



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**INSTITUTO DE LETRAS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA E CULTURA**

**FERNANDA DA SILVA GÓIS COSTA**

**ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DA *SCANLATION*  
DE *HANYOU NO YASHAHIME*:  
COMENTÁRIOS DE UMA TRADUTORA FÃ**

Salvador

2024

**FERNANDA DA SILVA GÓIS COSTA**

**ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DA *SCANLATION*  
DE *HANYOU NO YASHAHIME*:  
COMENTÁRIOS DE UMA TRADUTORA FÃ**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua e Cultura, do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia – UFBA.

Área de Concentração: II – Linguagem e Interação

Linha de Pesquisa: Aquisição de Língua, Tradução e Acessibilidade

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Monique Pfau

Salvador

2024

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

da Silva Góis Costa, Fernanda  
ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DA SCANLATION DE HANYOU NO  
YASHAHIME: COMENTÁRIOS DE UMA TRADUTORA PÃ / Fernanda  
da Silva Góis Costa. -- Salvador, 2024.  
166 f. : il

Orientadora: Monique Pfau.  
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em  
Língua e Cultura) -- Universidade Federal da Bahia,  
Instituto de Letras, 2024.

1. Tradução de mangá. 2. Scanlation. 3.  
Funcionalismo. 4. Estratégias de Tradução. 5. Tradução  
comentada. I. Pfau, Monique. II. Título.

**FERNANDA DA SILVA GÓIS COSTA**

**ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DA *SCANLATION*  
DE *HANYOU NO YASHAHIME*:  
COMENTÁRIOS DE UMA TRADUTORA FÃ**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Língua e Cultura, Instituto de Letras, da Universidade Federal da Bahia.

Salvador, 30 de outubro de 2024.

Banca examinadora

Monique Pfau – Orientadora



Doutora em Estudos da Tradução pela Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, em cotutela com a Vrije Universiteit Brussel, Bruxelas, Bélgica.  
Universidade Federal da Bahia

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** MANOELA CRISTINA CORREIA CARVALHO DA SILVA  
Data: 10/01/2025 16:02:12-0300  
verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Manoela Cristina Correia Carvalho da Silva \_\_\_\_\_

Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia.  
Universidade Federal da Bahia

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** DENNYS DA SILVA REIS  
Data: 16/01/2025 20:27:55-0300  
verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Dennys Silva-Reis \_\_\_\_\_

Doutor em Literatura pela Universidade de Brasília, Brasília, Distrito Federal.  
Universidade Federal do Acre

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus por me abençoar e proteger todos os dias. Sou muito grata pela força e perseverança que me foram concedidas para chegar até aqui, e por não me deixar desistir diante das dificuldades.

À minha mãe, Rita, por ser a minha melhor amiga e maior incentivadora da vida. Obrigada por toda a educação proporcionada, compreensão e amor incondicional.

Aos/Às meus/minhas queridos/as amigos/as, de dentro e fora da UFBA, pelo apoio emocional, incentivo e contribuições para esta pesquisa. Um agradecimento especial à Amanda Hora, por ser minha consultora de espanhol e fazer a ponte com o Prof. Dr. Jorge Hernán Yerro para a resolução de dúvidas (*¡gracias!*). À Paulo Henrique Nunes, Sara David, Letícia Pimentel, Jamine Dourado, Alan Rocha, Edna Laize, Alessandra Carneiro, Daniela Leite e a todos/as que me apoiaram de alguma forma, seja com sugestões, informações sobre o tema, língua japonesa e questões acadêmicas.

Aos/Às meus/minhas colegas dos grupos de pesquisa Textos Fundamentais em Tradução (*Key Texts in Translation – KiT*) e Tradução e Acessibilidade (TrAce). Agradeço por todo o conhecimento compartilhado, companheirismo e por sempre me motivarem a superar minha timidez e insegurança. Vocês são incríveis.

A todos/as os/as professores/as do Instituto de Letras da UFBA, especialmente a Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Monique Pfau, orientadora dessa pesquisa, e a Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Manoela Cristina da Silva, que são grandes inspirações para mim. Obrigada pela oportunidade de integrar seus grupos de pesquisa, onde pude me encontrar nos Estudos da Tradução, e pela paciência, generosidade e enriquecedores momentos de aprendizado ao longo dessa jornada.

