconcellos e Junior (2009).

Cada quadro, dividido conforme a visão dos teóricos, com suas particularidades, serve a função de demonstrar a complexidade e riqueza de detalhes envolvidos no trabalho tradutório, bem como o afinco de seus idealizadores e pesquisadores em expandir seus recursos e arcabouço teórico, acompanhando a necessidade prática de comunicação interlingual. Apesar da tradução intersemiótica demonstrar-se extremamente pertinente ao processo de tradução de HQs, por se tratar de um gênero textual inerentemente multimodal, e, portanto, intersemiótico, devido à imensa velocidade exigida das editoras, a tendência da tradução *mainstream*, ou seja, em larga escala, tem sido optar por uma “linha de produção” para a tradução de quadrinhos, em diversas etapas, contando com profissionais empregados pela editora, e contratados em regime trabalhista de prestação de serviços (Assis, 2018), e, nesse processo, a modificação das imagens se tornou cada vez menos frequente, não cabendo ao tradutor alterá-las de maneira a criar uma composição mais adequada de sentido, integrando, ou, por que não dizer, traduzindo imagem e texto. Eventuais retoques de imagem cabem ao diagramador/letreirista. O papel do tradutor se resume à tradução do texto verbal. Desta forma, conforme Aragão (2012), defende-se a aplicação da teoria funcionalista à tradução de HQs, para que a mesma seja o mais natural possível para facilitar a compreensão entre o autor e o leitor.

1.1 – Teoria Funcionalista da Tradução

A Teoria Funcionalista, que tem se sobressaído na tradução de HQs por seu pragmatismo, começa a tomar forma com as ideias dos alemães Katharina Reiss e Hans J. Vermeer, no século XX, e “caracteriza-se pela crença de que a estrutura fonológica, gramatical e semântica das línguas é determinada pelas funções que têm que exercer nas sociedades em que operam” (Lyons, 1987, p. 207). Silva e Sousa (2018) demonstram que, ao destacar os elementos pragmáticos das situações comunicativas, ocorre um processo de desconstrução da relação histórica de “servilismo” entre o texto de partida e o texto de chegada. Substitui-se o princípio da equivalência, que regia a tradução, ditando que o texto de partida e o texto de chegada precisam ser “equivalentes”, pela funcionalidade, ou seja, “o modo como uma tradução deve ser feita dependerá diretamente do encargo tradutório a ela associado” (Leal, 2006, p. 2). Reiss (2004) apresenta também o conceito de “função do texto”, que deve ser mantido durante o processo de tradução, seja essa função conotativa, referencial ou expressiva. Vermeer (2000), por sua vez, desafia a noção de tradução como um processo puramente linguístico, situando-a como um processo majoritariamente cultural, vez

que “para o teórico, o ato de traduzir é uma ação humana, dotada de propósitos e intenções, e inevitavelmente inserida em um sistema cultural repleto de particularidades.” (Leal, 2006, p.2). Para Vermeer (2000), tradução é uma ação com um propósito ou objetivo, como toda e qualquer ação, a esse objetivo ele deu o nome de *skopos* (escopo). Quando um Iniciador contrata um Tradutor, ele deve informar qual é o “escopo”, o objetivo, do texto traduzido, de maneira que, segundo o autor, o encargo da tradução subordina-se ao seu escopo.

Em suma, o funcionalismo contempla a tradução como uma comunicação intercultural, na qual texto de partida e texto de chegada pertencem a sistemas culturais distintos, e por isso suas funções devem ser analisadas separadamente e de maneira pragmática, levando em consideração sobretudo a situação de recepção de cada um dos textos. Com efeito, os receptores dos textos de partida e chegada são, indubitavelmente, um dos princípios determinantes do escopo da tradução, visto que um texto é um ato comunicativo que só se completará no momento da recepção. Sob esse aspecto, o tradutor é um produtor de texto que, munido das intenções do produtor de texto da cultura de partida, produz, na cultura de chegada, um novo instrumento comunicativo (Nord, 1991, *apud* Leal, 2006, p. 2).

Christiane Nord (1997), discípula de Reiss e Vermeer, expandiu a discussão levantada por seus mestres, tendo como base a *Skopostheorie* (teoria do escopo), trabalhando elementos intra e intertextuais do texto de partida, e compreendendo que o tradutor pode se encontrar em diversas situações textuais onde mais de uma opção tradutória é plausível, sempre considerando, primeiramente, a função do texto em seu contexto cultural de partida, e então a tradução, que busca exercer função semelhante no contexto da cultura de recepção.

1.2 – Tradução de História em Quadrinhos

A tradução de histórias em quadrinhos (HQs) apresenta inovação, quando comparada à tradução de modalidades mais tradicionais de texto, por se tratar de linguagem multimodal. No Brasil, apesar de não se tratar de ofício recente, a pesquisa a respeito de tradução de HQs não é extensa, tornando necessária a expansão e elaboração do tema na academia, para iluminar aspectos ainda não explorados de sua práxis. Nem a tradução nem as Histórias em Quadrinhos constituem objeto recente. Utilizando a definição de Bonini (2008) de Histórias em Quadrinhos, como todo desenho sequencial feito em quadros que contenha textos não verbais (imagens), podendo abranger, também, textos verbais, compreende-se que “[...] desde que o homem aprendeu a contar histórias por meio de desenhos, já se fazia HQ” (s.p.). A história oficial das HQs começa no fim do século XIX, nos Estados Unidos, embora pesquisas sobre o tema levantem a hipótese de que o italiano Angelo Agostini tenha sido o

primeiro a publicar uma história em quadrinhos, no Brasil². Indiscutivelmente, Agostini foi, em 1896, o primeiro autor de uma HQ brasileira.

Conforme Camilotti e Liberatti (2012), a “Primeira Exposição Internacional de Quadrinhos” no Brasil, em 1951, foi um marco significativo para o reconhecimento dos quadrinhos como uma linguagem textual, cujo objetivo era a demonstração pública do valor das HQs e seu caráter “elucidativo, didático, técnico e artístico [...] apresentando-as como uma nova arte.” (p. 96). As autoras ainda ressaltam a indissolubilidade do material literário e do material gráfico da HQ ao afirmar que “O par palavra-imagem se complementam para formar um texto que, na maioria das vezes, possui cunho informativo, educativo e divertido.” (p. 96).

Roland Barthes (1990) já mencionava a interação dos signos e dos diversos sistemas de signos, particularmente a associação de imagens e texto escrito, na análise que faz de fotografias jornalísticas e publicitárias. Embora, em sua obra, ele não se refira especificamente das HQs, as relações estudadas por ele também se fazem presentes nesse gênero literário, considerado mais “moderno”, que apenas recentemente, e a duras penas, tem encontrado seu espaço dentro da academia. A associação de imagens e palavras não é exclusividade de apenas um gênero literário, sendo poderoso recurso discursivo, marcando presença no cinema, na literatura ilustrada, nas propagandas e fotografias jornalísticas, e nos quadrinhos, entre outros. Ainda em seu livro de ensaios *O Óbvio e o Obtuso*, Barthes (1990) discorre sobre o que podemos descrever como a capacidade de ambos os modos, imagético e palavra escrita, comunicarem mensagens completas, interdependentes e às vezes, independentes, cada uma utilizando o que é próprio ao seu modo, que o autor chama de “estruturas”:

Duas estruturas diferentes (uma das quais é linguística) suportam a totalidade da informação; Estas duas estruturas coincidem, mas, sendo formadas por unidades heterogêneas, não se podem misturar: numa (o texto), a substância da mensagem é feita de palavras, na outra (a fotografia), por linhas, superfícies, tons. Além disso, as duas estruturas da mensagem ocupam espaços reservados, contíguos mas não “homogeneizados”, como acontece, por outro lado, no hieróglifo, que funde palavras e imagens numa única linha de leitura. Assim, embora não exista fotografia de imprensa que não seja acompanhada de comentário escrito, a análise deve começar por aplicá-la a cada estrutura separadamente; Só depois de esgotar o estudo de cada uma das estruturas você estará em condições de compreender a forma como elas são concluídas. Uma das duas estruturas, a da linguagem, já nos é conhecida (embora não, por outro lado, a da “literatura” que constitui o discurso do jornal; neste ponto ainda há muito a fazer); a outra, a da própria fotografia, é-nos quase desconhecida. (p.12)

² Smarra, Lotufo e Gomes (2021).

Aragão (2012) observa que, diferentemente das fotos e suas legendas nos jornais, nas HQs a relação entre texto e imagem não é de concorrência, mas de acréscimo, pois o texto é arranjado de maneira complementar à imagem, “desenvolvendo noções de espaço, tempo e personagens. Embora se manifestem de formas diferentes, a imagem nos jornais e a imagem nos quadrinhos se valem de elementos simbólicos como forma de expressão.” (p. 25). Para indicar o processo de interpretação pelo qual a HQ passa, Aragão, embasada teoricamente em Barthes (1990), chama a atenção para o papel desenvolvido pelo leitor no processo de interpretação e transmissão de sentido, que pode ser aplicado tanto à linguagem escrita, quanto à imagética.

Desse modo, considerando-se as distintas formas de expressão desenvolvidas e utilizadas na sociedade - verbal, visual, plástica, etc. - frequentemente de forma simultânea, é possível perceber a relevância do público não apenas como receptor passivo da mensagem, mas também como um agente que lhe dá significado, em outras palavras, "a emissão e a recepção da mensagem são de ordem sociológica: estudam grupos humanos, definem motivos e atitudes e tentam relacionar o comportamento destes grupos à sociedade total de que fazem parte" (Barthes, 1990, p. 11). Esses "grupos humanos" estudados ou previstos por um emissor em um dado contexto podem variar, pois o perfil do receptor da mensagem pode se modificar de acordo com a época, o local e a relação que ele estabelece com a mensagem. (Barthes, 1990, *apud* Aragão, 2012, p.24)

Ainda ancorada na explicação de Barthes (1990) sobre Denotação e Conotação, Aragão (2012) afirma que sua aplicação traz bons resultados à análise das HQs por propiciar “a discussão acerca da representação do mundo real e dos valores simbólicos presentes nessas narrativas” (p. 26). Enquanto a linguagem denotativa se vincula ao objetivo, análogo ao real, a conotativa se vincula à interpretação, e, nas HQs, é frequente a intenção de reproduzir a realidade, bem como a utilização de metáforas em linguagem escrita ou ilustrada. Tais conceitos enriquecem a análise das HQs e ampliam seu sentido, embora ainda não plenamente explorados no que se refere aos quadrinhos (Aragão, 2012). Barthes (1979) explora o conceito de um sistema de textos e imagens conjugados que apresentaria três tipos de mensagem (a linguística, a literal e a simbólica), todas recebidas pelo espectador simultaneamente, num processo de interpretação durante o qual ocorre a transição de um código ao outro, transformando o mundo real em uma representação da realidade, e, para tanto, necessita de elementos intermediadores entre os códigos, aos quais ele chama embreantes. Tais elementos, depreendidos da análise de catálogos fotográficos de moda são: *a)* do real para a imagem; *b)* do real para a linguagem; *c)* da imagem para a linguagem; Aragão (2012) aplica tal conceito à análise de HQs, ressaltando a função diferenciada que código verbal exerce nelas, pelo fato de o texto não ser apenas denotativo ou explicativo

nelas, como ocorreria com as fotografias, objeto analisado por Barthes. Desta feita, apenas os elementos embreantes elencados pelo supramencionado autor não seriam suficientes para “estabelecer uma estrutura válida para o processo de codificação do real nos vários formatos existentes de narrativa gráfica, ou seja, não só nos quadrinhos” (Aragão, 2012, p. 27), principalmente em razão do elemento narrativo das HQs, em cuja ordem de transição dos códigos não é evidente. Portanto, para Aragão (2012):

[...] é possível afirmar que o embreante do real para a imagem seria o trabalho do desenhista, somado à sua intenção criativa de representação do mundo por meio da imagem; o embreante do real para a linguagem seria o texto do balão, que reproduz contextos reais de fala e estabelece uma relação com os conhecimentos (principalmente linguísticos) do leitor; por último, o embreante da imagem para a linguagem estaria na relação estabelecida entre imagem e texto no quadro e que depende da interpretação do leitor, porém não existe descrição, e sim a criação de uma narração que se desenvolve na passagem de um quadro a outro. Como se pode perceber, este último embreante é o que demonstra ser o mais complexo, uma vez que é impossível determinar a ordem em que o processo se dá[...] (p. 28)

Ao falar sobre o papel cultural e simbólico da interpretação e produção de “imagens em conjunção com textos” (Aragão, 2012, p. 33), a importância do papel do tradutor como intérprete fica evidente, e compreende-se o quão fundamental é a “lente” escolhida pelo tradutor para tornar o conteúdo da HQ simultaneamente fiel à intenção original e compreensível em um contexto diverso muitas vezes temporal-sócio-geograficamente.

Conforme Aragão (2012), deve-se levar em conta, como especificidade da tradução de HQs, a tradução dos elementos textuais em conjunção com as imagens presentes nas páginas, pois ambas se relacionam de maneira interdependente, produzindo novos sentidos implicados no processo tradutório. A imagem associada indissociavelmente ao texto busca produzir, frequentemente, emoções mais profundas, não raramente conflitantes com a palavra escrita, pertinente às relações humanas, quando se expressam contrariamente ao desejo. Dessa dissonância entre palavra e imagem pode surgir amor, dor, medo, e, proeminentemente, humor, o que se apresenta como um enorme desafio para a tradução.

Prevalece no campo da tradução de HQs, conforme os autores pesquisados, uma vertente teórica da tradução que compreende como a melhor tradução aquela que não se parece, de fato, com uma tradução, por ser capaz de integrar organicamente o conteúdo original ao contexto de seu leitor, eliminando “ruídos” que possam dificultar a compreensão, e expressar as nuances e o estilo pretendidos pelo autor. Muitas vezes em função do público alvo da publicação, bem como seu objetivo principal ser o lazer, sua linguagem não necessita seguir a risca os rigores da norma culta nem submeter-se aos parâmetros acadêmicos, o que nem sempre foi o caso, como veremos no *corpus* do trabalho: em função do público alvo das

HQs e da função social exercida por elas em diferentes épocas, sua linguagem também era adaptada.

Retomando o trabalho de Venuti (1995), o autor denomina tal processo de fluência, *fluency* no original, e exige, inevitavelmente, que o tradutor assuma um papel de proeminência, e, ao mesmo tempo, de invisibilidade, por destacar o próprio autor na tradução, em contraposição a vertentes mais tradicionais da tradução, que muitas vezes desconsideram fatores externos ao texto, como por exemplo, fatores culturais do país que vai receber o texto, público alvo, e situação socioeconômica. Tal política de tradução também se apresenta como uma lucrativa estratégia de marketing, visando a venda e maior aceitação das HQs pelo público.

Concebendo a tradução como um processo interpretativo que visa atribuir sentido ao texto, conforme o autor, pode-se concluir que cada tradução é uma opção, uma versão do texto, ditada pela concepção de seu tradutor, que serviu como intérprete textual e também cultural, escolhendo as palavras e também os valores e sentidos passíveis de evocação por meio delas. Por sua vez, o processo interpretativo do tradutor começa a partir de sua experiência como leitor daquele texto. A questão da tradução envolve também o aspecto editorial, de formatação e estilo, tanto mais no universo dos quadrinhos do que na tradução de textos mais tradicionais.

Aragão (2012) chama a atenção para dois conceitos relevantes quando se opta por um estilo de tradução mais contextualizado, sem ruídos, que facilita a compreensão do leitor, ou uma tradução “com marcas estilísticas que façam, conforme afirma o autor, com que o leitor reflita sobre sua própria língua.” (p.60), são eles domesticação (*domestication*) e estrangeirização (*foreignizing*), problematizados, embora não nomeados, pela primeira vez por Schleiermacher (2010), que afirma existirem apenas dois métodos de tradução, um visando o conforto do autor e outro do leitor, posteriormente chamados de estrangeirização e domesticação, respectivamente. Aragão (2012) aponta que no objeto de pesquisa em questão, as HQs, o objetivo é o entretenimento, portanto, a tradução considerando os interesses do leitor, tida como domesticação, ganha força, vez que “o leitor não está interessado no valor daquela obra enquanto tradução, mas sim no prazer que a leitura daquele texto irá lhe proporcionar” (p. 61). Embora Venuti (1995), de maneira geral, se posicione contrário a esse estilo de tradução, Aragão (2012) argumenta que sua concepção pode ser relativizada quando se trata da tradução de formas de linguagem não literárias, como no caso das HQs.

Os estudiosos alemães Reiss (2000), Vermeer (2000) e Nord (1997), desenvolveram a perspectiva funcionalista da tradução, focada nas funções do texto e da tradução. Para Reiss, "um processo de comunicação bilíngue mediado, que geralmente visa à produção de um texto na língua-meta que é funcionalmente equivalente a um texto na língua-fonte" (Reiss, 2000, *apud* Aragão, p. 64 e 65). Tal concepção evidencia uma mudança nos paradigmas da tradução, deixando de lado um pouco da formalidade e preocupando-se com a funcionalidade. Ainda conforme Reiss (Reiss, 2000, *apud* Aragão, 2012), para que a função de um texto possa ser determinada, são três as etapas da análise:

i) a identificação do tipo de texto: se informativo, em que há a comunicação de um conteúdo; se expressivo, em que há a expressão de um conteúdo organizado de forma artística e, por fim, se operativo, em que há a comunicação de um conteúdo de caráter persuasivo; ii) a identificação da variedade textual: ligada às convenções e à forma de expressão de um texto em um determinado contexto comunicativo, estruturado a partir de modelos socialmente construídos; iii) a análise do estilo do texto: momento em que se manifesta o sujeito na tradução por meio da exploração das possibilidades de combinação que o sistema da língua oferece. (p.65)

Segundo os autores, o primeiro passo, a identificação do tipo textual, define o método utilizado para a tradução, e a variedade textual considera as convenções de linguagem e estruturas textuais. Descobrir a função do texto e apurá-la adequadamente é um trabalho que depende da sensibilidade e tato do tradutor, a quem Aragão (2012) chama de leitor profissional. O próximo passo é a identificação da variedade textual, buscando entender como os textos se adequam a diferentes situações de comunicação, classificando e interpretando os textos de acordo com suas características linguísticas, formais e contextuais. Por fim, a análise do estilo do texto busca compreender as escolhas textual singular e revelam a marca pessoal do sujeito – o tradutor – sua expressão criativa ao explorar as múltiplas possibilidades do sistema da língua para atingir seus propósitos.

A autora também traz para a discussão a Teoria do Escopo, de Vermeer (2000), que acredita que foco da tradução repousa no receptor:

[...] a tradução é vista como uma ação, uma atividade humana com um determinado fim. O termo escopo é utilizado para definir a intenção ou o propósito do texto, que é determinado a partir do ponto de vista do tradutor inserido em um processo que envolve não só a escrita do texto traduzido, mas também uma ação que pressupõe um leitor e um sujeito que a demanda. (Aragão, 2012, p. 66)

Ambas as teorias se complementam, quando analisamos as HQs como texto de grande circulação, que carrega forte conteúdo cultural, cuja interação ímpar entre imagem e texto escrito o torna singular no processo interpretativo, e por consequência, no processo tradutório, de produção de sentido. É necessário, contudo, compreender as limitações da Teoria do

Escopo e da abordagem funcionalista de tradução quando aplicada a um objeto complexo como as histórias em quadrinhos, vez que “diferentes intenções podem permear um mesmo texto” (*idem, ibidem*), novamente dando destaque a função do tradutor, que se torna o filtro pelo qual o texto passa até chegar ao leitor. As HQs exigem cuidadosa análise, tanto da linguagem utilizada, quanto à recepção por parte de seu público alvo, assim como outros objetos que também pertencem à categoria de comunicação de massas, que, diferentemente de obras literárias, “apesar de ambas as linguagens veicularem valores culturais por meio de obras ficcionais, os interesses do público leitor e também do mercado editorial são diferentes em cada contexto” (*idem, ibidem*). Aragão (2012), Venuti (1995), Reiss (2000), Vermeer (2000) e Nord (1997), todos parecem concordar com o papel fundamental exercido pelo tradutor, primeiro intérprete do texto, leitor profissional, “sujeito que decide sobre a ação que desempenha a partir da situação comunicativa na qual está inserido” (Aragão, 2012, p. 67).