À banca composta pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Manoela Cristina da Silva e Prof. Dr. Dennys Silva-Reis, pelas valiosas contribuições para a minha pesquisa no exame de qualificação.

À FAPESB, pelo apoio financeiro durante grande parte do mestrado.

E, por fim, gostaria de agradecer ao grupo *InuYasha Downs*, do qual faço parte, por ter me proporcionado experiência prática de tradução e por me inspirar a realizar este estudo. Também sou grata a todos/as os/as outros/as os/as fãs que, voluntariamente, traduzem suas histórias favoritas para a alegria de muitos/as outros/as fãs.

## RESUMO

Com o crescimento dos Estudos da Tradução, diferentes modalidades surgem graças aos avanços tecnológicos, o desenvolvimento das práticas de comunicação e, conseqüentemente, as trocas culturais. Um exemplo é a *scanlation*, uma prática de fãs que consiste na digitalização, tradução e edição de mangás que posteriormente são disponibilizadas na internet para outros/as fãs. O presente estudo tem como objetivo investigar e comentar de que forma foram vencidos os desafios tradutórios da *scanlation* do mangá *Hanyou no Yashahime*, de Takashi Shiina e Rumiko Takahashi, cuja tradução foi feita pela pesquisadora do presente trabalho, membro pertencente ao grupo de *scanlation* que realiza esse trabalho. O contexto de tradução apresenta os desafios impostos pela tradução indireta a partir de duas *scans* de traduções para o inglês e para o espanhol, além do contexto imagético e o texto de apoio formado pela tradução para legendagem e dublagem oficiais do anime. Para embasar a pesquisa, foi utilizado o aporte teórico-metodológico da Teoria Funcionalista da Tradução, principalmente das contribuições de Christiane Nord (2016) para uma análise textual panorâmica e compreensão do escopo; as estratégias de tradução do eixo pragmático apresentadas por Andrew Chesterman (2022); além de outros nomes dos Estudos da Tradução, com enfoque na Tradução Amadora (Aragão, 2016; Ferrer Simó, 2005 e Leitão, 2020). A análise consiste na seleção de trechos nos quais as *scans* fonte apresentam divergências, com a observação e comentários das estratégias identificadas em recortes do mangá selecionado. Este trabalho também aborda os primórdios e as características desse tipo de quadrinhos, além de apresentar detalhes sobre as contextualizações teóricas que fundamentam este estudo, indicando caminhos que explicam os motivos por trás das tomadas de decisão no processo tradutório para o português brasileiro. Os resultados mostraram que o público-alvo da tradução do mangá não é apenas restrito aos/às fãs da Obra por conta das notas explicativas adicionadas pelo grupo, e que a estratégia pragmática de Mudança interpessoal foi a mais utilizada em nosso recorte devido à influência do gênero textual ao qual os/as leitores/as estão habituados/as. Foi concluído que os textos-fonte desempenham papéis diferentes, porém se complementam, e os desafios encontrados foram superados por meio de pesquisas e do conhecimento prévio da pesquisadora sobre o universo da Obra enquanto fã. Por fim, com esse trabalho, buscamos incentivar a produção de pesquisas sobre *scanlation* e outras formas não convencionais de tradução que já são populares, porém ainda pouco exploradas na esfera acadêmica, além de contribuir para o estudo de estratégias aplicáveis para esse campo específico.

**Palavras-chave:** Tradução de mangá; *Scanlation*; Funcionalismo; Estratégias de Tradução; Tradução comentada

## ABSTRACT

With the expansion of Translation Studies, various modalities emerge as a result of technological advances, the evolution of communication practices, and, consequently, cultural exchanges. An example is scanlation, a fan practice in which manga is scanned, translated and edited, and then made available online for other fans. This study aims to investigate and comment on how the translation challenges of the scanlation of the manga *Hanyou no Yashahime*, by Takashi Shiina and Rumiko Takahashi, which was translated by the researcher of this master thesis, a member of the scanlation group that carries out this work, were overcome. The translation context presents the challenges posed by the indirect translation of two scans of the English and Spanish translations, as well as the imagery context and the supporting text formed by the official subtitling and dubbing translations of the anime. To support the research, we used the theoretical-methodological framework of Functionalist Translation Theory, mainly Christiane Nord's (2016) contributions for a panoramic textual analysis and understanding of the scope; the translation strategies of the pragmatic axis presented by Andrew Chesterman (2022); as well as other names in Translation Studies, with a focus on Amateur Translation (Aragão, 2016; Ferrer Simó, 2005 and Leitão, 2020). The analysis consists of selecting passages where the source scans differ, observing and commenting on the strategies identified in clippings from the selected manga. This work also discusses the beginnings and characteristics of this type of comic and presents details on the theoretical contextualizations underpinning this study, indicating paths that explain the reasons behind the decision-making in the translation process into Brazilian Portuguese. The results showed that the target audience for the translation of the manga is not only restricted to fans of the work due to the explanatory notes added by the group, and that the pragmatic strategy of interpersonal change was the most used in our sample due to the influence of the textual genre that readers are used to. It was concluded that the source texts play different roles, but complement each other, and the challenges encountered were overcome through research and the researcher's prior knowledge of the universe of the Work as a fan. Finally, with this study, we seek to encourage the production of research on scanlation and other unconventional modes of translation that are already popular but still little explored in the academic sphere, as well as contribute to the study of strategies applicable to this specific field.

**Keywords:** Manga Translation; Scanlation; Translation Strategies; Functionalism; Translation Studies

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Exemplo do primeiro rolo de <i>Choju-giga</i> .....	19
<b>Figura 2</b> - A Grande Onda de Kanagawa.....	21
<b>Figura 3</b> - Capas das revistas <i>Japan Punch</i> e <i>Tobaé</i> .....	23
<b>Figura 4</b> - Capas brasileiras dos mangás relançados de <i>A Princesa e o Cavaleiro</i> (1961), <i>Kimba: O Leão Branco</i> (1950) e <i>Astro Boy</i> (1952).....	25
<b>Figura 5</b> - Turma da Mônica Jovem com personagens de Osamu Tezuka, unidos em uma aventura para proteger a floresta amazônica .....	26
<b>Figura 6</b> - Capas de <i>Dragon Ball</i> e <i>Sailor Moon</i> .....	28
<b>Figura 7</b> - Exemplos de <i>webtoons</i> populares.....	30
<b>Figura 8</b> - Capas de <i>InuYasha</i> , <i>Fullmetal Alchemist</i> e <i>Demon Slayer</i> .....	34
<b>Figura 9</b> - Capas da edição espanhola de <i>Doraemon</i> e das edições brasileiras de <i>Given</i> e <i>O cara que estou a fim não é um cara?!</i> .....	35
<b>Figura 10</b> - Exemplos de <i>One-shot</i> ( <i>Look Back</i> , de Tatusuki Fujimoto), <i>Doujinshi</i> ( <i>Alchemy of Love</i> , de Len Barboza) e <i>Guide Book</i> ( <i>Hanyou no Yashahime Anime Official Guide Book</i> , da colaboração entre o estúdio Sunrise, o canal Yomiuri TV e a editora Shogakukan .....	37
<b>Figura 11</b> - Exemplos de páginas de aviso para o sentido de leitura em <i>InuYasha</i> e <i>Hanyou no Yashahime</i> .....	40
<b>Figura 12</b> - Exemplo de onomatopeia do tipo <i>Gitaigo</i> .....	41
<b>Figura 13</b> - Elementos do balão de diálogo .....	43
<b>Figura 14</b> - Exemplo de balão-fala em <i>Jujutsu Kaisen</i> .....	44
<b>Figura 15</b> - Exemplo de balão-pensamento em <i>InuYasha</i> .....	44
<b>Figura 16</b> - Exemplo de balão-pensamento em <i>Oshi no Ko</i> .....	45
<b>Figura 17</b> - Exemplo de balão-berro em <i>Demon Slayer</i> .....	45
<b>Figura 18</b> - Exemplo de balão-trêmulo em <i>One Piece</i> .....	46
<b>Figura 19</b> - Exemplo de balão-mudo em <i>Spy x Family</i> .....	46
<b>Figura 20</b> - Exemplo de balões-duplos em <i>Diários de uma Apotecária</i> .....	47
<b>Figura 21</b> - Exemplo de balões-intercalados em <i>Gen Pés Descalços</i> .....	47
<b>Figura 22</b> - Exemplo de balão-zero ou ausência de balão em <i>Um Sinal de Afeto</i> .....	48
<b>Figura 23</b> - Exemplo de legenda em <i>Uma Vida Imortal</i> .....	48
<b>Figura 24</b> - Estilo de arte do <i>shoujo</i> em <i>Kimi ni Todoke</i> e <i>Akatsuki no Yona</i> .....	50
<b>Figura 25</b> - Estilo de arte do <i>shounen</i> em <i>Shingeki no Kyojin</i> e <i>Haikyu!!</i> .....	50
<b>Figura 26</b> - Estilo de arte do <i>josei</i> em <i>Paradise Kiss</i> e <i>Sakamichi no Apollon</i> .....	51
<b>Figura 27</b> - Estilo de arte do <i>seinen</i> em <i>Otoyomegatari</i> e <i>Vagabond</i> .....	51
<b>Figura 28</b> - Exemplo de <i>chobo chobo</i> em <i>Museru kurai no Ai wo Ageru</i> e <i>Unmei no Hito ni Deau Hanashi</i> .....	52
<b>Figura 29</b> - Exemplo de variação de estilo em <i>One Punch Man</i> .....	53
<b>Figura 30</b> - Design de personagens de Moroha, Setsuna e Towa para o anime <i>Hanyou no Yashahime</i> .....	55
<b>Figura 31</b> - Exemplo de enquadramento em <i>Hanyou no Yashahime</i> .....	58
<b>Figura 32</b> - Esquema da composição dos elementos na imagem .....	59
<b>Figura 33</b> - Elementos da metafunção composicional em <i>One Piece</i> .....	60
<b>Figura 34</b> - <i>World Cosplay Summit 2023</i> .....	62
<b>Figura 35</b> - O programa <i>Great Manga Application Onizuka</i> (GMAO).....	67