Note que as informações sobre a tradução não dizem ao tradutor como prosseguir em seu trabalho, qual estratégia de tradução utilizar, ou qual tipo de tradução escolher. Essas decisões dependem inteiramente da responsabilidade e competência dele. (Nord, 1997, *apud* Aragão, 2012, p. 67)

Nord (1997), diferencia os termos “intenção” e “função”, que as teorias funcionalistas geralmente utilizam como sinônimos. O primeiro está relacionado ao emissor e ao contexto original da mensagem, enquanto o segundo se relaciona ao receptor. “No que concerne à tradução, temos emissores e receptores em situações e culturas diferentes, de modo que a relação entre a intenção e a função do texto devem, na medida do possível, ser aproximadas, apesar das distâncias” (Aragão, 2012, p. 67). Nord (1997 *apud* Aragão, 2012, p. 67 e 68) diz:

O sentido ou função de um texto não é algo inerente aos signos linguísticos; isso não pode ser simplesmente extraído por alguém que conhece o código. Um texto se torna significativo pelo seu receptor e para o seu receptor. Receptores diferentes (ou até o mesmo receptor em épocas diferentes) encontram significados diferentes no mesmo material linguístico oferecido pelo texto.

Ou seja, para Nord, a intenção refere-se ao propósito do emissor original no contexto em que a mensagem foi criada, e a função está relacionada ao efeito que o texto causa no receptor, como ele é interpretado e utilizado em um determinado contexto cultural e comunicativo. No campo da tradução, essa diferença se torna especialmente relevante, pelo envolvimento de emissores e receptores pertencentes a culturas e contextos distintos. O desafio do tradutor é aproximar a intenção original do autor com a função que o texto traduzido terá no novo contexto cultural, considerando expectativas, valores e códigos linguísticos que variam significativamente entre as culturas. O sentido, ou a função de um

texto, não é algo fixo ou intrínseco aos seus elementos linguísticos, mas sim construído pelo receptor com base em sua interação com o texto. Diferentes receptores podem interpretar o mesmo texto de maneiras distintas, dependendo de fatores como contexto, época e experiências individuais. Esse enfoque ressalta a natureza dinâmica da comunicação textual e coloca o receptor como uma peça-chave na construção do significado. Para o tradutor, isso implica a necessidade de considerar não apenas o que o autor pretendia comunicar, mas também como a mensagem será compreendida e ressignificada no novo contexto cultural.

Reiss e Vermeer (2000) também apresentam os conceitos úteis de coerência intratextual, a capacidade que o leitor possui de compreender a tradução, e coerência intertextual, referindo-se a relação entre a tradução e o texto original. Ambos os conceitos são interdependentes e subordinados um ao outro, “a fidelidade de um texto está ligada ao grau de coerência intertextual com o texto-fonte, porém, ela está subordinada à coerência intratextual que, por sua vez, está subordinada ao propósito do texto” (Aragão, 2012, p. 68). No contexto de tradução de textos de humor em HQs, a autora trabalha o conceito de Henry (2003), de que jogos de palavras são passíveis de tradução, haja vista a existência desse recurso linguístico em todas as línguas desenvolvidas, que têm a língua como objeto em si mesmo.

Evidentemente, o tradutor deve levar em consideração não apenas a língua, mas também as referências e conhecimento de mundo do leitor da tradução; vê-se então que o processo de tradução do humor é definido a partir das expectativas do leitor para com o texto, da mesma forma que o autor original conta com um leitor ideal ao elaborar um trocadilho, pois, conforme dito anteriormente, para que o humor funcione, o autor conta com a compreensão do público. (p. 69)

Novamente, nota-se o papel de destaque exercido pelo leitor da tradução, e a relevância do papel tradutor como mediador, contribuindo diretamente para o sucesso da recepção da obra. Portanto, torna-se necessário ao tradutor dominar completamente o sentido original do texto em seu contexto, os sentidos que produz e busca produzir no receptor, para atingir seu objetivo de reformular o jogo de palavras na língua fim. Com o enfoque voltado para a tradução dos trechos humorísticos nas HQs, Aragão (2012) retoma o comentário de Souza (1997), reafirmando que a comicidade surge tanto dos elementos visuais como dos elementos linguísticos, e que:

[...] o grande problema das traduções de gêneros humorísticos é a falta de naturalidade nos contextos da língua de chegada, pois muitas vezes o humor é construído a partir da reconstrução de referentes culturais e linguísticos próprios do contexto da língua e da cultura de partida. Esses problemas são reforçados pela presença da imagem, que muitas vezes limita as possibilidades de tradução e, diferentemente do texto, com frequência não pode ser manipulada pelo tradutor. (p.70)

Partindo do pressuposto teórico postulado por diversos autores, incluindo Souza (1997), Aragão (2012) e Assis (2016 e 2018), ao qual retornaremos mais abaixo, de que as imagens das HQs não sofrem, via de regra, modificação, as autoras concordam que o texto traduzido carrega sozinho o fardo de transmitir uma mensagem compreensível, interessante e, cômica.

[...] Rosas (2002, p. 24) afirma ainda que a tradução de humor deve "provocar no público-alvo uma reação de prazer e divertimento equivalentes", ou seja, o efeito cômico presente no contexto original também deve existir de maneira análoga no contexto de tradução. Apoiada na perspectiva funcionalista, a autora defende que "traduzir é transformar (...), a tradução produz 'outro' texto, o máximo que podemos exigir é que ele permaneça o mais 'próximo' possível do texto de partida" (ROSAS, 2002, p. 49). Em outras palavras, a tradução de elementos cômicos exige, frequentemente, mudanças no plano da forma e também na situação representada. (Rosas, 2002, *apud* Aragão, 2012, p.70)

Citando Possenti (2010), Aragão (2012), embasada na ideia de que a técnica do humor tem como objetivo provocar o riso, postula que a tradução de textos humorísticos busca esse objetivo almejado através das mesmas técnicas enunciativas presentes na obra original, vez que "é a técnica de enunciação de um texto humorístico que provoca o riso, pode-se dizer que a tradução tem como função reproduzir tal técnica de modo a retransmitir o efeito cômico em um outro ambiente cultural" (p. 69).

Quanto à origem da tradução dos quadrinhos, Assis (2018) constrói o que ele denomina como um brevíssimo histórico, começando pelo século XIX, com o título francês *Histoire de M. Vieux Bois*, de Rodolphe Töpffer, que, em 1842, foi traduzido para o inglês como *The Adventure of Obadiah Oldbuck*. O final do século XIX e o início do XX foi um período de grande expansão para as HQs, principalmente em seu formato de tiras, e com as revistas voltados para o público infantil, citando como exemplo no Brasil a *Tico-Tico*, que já na primeira edição, em 1905, apresentava obras traduzidas de outros idiomas. O autor menciona como a sedimentação dos grandes mercados de quadrinhos, como o norte-americano, o japonês e o franco-belga, nominalmente, aumentou sua influência, e causou a necessidade de traduzir esse material. Essa foi a época do surgimento dos *Syndicates*, especializados em quadrinhos nos Estados Unidos da América, que eram agências responsáveis pela distribuição de conteúdos para revistas e jornais, e assim, entre 1910 e 1930, criou-se uma estrutura para distribuir as tirinhas publicadas nos EUA para o resto do mundo. Dos anos 1930 aos 1940, os *Syndicates* se ocuparam com a exportação de revistas em quadrinhos, e apenas quadrinhos. Pontuando a diferença entre os estilos de produções dos

mercados, Assis (2018) aponta a diferença entre os três principais mercados de quadrinho em escala global, o Americano, o Franco-Belga e o Japonês:

Atualmente, as principais exportações do mercado norte americano de quadrinhos são as revistas do gênero super-herói – que seguem o modelo de licenciamento, similar ao de cinema, televisão e outras mídias – e as *graphic novels* – os quadrinhos em geral voltados para livrarias, e que seguem os modelos de agências literárias e venda de direitos típicos do mercado de literatura. O mercado franco-belga expandiu-se inicialmente, em termos de traduções, para os outros países da Europa continental e baseou-se em modelos do mercado de livros (Miller, 2007). A indústria franco-belga fundamentou-se nos álbuns para livrarias e em séries de sucesso para o público juvenil, como Tintim e Astérix. Apesar do grande consumo interno, destes carros-chefe de sucesso internacional e de alguns autores que fazem sucesso em outros países, fora da Europa a indústria francobelga tem penetração comparativamente menor que a norte-americana e a japonesa. Apesar de um crescimento interno veloz e abrangente a partir dos anos 1950, a indústria de quadrinhos japonesa só adotou um modelo exportador forte nos anos 1980 e, com ele, passou-se a ver grande volume de traduções de mangás na Europa e nas Américas. Como o modelo japonês de exploração das criações de quadrinhos inclui sua adaptação para outras mídias, como animações para TV e videogames, estes outros produtos são ou exportados primeiro ou chegam a tiracolo dos mangás; ou chegam antes e, caso tenham bom resultado comercial, propulsionam a tradução do mangá. (p. 200 e 201)

Como exemplo, o autor trás os quadrinhos da Disney, grande empresa norte-americana que começou a publicação de tiras sobre seus personagens nos jornais, em 1930, e em revistas em quadrinhos, em 1940. Aproveitando o sucesso de suas produções cinematográficas, transformou-se em uma grande exportadora de quadrinhos, e realizou acordos de licenciamento que permitiram que editoras estrangeiras produzissem histórias com seus personagens patenteados, como a editora Mondadori, na Itália, a Egmont, na Dinamarca, e a Editora Abril, no Brasil, e algumas dessas histórias, por sua vez, foram republicadas nos Estados Unidos.

Como aponta Zanettin (2008), os quadrinhos Disney produzidos originalmente em italiano, dinamarquês, português ou outros idiomas que não o inglês passam por um processo de internacionalização: são traduzidos para o inglês, criando uma espécie de arquivo-mestre a partir do qual a tradução deve partir em outros mercados. Mercados com produção relativamente menor, mas nos quais ainda se encontra características industriais, como em parte da produção italiana e sul-coreana, também incluem exportações/traduções no seu modelo de negócios. (Zanettin, 2008, *apud* Assis, 2018, p. 201)

Quanto à produção industrial de quadrinhos nacional, o exemplo citado é a franquia Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, que foi exportado e traduzido para mais de cinquenta países do globo, embora não seja possível contar com dados atualizados para atualizar a informação.

Conforme Assis (2016), a tradução de HQs é um campo pouco explorado entre os Estudos da Tradução, com embasamento teórico preambular, demonstrando que o estudo de

HQs como objeto de análise acadêmica não acompanhou a tendência de crescimento do interesse por elas, nem seu valor mercadológico e cultural. O autor postula que existem cinco especificidades quando o assunto é tradução de quadrinhos, que possuem grande importância quando consideramos “a forma de expressão própria dos quadrinhos, e [entendemos] que os quadrinhos constituem uma forma de expressão própria ou constituem mídia particular e digna de apuro analítico é algo relativamente recente nos estudos acadêmicos” (p.36). Tais especificidades são: (a) ingerência do tradutor reduzida às unidades de material linguístico; (b) indissolubilidade da mancha gráfica; (c) indissolubilidade das quebras verbais; (d) documento de tradução = roteiro para letrista; (e) o letrista como cotradutor (p.1).

Compreendendo que uma maior aceitação mercadológica e cultural das histórias em quadrinhos lhes confere um *status* diferente do qual ocupavam outrora, seu papel como objeto de estudo acadêmico também deve ser revisto, considerando a ampla abrangência e aceitação das HQs por parte do público, e, por conseguinte, seu impacto social. Dentre as diversas áreas que podem apropriar-se das HQs como objeto de estudo, a pesquisa a respeito da tradução merece grande destaque, vez que acaba servindo como mediadora entre culturas, sendo, inúmeras vezes, responsável pelo sucesso ou fracasso de aceitação de uma obra.

Zanettin (2008b), organizador do principal livro científico sobre tradução de quadrinhos, afirma que o tema ainda tem “posição marginal nos Estudos da Tradução” e que os trabalhos existentes comumente dão ênfase a aspectos ideológicos, à sociologia da tradução e ao viés do leitor infantil. Segundo o mesmo autor (2008a: 39), a maioria dos trabalhos sobre tradução de quadrinhos enfoca separadamente o material linguístico e os desenhos, dando mais atenção ao primeiro. Ignora-se, em muitos casos, que a tradução de quadrinhos exige o entendimento de “texto” no sentido amplo: a soma do material linguístico e dos desenhos. E este texto quadrinístico composto demanda abordagens do tradutor que são diferentes das utilizadas para a tradução em outras mídias. Esta abordagem presume que as imagens dos quadrinhos traduzidos não passam por modificação, assim restringindo o escopo da investigação à análise linguística. Quadrinhos, contudo, são primariamente textos visuais, cujo significado deriva da interação entre imagens e linguagem escrita. (Zanettin 2008a: 39). (Zanettin, 2008 *apud* Assis, 2016, p. 23)

A análise de Assis (2016) insere a tradução de quadrinhos em uma perspectiva crítica, e se apresenta como um ato de oposição ao status marginal das HQs nos Estudos da Tradução, em contraste com a atenção dada a outros gêneros textuais, visto que os trabalhos nessa área frequentemente se concentram em aspectos como ideológicos e sociológicos. Essa abordagem é limitada e deixa de considerar a especificidade dos quadrinhos como uma forma de comunicação híbrida, que combina texto e imagem de maneira interdependente. Uma questão recorrente nos estudos sobre tradução de quadrinhos é a análise isolada do material linguístico e das imagens, com foco predominante no texto verbal. Essa prática ignora o fato de que os

quadrinhos não são apenas narrativas verbais, mas sim multimodais, no qual o significado emerge da interação entre palavras e imagens, o impacto comunicativo dos quadrinhos deriva da integração entre os dois sistemas semióticos – visual e verbal – que trabalham juntos para construir significado. Traduzir quadrinhos, portanto, exige uma abordagem que vá além da simples tradução do conteúdo linguístico e considere como o texto escrito dialoga com os elementos visuais, que, por sua vez, raramente são modificados.

De maneira semelhante, Vigna (2012) analisa a interação entre texto e imagem em contextos onde ambos compartilham o mesmo espaço, e destaca como essa relação transforma a função do texto além de seu papel linguístico. O texto deixa de ser apenas um portador de significado literal e assume uma dimensão visual, tornando-se parte integral da composição gráfica. Ele adquire impacto visual além de preservar sua capacidade de transmitir informações de maneira linear e manipular o tempo de recepção por parte do leitor, dualidade que o insere em um jogo de formas e tensões dentro do conjunto visual, onde aspectos tipográficos, cor e organização espacial influenciam a recepção da mensagem como um todo.

Qualquer compartilhamento de espaço fará com que o texto, além de servir como texto, tenha, também, uma função-imagem. Quero dizer: o texto manterá seu conteúdo literal, de texto, com tudo o que já vimos sobre o que isto significa. Ele será recebido mais lentamente, terá uma aposição de valor, manipulará o tempo de recepção etc. Mas, ao estar acompanhado por uma imagem que com ele compartilha o mesmo espaço, este texto terá também uma forma a ser considerada. Além do seu conteúdo literal, há uma informação visual a ser levada em conta. O texto passa a agir como massa tensionante no todo daquela figura presente no espaço. (Vigna, 2012, *apud* Assis, 2016, p. 24 e 24)

Assis (2016) revisita os conceitos de domesticação e estrangeirização ao tratar sobre algumas regras as quais os tradutores de HQs são submetidos, “por exigências contratuais, por pressão de leitores e críticos com acesso à publicação original, por prejuízo ao ritmo de produção (arquitetado acima de tudo para alterações apenas no material linguístico), entre outros motivos” (p. 17, nota de rodapé), como por exemplo, a imutabilidade presumida da parte imagética do texto. Como modelo textual *sui generis*, onde a integração entre imagem e texto se fazem fundamentais para a compreensão de sentidos, cuja “concatenação entre desenhos e material linguístico [representa] propriamente o texto quadrinístico” (p.17), a influência do tradutor é limitada ao texto verbal. Enquanto tradutores de outras modalidades textuais podem utilizar-se de outros recursos e ambiguidades para alcançar uma tradução que seja coerente com o intuito original do texto, as deixas criadas por imagens impossibilitam que isso ocorra no caso do tradutor, sendo imprescindível que ele opte por uma tradução

domesticada ou estrangeirizada. Além disso, por se tratar de imagens aliadas ao texto, a tipografia não pode ser desconsiderada no momento da tradução, bem como os balões de fala, para que o quadro permaneça harmonizado à intenção da obra original.

A comercialização de direitos de republicação de quadrinhos atingiu novo patamar na primeira década do século XXI com o aquecimento do mercado de graphic novels ou novelas gráficas. O processo de tradução / adaptação / produção destas graphic novels tende a ser mais complexo que o mesmo processo para uma obra literária composta apenas por letras, dada a interligação própria dos quadrinhos entre os desenhos e o material linguístico e, por conseguinte, as demandas de adaptação gráfica que se tornam relevantes para publicação em mercado estrangeiro. Há estipulações em contrato que determinam, por exemplo, que a versão estrangeira deve ater-se ao formato gráfico da versão no idioma original, que a letreirização deve seguir determinada fonte tipográfica ou, ainda, que a letreirização deve ficar a cargo do autor original (geralmente para ser realizada de forma manual). (Assis, 2016, p. 21)

Como exemplo disso, o autor cita os catálogos da editora Drawn & Quarterly, que especificam se a obra possui uma fonte já especificada para a utilização, ou se o artista está disponível para realizar o reletreiramento em outro idioma, independentemente de custo adicional para a venda dos direitos, para manter a integridade artística da HQ. Tal fato “ressalta a relevância do letreiramento na expressividade pretendida pelos autores e editores de quadrinhos” (p. 21). Baseado em Mayoral, Kelly e Gallardo (1988), Assis (2016) se refere à tradução de quadrinhos como “tradução subordinada”: quando a tradução requisitada não é apenas do texto escrito, mas de textos associados a outros meios de comunicação (imagem, música, fontes orais etc.), a função do tradutor é dificultada e ao mesmo tempo subordinada a este outro meio” (Mayoral, Kelly e Gallardo, 1988, *apud* Assis, 2016, p. 24). Para os autores, a tradução do texto se subordina às sincronias com o conteúdo e espaço, embora, quando comparado a outros tipos de tradução subordinada, como por exemplo, tradução de músicas e dublagem, o grau de subordinação da tradução de HQs seja menor. Kaindl (2004, 2010), por sua vez, classifica a tradução das HQs separando seus aspectos em: grupo linguístico, grupo tipográfico e grupo pictórico (Kaindl, 1999, *apud* Tomášek 2009, pp. 39), para logo após utilizar as seguintes estratégias de tradução:

Estas estratégias consistem em repetitio (sinais linguísticos e tipográficos – geralmente também onomatopeias – são absorvidas em sua forma original do discurso fonte), deletio (remoção de texto ou imagens), adiectio (acrescentar um material linguístico ou pictórico ao discurso de chegada), transmutatio (alteração do discurso de chegada na ordem do discurso fonte) e substitutio (substituição de sinal linguístico, tipográfico ou pictórico por outro). (Tomášek, 2009, *apud* Assis, 2016, p. 24 e 25.)

Quanto aos problemas pertinentes a essa modalidade específica de tradução, Kaindl (2010) elenca o uso de onomatopeias, trocadilhos visuais, tipografia, as noções diferenciadas

de tempo e espaço, além do aspecto mercadológico, para citar alguns. Em uma tentativa de explicar como o processo de tradução busca sanar esses problemas, Assis (2016) propõe as cinco especificidades da tradução de HQs, que explana da seguinte forma:

1. Ingerência do tradutor reduzida às unidades de material linguístico: Se, como já apontado pelos demais autores, a linguagem dos quadrinhos baseia-se na concatenação entre o material linguístico e os desenhos, pode-se dizer que o “texto” dos quadrinhos é a articulação entre estes dois aspectos. O tradutor de quadrinhos, porém, só terá ingerência sobre o material linguístico. (p. 26)

O material linguístico mencionado pelo autor trata-se das falas e pensamentos, que aparecem nos balões e caixas de texto, frequentemente servindo como indicadores temporais e/ou espaciais, e também das inscrições, como placas, anúncios, jornais e revistas, e das onomatopéias. Visando a comercialização dos quadrinhos no mercado estrangeiro, as editoras já facilitam o processo de editoração desse material ao colocá-lo em uma camada separada das demais, para possibilitar sua alteração sem a necessidade de alterar o desenho. Enquanto nas HQs de circulação popular a linguagem parece ser simplificada, popular, com intuito de facilitar a compreensão e adesão do leitor, porém isso não se aplica às *Graphic Novels*.

Já nas novelas gráficas, o quadrinho de status literário, é mais comum encontrar estes elementos de material linguístico trabalhados de forma rebuscada, com inovações de linguajar e explorações tipográficas. Ocorrem momentos em que o quadrinista insere estes elementos linguísticos concatenados com o pictórico, inclusive criando relação mais intrínseca entre as formas desenhadas e as letras – ou, em outras palavras, as letras assumem um valor tanto de desenho quanto de material linguístico. Consequentemente, a tradução destes quadrinhos é dificultada por exigir maior habilidade e tempo de produção da parte de tradutor e letrista. [...] o tradutor trabalha comumente com a presunção de que só deverá alterar o material linguístico. (Assis, 2016, p. 26, 29.)

Ao limitar a ingerência do tradutor, como denominada por Assis (2016), ao material linguístico, se levarmos em consideração que, durante o processo de criação, a arte sequencial foi planejada em conjunto com o texto, de maneira a interagirem e se complementarem para a plena produção de sentido, em diversas ocasiões perde-se a capacidade de atingir o sentido - ou a função - pretendido no texto de partida. Por outro lado, ao alterar a mancha gráfica, pode-se, acidentalmente, alterar o sentido do texto. Como exemplo disso, o autor apresenta, uma tira de Peanuts (1950-2000), de Charles Schulz.

Figura 5: Exemplo de alteração da mancha gráfica de uma tira



Fig. 1:
<http://retconredux.blogspot.com.br/2008/01/competition-was-tough.html>



Fig. 2: Kaindl, 2004, pp. 185

Fonte: Assis, 2016.

Como é possível observar, houve a alteração do desenho, que, no original (esquerda), apresenta uma bola de futebol americano, que, na versão alemã (direita), se transforma em uma bola de futebol “tradicional”. A intenção da alteração, conforme o autor, seria aproximar o conteúdo da tira à cultura das crianças alemãs, num intuito domesticador. Entretanto, ao realizar tal mudança, as intenções da personagem Lucy também sofreram alteração: No jogo de futebol americano, é necessário e regular que alguém segure a bola com as mãos, e, por sua vez, no jogo de futebol “tradicional” tocar a bola com as mão configura uma irregularidade passível de pena (falta). Isso nos direciona a uma maior compreensão do próximo tópico, a indissolubilidade da mancha gráfica:

2. Indissolubilidade da mancha gráfica: A valorização da página de quadrinhos ao nível artístico também leva a seu entendimento como unidade composicional a ser respeitada no processo de tradução. Fazem parte desta composição o posicionamento de elementos verbais como balões e recordatórios e, igualmente, a mancha gráfica interna a estes elementos. Ou seja: a área de um balão ou recordatório ocupada pelo material linguístico deve ser similar no texto de partida e no texto de chegada, de forma a preservar o equilíbrio estético da página. (Assis, 2016, p. 29)

A indissolubilidade da mancha gráfica diz respeito à importância de preservar a composição visual dos quadrinhos durante o processo de tradução, considerando que a página, como um todo, deve ser tratada como uma unidade artística e composicional. No contexto dos quadrinhos, elementos verbais como balões e recordatórios desempenham um papel estético, devendo ser integrados na composição da página. Esses elementos não apenas veiculam a narrativa, mas também contribuem para a harmonia visual do conjunto. Durante a

tradução, é essencial que o texto de chegada ocupe um espaço semelhante ao texto de partida. Alterações significativas na densidade ou no formato do texto podem comprometer a leitura fluida e o equilíbrio visual, prejudicando a experiência do leitor e a intenção artística original. Preservar essa unidade composicional exige do tradutor um trabalho cuidadoso, que equilibre a fidelidade ao conteúdo narrativo com o respeito à forma visual, garantindo que o resultado final seja coerente com a obra original tanto no aspecto verbal quanto estético.

De forma semelhante, para manter o equilíbrio estético da página, se faz necessária a manutenção das quebras verbais: Cada fala tem sua ordem, seu lugar e sua extensão definidos de antemão pelo balão.

3. Indissolubilidade das quebras verbais: Enquanto o texto de prosa é mais aberto, na tradução, à reorganização de construções verbais como frases e parágrafos, a tradução de quadrinhos deve respeitar as quebras do material linguístico determinadas pelas ocorrências de balões e recordatórios. A construção de uma fala, por exemplo, obrigatoriamente segue a sua divisão em sucessivos balões, da forma como esta fala é repartida no texto original. As histórias em quadrinhos atuais possuem uma tendência à fragmentação das falas em balões de poucas palavras. O longo discurso de um personagem, por exemplo, é disposto em vários quadros para estabelecer o ritmo da história e determinar a velocidade de leitura e carga dramática de uma sequência. (Assis, 2016, p. 30-31).

A indissolubilidade das quebras verbais refere-se à necessidade de respeitar, no processo de tradução de quadrinhos, a divisão textual imposta pelos balões e recordatórios na obra original. Diferentemente do texto em prosa, que permite maior liberdade na reorganização de frases e parágrafos, a tradução de quadrinhos é condicionada pela estrutura gráfica e narrativa pré-determinada, já que a disposição do texto em balões fragmentados não é arbitrária; ela desempenha um papel crucial na construção do ritmo da história, influenciando a velocidade de leitura, o impacto dramático e a fluidez narrativa. Uma fala longa geralmente é distribuída em múltiplos balões ou quadros para acompanhar a progressão visual e temporal da sequência. Ao traduzir, é fundamental manter essa segmentação original, adaptando o texto de chegada ao espaço limitado de cada balão sem comprometer o significado ou o tom da fala. Assim, o tradutor precisa equilibrar fidelidade ao conteúdo linguístico com respeito à organização gráfica e às intenções narrativas, preservando a funcionalidade estética e narrativa da obra.

Quanto às regras e práticas às quais se submetem os tradutores e letreiristas, e à divisão do trabalho, Assis (2016) diz:

4. Documento de tradução = roteiro para letreirista: Por conta de exigir habilidades distintas e também devido ao ritmo de produção editorial, o processo de tradução de histórias em quadrinhos costuma ser dividido entre um profissional tradutor e um

profissional letreirista. O primeiro faz a adaptação do material linguístico do texto – exercício interpretativo e redacional similar à tradução de prosa e outras variantes de escrita. Já o letreirista é o responsável por aplicar as ocorrências verbais traduzidas à página – exercício interpretativo e técnico que, no contexto de mercado atual, exige domínio de softwares de edição de imagens. Desta forma, o documento de tradução comumente entregue pelo tradutor à editora de quadrinhos consiste em um roteiro de aplicação das ocorrências verbais sobre a página, que servirá de orientação ao serviço do letreirista. [...] Desta forma, o documento de tradução comumente entregue pelo tradutor à editora de quadrinhos consiste em um roteiro de aplicação das ocorrências verbais sobre a página, que servirá de orientação ao serviço do letreirista. (p. 32)

A tradução de quadrinhos no mercado editorial contemporâneo exige competências técnicas e interpretativas. Um dos principais desafios está na adaptação do texto à página, que envolve um entendimento profundo da interação entre texto e imagem, além do domínio de ferramentas tecnológicas, como softwares de edição de imagem. O tradutor de quadrinhos geralmente não entrega um texto final diretamente aplicado à página. Em vez disso, ele produz um roteiro detalhado, que funciona como um guia para o trabalho do letreirista – o profissional responsável por inserir o texto traduzido nos balões, recordatórios e demais elementos gráficos da página. Essa dinâmica reflete a natureza colaborativa do processo de tradução de quadrinhos, no qual o letreirista atua como mediador entre o texto e os elementos visuais, garantindo que a versão traduzida respeite a harmonia gráfica da obra.

Por fim, Assis (2016) apresenta o conceito inovador de valorização do trabalho do letreirista, equiparando-o em importância à função do tradutor:

5. O letreirista como cotradutor: Como já está entrevisto nas especificidades acima, o letreirista (também creditado como “letrista”, “letras” ou “composição”) tem parcela de importância elevada no processo de tradução de histórias em quadrinhos. É este profissional que preserva a mancha gráfica, que atenta a questões tipográficas expressivas e como reproduzi-las na tradução, e que efetivamente aplica o material linguístico traduzido à página de HQ, tendo a partir daí condições de comparar/interpretar o processo completo de tradução. (Assis, 2016, p. 35)

De todas as especificidades elencadas pelo autor, ele destaca a última, a função do letreirista como cotradutor, como sendo a mais relevante, pelo papel que esse profissional desempenha de reproduzir os aspectos estéticos da obra original, mantendo sua integridade artística, sua expressividade e, principalmente, essência, sendo ele o intérprete primário, responsável por transmitir a imagem, de certa forma interpretada, ao público, tal qual o tradutor faz com o texto verbal.

Tratando mais a fundo a respeito da rotina de editoração de HQs, Assis (2018) menciona a tendência, tanto nacional quanto internacional, da adoção de uma linha de produção para as edições de quadrinhos em outros países. Atualmente, os textos, em sua

maioria, contam com os créditos originais (estrangeiros), os créditos da tradução, “preparação de texto ou copidescagem; revisão; letreiramento (ou letras, ou ‘composição’, ou ‘composição e tratamento de imagem’, ou ‘diagramação’); edição (ou ‘coordenação editorial’ ou ‘gerente editorial/editores assistentes’)” (p. 202). Enquanto o editor, geralmente, é um profissional interno, tradutores, preparadores e revisores são comumente contratados por projeto, pelo regime de prestadores de serviço, popularmente conhecidos como terceirizados, não pertencendo à equipe de empregados da casa de editoração. Quanto a função do letreirista/diagramador, o trabalho não apresenta dados suficientes para afirmar sua posição, nem como empregado, nem como terceirizado. E quanto à distribuição do processo de tradução, o autor o divide da seguinte maneira:

1) Editora que vai publicar a tradução recebe a HQ de base, e o editor remete esta HQ de base ao tradutor. 2) Tradutor executa a tradução de todas as ocorrências de conteúdo linguístico na HQ, em documento puramente linguístico, conforme ordem de leitura de cada página e com eventuais apontamentos referentes a inscrições, onomatopeias etc.; após, remete documento de tradução a editor. 3) Editor remete documento de tradução a copidesque/preparador de texto, que faz “batida de parágrafos” (comparação com texto base para conferência se todas as lexias devidas foram traduzidas), limpeza e padronização do arquivo conforme diretrizes da casa editorial, primeira revisão de questões sintáticas e ortográficas e leitura crítica da obra em relação a inconsistência lógicas e/ou narrativas, especialmente quanto à relação signos linguísticos signos pictóricos; copidesque/preparador então remete documento de tradução copidescado/preparado a editor. 4) Editor remete documento de tradução copidescado/preparado a revisor, que faz conferência de regras ortográficas e gramaticais concernentes ao projeto; após, remete documento de tradução revisado a editor. 5) Editor remete documento de tradução revisado e arquivos digitais da HQ de base ao letreirista; este aplica signos linguísticos do documento aos balões, recordatórios, onomatopeias, inscrições etc. nos arquivos da HQ de base, realizando todos os ajustes necessários ao meio de reprodução (impresso/digital) da HQ; o letreirista remete arquivos digitais de HQ traduzida e letreirada ao editor. 6) A última revisão da HQ, já letreirada, é realizada por um revisor diferente do da etapa 4 e/ou por editor e editores-assistentes. (Esta revisão também pode ser a única do processo, subtraindo a etapa 4. Também costumam haver revisões posteriores, a partir de prova de impressão e mesmo após a tiragem estar impressa.) (p. 203-204)

O profissional responsável pela supervisão de todas essas etapas, solicitando as alterações e ajustes que julga necessários é o editor, tanto no processo de publicação original de uma HQ, quanto no processo de tradução. Além disso, Assis (2018) menciona os estúdios especializados na prestação de todos os serviços externos que a editora precisa, recebendo o crédito como um estúdio, ao invés de um ou mais indivíduos, e também o caso peculiar das traduções não oficiais realizadas por fãs, digitalmente, que são conhecidas como *scanlations*. Nesses projetos, encabeçados por fãs, e para fãs, é comum que todas as etapas do trabalho seja realizado por apenas uma pessoa, e não infreqüentemente possui uma natureza mais rudimentar que o trabalho de editoração profissional. O autor faz a ressalva de que, desde a

adoção de processos digitais, retoques e modificações de imagem se tornaram menos frequentes, e passaram a caber ao roteirista, que então é creditado como parte da composição e tratamento de imagem da HQ.

A respeito do letreiramento, Marco Ficarra (2012), constata que a evolução da tecnologia facilitou sobremaneira o processo de tradução, especificamente no que se refere a manipulação de imagens:

Desde meados dos anos 1990, os processos de gráfica editorial e de quadrinhos tendem a passar exclusivamente pelo uso do computador. Isto gerou maior possibilidade de intervenção sobretudo para edições traduzidas. Se de início a intervenção sobre a película de impressão não permitia muitas adaptações gráficas, principalmente devido a questões de prazo, a digitalização da página tornou mais simples mudar um título ou uma onomatopeia. (Ficarra, 2012, p. 65)

É com essa percepção sobre o letreiramento em mente, ressaltando os aspectos da Indissolubilidade da mancha gráfica e Indissolubilidade das quebras verbais, que Assis (2018) afirma que:

[...] as imagens podem ser e são traduzidas. E que, em certa instância, em todas as histórias em quadrinhos traduz-se imagem. Mas não as que tradicionalmente consideramos “imagens” ou “desenhos”. Afirmando que em todos os quadrinhos traduz-se imagens a partir do raciocínio de que, nesta mídia, a configuração visual da linguagem escrita tem aspecto comunicativo, com funções tanto estéticas quanto narrativas, e que pode desempenhar articulações diversas com o conteúdo pictórico da página. Ao se aplicar um novo conteúdo linguístico – o resultado da tradução linguística – à página de quadrinho, tem-se outras letras e, portanto, novas configurações visuais. Por conseguinte, o aspecto comunicativo, as funções estéticas e narrativas e as articulações diversas com o conteúdo pictórico da página são modificadas na tradução. (p. 30 e 31)

Concluindo o seu raciocínio, Assis (2018) nos apresenta sua versão do pacto de tradução dos quadrinhos, afirmando que, durante o processo de tradução, o tradutor realiza a função de intérprete e “reinventa [o texto] a partir de um ponto de referência, de uma fonte especificada” (p. 298). Enquanto nos gêneros de prosa pouca atenção se dá à mancha gráfica, e/ou ao processo de diagramação do texto durante sua tradução, no caso das HQs desrespeitar sua integridade seria o equivalente a inviabilizar a correspondência almejada em uma tradução, quebrar o pacto de tradução. A primeira cláusula seria o acesso do leitor ao gráfico, a “arte” do quadrinho “tal qual ela existe na HQ-fonte” (*idem, ibidem*), o que não significa que a “fidelidade”, conceito relativo, como vimos anteriormente na p. 18, deva ser absoluta: admitem-se mudanças com relação ao formato da HQ, qualidade e tipo de papel, só para citar algumas. A quebra do contrato se daria ao substituir os traços característicos do autor por outros - no caso da “arte”, não se admite inovação. A segunda cláusula é comum aos Estudos da Tradução, a correspondência entre os materiais linguísticos de partida e de chegada, o que

muitas vezes acaba alterando o letreiramento da HQ, o que, em última instância, se qualificaria como uma alteração da “arte” da HQ, sendo, entretanto, tolerada em um grau maior, por ser elemento simultaneamente linguístico e pictórico. Isso configura a terceira cláusula, descrita por Assis (2019) como um “*quid pro quo*: em troca da possibilidade de ler a HQ em outro idioma, aceita-se a (ou não se dá importância à) reinvenção que acontece no letreiramento” (p. 300). Dessa maneira, compreende-se que concessões são necessárias para que o leitor tenha acesso à HQ em um idioma diferente do original, porém os limites dessas concessões são relativamente claros e devem ser respeitados.

No próximo capítulo, faremos uma descrição do Flash Gordon, cuja edição publicada em 1977, pela Editora Brasil-América (EBAL) é o foco de nosso trabalho.

1. Flash Gordon: Um Herói Cult

Flash Gordon é a personagem principal de uma série de tiras sobre aventuras espaciais criadas e ilustradas por Alex Raymond, publicada pela primeira vez em 7 de janeiro de 1934. As tiras surgiram quando a King Features Syndicate, uma distribuidora de conteúdo, decidiu criar material para competir com “Buck Rogers”, que já era uma série de tiras de aventura estabelecida no mercado, de tanto sucesso e repercussão que havia dado origem a romances e brinquedos infantis. Flash Gordon rapidamente se transformou em um sucesso muito maior que seu concorrente, sendo considerada uma das tiras estadunidenses mais populares de espaçonaves e armas de raios de brinquedo e livros *pop-up* e de colorir. Uma possível fonte de inspiração para a tira é o romance *When Worlds Collide*, escrito por Phillip Wylie em 1933, pioneiro no tema de ameaças intergalácticas a terra, com um herói vigoroso e sua bela namorada viajando em uma espaçonave até um “novo” planeta.

A tira é mencionada como uma das melhores ilustradas e mais influentes tiras de aventura dos Estados Unidos³. O historiador de ficção científica, John Clute, disse que “A versão em quadrinhos de Flash Gordon era cheia de graça, imaginação e acima da média”, e a incluiu na lista de quadrinhos de ficção científica mais importantes dos Estados Unidos⁴. A enciclopédia de Ficção Científica declarou que “o estilo elaboradamente sombreado e roteiros elaborados” de Flash Gordon o transformaram em uma das HQs mais influente de todos os tempos⁵, e é possível afirmar que a obra serviu como grande influência para tiras de ficção científica que vieram após ela, como Don Dixon and the Hidden Empire (1935 to 1941), de Carl Pfeufer e Bob Moore⁶, e até mesmo no ramo das super-aventuras: o uniforme do Superman de Jerry Siegel e Joe Shuster foi baseado no traje de Flash⁷.

Figura 6: Uniforme do Superman

Figura 7: Uniforme do Flash Gordon

³ Haley, G. Hill, R. 2014, p. 69-73. e Harvey, R. C. 2009, p. 1651-173.

⁴ Clute, J. 1995, p. 242, 255.

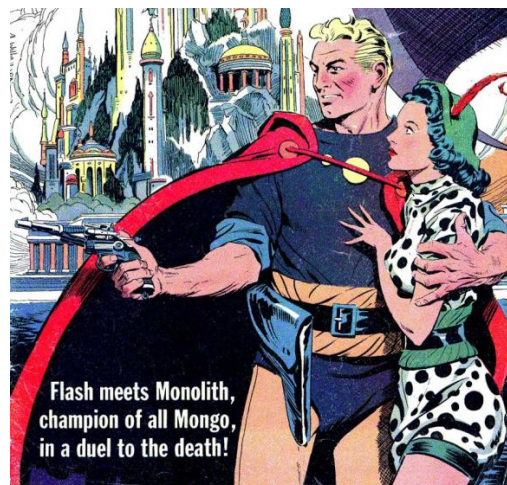
⁵ Nicholls, P. Brosnan, J. Platt, J. Westfahl, G. Stevenson, J.. "Flash Gordon". in The Encyclopedia of Science Fiction

⁶ Raymond, A. Poplaski, P. 1990, p. 6.

⁷ If Superman's tights and cape suggested a circus performer, they were also standard equipment for the humanoid denizens of outer space familiar to Siegel and Shuster from the pulp magazines, and from comic strips like Alex Raymond's *Flash Gordon*, which had made its debut at the beginning of the year." Les Daniels, *Superman : The Complete History, the life and times of the Man Of Steel*. San Francisco, Calif.: Chronicle Books, 1998.



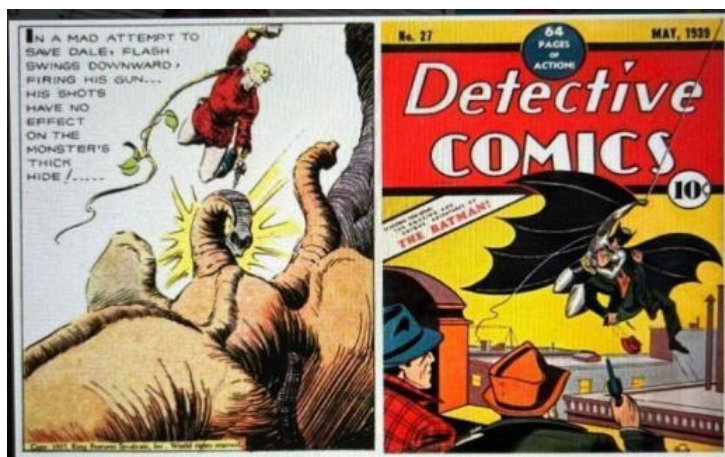
Fonte: Action Comics, #35,1941⁸



Fonte: Flash Gordon, v.4, #3, 1967⁹

A capa da *Detective Comics* nº 27 tem um desenho do Batman, de Bob Kane, baseada num desenho de Gordon de 1937, de Alex Raymond¹⁰.