<b>Figura 36</b> - Exemplo de comentário de <i>scanlator</i> em <i>Um Sinal de Afeto</i> .....	72
<b>Figura 37</b> - Exemplo de comentário explicativo sobre um elemento cultural em <i>Hanyou no Yashahime</i> .....	72
<b>Figura 38</b> - Página do site Mangá Livre .....	77
<b>Figura 39</b> - Comentário de fã no site <i>InuYasha Downs</i> .....	78
<b>Figura 40</b> - A <i>mangaká</i> Rumiko Takahashi .....	96
<b>Figura 41</b> - Personagens do mangá <i>InuYasha</i> .....	97
<b>Figura 42</b> - Artes de Rumiko Takahashi (esquerda) e Takashi Shiina (direita) para <i>Hanyou no Yashahime</i> .....	99
<b>Figura 43</b> - Parte do glossário do <i>InuYasha Downs</i> .....	142

## LISTA DE GRÁFICOS

**Gráfico 1** - Estratégias de tradução do eixo pragmático por Chesterman (2022)..... 136

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b> - As quatro principais demografias de mangás .....	32
--	----

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> - Características da <i>scanlation</i> por Ferrer Simó (2005) .....	70
<b>Quadro 2</b> - Estratégias pragmáticas de Chesterman (2022) .....	85
<b>Quadro 3</b> - Detalhamento dos fatores de análise textual.....	91
<b>Quadro 4</b> - Análise dos Fatores Extratextuais de Christiane Nord (2016).....	101
<b>Quadro 5</b> - Análise dos Fatores Intratextuais de Christiane Nord.....	101
<b>Quadro 6</b> - Análise Efeito Textual de Christiane Nord .....	102

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

GDV – Gramática do Design Visual

HQ – Histórias em quadrinhos

T1 – Texto-fonte 1

T2 – Texto fonte 2

T3 – Texto-fonte 3

TA – Texto-alvo

TI – Tradução indireta

TD – Tradução direta

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>PRIMEIROS PASSOS</b> .....	5
	<b>1.1 Introdução</b> .....	5
	<b>1.2 Justificativa</b> .....	8
	<b>1.3 Objetivos de pesquisa</b> .....	10
	<b>1.4 Procedimentos metodológicos</b> .....	11
	1.4.1 Localização.....	11
	1.4.2 Pesquisa bibliográfica .....	12
	1.4.3 Seleção do <i>corpus</i> .....	13
	1.4.4 Análise textual .....	14
	1.4.5 Organização da dissertação .....	15
<b>2</b>	<b>ORIGEM E INTERNACIONALIZAÇÃO DO MANGÁ</b> .....	17
	<b>2.1 A origem do mangá</b> .....	19
	<b>2.2 Jornada para o ocidente</b> .....	22
	<b>2.3 Demografias, gêneros e formatos</b> .....	31
	<b>2.4 A prática tradicional de tradução e as características dos mangás</b> .....	37
	2.4.1 As onomatopeias dos mangás.....	40
	2.4.2 Balonagem e legendas .....	42
	2.4.3 A arte e a estética dos mangás .....	49
	<b>2.5 A influência das imagens no mangá</b> .....	53
	2.5.1 A análise de imagens à luz da Gramática do Design Visual.....	56
	<b>2.6 A comunidade de fãs</b> .....	61
<b>3</b>	<b>PERSPECTIVAS TEÓRICAS DA TRADUÇÃO</b> .....	64
	<b>3.1 Scanlation: a historiografia da prática no Brasil e no mundo e o/a fã no papel de tradutor/a</b> .....	64
	3.1.1 Uma breve historiografia da <i>scanlation</i> .....	65
	3.1.2 Características das <i>scanlations</i> .....	69
	3.1.3 A prática da <i>scanlation</i> versus direitos autorais .....	74
	3.1.4 O grupo <i>InuYasha Downs</i> .....	77
	<b>3.2 Tradução indireta: uma abordagem para ampliar fronteiras culturais</b> ...	79

3.2.1 A tradução indireta como ferramenta de divulgação e cultura .....	79
3.2.2 Por que a tradução indireta ainda é tão pouco estudada? .....	81
3.2.3 A relação entre a tradução indireta e a <i>scanlation</i> .....	82
<b>3.3 As estratégias pragmáticas de Chesterman (2022) .....</b>	<b>83</b>
<b>3.4 O público-alvo em primeiro lugar: a Teoria Funcionalista da Tradução</b>	<b>86</b>
3.4.1 A Tradução Funcionalista a partir de Nord (2016) .....	87
3.4.2 <i>Scanlation</i> e Funcionalismo .....	93
<b>4 HANYOU NO YASHAHIME EM TRADUÇÃO: GÊNERO TEXTUAL,</b>	
<b>ANÁLISE E ESTRATÉGIAS TRADUTÓRIAS .....</b>	<b>95</b>
<b>4.1 De <i>InuYasha</i> à <i>Hanyou no Yashahime</i> .....</b>	<b>95</b>
<b>4.2 Análise dos casos .....</b>	<b>100</b>
<b>4.3 Discutindo os resultados .....</b>	<b>133</b>
4.3.1 Ampliação da noção do público-alvo .....	134
4.3.2 Percepção do uso das estratégias tradutórias .....	135
4.3.3 A influência dos textos-fonte .....	139
4.3.4 A influência de ser fã .....	141
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>144</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>147</b>

## 1 PRIMEIROS PASSOS

### 1.1 Introdução

Com o crescimento dos Estudos da Tradução, diferentes modalidades surgem constantemente graças aos avanços tecnológicos, o desenvolvimento das práticas de comunicação e, conseqüentemente, as trocas culturais. Tendo sua ascensão nos anos 1980 (Aragão, 2016), o campo vem tomando forma e a tendência é continuar a crescer.<sup>1</sup> No entanto, esses avanços não se restringem ao surgimento de modalidades de tradução completamente novas, já que a tradução de mídias populares, como quadrinhos e legendas para filmes e/ou séries, por exemplo, passa também por mudanças, levando a novas reflexões e estudos teóricos ao longo do tempo.