Figura 8: Montagem comparando Batman e Flash Gordon



Fonte: Flash Gordon, 1-14-1937 e Detective Comics #27, 1939.¹¹

O super herói Gavião Negro foi baseado na raça dos “Hawkmen”¹².

Figura 9: Hawkmen

Figura 10: Hawkman

⁸ Disponível em <https://www.lambiek.net/artists/s/shuster_j.htm>. Acesso em: 10/07/2024.

⁹ Disponível em: <<https://pencilink.blogspot.com/2007/11/flash-gordon-3-al-williamson-cover.html>>. Acesso em: 10/07/2024.

¹⁰Schumer, A. *Comic Book Artist/Alter-Ego* Vol.1 No. 5, 1999.

¹¹ Disponível em: <<https://comicbookbrain.com/detective-comics-27-first-batman.php>>. Acesso em: 10/07/2024.

¹²Plowright, F. 2003, p. 246.



Fonte: Flash Gordon Wiki, 2024¹³



Fonte: Hawkman, #10, 1965¹⁴

Recentemente, em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), o Homem de Ferro chama O Senhor das Estrelas de Flash Gordon. Até mesmo George Lucas faz menção a influência de Flash Gordon na construção de Star Wars, na introdução do livro *Alex Raymond – His Life and Art* (2007), onde diz:

Ao crescer na Califórnia, eu estava encantado por duas coisas... Carros de corrida e Flash Gordon. O primeiro amor eu coloquei em prática em ‘Loucuras de Verões’; O segundo eventualmente se transformou em Star Wars. [...] Se não fosse por Alex Raymond e Flash Gordon, Star Wars poderia não existir. (Tradução nossa)¹⁵

Assim, a influência de Flash Gordon sobre o gênero de ficção científica em diversos meios é se mostra bastante clara.

2.1- Origem das Tiras

Apesar de sua rápida ascensão, o começo da obra não foi tão promissor: os primeiros rascunhos da tira foram descartados por não conterem sequências de ação o suficiente. Após ser reescrita, foi aceita, e passou a ser publicada com uma parceria entre Alex Raymond e o “ghost writer” Don Moore, que tinha mais experiência com a roteirização e edição. Flash Gordon se tornou uma tira de domingo, e foi publicada entre 1934 e 2003. Também foi publicada diariamente entre 1940 e 1944, e depois entre 1951 e 1992. As reimpressões das tiras de domingo foram publicadas entre 2003 e 2023, quando a tira foi “relançada”.

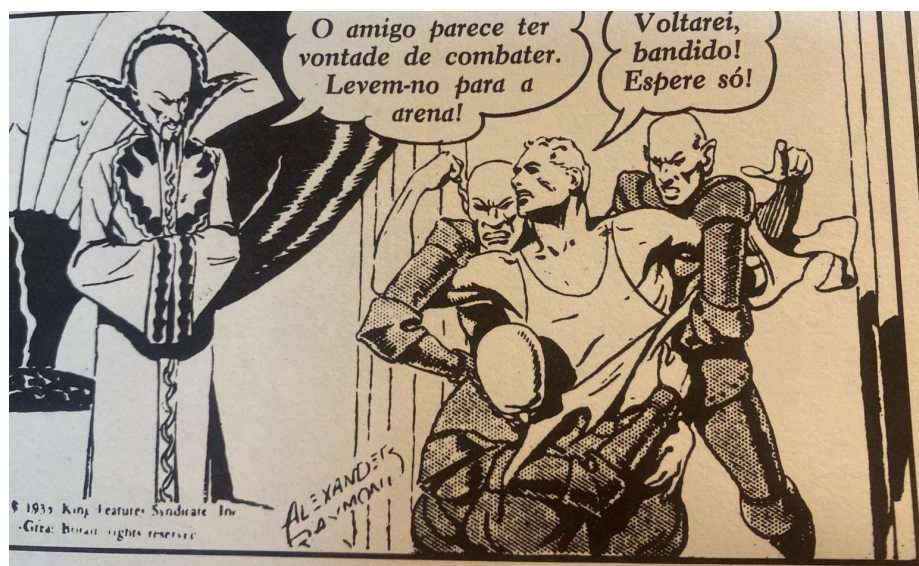
¹³ Disponível em: <https://flashgordon.fandom.com/wiki/Hawk_Men>. Acesso em: 10/07/2024.

¹⁴ Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/Hawkman_Vol_1_10>. Acesso em: 10/07/2024.

¹⁵ Growing up in California, I was enchanted by two things ... race cars and Flash Gordon. The first love I put to use in American Graffiti; the second eventually turned into Star Wars.[...] Had it not been for Alex Raymond and Flash Gordon, there might not have been a Star Wars. Disponível em: <<https://kitbashed.com/blog/george-lucas-on-comics>>. Acesso em: 10/07/24.

Na história, Flash Gordon é um jovem e atlético jogador de pólo, formado em Yale, e é acompanhado por seus companheiros, a bela Dale Arden e o inteligente cientista Dr. Hans Zarkov. A terra, onde a história tem seu início, corre risco de colisão com um planeta chamado “Mongol”. Numa tentativa de salvar o mundo, Dr. Zarkov cria um foguete, sequestra Flash e Dale, e parte para Mongol, numa tentativa, bem sucedida, por sinal, de impedir a colisão. Como a história seria muito curta e previsível se acabasse por aí, neste novo planeta os jovens heróis entram em conflito com os nativos, que eram criaturas bestializadas, misturas humanóides entre homens e animais, o que por si só já possui uma implicação racista, além disso, seu governante era um ditador cruel, chamado de “Ming, o Impiedoso”, desenhado com grande semelhança fenotípica com os habitantes do Leste Asiático, com “olhos puxados”, cabeça raspada e um grande bigode liso. Vale a pena notar que a representação estereotipada de “inimigos” como grupos minoritários nos quadrinhos, infelizmente, não é uma novidade. Essa ideologia xenófoba e racista recebeu o nome de “Perigo Amarelo” em decorrência de uma fala do Imperador Alemão, Guilherme II, e, de acordo com Kawassaki (2020), se caracteriza como uma reação de medo à uma ameaça imaginária de que o Oriente, como um bloco étnico organizado, dominaria, por meio de invasões, o Ocidente.

Figura 11: Ming, o Impiedoso.



Fonte: Flash Gordon no Planeta Mongo (1977), p. 3.

As três personagens tiveram várias aventuras no planeta Mongo, viajando para vários lugares fictícios, como o Arboria, Frigia, Tropica, o Reino dos Homens Tubarão, a Cidade Voadora dos Homens-Gaviões, e conhecem comunidades de Homens-Leão que os

acompanham na jornada até que Ming é deposto e o planeta passa a ser governado por um Conselho de Líderes. No final da década de 30 as tiras de Flash Gordon passaram a ser vendidas para jornais ao redor do mundo, sendo publicadas em 130 jornais e traduzidas para oito idiomas diferentes, alcançando em torno de 50 milhões de pessoas. Eventos de alcance global, como os regimes nazista e facista, limitando a distribuição dos quadrinhos na Alemanha e Itália. Com o início da Segunda Guerra Mundial, muitos países interromperam a publicação das tiras, e após o seu fim, retornaram à sua popularidade. Em 1950 Flash se torna um astronauta, e viaja para diversos planetas além de Mongo, até mesmo para outros sistemas espaciais, com uma tecnologia que o faz viajar mais rápido que a luz, na extensa saga da Guerra Skorpi.

A tira diária de Flash Gordon era ilustrada por Austin Briggs, e foi publicada de 1941 a 1944, e, quando Alex Raymond deixou a tira de domingo, em 44, Briggs a assumiu, sendo substituído por Mac Raboy in 1948, que permaneceu como ilustrador até sua morte em 1967. Em 1951 uma nova tira diária foi publicada, cujo ilustrador era Dan Barry, e roteirizada por Harvey Kurtzman e Harry Harrison. Após sua saída, a tira teve vários ilustradores até seu fim, em 1993. As tiras de jornal terminaram oficialmente em 2003, mas elas ainda são ocasionalmente republicadas em alguns jornais norte-americanos.¹⁶

Em 20 de outubro de 2023 King Features Syndicate anunciou que iria relançar Flash Gordon, sob a direção do cartunista Dan Schkade.¹⁷

2.2 - Flash Gordon na TV e Cinema

A maioria do conteúdo produzido para TV e Cinema são adaptações baseadas em Flash Gordon no Planeta Mongo, primeiro e mais conhecido arco narrativo da saga. O primeiro tele seriado teve 13 episódios, e três arcos narrativos, o primeiro deles em 1936, produzido pela Universal Studios, dirigido por Henry McRae, com Buster Crabbe no papel de Flash; o segundo, Flash Gordon no Planeta Marte, foi lançado em 1938; e Flash Gordon Conquista o Universo, em 1940. As três produções foram transformadas em Longa Metragens, e, apesar de a primeira série, Flash Gordon, ser protegida por direitos autorais, a compilação das outras duas séries é de domínio público

Figura 12: Poster de divulgação da série de 1936

¹⁶ Haley, G. Hill, R. 2014, p. 69-73.

¹⁷ Cavna, M. 2023.



Fonte: Universal Pictures, 1936

De acordo com Cline (1984), a série foi pioneira no gênero de ficção científica “absoluta”, vez que as demais produções, até o momento, continham apenas elementos de ficção científica, e seis entre cada quatorze seriados lançados nos cinco anos consecutivos a premiere da série passaram a ser de ficção científica. A série também revolucionou no erotismo, conforme Stedman (1971), em seu episódio 5, na cena de reencontro entre Vultan e Dale Arden, que foi considerado um dos momentos mais sensuais de hollywood, após a censura imposta pelo Código Hays em 1934.

Figura 13: Cena de Flash Gordon (1936)



Fonte: Universal Pictures, 1936.

Um *live action* de 39 episódios, em 1954, foi estrelado por Steve Holland no papel de Flash Gordon, Irene Champlin como Dale, e Joseph Nash como Dr. Zarkov, e teve os primeiros 26 episódios gravados na Alemanha, Berlim Ocidental, após o fim da Segunda Guerra Mundial, demonstrando a destruição real de várias construções causadas pelo trágico evento. Os 13 episódios restantes foram filmados em Marseille, França. Na trama, o trio trabalhava para o Departamento Galáctico de Investigação, no ano de 3203 e viajava pela galáxia lutando contra vilões.

Já em 1978, a produtora de desenhos animados Filmation foi responsável pela produção de uma série animada, que se popularizou com o apelido “As Novas Aventuras de Flash Gordon”, embora seu título fosse apenas “Flash Gordon”. O título estendido, entretanto, foi útil para distingui-lo das versões anteriores. Originalmente, pretendia-se que essa animação fosse um filme para a televisão, mas a NBC, rede de televisão e rádio estadunidense, optou por transformá-lo em uma série de animação. Em 1982 o filme animado para a televisão finalmente foi produzido, e foi um grande sucesso para a Filmation. Seu roteiro foi elaborado por Samuel A. Peeples, escritor de Star Trek, antes mesmo da série animada, mas toda a espera pelo seu lançamento valeu a pena: Foi considerado um sucesso pela crítica, e uma das melhores versões cinematográficas dos quadrinhos por usuários da plataforma digital IMDb.¹⁸Curiosamente, nunca ocorreu uma re-exibição dessa adaptação.

¹⁸ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0270950/reviews?ref_=tt_ury>. Acesso em: 05/07/2024.

O ano de 1986 trouxe outro desenho animado, *Defensores da Terra*, no qual Flash e outros heróis da King Feature foram reunidos, como O Fantasma e Mandrake, e o Mágico. Na trama, Flash e Dale Arden têm um filho adolescente juntos, Rick Gordon, e no primeiro episódio Ming arranca a mente de Dale de seu corpo. Rick recupera a mente preservada de sua mãe em um cristal, que Flash usa para criar Dynak-X, o supercomputador que fica na sede dos Defensores. Uma trama muito futurista. A Hearst Entertainment produziu uma série animada de flash Gordon para a TV, em 96, na qual Alex “Flash” Gordon e Dale são adolescentes que ficam presos no planeta Mongo após impedir a tentativa do Imperador Ming de invadir a Terra.

Figura 14: *Live action* de Flash Gordon



Fonte: Sci-Fi Channel, 2007.

Em 2007 houve um *live action* da obra, que contou com 22 episódios gravados no Canadá. A série, fruto de um acordo colaborativo entre King Features Syndicate, Reunion Pictures, de Vancouver e Robert Halmi Sr. Entretenimento, estreou no Sci-fi channel, e operou diversas modificações em personagens e roteiro, sendo vagamente baseada no quadrinho, incorporando elementos de adaptações anteriores. Protagonista recebe o nome de Steven “Flash” Gordon, um jovem de 25 anos, cujo pai cientista desapareceu em um misterioso acidente quando ele tinha 13 anos. A personagem é interpretada por Eric Johnson. Dale Arden, interpretada por Gina Holden, é a ex-namorada de Flash, que se tornou repórter de televisão e agora é noiva do detetive de polícia Joe Wylee. Ambos se envolvem com Hans Zarkov, ex-assistente do pai de Flash, quando fendas começam a surgir no espaço, permitindo viagens entre a Terra e o Planeta Mongo, governado pelo tirânico Ming, interpretado por John Ralston. A trama oferece uma crítica ambiental significativa ao colocar seu antagonista mor,

Ming, como detentor da única fonte de água potável do planeta, e usar o acesso a ela para controlar a população, que, se o desagradasse, era obrigada a tomar “Água Cinza”, imprópria para o consumo. Além disso, outras características de ditadores mais modernos, como a manipulação da mídia, são retratados pela primeira vez, e ao invés de um homem careca do Leste Asiático, Ming é um homem branco, loiro. Os habitantes de Mongo vivem em “Cantões”, grupos tribais, que fazem referência aos habitantes híbridos, humanóides, dos quadrinhos. E, por fim, a série introduz um personagem inédito, Baylin, uma caçadora de recompensas do planeta Mongo que serve de guia para os protagonistas humanos.

O sucesso da personagem foi tão amplo que, em 1967, foi feita uma adaptação não oficial e de baixo orçamento na Turquia, chamada *Baytekin – Fezada Çarpisanlar*¹⁹, *A Batalha de Flash Gordon no Espaço*, em português. E, em 2015, Robb Pratt dirigiu uma *fan animation*, animação feita por fãs, chamado *Flash Gordon Classic*²⁰. Em 2014 iniciou-se a produção de um novo filme, pela 20th Century Fox inicialmente com JD Payne e Patrick McKay como roteiristas, que foram substituídos por Mark Protosevich em 2016²¹. Em outubro de 2018, o diretor da *Overlord*, Julius Avery, teria sido recrutado como diretor²². E, para comprovar que o herói intergaláctico não é coisa do passado, Taika Waititi, John Davis e John Fox, em contrato com a Disney/Fox, informaram em julho de 2021 que estavam trabalhando em um *live action* de Flash²³.

2.2.1 - Filme de 1980

Um filme baseado nos quadrinhos foi algo muito cobiçado na década de 1970, já que vários diretores famosos tentaram adaptar a história. Federico Fellini, George Lucas e Nicolas Roeg, para citar alguns, estiveram, de alguma maneira, interessados ou envolvidos no projeto, mas não o levaram a cabo. Foi Mike Hodges o diretor do filme *Flash Gordon*, de 1980, com Sam J. Jones no papel-título, após a sogra de De Laurentiis, detentor dos direitos, o viu em um episódio de um *game show* estadunidense. Ele disputou o papel com Kurt Russell e Arnold Schwarzenegger, e, como preparação para o papel, ele corria seis milhas (aproximadamente 9 km) no Hyde Park duas vezes na semana, e praticava Taekwondo.

¹⁹Scognamillo, G. Demirhan, M. 1999, p. 37.

²⁰ Armstrong, J. 2013.

²¹ McWeeny, D. (January 2016). "Mark Protosevich Hired To Rewrite Matthew Vaughn's 'Flash Gordon' For Fox". Hitfix.

²² Couch, A. 2018.

²³ Sneider, J. 2021.

Melody Anderson foi escolhida para o papel de Dale, Chaim Topol como Dr. Zarkov, e Max von Sydow como o antagonista Ming. O roteiro foi inspirado pelos primeiros anos da história em quadrinhos, transformando Flash em um quarterback do New York Jets ao invés de seu papel original como jogador de polo. As cores vivas e os efeitos retrô foram inspirados diretamente nas histórias em quadrinhos e nos seriados dos anos 1930.

Figura 15: Poster de divulgação do filme de 1980



Fonte: Renato Casaro, 1980.

O filme tem enfoque nas aventuras da estrela do futebol Flash Gordon e seus aliados, Dale Arden e Hans Zarkov, enquanto eles unem os habitantes do planeta Mongo contra a opressão de Ming, o Impiedoso, que tem a intenção de destruir a Terra causando desastres naturais. Enquanto isso, Flash e Dale estão em um pequeno avião, cuja cabine, no meio do voo, é atingida por um meteoro, resultando na morte dos pilotos. Flash, então, heroicamente assume o controle da aeronave e consegue pousar em uma estufa, cujo dono é um ex-cientista da NASA, Dr. Hans Zarkov, que acredita que os desastres são causados por extraterrestres que empurraram a Lua em direção à Terra. Ele construiu secretamente uma espaçonave para investigar os ataques, e atraiu Flash e Dale a bordo, voando para Mongo, onde são capturados pelo exército de Ming.

Figura 16: Flash, Dale e Dr. Zarkov, prisioneiros de Ming



Fonte: Universal Studios, 1980.

Ming, então, se apaixona por Dale e decreta a execução de Flash. Enquanto isso, a filha de Ming, Princesa Aura, se apaixona por Flash, o salva e fogem para Arboria, reino do Príncipe Barin. Enquanto isso, Dale escapa de Ming, e Zarkov, que sofreu uma lavagem cerebral por Klytus, o chefe da polícia secreta, é enviado para capturá-la. Entretanto, Zarkov revela que resistiu à lavagem cerebral e eles fogem juntos, sendo capturados pelos falcões do Príncipe Vultan e levados para Sky City. Flash, por sua vez, é desafiado pelo príncipe Barin a jogar um jogo de azar mortal, mas decide usar a oportunidade para escapar, e ambos, Flash e Barin, são capturados pelos falcões. A princesa Aura, ao se ver sozinha e sem opções em Arborea, retorna ao país de Ming, e é aprisionada e torturada por Klytus e pelo General Kala, acusada de traição.

Figura 17: Dale Arden



Fonte: Universal Studios, 1980.

Em Sky City, Flash e Barin são forçados a lutar um contra o outro em uma partida mortal. Flash decide salvar a vida de Barin e o recruta como aliado, e ambos matam a Klytus, que vem atrás deles. Vultan e os falcões decidem fugir, com medo de uma represália de Ming, deixando Barin, Flash, Dale e Zarkov para trás para serem capturados. Ele captura os demais, entretanto, impressionado com Flash, Ming lhe oferece o controle da Terra em troca de sua lealdade, mas Flash recusa, e Ming ordena a destruição do reino de Vultan, e de Flash, mas ele consegue escapar antes que Sky City seja destruída. É então que Flash tem a ideia de contactar Vultan para ajudá-lo a se vingar de Ming e atacar a cidade de Mingo.

Figura 18: Flash e Vultan



Fonte: Universal Studios, 1980.

A princesa Aura escapa e liberta os demais prisioneiros, com exceção de Dale, que está sendo forçada a se casar com Ming. Flash se voluntaria para a tarefa mortal de quebrar a barreira protetora de Mingo para garantir o sucesso da invasão, mas seus aliados conseguem desativar o campo de raios antes que Flash o atinja, possibilitando que ele chegue de foguete até o salão de casamentos da cidade, e confronte Ming. Flash se oferece para poupar sua vida se ele interromper o ataque à Terra, mas ele se recusa e tenta usar seu anel de poder no Flash, que falha e nada acontece. Ele então aponta o anel para si mesmo e é aparentemente vaporizado pelo poder restante. Nossos heróis celebram como se tudo tivesse chegado ao fim, Barin e Aura se tornam os novos líderes, e Vultan é nomeado general de seus exércitos. Flash, Dale e Zarkov discutem sobre retornar à Terra, e, embora Zarkov não saiba como voltar, ele afirma que eles vão tentar.

A cena final é uma pessoa invisível pegando o anel de Ming, enquanto sua risada maligna ecoa, como um prelúdio sombrio de um próximo conflito. A frase “The End” (o fim), seguida de um ponto de interrogação aparece, deixando a cena ainda mais sinistra.

Figura 19: Cena final do filme de 1980



Fonte: Universal Studios, 1980.

O filme foi filmado majoritariamente na Grã-Bretanha, nos estúdios Shepperton e Elstree, e em um hangar em Weybridge, Inglaterra. com um estilo semelhante à série do Batman, de 1960, as ilustrações de Alex Raymond são incluídas nos créditos de abertura, e a música tema, "Flash", foi composta e executada pela famosa banda britânica, Queen, sendo um dos primeiros longas-metragens de alto orçamento a usar uma trilha sonora composta e interpretada por uma banda de rock. Nos Estados Unidos, foi distribuído pela Universal Studios, que manteve os direitos nacionais de cinema e exibição doméstica do vídeo, enquanto a distribuidora Britânica Thorn EMI manteve os direitos televisivos do filme nos Estados Unidos. Quem detém atualmente esses direitos é a StudioCanal, devido à propriedade da biblioteca de filmes da EMI, que os licenciou à MGM para distribuição nos EUA.

Apesar de tudo, o filme não foi um sucesso global de crítica no lançamento: enquanto na Itália e no Reino Unido tenha apresentado um sucesso de bilheteria, no resto do mundo seu desempenho deixou a desejar. Estreou em 825 telas, entre Estados Unidos e Canadá, arrecadando US\$3.934.030 no primeiro final de semana, topo das bilheterias dos EUA. No segundo final de semana o desempenho foi inferior, com uma queda de 50% no faturamento. Em seu terceiro final de semana, o faturamento médio caiu mais 20%, mas arrecadou US\$2.394.000 em 1.400 telas. No quarto final de semana, foi retirado dos principais mercados. Arrecadou US\$14,3 milhões nos primeiros 24 dias, e \$27.107.960 nos Estados Unidos e Canadá combinados. No Reino Unido, no Reino Unido, arrecadou quase £ 14 milhões. O filme foi indicado para as categorias melhor figurino, Melhor Filme de Ficção

Científica e Melhor Ator Coadjuvante no Saturn Award, e Melhor Design de Figurino, Melhor Trilha Sonora Original, e Melhor Design de Arte pela BAFTA.

Com o passar do tempo, o filme cresceu no conceito dos fãs e críticos, sendo atualmente considerado um clássico cult²⁴ para os fãs de ficção científica e fantasia. De maneira geral, o filme recebeu 83% de aprovação no Rotten Tomatoes, baseado em 52 reviews, e ficou em 88º lugar na lista dos 100 melhores filmes de Ficção Científica do site. Entre os críticos cinematográficos, Pauline Kael (1984), do *The New Yorker*, o descreveu como semelhante ao agente secreto James Bond, e elogiou a sensibilidade de Mike Hodges e o ritmo da trama, característico das HQs.

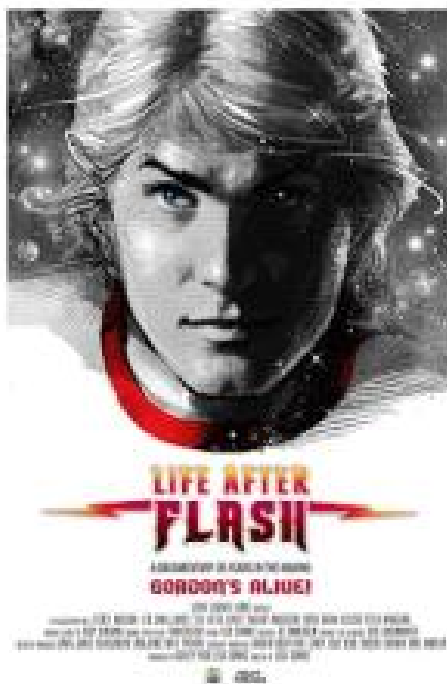
Por outro lado, críticos como Leslie Halliwell, Christopher John, Richard Combs e Godfrey Fitzsimmons criticaram duramente o enredo, o humor, e bom gosto geral da produção. Literatura de crítica popular, como *The Encyclopedia of Fantasy*, *The Encyclopedia of Science Fiction* e *The Aurum Film Encyclopedia*, também apresentaram opiniões adversas ao filme. Von Sydow, que interpreta Ming, recebeu muitos elogios à sua performance, mas Sam Jones, vivendo o protagonista Flash Gordon, foi nomeado ao Prêmio Framboesa de Ouro, na categoria de pior ator.

Segundo Callum (2022), os diretores Edgar Wright e Taika Waititi o consideraram um de seus filmes favoritos, assim como o artista de quadrinhos, Alex Ross. Wright até mesmo usou o filme como referência visual em seu filme *Scott Pilgrim contra o Mundo*. De acordo com o ator Brian Blessed, o filme era o favorito da Rainha Elizabeth II, que o assistia com seus netos todo Natal. Além disso, a HQ Flash Gordon: Zeitgeist, da The Dynamite Entertainment, utilizou vários elementos do filme de 1980 como inspiração, como por exemplo o vilão, Klytus, que não aparece na história original. Já a revista anual de Flash Gordon de 2014, faz alusão ao filme com a frase “Gordon is alive?!”, a fala icônica dita por Brian Blessed no papel do Príncipe Vultan.

O documentário longa-metragem *Life after Flash* estreou, em 2018, no Chattanooga Film Festival, seguido pela estreia europeia no 72º Festival Internacional de Cinema de Edimburgo.

Figura 20: Poster de divulgação do documentário “Life after Flash”

²⁴ Phipps, K. 2015.



Fonte: AMP International, 2017.

Dirigido por Lisa Downs e produzido por Ashley Pugh, a produção reuniu elenco, equipe e fãs do filme para celebrá-lo, e revelar dilemas ocorridos durante a produção, principalmente entre o ator principal, Sam Jones, e o produtor Dino De Laurentiis. Segundo uma entrevista dada à revista Maxim, em 2012, Sam J. Jones e De Laurentiis se desentenderam, e o ator foi embora antes da pós-produção do filme, sendo assim, grande parte de seu diálogo na verdade foi dublado por Peter Marinker, cuja identidade foi mantida em segredo por muito tempo, até mesmo para Jones. Houve uma expectativa de sequência do filme, mas a saída de Jones inviabilizou tal perspectiva.

2.3 - Presença em outras mídias: Teatro, Rádio e Jogos

A tira *Flash Gordon: Aventuras no Espaço* foi adaptada para uma série semanal de rádio em 22 de abril de 1935. A série seguiu de perto a tira, apresentando uma adaptação semana a semana da obra durante a maior parte de sua exibição, rompendo a continuidade apenas em seus dois últimos episódios. Na radionovela, Flash, Dale e Zarkov retornaram à Terra, onde se encontram com Jungle Jim, que é a estrela de outra história em quadrinhos de Alex Raymond. O encerramento da série ocorreu em 26 de outubro de 1935, quando Flash e Dale se casaram, e na semana seguinte, *The Adventures of Jungle Jim* a substituiu no mesmo

dia e horário. Em sequência, em 28 de outubro, apenas dois dias depois do fim da série, *The Further Interplanetary Adventures of Flash Gordon* estreou, sendo transmitido quatro vezes por semana ao invés de uma adaptação semanal. A trama, dessa vez, se passa em Atlântida, e se afasta da obra de Raymond, contando com 60 episódios no total, sendo encerrada em 6 de fevereiro de 1936. Dois audiodramas gravados em 1966, chamados *The Official Adventures Of Flash Gordon*, possibilitaram a Buster Crabbe reviver a icônica personagem.

Figura 21: Propagando do jogo de Video Game de Flash Gordon



Fonte: 20th Century Fox, 1973.

A franquia Flash Gordon também envolveu uma adaptação em forma de videogame para o Atari 2600, desenvolvida pela Sirius Software e publicada pela 20th Century Fox Games em 1983; um musical infantil, escrito por Lee Ahlin e Gary Gordon, baseado nos quadrinhos, em 1989, em Oak Hall Performing Arts Theatre, Gainesville, Flórida; e também dois jogos de RPG, *Flash Gordon & the Warriors of Mongo* da Fantasy Games Unlimited em 1977 e *Savage World of Flash Gordon* do Pinnacle Entertainment Group em 2018.

Figura 22: Propagando do jogo de Pinball



Fonte: Bally, 1980.

Além disso, contou com uma inovadora máquina do jogo pinball, da Bally Technologies, em 1981, ela foi inovadora, sendo a primeira máquina de pinball com diferentes níveis bem como a primeira a possuir o famoso sistema "Squawk and Talk" de som, e o segundo jogo da Bally com fala.

2.4 - Paródias

Flesh Gordon (1974), que trata-se de um trocadilho com “*Flesh*”, (“carne”, em inglês), e Flash, o nome da personagem protagonista da franquia Flash Gordon, é uma comédia erótica cinematográfica de aventura e ficção científica estadunidense, uma paródia das séries de Flash Gordon da Universal Pictures da década de 1930. O filme fez tanto sucesso que ganhou uma sequência, em 1990, *Flesh Gordon Meets the Cosmic Cheerleaders* [Flesh Gordon encontra as Líderes de Torcida Cósmicas], e ainda uma versão em quadrinhos, com 4 volumes, escrita por Daniel Wilson e publicada pela Aircel Comics, em 1992.

Figura 23: Capa da versão em DVD de *Flesh Gordon*



Fonte: George Barr, 1974

O programa de holodeck chamado *The Adventures of Captain Proton*, que aparece em diversos episódios da série spin-off *Star Trek: Voyager*, possui muitos elementos semelhantes às séries de Flash Gordon. No filme de comédia *A Christmas Story* (1983) uma cena deletada mostra Ralphie e sua arma Red Ryder BB salvando Flash de Ming, interpretados por Paul Hubbard e Colin Fox, respectivamente. Infelizmente, todas as gravações dessa cena desapareceram. Por fim, a comédia *Ted* (2012), apresenta Sam Jones, que aparece no personagem tanto como si mesmo quanto como Flash Gordon, repetindo o papel na sequência, *Ted 2* (2015).

2.5 - Romances

A tira de Flash Gordon foi adaptada para uma série de livros, publicada pela Whitman Publishing Company, em 1934, numa série chamada "Big Little Books". Trata-se de uma adaptação extremamente fiel, e a cada página de texto, a página oposta é ilustrada. Foram, ao todo, 14 edições, entre 1934 e 1948. Os títulos foram: *Flash Gordon on the Planet Mongo* (1934), *Flash Gordon and the Monsters of Mongo* (1935), *Flash Gordon and the Tournaments of Mongo* (1935), *Flash Gordon and the Witch Queen of Mongo* (1936), *Flash Gordon vs. the Emperor of Mongo*" (1936), *Flash Gordon in the Water World of Mongo*

(1937), *Flash Gordon in the Forest Kingdom of Mongo* (1938), *Flash Gordon and the Perils of Mongo* (1940), *Flash Gordon and the Tyrant of Mongo* (1941), *Flash Gordon and the Ice World of Mongo* (1942), *Flash Gordon and the Ape Men of Mor* (1942), *Flash Gordon and the Power Men of Mongo* (1943), *Flash Gordon and the Red Sword Invaders* (1945), *Flash Gordon in the Jungles of Mongo* (1947), e *Flash Gordon and the Fiery Desert of Mongo* (1948), não publicados no Brasil.

Em 1936, Grosset & Dunlap publicaram *Flash Gordon in the Caverns of Mongo* creditando Alex Raymond como autor, entretanto, Doug Murray afirmou que o romance "foi quase certamente escrito por um ghost writer".

A editora Avon Books também lançou uma série de seis livros, voltados para o público adulto, em 1973: *The Lion Men of Mongo*, *The Plague of Sound*, *The Space Circus*, *The Time Trap of Ming XIII*, *The Witch Queen of Mongo* e *The War of the Cybernauts*. Mais uma vez, apesar de Alex Raymond constar como autor das obras, os três primeiros foram escritos pelo escritor de ficção científica Ron Goulart, com o pseudônimo "Con Steffanson", e os outros foram escritos por Bruce Cassiday, com os nomes de "Steffanson" e "Carson Bingham".

Figura 24: Montagem contendo as seis capas da Avon Books

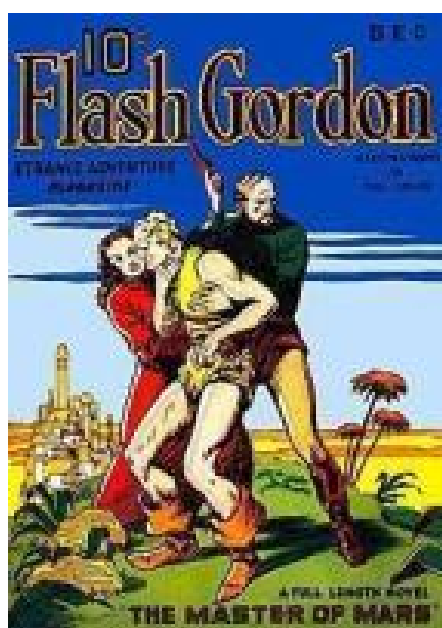


Fonte: Montagem nossa.

Após o lançamento do Filme, em 1980, a Jove Publications, nos Estados Unidos, e a New English Library, no Reino Unido, publicaram um romance baseado no filme, escrito por Arthur Byron Cover. Ainda em 1980, a Tempo Books comercializou uma série de livros, que, embora mantivessem os nomes das personagens, não mantinham a fidelidade a nenhum outro aspecto da obra de Alex Raymond.

Em 1936, Harold Hersey publicou o que viria a ser um item raro, que despertaria o interesse dos colecionadores de revistas: Um romance do famoso herói, intitulado *The Master of Mars* (O Mestre de Marte), em uma edição da *Flash Gordon Strange Adventure Magazine*.

Figura 25: Flash Gordon Strange Adventures



Fonte: Flash Gordon Strange Adventures, 1936.

O livro foi escrito por James Edison Northford, e, embora fosse uma adaptação livre das tiras, as ilustrações remetem ao estilo característico de Alex Raymond, o que conquistou os colecionadores. Ao final, o livro mencionava uma segunda edição, *The Sun Men of Saturn* (Os Homens Sol de Saturno), mas não houve público para que o lançamento se efetivasse.

2.6 - Flash Gordon no Brasil

A primeira vez que "Flash Gordon" foi publicado no Brasil foi com o título *Flash Gordon no Planeta Mongo*. A tira estreou no Suplemento Infantil do jornal *A Nação*, no Rio de Janeiro, em 28 de março de 1934. A partir do número 15, o Suplemento passou a ser

publicado de forma independente e recebeu o nome de Suplemento Juvenil, e uma encadernação própria da obra só foi publicada em 1937, pela editora Ebal, uma edição de luxo com capa vermelha, que reunia as primeiras 60 pranchas - conforme publicadas nos Suplementos. Foram realizadas três tiragens de 5.000 exemplares cada, e todos foram vendidos com grande sucesso. Em 1973, Adolfo Aizen, fundador da editora Ebal e do Suplemento Juvenil, figura pública que desempenhou um papel fundamental na popularização dos quadrinhos no Brasil, lançou uma edição comemorativa dos 40 anos da personagem, republicando o álbum de 1937 com uma nova capa desenhada pelo mesmo artista, Antônio Monteiro Filho, com fundo azul. Em 1987, a Ebal relançou essa edição para marcar os 50 anos da publicação. A Ebal se tornou uma das editoras mais influentes do país na época, e foi responsável por diversos lançamentos importantes, especialmente no campo das HQs.

Em maio de 1938, foi lançado o livro *Flash Gordon no Reino das Cavernas*, o primeiro volume da Biblioteca Mirim, que era a versão brasileira dos Big Little Books, conhecidos como "tijolinhos". E em agosto de 1939, "Flash Gordon" começou a ser publicado em *O Globo Juvenil*, um encarte do jornal de Roberto Marinho que havia adquirido os direitos dos personagens distribuídos pelo King Features Syndicate no Brasil. Em 1973, a Ebal lançou uma edição especial de "Flash Gordon no Planeta Mongo". No ano seguinte, em 1974, a Ebal lançou outro volume especial, *Flash Gordon no Reino das Cavernas*, republicando as páginas dominicais que haviam sido publicadas no Suplemento Juvenil entre 4 de junho de 1935 e 9 de junho de 1936. Em 1991, a L&PM Editores lançou um álbum com as tiras diárias escritas por Harvey Kurtzman e desenhadas por Dan Barry. Em 2003, foi anunciado que a editora Opera Graphica publicaria um álbum nos moldes dos produzidos pela Ebal, mas o projeto não se concretizou. Em 2010, o álbum foi finalmente publicado pela Editorial Kalaco, de Franco de Rosa, ex-proprietário da Opera Graphica. Em 2015, a Ediouro, através do selo Pixel Media, lançou *Flash Gordon no Planeta Mongo*, baseado na edição da Titan Books. E em abril de 2016, a Mythos Editora trouxe *Kings Watch – Defensores da Terra*.

3 – Observações sobre a tradução de Flash Gordon no Planeta Mongo publicada pela Editora EBAL (Editora Brasil-América Limitada)

A edição de *Flash Gordon no Planeta Mongo* analisada neste trabalho é uma edição de luxo do Suplemento Juvenil, republicação da versão de 1973 pela Editora Ebal, com uma tiragem de 2.000 exemplares, e representa um marco na história dos quadrinhos no Brasil. O arco narrativo se refere, como já mencionado, às primeiras 60 pranchas da tira, as legendas e balões ficaram sob a responsabilidade de Osvaldo Sylveyra, em 1973. A capa é um trabalho original de Antônio Monteiro Filho, conforme a indicação de cores. O Diretor do Grande Consórcio dos Suplementos Nacionais, conglomerado ao qual pertencia o *Suplemento Juvenil*, era Adolf Aizen, figura proeminente e essencial para o desenvolvimento da cultura das Histórias em Quadrinhos em solo brasileiro, sendo um pioneiro ao trazer e adaptar HQs clássicas estrangeiras para o público brasileiro, difundindo a cultura dos quadrinhos. Todo esse contexto editorial contribuiu para a consolidação das histórias em quadrinho como forma de entretenimento e arte no país. Essa edição de luxo da Ebal, além de representar um resgate histórico da obra de Flash Gordon, também reflete a evolução das publicações de quadrinhos no Brasil. A reedição em um formato sofisticado evidencia o esforço para consolidar as HQs como um produto cultural valorizado, tanto pelo seu conteúdo narrativo quanto pelo valor artístico, solidificando a importância desse gênero na história editorial do país.

Figura 26: Capa da edição de luxo de Flash Gordon no Planeta Mongo (1973).



Fonte: Editora Ebal, 1973.

A primeira observação que merece destaque na análise da tradução é a divergência de estilos. Enquanto a versão em inglês é mais descritiva, a tradução é sucinta, sintetizando informações e eliminando nuances e descrições mais elaboradas. O texto em inglês conta como característica distintiva e marcante o uso de adjetivos, tanto para descrever indivíduos quanto para descrever ações, visando enriquecer a caracterização geral da obra. Adjetivos como “*A disheveled, wild-eyed figure*” para descrever o Dr. Zarkov, ou “*fearlessly*” para a princesa Aura, “*mighty*” para o esforço do protagonista, “*deafening*” para a explosão, e “*coldly scientific and ruthless*” para o inimigo fornecem um nível de detalhe que contribui para uma maior percepção de realismo e dinamismo. Esses adjetivos intensificam a experiência do leitor, permitindo que ele visualize com mais clareza as ações e emoções, conferindo movimento e vivacidade às cenas, que de outra forma seriam estáticas devido à natureza ilustrativa dos quadrinhos. Se, por sua vez, a imagem apresenta a composição de um cenário estático, com elementos visuais que ajudam a situar o leitor, o estilo narrativo do texto lhe confere vida, movimento, complementando o impacto emocional da narrativa. O exemplo do elevador no sétimo quadro da tira cinco ilustra essa relação.

Figura 27: Tira 05, quadro 07 (1934).

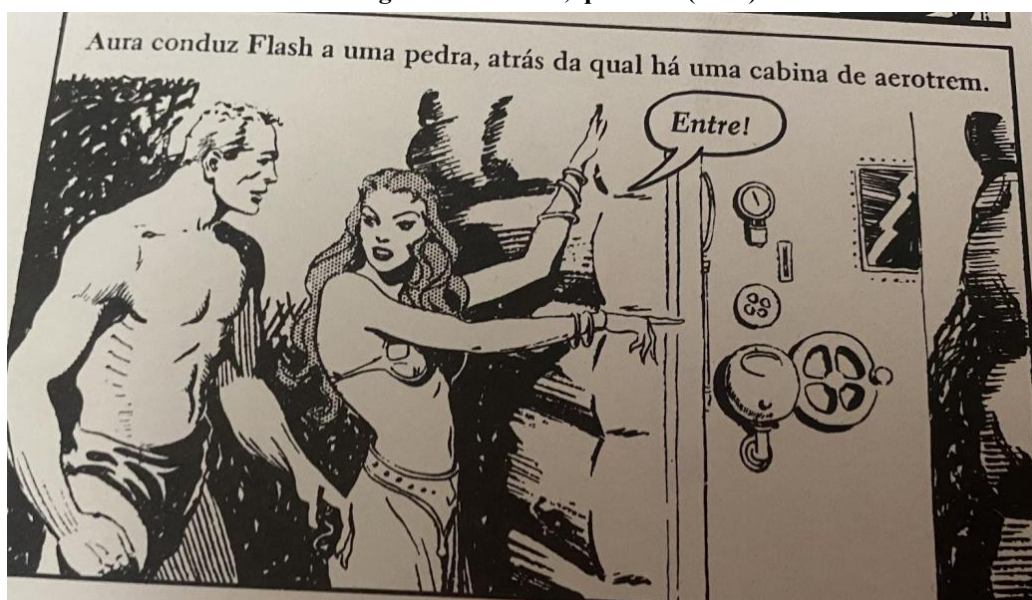


Fonte: Alex Raymond, 1934.

No recordatório: Pegando Flash pela mão, ela o guia até uma parede no lado mais distante da passagem... Ela pressiona uma pedra... A parede rola para trás, revelando um elevador!

O texto tipográfico que enriquece essa representação ao descrever o funcionamento de paredes móveis que ocultam o elevador e que, sob o comando da princesa Aura, revelam-no no momento oportuno. Essa descrição textual cria uma narrativa adicional, transformando o cenário em algo mais complexo e carregado de significados. Por meio do texto, a cena adquire camadas emocionais: as paredes móveis adicionam uma atmosfera de mistério, enquanto sua abertura controlada pela personagem imprime desesperança seguida de alívio. Essa combinação de elementos visuais e textuais guia a experiência do leitor, conferindo ritmo e intensidade à narrativa. Por outro lado, a tradução em português, ao optar por um estilo mais objetivo, reduz esse nível de detalhamento.

Figura 28: Tira 05, quadro 7 (1973).



Fonte: Editora Ebal, 1973

Observa-se que o texto do recordatório apenas diz: “Aura conduz Flash a uma pedra, atrás da qual há uma cabina de aerotrem.” Na verdade, o “aerotrem”, “rocket” no original, só apareceria no próximo quadrinho, na versão em inglês, transformando a tradução numa espécie de *spoiler*, tão condenado no meio *pop* atualmente. Essa escolha pode ser explicada por diversos fatores, como as limitações de espaço nos balões e recordatórios, que exigem maior concisão, ou por uma estratégia de adaptação cultural, buscando um estilo mais direto para atender ao público-alvo. No entanto, essa abordagem pode comprometer a imersão do leitor, diminuindo a riqueza narrativa e o dinamismo que caracterizam a obra original. Esse contraste ressalta a importância do equilíbrio entre fidelidade ao texto original e as restrições

práticas e culturais da tradução de quadrinhos. Além disso, destaca o papel do tradutor como mediador, que deve decidir o que preservar ou adaptar para manter a essência narrativa e o impacto visual da obra.

É possível notar que, diferentemente do defendido pela teoria funcionalista, que, segundo Nord (1997) é a mais adotada atualmente para a tradução de quadrinhos, visando preservar a função do texto, compreendendo-o em seu contexto sociocultural, a tradução dessa HQ parece um trabalho muito formal, ainda mais quando comparado ao texto de partida. O original apresenta elementos muito característicos dos quadrinhos, como onomatopeias, interjeições, gírias e um linguajar coloquial, que refletem o tom acessível e dinâmico típico desse gênero. Esses recursos estilísticos são usados para aproximar a narrativa de seu público, criar identificação e adicionar uma camada de naturalidade à interação entre personagens.

A versão brasileira, por outro lado, suaviza esse ar casual da narrativa, apresenta o uso de algumas expressões exageradas, e aparenta tentar tornar o texto mais “culto”. A análise da tradução da HQ evidencia uma abordagem que se afasta dos princípios defendidos pela teoria funcionalista, amplamente adotada nos Estudos da Tradução contemporâneos, especialmente no caso dos quadrinhos. Segundo Nord (1997), o funcionalismo prioriza a preservação da função do texto no contexto sociocultural do público-alvo, buscando reproduzir não apenas o conteúdo, mas também o impacto e a intenção do texto original. No entanto, no caso analisado, a tradução brasileira segue uma linha mais formal, contrastando significativamente com o estilo do texto de partida.

Essa escolha pode ter sido influenciada por diferentes fatores, como as convenções editoriais da época, o público-alvo presumido ou uma tentativa de “legitimar” o gênero dos quadrinhos no Brasil, que historicamente enfrentou preconceitos por ser visto como um entretenimento infantil ou de menor valor cultural. No entanto, essa abordagem acaba alterando a identidade textual da HQ, distanciando-a do tom casual e dinâmico do original e impondo uma leitura mais rígida ou artificial. Esse contraste ressalta o desafio de traduzir quadrinhos de forma eficaz, equilibrando a fidelidade cultural e estilística ao texto original com as demandas do público e do mercado local. Embora a formalidade possa ter sido uma estratégia consciente para adaptar o texto ao contexto sociocultural brasileiro, ela compromete a preservação do tom descontraído e do caráter visual-sonoro que são essenciais para o impacto narrativo do gênero.

Figura 29: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), quadro n°5.



Fonte: Alex Raymond, 1934.

Figura 30: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), quadro n°5.



Fonte: Editora Ebal, 1973.

No recordatório: “The scientist, dr. hans Zarkov works day and night, perfecting a device with which he hopes to save the world — His great brain is weakening under the strain.”

Ao compararmos o quadro 05 da tira n°1, é possível notar que o texto de partida poderia ser traduzido coerentemente, de maneira a preservar a função do original da seguinte maneira: “O cientista, Dr. Hans Zarkov, trabalha dia e noite para aperfeiçoar um dispositivo que ele espera ser capaz de salvar o mundo - Seu grande cérebro está enfraquecendo sob a tensão.”. A descrição do Dr. Zarkov é detalhada, apresentando informações específicas sobre sua profissão, o dispositivo que ele está desenvolvendo, e o impacto da tensão sobre seu estado mental. Essa narrativa contribui para construir a imagem de Zarkov como um cientista brilhante, mas sob pressão extrema, e situa sua importância no enredo. No entanto, no texto traduzido, algumas escolhas transformam significativamente o sentido e o tom da mensagem. A expressão “grande cérebro” foi substituída por um adjetivo genérico no início da frase, “sábio”, que não é mencionado no original. Além disso, houve a omissão da profissão de Zarkov (cientista) e da referência ao dispositivo em que ele deposita sua esperança. Essas alterações tornam a tradução mais vaga e menos fiel ao texto de partida, reduzindo a riqueza de informações que contextualizam a cena e caracterizam o personagem.

Figura 31: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), quadro n°10.

Figura 32: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), quadro n° 10.



Fonte: Alex Raymond, 1934.



Fonte: Editora Ebal, 1973.

Lê-se: “Flash: What’s the idea? Put up the gun! We’re friends... / Dr. Zarkov: Friends, Bah! You’re spies! You’ve come to make my secret known to the world!-- They shall never know! — Come with me! / Narrador: A disheveled, wide-eyed figure confronts them!”

No quadro 9, pode-se observar que Flash aborda o cientista com uma expressão idiomática (gíria) que transmite irritação e frustração, ao mesmo tempo em que exige explicações sobre a situação. “*What’s the idea?!?*”, de acordo com o *The Free Dictionary*²⁵, é uma expressão utilizada para expressão irritação e/ou frustração a respeito de algo que aconteceu e inquirir o motivo por trás do acontecimento; aparenta ser uma variação de “*What’s the big idea?!?*”. Essa expressão tem nuances culturais específicas, que podem ser difíceis de traduzir literalmente, mas a equivalência na tradução – “Que é isso?” – opta por uma simplificação, que, embora capture parte da emoção de surpresa, não transmite a mesma carga de irritação e exigência presente no original. Essa adaptação suaviza o tom direto e enérgico da fala de Flash, reduzindo o impacto emocional. O pedido para que o Dr. “guarde a arma”, em português, em inglês é “*put up your gun*”, equivalente a “levante sua arma”. A resposta do Dr. Zarkov inclui uma onomatopéia, “*Bah!*”, que, de acordo com o Dicionário de Inglês de Cambridge²⁶, representa uma expressão de raiva ou desaprovação, que é omitida no texto de chegada. A onomatopéia reforça sua raiva ou desaprovação, um recurso linguístico que adiciona personalidade a personagem e contribui para sua caracterização. A omissão dessa expressão na tradução brasileira representa uma perda significativa, pois retira uma pista emocional que poderia enriquecer a compreensão do personagem pelo público. Além disso, a fala no recordatório, que, traduzida, poderia ficar “uma figura desalinhada, de olhos

²⁵ WHAT’S THE IDEA. In: The Free Dictionary. Disponível em: <<https://idioms.thefreedictionary.com/What%27s+the+idea%3F>>. Acesso em: 05/09/24.

²⁶ BAH. In: The Cambridge English Dictionary. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bah>>. Acesso em: 05/09/24.

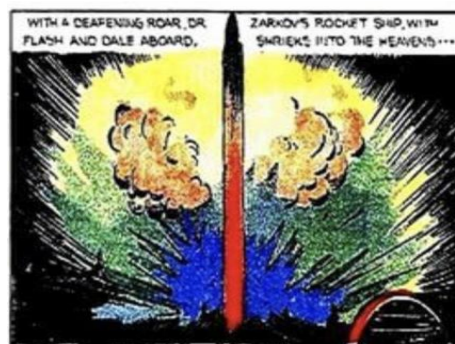
esbugalhados os confrontou”, foi completamente suprimida na versão brasileira. Essa descrição é significativa no original, pois complementa as informações visuais fornecidas pela imagem, ajudando o leitor a construir uma ideia mais detalhada da aparência excêntrica e perturbadora da personagem. Sua ausência na tradução enfraquece a atmosfera da cena, comprometendo a construção narrativa e visual.

Figura 33: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), quadro nº12.



Fonte: Editora Ebal, 1973.

Figura 34: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), quadro nº12.



Fonte: Alex Raymond, 1934.

Lê-se: *With a deafening roar, Dr. Zarkov's rocket ship, with Flash and Dale aboard, shrieks into the heavens.*

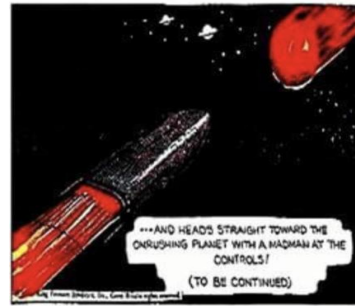
No exemplo acima a análise da disposição do texto dentro do quadro evidencia como escolhas gráficas podem influenciar a leitura e a experiência narrativa em uma HQ. Nota-se que a versão original em inglês mantém a integridade da mancha gráfica, priorizando a composição visual e a interação entre texto e imagem. A interrupção do texto pelo desenho do foguete não apenas chama atenção para a imagem, mas também contribui para criar uma atmosfera mais dramática, enfatizando o movimento e o impacto visual da cena. Na versão em inglês, a interrupção causada pelo foguete faz com que o leitor desacelere, intercalando leitura e apreciação da imagem, enquanto na versão brasileira, a fluidez da leitura é favorecida, mas à custa da tensão narrativa e do equilíbrio visual.

Figura 35: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), quadro nº 13.

Figura 36: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), quadro nº13.



Fonte: Editora Ebal, 1973.



Fonte: Alex Raymond, 1934.

Lê-se: *...And it heads straight toward the onrushing planet with a madman at the controls.*

No quadro nº 13, na versão em inglês encontramos a seguinte frase, se traduzida pelo viés funcionalista, “... E ele vai em direção ao planeta em movimento acelerado com um louco no controle”. Sua construção é direta e descritiva, mantendo um tom objetivo, e transmitindo tensão ao descrever a cena com clareza e enfatizando o perigo iminente. A versão em português é mais elaborada e estilizada, utilizando um vocabulário rebuscado ao declarar que “o projétil, em grande velocidade, voa em direção ao bólido”. O vocabulário também é mais técnico, com termos como “projétil” e “bólido”, que conferem um tom mais formal à cena. Embora estilisticamente mais refinada, essa escolha altera significativamente a função do texto original, que é mais voltada para a construção de tensão e urgência. A descrição em português, por sua vez, prioriza a estética linguística, suavizando a sensação de perigo e o impacto dramático presente no original.

Figura 37: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), quadro nº2.

Figura 38: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), quadro nº2.



Fonte: Alex Raymond, 1934.

Lê-se: *In African Jungles ton-tons roll and thunder incessantly as the howling blacks await their doom!*



Fonte: Editora Ebal, 1973.

A análise do quadro 2, torna possível inferir alguns elementos relevantes, sendo alguns deles referentes ao delicado tópico étnico, e a maneira como essa temática aparece nas culturas, através do tempo. Particularmente, a maneira como essas questões influenciam as escolhas tradutórias em obras de diferentes épocas. A versão em inglês da cena diz: “Na selva africana, os ‘ton-tons’ e trovões rufam incessantemente enquanto os negros aguardavam sua destruição”. Há um tom colonialista perceptível, preconceituoso e característico de uma visão eurocêntrica predominante em obras do período. Termos como “*african jungle*” e “*blacks*” reforçam estereótipos que exotificam o continente africano e seus povos, reduzindo-os a caricaturas generalizadas. A versão em português aparenta uma tentativa de amenizar o impacto desse discurso. A substituição de “selva” por “aldeia” e de “negros” por “indígenas” revela um esforço de adaptação linguística e cultural, buscando atenuar o preconceito evidente na formulação original. Contudo, essa adaptação não elimina completamente o problema, já que a troca de termos não resolve as representações estereotipadas ou a visão simplista e homogênea dos povos africanos, mas apenas transfere os conceitos para outras palavras. A escolha por “indígenas” no lugar de “negros” pode levantar questões sobre a precisão histórica e geográfica, já que esse termo se refere geralmente aos povos originários das Américas, e não à população africana, e também ao preconceito e colonialismo dirigido a comunidades indígenas.

Figura 39: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), tira nº 3, quadro nº10.



Fonte: Alex Raymond, 1934.

Lê-se: Ming: *The Youth seems to desire physical combat - Very well, take him to the arena.* / Flash: *I'll come back! And when I do... Watch out!*

Figura 40: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira nº 3, quadro nº 10.



Fonte: Editora Ebal, 1973.

A observação da tira 3, quadro 10, destaca as diferenças sutis de registro e tom entre o texto original e sua tradução, revelando escolhas estratégicas feitas pelo tradutor. Na versão em inglês, Ming utiliza a expressão formal e obsoleta “*the youth*” para se referir a Flash Gordon, um termo que transmite um certo distanciamento e desdém, apropriado à postura altiva de um vilão clássico. Na tradução para o português, no entanto, Ming opta por chamar Flash de “o amigo”, um termo mais informal e aparentemente contraditório, considerando que as personagens não se conhecem previamente e estão em uma relação de antagonismo. Outra mudança notável ocorre na fala de Flash. No texto original, ele diz: “*I’ll come back! And when I do... Watch out!*”, “Eu voltarei! E quando eu voltar... Cuidado!”, transmitindo uma ameaça direta e lacônica, enquanto na versão traduzida, Flash adiciona o insulto “bandido” quando se refere a Ming, tornando o tom mais agressivo, partindo para uma ofensa ao caráter de seu opositor. Essa inserção intensifica a hostilidade da interação e reforça o antagonismo entre os personagens, algo que não está explícito no texto original. A frase final de Flash apresenta uma adaptação interessante: ambas as falas são encerradas com uma ameaça, o original utiliza “*watch out*”, a tradução “espere só”. Embora as frases não sejam “equivalentes” em seu sentido literal, quando analisado o contexto e sua função, ambas as versões cumprem a proposta narrativa de evidenciar a tensão e a animosidade entre as duas personagens. Embora haja divergências em termos de literalidade, a função principal do diálogo, criar um clima de hostilidade e ameaça entre Ming e Flash, é mantida.

Figura 41: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), tira nº 06, quadros nº 1-5.



Fonte: Alex Raymond, 1934

Num panorama geral, a maneira de Ming se expressar no texto original é uma construção formal e pouco expressiva, sempre em tom de comando e na maioria das vezes raivosa, possivelmente numa tentativa de demonstrar sua rigidez e esforço para ser percebido como uma figura de autoridade, demonstrando constante ira e descontentamento, criando a impressão de alguém com pouco ou nenhum controle emocional, além de afastá-lo do público, que naturalmente deveria se identificar com Flash Gordon. Já a personagem de Flash utiliza um linguajar mais casual, contemporâneo à época, é muito expressivo e repleto de coloquialismos e interjeições, provavelmente para apresentá-lo como um jovem alegre, engraçado e agradável, acessível e carismático com valores morais fortes e bem definidos, por quem o público teria empatia. Gordon se enquadra no típico arquétipo de herói americano da época, o *underdog*, vira-lata, que, apesar de encontrar-se em desvantagem estratégica, possui a esperteza e o carisma suficientes para livrá-lo de qualquer situação de perigo, bem como a superioridade moral em qualquer situação. É um estereótipo que dialoga diretamente com as expectativas do público estadunidense de 1930.

Figura 42: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira n° 06, quadros n° 1-5.



Fonte: Editora Ebal, 1973

De maneira muito peculiar, a versão brasileira procura fazer o mesmo, de maneira oposta: Ao apresentar Flash como um herói mais culto e comedido do que a versão estadunidense, e tornar a narração no recordatório mais formal, pode-se especular uma tentativa consciente de reposicionar os quadrinhos no Brasil, e atingir um público diferente do almejado pelos quadrinhos nos Estados Unidos. Isso se alinha a uma estratégia editorial comum no país durante o período, que buscava afastar os quadrinhos de sua associação com cultura de massa e aproximá-los de um público mais elitizado. Tornar Flash um personagem mais culto e discreto reforça essa intenção de atrair leitores que valorizassem a sofisticação, enquanto a escolha de reduzir a formalidade de Ming pode ser interpretada como uma estratégia de descredibilizá-lo, diminuindo sua posição de poder e antagonismo em relação ao herói. Além disso, a narração nos recordatórios da tradução brasileira também adota um tom mais formal, o que complementa essa tentativa de conferir maior seriedade e prestígio ao texto. Assim, enquanto o original americano dialogava diretamente com a cultura pop e os valores da época, a adaptação brasileira parece reinterpretar o material com o objetivo de atender a um público específico, moldando os personagens e a narrativa de acordo com as expectativas e sensibilidades de um mercado diferente. Essa mudança evidencia como as traduções de quadrinhos não apenas adaptam palavras, mas recriam o ethos das obras, ajustando-o ao contexto sociocultural em que serão consumidas, refletindo as prioridades editoriais e as sensibilidades culturais de um Brasil que buscava legitimar os quadrinhos como forma de arte e atrair novos públicos para este meio.

Semelhantemente, podemos perceber uma grande diferença entre original e tradução na saga inicial da Princesa Aura, representada nas tiras 04, 05 e 06. A construção narrativa da

saga reflete um padrão complexo de ambiguidade moral e dinamismo na caracterização feminina, especialmente dentro do contexto das narrativas pulp dos anos 1930, que frequentemente oscilavam entre a idealização e o temor em relação à feminilidade. Aura é introduzida como uma figura de contraste, ao mesmo tempo cúmplice e opositora das ações de seu pai, o Imperador Ming. Inicialmente, sua intervenção em favor de Flash, ao protegê-lo da ira de Ming, pode ser interpretada como um gesto altruísta e indicativo de um conflito interno, uma tentativa de subverter a figura autoritária e cruel do pai. No entanto, a evolução de sua narrativa a posiciona como uma antagonista secundária, refletindo uma complexidade psicológica que vai além dos estereótipos tradicionais. Ela é apresentada como uma figura corajosa, autônoma, capaz de pensar por si mesma e sentir suas próprias emoções que não se resumem a amor e medo, como era o caso de caracterizações simplistas da figura feminina, demonstrando uma força de vontade e personalidade suficientes para colocá-la como opositora direta de ambos, protagonista e antagonista da narrativa.

A relação de Aura e Flash ilustra um tema recorrente nas histórias da época: a tensão entre desejo e controle, embora a dinâmica da relação em si seja subvertida, já que a personagem feminina é geralmente o alvo do desejo e vítima do controle, e não ao contrário. O interesse de Aura por Flash rapidamente se transforma em um sentimento de posse, revelando traços herdados de Ming, como a busca por domínio e a incapacidade de lidar com rejeição. Nesse sentido, ela funciona como um espelho do pai, com seu afeto desviado para uma obsessão que a coloca em uma posição de conflito direto com o protagonista. Essa transformação reforça a ideia de que a linha entre heroísmo e vilania pode ser tênue, dependendo das escolhas e motivações dos personagens. Culturalmente, essa construção também reflete o início de uma mudança nos valores e nas dinâmicas de poder da época em que a obra foi criada, demonstrando um princípio de emancipação feminina nos quadrinhos. Sua dualidade, como salvadora e potencial captora, acrescenta camadas à trama, enriquecendo o drama e o conflito central em torno de Flash, e criando um ar de mistério em suas participações futuras: Sua afeição por Flash ganhará a batalha contra sua obsessão?

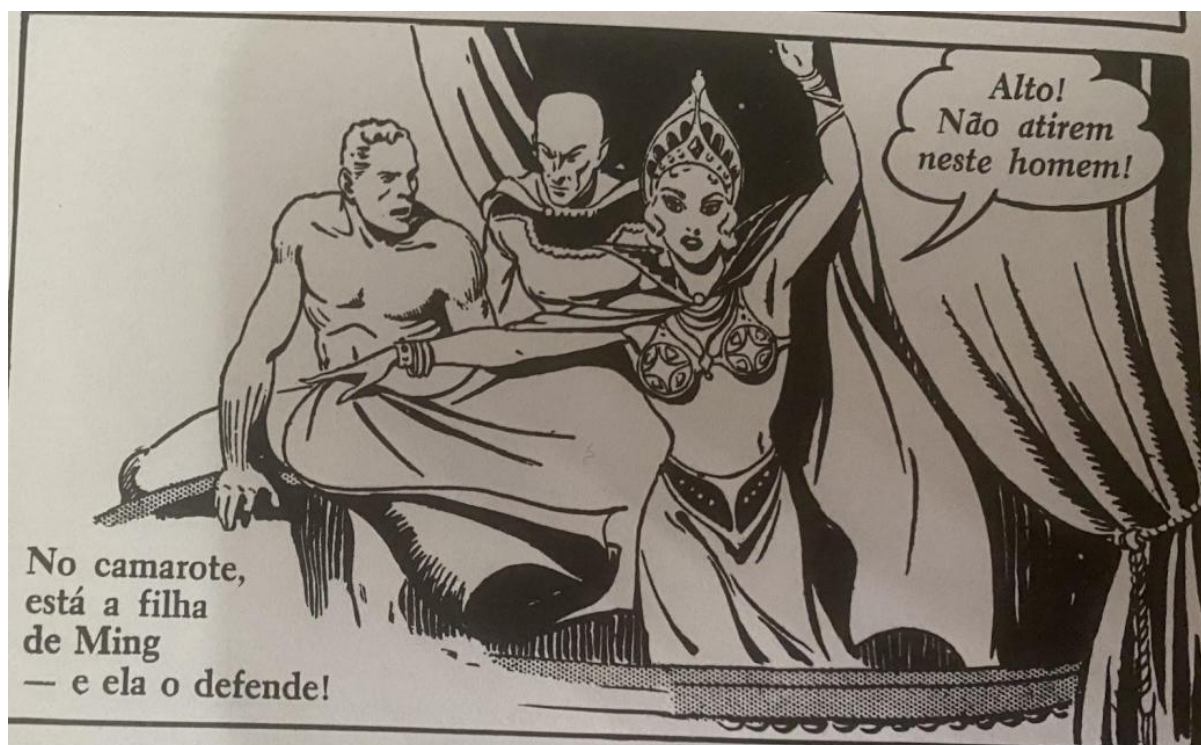
Figura 43: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), tira nº 04, quadros nº 7-12.



Fonte: Alex Raymond, 1934

Primeiramente, no quadro 9, Flash, fugindo de um ataque, pula num camarote, onde Aura assistia ao combate brutal entre o protagonista e os homem-macaco de Ming. Esse detalhe já destaca um traço peculiar da personagem: seu gosto macabro pela violência e sua inclinação para situações de conflito e tensão, características que a afastam do arquétipo de donzela tradicional e a posicionam como uma figura ambígua e fascinante. O texto original coloca Aura num papel de proeminência ao dizer que ela “se arremessa na frente dele!” para protegê-lo dos tiros de metralhadora [*She flings herself in front of him!*], com um ponto de exclamação para indicar surpresa e urgência. Ao se interpor entre Flash e os tiros de metralhadora, Aura não apenas demonstra coragem, mas também sua devoção intensa ao protagonista, que extrapola as fronteiras de um interesse amoroso comum e revela um apego obsessivo. A declaração que segue, “Se vocês matarem esse homem, também devem me matar!”, reforça esse vínculo emocional ao atrelar sua própria vida à de Flash, criando um momento de tensão dramática que evidencia sua lealdade, mas também seu desejo de controle.

Figura 44: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira nº 04, quadro nº 9.



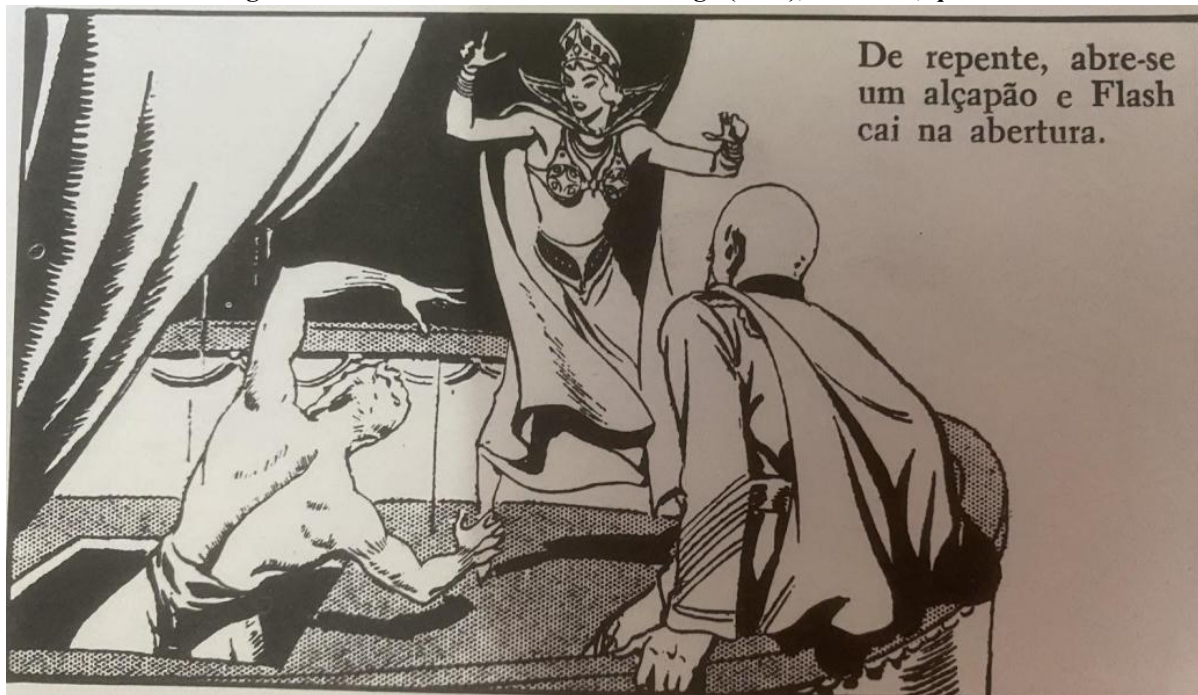
Fonte: Editora Ebal, 1973

Na tradução brasileira, percebe-se uma simplificação gigantesca do material linguístico. Aura “defende” Flash, e ordena: “Alto! Não atirem neste homem!”. Essa escolha traduz um tom de comando mais contido, uma reação mais racional, que pode ser interpretada como um ato ético ou humanitário, e não um apelo apaixonado. Esse tipo de simplificação é problemática, pois impacta a percepção da personagem e o peso da cena, diminuindo a intensidade e o envolvimento do espectador com o conflito.

No quadro 10, a descrição no recordatório utiliza uma linguagem direta e dinâmica para narrar os acontecimentos: “*A trap door opens! Flash falls through! The princess screams!*”. O termo *trap door* remete a uma portinhola discreta ou escondida, frequentemente utilizada para acessar lugares ocultos, como passagens secretas, porões ou sótãos, conferindo um tom de mistério e imprevisibilidade à cena. Esse detalhe sobre a *trap door* é significativo para a interpretação do momento. A estrutura narrativa e visual sugere que a abertura da passagem não foi provocada diretamente por Aura. Sua reação de gritar quando Flash cai reforça a ideia de surpresa e confusão por parte da princesa, afastando a hipótese de que ela tenha premeditado o ato. A cena, portanto, cria tensão ao destacar a imprevisibilidade da situação e o desconhecimento de Aura sobre os eventos, o que pode contribuir para um clima de desconfiança ou perigo iminente. Esse recurso, comum em histórias de aventura, utiliza elementos físicos como a *trap door* para movimentar a narrativa, criando um ponto de virada

que reforça o suspense. A reação de Aura também contribui para o desenvolvimento de sua caracterização, apresentando-a como alguém que, ao menos neste momento, está emocionalmente envolvida e possivelmente alheia às maquinações que colocam Flash em perigo.

Figura 45: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira nº 04, quadro nº 10.



Fonte: Editora Ebal, 1973

Já na tradução, a cena do quadro 10 sofre uma simplificação que altera significativamente sua dramaticidade e o impacto narrativo, e diminui o peso simbólico da cena, afetando a construção do suspense e o impacto no leitor. Enquanto na versão original a sequência é descrita de forma detalhada e dinâmica em três frases: “*A trap door opens! Flash falls through! The princess screams!*”, na tradução, há uma condensação que reduz tudo a uma única frase, sem qualquer menção ao grito de Aura. Essa escolha narrativa deixa a interpretação dos acontecimentos exclusivamente a cargo da imagem e da imaginação do leitor, enfraquecendo o envolvimento emocional que a descrição original buscava provocar. Além disso, a tradução utiliza apenas o ponto final como recurso de pontuação, eliminando o uso de exclamações que, no original, intensificam o senso de urgência e emoção da cena. O resultado é uma versão que carece da tensão e da energia presentes na versão em inglês. O grito de Aura, que na narrativa original serve para reforçar sua surpresa e possível

preocupação com Flash, é completamente omitido, o que pode levar a uma leitura mais fria ou ambígua do papel da personagem nesse momento.

Figura 46: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira nº 04, quadros nº 11- 12.



Fonte: Editora Ebal, 1973

Nos quadros 11 e 12 vemos Aura lutando contra os desejos de seu pai e se aventurando perigosamente, para seguir o mesmo destino de Flash. Ela se liberta das mãos de seu guarda e salta para o “Poço dos Horrores” sem hesitar, o que sugere que ela está disposta a enfrentar a ira de Ming para estar ao lado de Flash. A descrição “*Twisting herself free of the clutching hands of her escort, she leaps into the opening... and unflinchingly hurtles after Flash Gordon into ‘the hole of horrors’*” transmite a ideia de uma ação impulsiva, movida por um desejo de aventura ou até uma necessidade emocional de estar ao lado de Flash. Não fica claro se Aura sabia o que os aguardava ao pular no “Poço dos Horrores” com Flash, deixando aberto a interpretação se ela estava seguindo Flash cegamente ou se estava ciente do perigo que os aguardava.

Figura 47: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira nº 05, quadros nº 05-06.



Fonte: Editora Ebal, 1973

Na tira 05, quadros 5 e 6, a versão em inglês transmite uma imagem ativa e heróica de Aura, descrevendo-a como alguém que enfrenta os monstros de forma corajosa e direta, e não alguém que espera a figura masculina salvá-la. A descrição: *“They make it! The great beasts charge the princess raises her arm... the monsters hesitate... fearlessly she rushes at them! The dragons slide back into the water!”*, enfatiza a proatividade da princesa observando-se que nesses dois quadros as ações são completamente dela, sem necessitar da assistência do protagonista, que novamente é salvo por ela. Também enfatiza sua coragem ao usar o adjetivo *“fearlessly”* para descrevê-la como uma personagem valente, que não hesita diante do perigo e se coloca na linha de frente para proteger Flash. Tudo isso se desvia bastante do padrão exibido por figuras femininas na mídia na época da publicação. Em português, Aura perde grande parte dessa ênfase em sua coragem e proatividade. A versão brasileira opta por uma abordagem mais neutra: Aura apenas “ordena aos monstros que se afastem”, sem menção a seu ímpeto e coragem, o que diminui o impacto da cena. A ação é retratada de maneira mais impessoal, o que suaviza a imagem da princesa, e reduz a energia da cena. Essa diferença de tratamento pode mudar a percepção do papel de Aura na história: na versão original, ela é um símbolo de coragem e agência, enquanto na versão brasileira ela se torna mais uma figura de autoridade, menos associada à ação direta e mais à capacidade de comandar a situação.

A diferença no tratamento da personagem Aura nas versões em inglês e português pode, de fato, refletir uma visão cultural mais ampla sobre o papel das mulheres nas histórias de aventura, muitas vezes limitadas a arquétipos tradicionais, como o da donzela em perigo. Historicamente, as mulheres foram frequentemente retratadas como figuras passivas, cujo papel se resumia a ser resgatadas ou a exercer uma função de apoio aos protagonistas masculinos, muitas vezes sendo sacrificadas na narrativa para servirem como motivação para o crescimento e/ou ponto de reviravolta na vida da personagem masculina. Esse estereótipo está intimamente ligado ao preconceito de gênero, que infelizmente, ainda influencia a representação feminina em diversas mídias. A diminuição da proatividade e da coragem de Aura na versão em português pode ser vista como uma manifestação desse preconceito no Brasil, país onde a violência de gênero ainda está muito presente nos tempos atuais. A tradução, ao optar por uma descrição mais neutra e menos enfática sobre a coragem da personagem, parece seguir uma visão mais restrita e tradicional do papel feminino, em que a mulher não é vista como uma figura autônoma e ativa, mas como alguém que deve ser protegida ou que se limita a ordenar ou comandar de uma posição secundária. Essa abordagem reflete uma dificuldade em desafiar uma visão unilateral da mulher, ao invés de

reconhecê-la como um ser capaz de virtudes como coragem, lealdade e até auto-sacrifício, qualidades que tradicionalmente eram atribuídas apenas aos personagens masculinos. A ausência do adjetivo *fearlessly* (destemidamente) e a modificação da ação para algo mais autoritário e menos impulsivo podem ser vistas como uma forma de minimizar a autonomia e a força da personagem, e ao mencionar seu título como princesa limitar sua força a uma questão apenas política, com seu poder derivado do poder de seu pai, o Imperador Ming, um homem. Essa tendência de suavizar a imagem das mulheres, especialmente nas traduções e adaptações de obras populares, exemplifica a dificuldade em perceber a mulher como protagonista plena e independente, uma visão que, com o tempo, vem sendo desafiada, mas que ainda se faz presente em muitas práticas culturais e de mídia.

Como já mencionado anteriormente, no quadro 07, quando Aura conduz Flash até uma parede secreta e revela um elevador, fica evidente que ela possui um conhecimento profundo do local e de seus segredos. O original descreve da seguinte forma: “*Taking Flash by the hand, she leads him to a wall at the far end of the passage... She presses a stone ... The wall rolls back, revealing an elevator!*”, “Tomando Flash pela mão, ela o guia até uma parede no fundo da passagem... Ela pressiona uma pedra... A parede rola para trás, revelando um elevador”, demonstrando que ela não apenas sabia onde estavam, mas também como sair de lá. É saindo desse elevador que Aura executa seu plano de sequestro, prendendo Flash dentro de um foguete para impedi-lo de se aproximar de Dale Arden. A ação de pressionar uma pedra para abrir a passagem revela não apenas que ela sabia onde estava, mas também que tinha um plano em mente. Esse momento sugere que, longe de ser uma simples seguidora, Aura é uma personagem inteligente e estratégica, com controle sobre a situação. Esse conhecimento prévio e a capacidade de guiar Flash para um ponto específico indicam que sua aventura no “Poço dos Horrores” não era tão desinformada quanto poderia parecer inicialmente. Na sequência, ao usar o elevador para implementar seu plano de sequestro, Aura revela suas intenções: impedir que Flash se aproxime de Dale Arden, o que adiciona uma camada de complexidade à sua personagem. Ela não é apenas uma vítima das circunstâncias, mas uma figura com objetivos próprios e manipulação cuidadosa das situações para alcançá-los. Em português, novamente a tradução se mostra menos expressiva, tanto em sua descrição, quanto no uso da pontuação.

Figura 48: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira nº 05, quadro nº 09.



Fonte: Editora Ebal, 1973

No quadro 09, o comportamento de Aura revela uma reviravolta dramática em sua relação com Flash, marcando a traição que subverte qualquer expectativa de altruísmo que sua coragem anterior pudesse ter gerado. Ao declarar: “*Now! You are mine! Dale [sic] ardan shall not have you! I shall hold you here until she becomes my father’s bride!*”, Aura assume abertamente sua intenção de manipular e controlar Flash, movida por um sentimento possessivo, e sua rivalidade com Dale Arden, dando a outra personagem feminina um papel mais ativo na trama. O texto do recordatório reforça esse ato de traição ao descrever suas ações subsequentes: “*Telling flash he will be secure against the wrath of her father, the emperor, she bids him enter the ship. – he does – she slams the door and bolts it!*”. Aqui, Aura utiliza a promessa de segurança contra a ira de seu pai como uma forma de enganar Flash, conduzindo-o a bordo da nave apenas para trancá-lo dentro dela. A sequência evidencia sua habilidade em manipular situações e pessoas para atingir seus próprios interesses, transformando-a em uma figura ativa na trama, que não se limita a uma posição passiva ou dependente. Essa complexidade, ao mesmo tempo que humaniza a personagem, também a afasta de arquétipos simplistas, mostrando-a como uma mulher que, apesar de suas contradições, age de acordo com seus próprios desejos e estratégias, independentemente das consequências.

Figura 49: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira nº 06, quadro nº 01.



Fonte: Editora Ebal, 1973

No desfecho da saga, a versão original em inglês reforça o conflito emocional e a determinação de Aura ao ser levada, presumivelmente contra sua vontade, à presença de seu pai irado. A utilização da voz passiva “*Aura is brought before her enraged father*” implica que ela foi forçada a confrontá-lo. Ao se recusar a revelar a localização de Flash, ela diz: “*I am sorry, father, but I love him! I cannot tell you where I have hidden him!*”. Aqui, Aura não apenas admite seus sentimentos intensos de amor por Flash, mas também assume plena responsabilidade por suas ações, ao confessar que foi ela quem o escondeu. Essa fala demonstra uma mistura de coragem, lealdade e desafio, destacando sua disposição em enfrentar as consequências de suas ações por amor. Na tradução para o português, nuances importantes são diluídas. Ao invés de ser “levada” à presença do pai, Aura simplesmente “vai”, o que elimina a sugestão de relutância ou coerção. Sua declaração de afeto é suavizada: ela afirma que “gosta” de Flash, não que o “ama” e ela afirma apenas que não pode revelar onde ele está, sem qualquer menção ao fato de que ela foi a responsável por escondê-lo.

Enquanto Dale faz o papel de donzela em perigo, constantemente sequestrada e presa, o papel de Aura permanece de rebeldia, autenticidade e força, salvando frequentemente a Flash e a si mesma, e despertando admiração e antagonismos por onde passa, seja entre os homem-leão, homem-marinho, entre os monstros da natureza e os soldados de seu próprio pai. Aura é a personificação da heroína que salva a si mesmo e seus pares, porém também é a encarnação da vilã que desconsidera a vontade daqueles que estão ao seu redor.

Figura 50: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), tira nº08, quadro nº04 .



Fonte: Alex Raymond, 1934

A caracterização de Flash Gordon no texto original foge aos arquétipos tradicionais do herói estóico e infalível, oferecendo uma representação mais humana e acessível. Embora ele ainda assuma o papel de protagonista e líder, Flash é frequentemente mostrado como vulnerável, expressando emoções como dor física, insegurança e medo de falhar. Essa vulnerabilidade não o diminui como herói, mas o torna mais identificável ao público, reforçando a ideia de que coragem não é a ausência de medo, mas a superação dele. Essa humanização se manifesta em suas falas e comportamentos: Flash utiliza interjeições e um linguajar coloquial, aproximando-o da realidade do homem médio da época. Essas expressões não só ajudam a criar empatia com o leitor, mas também contrastam com a solenidade de outros personagens, como Ming ou Aura, destacando Flash como um “herói do povo”. Interjeições como “*Good Heavens*” ou “*Great Scott*” para expressar choque ou surpresa são comuns na obra. Sua linguagem despreziosa e direta contribui para a construção de uma figura jovial e dinâmica, em oposição a uma masculinidade rígida ou distante. Um exemplo emblemático dessa abordagem ocorre no quadro acima, quando Flash diz: “*Boy, that was a close shave! I... I’m shaking like a leaf!*”. Essa fala ilustra sua humanidade e vulnerabilidade, ao admitir abertamente seu medo e o impacto de uma situação perigosa. Em vez de manter uma fachada de invencibilidade ou frieza, Flash reconhece suas emoções. A metáfora simples e visual de “*shaking like a leaf*” (tremendo como uma folha [ao vento] ou tremendo como

vara verde, se adaptarmos seu sentido) reflete sua conexão com uma linguagem que o leitor pode facilmente compreender e relacionar à sua própria experiência. Além disso, Flash frequentemente depende de seus aliados para escapar de situações de perigo ou superar desafios. Esse aspecto subverte parcialmente a ideia do herói solitário e autossuficiente, mostrando que sua força não está apenas em suas habilidades físicas, mas também em sua capacidade de colaborar e confiar nos outros. Essa dinâmica torna suas vitórias mais coletivas e reforça uma mensagem de interdependência, onde o herói é apenas uma peça em um grupo maior.

Figura 51: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira n° 08, quadros n° 04.

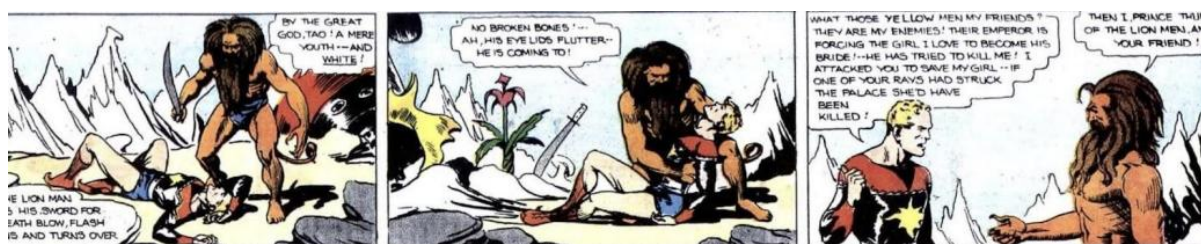


Fonte: Editora Ebal, 1973

A tradução brasileira de *Flash Gordon no Planeta Mongo* publicada pela editora EBAL (1973) frequentemente suaviza ou omite elementos que destacam a vulnerabilidade ou o esforço físico e emocional do herói. Um exemplo claro ocorre na saga em que Flash e a princesa Aura enfrentam o Poço dos Horrores. No texto original, a narrativa enfatiza a dor e o esforço quase sobre-humano de Flash ao salvar Aura: “*Gripping the pipe firmly, Flash catches the falling princess. He gasps with pain as the shock almost tears his arm from its socket!*”. Essa descrição detalhada não apenas comunica a intensidade do momento, mas também humaniza Flash ao mostrar que ele sente dor e é afetado fisicamente por seus atos

heroicos. Em contrapartida, na versão traduzida, Flash simplesmente “ampara” a princesa, sem qualquer menção ao impacto ou ao esforço envolvido. Esse padrão continua no quadro seguinte, em que o texto original descreve o esforço hercúleo de Flash para se equilibrar no cano: “*With a mighty effort Flash pulls himself to a standing position on the pipe. Beads of cold perspiration glisten on his body, as he beholds... The hideous water dragons of Mongo!*”. Aqui, mais uma vez, o texto reforça o aspecto físico desafiador do momento, com destaque para o suor frio em seu corpo, simbolizando o esforço e a tensão diante do perigo iminente. Já na tradução, esse trecho é simplificado para: “Flash segura a jovem pela cintura, e ambos ficam a salvo dos dragões de Mongo, que saltam para devorá-los!”. Ao omitir essas expressões de vulnerabilidade, a tradução brasileira aproxima Flash de um estereótipo mais tradicional de herói inabalável, em contraste com a versão original, que o apresenta como alguém que sente dor, enfrenta seus limites e supera desafios com esforço e determinação. A tradução privilegia uma figura idealizada, menos complexa e emocionalmente acessível.

Figura 52: Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934), tira nº 07, quadros nº 1-3.



Fonte: Alex Raymond, 1934

O encontro entre Flash e Thun, príncipe dos homens-leão, apresenta um outro ponto polêmico relevante para a compreensão da obra. O momento revela elementos de caracterização racial e cultural que refletem tanto os estereótipos da época quanto a construção de alteridades fictícias no universo de Flash Gordon. Na versão original em inglês, os cidadãos do império de Ming são descritos como “*yellow men*”, uma expressão que remete diretamente a representações racistas e reducionistas do leste asiático, comuns na cultura popular do início do século XX. Essa terminologia, além de alinhar os habitantes do império de Ming à visão ocidental estereotipada dos asiáticos, reforça uma dicotomia racial clara ao descrever Flash como “*white man*”. Tudo isso aliado ao nome do imperador, Ming, e sua caracterização como um homem amarelo, sem cabelos, com olhos puxados e um cavanhaque, características frequentemente associadas a monjes e mestres em artes marciais tradicionais na cultura de diversos países do leste asiático.

Figura 53: Imperador Ming, Flash Gordon no Planeta Mongo, original (1934).



Fonte: Alex Raymond, 1934

A própria figura do imperador é uma construção que reflete os estereótipos raciais e culturais amplamente difundidos no início do século XX, especialmente no Ocidente. Seu nome, Ming, é uma referência explícita à dinastia Ming da China, período do governo imperial chinês que durou de 1368 a 1644, frequentemente referenciado no ocidente. Provavelmente com o intuito de evocar um imaginário orientalizado associado ao poder, à opulência e, frequentemente, ao despotismo. Sua caracterização física, sendo descrito como um homem amarelo, sem cabelos, com olhos puxados e um cavanhaque, reforça essa associação, utilizando traços estereotipados que remetem a figuras de monges e mestres de artes marciais tradicionais, elementos simbólicos frequentemente associados ao leste asiático. Essa representação não é apenas uma escolha estética, mas também uma forma de explorar e reforçar uma alteridade cultural que, na época, era frequentemente retratada de maneira negativa ou caricatural nas mídias ocidentais. O imperador Ming personifica o arquétipo do “vilão exótico”, cuja ameaça é amplificada por sua ligação com culturas percebidas como misteriosas e até mesmo “estranhas” ao público ocidental. Esse tipo de vilanização, comum em narrativas pulp e ficção científica do período, reflete a ansiedade colonialista e o preconceito racial que permeavam a sociedade da época, muitas vezes associando características culturais e físicas não ocidentais a perigos ou antagonismos, dando origem a um fenômeno racista denominado de medo amarelo, como mencionado no capítulo anterior. A escolha de elementos como o cavanhaque, os olhos puxados e a cabeça raspada também faz referência direta às representações de mestres de artes marciais ou figuras de sabedoria em

culturas do leste asiático, mas os ressignifica para construir uma imagem de tirania e frieza. Em vez de enaltecer ou respeitar essas tradições culturais, a obra as transforma em marcadores visuais de ameaça e opressão, consolidando a dicotomia entre Ming e Flash, que, como “*white man*”, encarna o idealizado herói ocidental.

Figura 54: Flash Gordon no Planeta Mongo (1973), tira n° 07, quadro n° 01.



Fonte: Editora Ebal, 1973

Na tradução para o português, os habitantes do império são chamados de “homens vermelhos”, o que atenua a conotação racial direta, mas ao mesmo tempo cria uma nova categorização étnica fictícia que não tem paralelos culturais claros. Outro elemento cultural significativo é a menção explícita de Thun ao “*Great god, Tao!*”, uma referência direta ao Taoísmo, uma religião e filosofia tradicional chinesa. Esse detalhe conecta o planeta alienígena onde o foguete do Dr. Zarkov caiu a uma estética orientalizada, mesmo em um contexto de ficção científica, onde esses elementos são estilizados e apropriados para criar um “exotismo” narrativo. A escolha de “Tao” como divindade não é acidental; trata-se de um termo reconhecível para as audiências ocidentais da época, mas empregado de forma superficial, sem uma compreensão mais profunda da espiritualidade ou filosofia taoista. A tradução para o português demonstra uma tentativa de adaptação cultural que busca minimizar o impacto direto de certas conotações raciais ou culturais presentes no original. No

entanto, essa adaptação não resolve a questão subjacente de como as identidades e culturas são construídas e simplificadas na obra, reforçando estereótipos e polarizações. Assim, tanto o original quanto a tradução refletem limitações na forma como representações étnicas e culturais são abordadas pela mídia e cultura popular.

A tradução brasileira de *Flash Gordon no Planeta Mongo* apresenta um padrão de simplificação que impacta significativamente a obra original, alterando tanto seu ritmo narrativo quanto a construção de seus personagens. A omissão de detalhes que destacam características marcantes de figuras como Flash e Aura compromete o ethos da história, reduzindo a complexidade emocional e subversiva que a narrativa original busca explorar. Flash, que no texto original expressa vulnerabilidade e humanidade, torna-se uma figura mais idealizada na tradução, enquanto Aura, uma personagem feminina proativa e multifacetada, perde nuances importantes que reforçam sua autonomia e coragem. Essas alterações podem ser entendidas como escolhas editoriais alinhadas ao público-alvo brasileiro dos anos 1970, com o objetivo de tornar a obra mais acessível a leitores jovens ou de evitar temas considerados inadequados para a época. Além disso, a decisão de suavizar ou omitir descrições raciais controversas, como a referência a “negros na selva” ou “pessoas amarelas,” reflete uma tentativa de ajustar o texto a sensibilidades culturais mais contemporâneas, o que pode ser interpretado como uma evolução positiva no tratamento de questões raciais. No entanto, essas mudanças também comprometem a fidelidade ao material original, especialmente no que diz respeito às dinâmicas emocionais e à tensão dramática que definem a narrativa de Flash Gordon. Assim, a tradução brasileira, embora compreensível dentro de seu contexto histórico, demonstra como as adaptações podem impactar profundamente a experiência do leitor, tanto na forma como os personagens são percebidos quanto no próprio significado da obra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da tradução de histórias em quadrinhos demonstra que esse processo transcende a mera transposição linguística, exigindo uma adaptação meticulosa que considera tanto o texto quanto os elementos visuais, além das expectativas culturais e contextuais do público receptor. A interpretação proposta sugere que a tradução de quadrinhos deve ser abordada com uma perspectiva funcionalista, alinhada aos princípios teóricos de Katharina Nord e às contribuições de Érico Assis. A teoria funcionalista, que foca na função comunicativa do texto traduzido, oferece uma base sólida para enfrentar os desafios da tradução, permitindo uma adaptação mais eficaz ao contexto receptor.

No que tange a tradução de *Flash Gordon no Planeta Mongo* publicada pela EBAL em 1973, colocamos em evidência os desafios e as implicações de adaptar uma obra tão influente e culturalmente significativa para um novo público. Reconhecida como uma das tiras de aventura mais bem ilustradas e influentes dos Estados Unidos, Flash Gordon impactou não apenas o gênero de ficção científica, mas também o de superaventuras, influenciando desde obras como *Don Dixon and the Hidden Empire* e até o traje do Superman, além de dar origem a diversas adaptações, incluindo filmes, séries de televisão, romances e produtos licenciados, tornando-se uma franquia multimídia. No Brasil, *Flash Gordon* foi publicado em várias edições ao longo dos anos, começando com as edições de jornais, publicadas pelo Suplemento Juvenil, passando por diversas versões em quadrinhos. A edição brasileira analisada aqui é a versão de luxo publicada pela editora Ebal, em 1973. Essa edição apresenta um padrão de simplificação que altera elementos fundamentais da narrativa e da construção das personagens, comprometendo, pelo menos parcialmente, o ethos da história original. Essa simplificação é particularmente evidente na omissão de detalhes que destacam a vulnerabilidade de Flash e a proatividade de Aura, enquanto figuras emblemáticas e representativas. No texto original, Flash é retratado como um herói humano e acessível, cuja linguagem coloquial e expressões de medo, dor e insegurança contrastam com o arquétipo tradicional de masculinidade estoica. Na tradução, essa vulnerabilidade é atenuada, tornando-o uma figura mais idealizada, semelhante a outras obras de seu gênero. Aura, por sua vez, é uma personagem feminina multifacetada e subversiva, cuja coragem e autonomia são frequentemente minimizadas na versão brasileira, o que simplifica sua caracterização e priva os leitores da inovação. Em alguns outros quadros é possível notar que ocorreu a alteração da integridade da mancha gráfica, princípio inviolável para tradutores e letrados, conforme Assis (2018), ocorrendo uma clara opção pela integridade do material linguístico

em detrimento do material imagético, mesmo que isso implique na diminuição da tensão construída no quadro original.

As adaptações culturais e linguísticas realizadas pela tradução brasileira refletem uma tentativa de ajustar o texto às sensibilidades e expectativas do público brasileiro dos anos 1970. A suavização de descrições raciais controversas, como as referências a “negros na selva” e “pessoas amarelas”, pode ser considerada um esforço positivo para mitigar estereótipos raciais da obra original. No entanto, essas alterações, combinadas com a simplificação narrativa, impactam negativamente a fidelidade ao material original. No caso de Flash Gordon no Planeta Mongo, a tradução brasileira, embora justificável em seu contexto histórico, exemplifica como escolhas editoriais podem alterar profundamente a experiência do leitor e o impacto de uma obra.

A pesquisa sugere que uma abordagem centrada na função comunicativa do texto traduzido, alinhada às necessidades culturais e contextuais do público-alvo, é essencial para garantir que a tradução preserve a integridade da obra e alcance o novo público. Esta perspectiva sublinha a importância de considerar as necessidades culturais e contextuais do público receptor para assegurar que a tradução atenda às expectativas do novo contexto. A escolha desta obra específica permite uma exploração aprofundada da aplicação da teoria funcionalista e das práticas de tradução no campo das histórias em quadrinhos, que ainda carece de uma base teórica consolidada. Assim, a pesquisa se apresenta como uma contribuição original ao fornecer uma análise prática e teórica sobre a tradução de quadrinhos.

Referências Bibliográficas:

ARMSTRONG, J. **Superman Classic creator Robb Pratt unveils Flash Gordon Classic**". **"Animated Views**, 15 abr. 2013. Arquivado de: <<https://animatedviews.com/2013/robb-pratt-unveils-flash-gordon-classic/>>. Acesso em: 16 ago. 2024.

ARROJO, R. **Oficina de tradução: a teoria na prática**. São Paulo: Ática, 1986.

ASSIS, E. G. **Aproximações entre letramento e tradução linguística na tradução de histórias em quadrinhos**. Dissertação (Mestrado em Tradução) — Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

ASSIS, E. G. Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: abordagem inicial. In: **Tradterm**, v. 27, p. 15-37, 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/121369/118287>>. Acesso em: 19 ago. 2024.

BAYONA, M. **Flash Gordon**. Disponível em: <<http://flashgordon.marianobayona.com/todofgdealwilliamson.htm>>. Acesso em: 17 ago. 2024.

BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BARTHES, R. **Sistema da moda**. São Paulo: Edusp, 1979.

BASSNETT, S. **Estudos da tradução**. Tradução de Vivina de Campos Figueiredo. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

BORGES, J. L. **Obras completas**. Buenos Aires: Emecé, 1976.

CAMILOTTI, C. P.; LIBERATTI, E. Desvendando os segredos da tradução de quadrinhos: uma análise da tradução de Romeu e Julieta, da Turma da Mônica. In: **Belas Infiéis**, Brasília, v. 1, n. 1, p. 95-112, 2012. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/11164/9817>>. Acesso em: 19 ago. 2024.

CLUTE, J. **Science fiction: the illustrated encyclopedia**. American ed. London: Dorling Kindersley, 1995. p. 242, 255.

COUCH, A. "'Overlord' Filmmaker Julius Avery to Direct 'Flash Gordon'". In: **Hollywood Reporter**, 30 out. 2018. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/julius-avery-direct-flash-gordon-1150435>>. Acesso em: 17 ago. 2024.

ECO, U. **Quase a mesma coisa: experiências de tradução**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2007.

FLASH Gordon. In: **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Flash_Gordon>. Acesso em: 01 set. 2024.

FLASH Gordon (film). In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Flash_Gordon_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Flash_Gordon_(film))>. Acesso em: 01 set. 2024.

FLASH Gordon (pinball). In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Flash_Gordon_\(pinball\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Flash_Gordon_(pinball))>. Acesso em: 01 set. 2024.

HALEY, G. "**Sci-fi chronicles: a visual history of the galaxy's greatest science fiction**". Richmond Hill, Ontario: [s.n.], 2014. p. 69–73.

HARVEY, R. C. "Alex Raymond at Last". In: **The Comics Journal**, n. 295, p. 161–173, jan. 2009.

KAEL, P. **Taking It All In**. New York: Holt, Rinehart, and Winston, 1984.

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

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

LEAL, A. **Funcionalismo e tradução literária**: o modelo de Christiane Nord em três contos ingleses contemporâneos. In: **Scientia Traductionis**, Florianópolis, n. 2, jan. 2006, s.p.

LYONS, J. **Linguagem e linguística – uma introdução**. Tradução: Marilda Winkler Averbug e Clarisse Sieckenius de Souza. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan S.A, 1987.

MAYORAL, R.; KELLY, D.; GALLARDO, N. Concept of Constrained Translation. Nonlinguistic perspectives of translation. In: **Meta: journal des traducteurs / Meta: Translator's Journal**, v. 33, n. 3, 1988, p. 356-367. Disponível em: <www.erudit.org/revue/meta/1988/v33/n3/003608ar.html?vue=resume>. Acesso em: 19 ago. 2024.

MCWEENY, D. Mark Protosevich Hired To Rewrite Matthew Vaughn's 'Flash Gordon' For Fox. In: **Hitfix**, jan. 2016. Disponível em: <<https://www.hitfix.com/drew-mcweeny/mark-protosevich-hired-to-rewrite-matthew-vaughn-s-flash-gordon-for-fox>>. Acesso em: 17 ago. 2024.

MILLER, A. **Reading bande dessinée: critical approaches to French-language comic strip**. Bristol/Boston: Intellect, 2007. [Kindle edition].

NICHOLLS, P. BROSNA, J. PLATT, J. WESTFAHL, G; STEVENSON, J. "Flash Gordon". In: **The Encyclopedia of Science Fiction**. Disponível em: <https://sf-encyclopedia.com/entry/flash_gordon>. Acesso em: 12 out. 2024.

NORD, C. **Translation as a purposeful activity: functionalist approaches explained**. Manchester: St. Jerome, 1997.

PAGANO, A.; VASCONCELLOS, M. L. Estudos da tradução no Brasil: reflexões sobre teses e dissertações elaboradas por pesquisadores brasileiros nas décadas de 1980 e 1990. In: **DELTA**, v. 19, 2003, p. 1-25.

PHIPPS, K. "After Star Wars, science fiction tried to reconnect with the past". In. **The Dissolve**, 22 maio 2015. Disponível em: <<https://thedissolve.com/after-star-wars-science-fiction-tried-to-reconnect-with-the-past/>>. Acesso em: 17 ago. 2024.

PLOWRIGHT, F. **The Slings and Arrows Comic Guide**. Great Britain: Slings & Arrows, 2003.

POSSENTI, S. **Humor, língua e discurso**. São Paulo: Contexto, 2010.

RAYMOND, A. POPLASKI, P. **Flash Gordon**. Princeton, Wis.: [s.n.], 1990. p. 6.

REISS, K. Type, kind and individuality of text: decision making in translation. In: VENUTI, L. (org.). **The translation studies reader**. London: Routledge, 2000. p. 160-171.

RÓNAI, P. **A tradução vivida**. Rio de Janeiro: EDUCOM, 1976.

RÓNAI, P. **Escola de tradutores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, INL, 1987.

ROSAS, M. Por uma teoria da tradução do humor. In. **Revista Delta**, São Paulo, v. 19, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=5010244502003000300009&script=sci_arttext>. Acesso em: 19 ago. 2024.

ROSAS, M. **Tradução de humor: transcriando piadas**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

SANTOS, R. E. dos. **Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.

SCHLEIERMACHER, F. D. E. **Sobre os diferentes métodos de tradução**. In: HEIDERMAN, W. (org.). **Clássicos da teoria da tradução**. Florianópolis: UFSC, Núcleo de Tradução, 2010., p. 39-99.

STEINER, G. **After Babel: aspects of language and translation**. 3. ed. Oxford: Oxford University Press, 2005.

VERMEER, H. J. **Skopos and commission in translational action**. In: VENUTI, Lawrence (ed.). *The translation studies reader*. London; New York: Routledge, 2000. p. 221–232.

VENUTI, L. **The translator's invisibility: a history of translation**. London; New York: Routledge, 1995.