Diante de tal perspectiva, novas formas de traduzir vem sendo pensadas no mundo internacionalizado em que vivemos. Estamos nos deparando cada vez mais com culturas diferentes em diversas formas midiáticas, assim também tendo acesso a um grande número de materiais pertencentes a elas. Contudo, nem tudo chega ao público de forma oficial, isto é, quando empresas adquirem os direitos autorais de uma determinada obra para publicá-la ou transmiti-la, o que deu origem à tradução de fãs. *A fan translation* ou, em português, “tradução de fã”, também conhecida como tradução independente, é uma tradução não oficial de várias formas de produtos escritos ou audiovisuais realizada por fãs, tendo como público-alvo outros/as fãs, com distribuição gratuita desses materiais. A prática envolve a tradução de um material em uma língua na qual uma versão oficial ainda não está disponível — e possivelmente nunca será. Geralmente esses/as voluntários/as não passam por um treinamento formal como os/as tradutores/as profissionais, mas alguns grupos têm se organizado e criado suas próprias regras a fim de entregar um trabalho de qualidade (Stupiello & Bertoni, 2019). Essas pessoas se voluntariam para participar de projetos de tradução de acordo com o próprio interesse em um tipo de mídia popular específica, sejam elas séries de TV, filmes, animes, mangás, *light novels*<sup>2</sup> etc., que são produzidos por meio de *crowdsourcing*.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Isso já é visível no Brasil, onde atualmente existem três programas de pós-graduação em Estudos da Tradução, além de 27 programas que oferecem linhas de pesquisa em tradução (Pfau *et al.*, 2024).

<sup>2</sup> Romances ilustrados geralmente no estilo mangá.

<sup>3</sup> A prática do *crowdsourcing* acontece quando uma entidade — seja um indivíduo ou uma organização — solicita um serviço específico de um grupo de pessoas que trabalham conjuntamente.

Na minha experiência enquanto fã de mangás e tradutora em um grupo de *scanlation* e *fansub*, percebo que há vários fatores que podem levar à tradução realizada por fãs, como, por exemplo, a crença de que há pouco interesse do público, dificuldades de licenciamento, poucos/as tradutores/as de línguas de baixa circulação mundial ou até mesmo o preconceito com culturas muito distantes da nossa. É por esses e outros motivos que existem os/as tradutores/as fãs, que trabalham de forma voluntária, individualmente ou em grupo, como forma de divulgação do material que adoram, além de praticar — ou até mesmo aprender — uma língua estrangeira. Segundo o portal *Inside Scanlation*,<sup>4</sup> assim como os *fansubs* — a legendagem produzida por fãs —, a prática começou nos anos 1980, nos primórdios da internet, e sua popularidade aumentou consideravelmente nos anos 1990 devido à expansão da internet e aos programas de edição gratuitos se tornarem mais acessíveis.

Os/As fãs que estão impossibilitados/as de pagar pelos volumes (muitas vezes numerosos) dos mangás ou insatisfeitos/as com a demora do lançamento desses volumes pelas editoras ou sites oficiais, buscam as *scans* como uma alternativa para ler as suas histórias favoritas. Outro fator que faz com que eles/as não aguardem pela tradução oficial é o costume de comentar em suas redes sociais sobre o que leem e/ou assistem. Assim, quem é fã quer ler o novo capítulo imediatamente após o lançamento para, então, evitar os *spoilers*, que rapidamente se espalham pela internet.

Considerando que a tradução de fãs é historicamente vinculada à pirataria, há uma busca crescente por maneiras de oficializar essa prática. Vale mencionar, por exemplo, o cenário inovador do popular aplicativo coreano de leitura de *webtoons*, *WEBTOON*,<sup>5</sup> que apresenta interface simples e de fácil acesso. Nesse trabalho coletivo, os/as fãs podem praticar a tradução de forma segura, também tendo a possibilidade de conhecer diversas obras, sem se preocupar com violações de direitos autorais ou outras questões legais por se tratar de uma plataforma oficial. Além disso, os/as próprios/as criadores/as do aplicativo têm a vantagem de alcançar públicos ao redor do mundo.

Para este estudo, nos concentramos na prática da *scanlation*. Sua nomenclatura é a contração de *scan* (digitalização) e *translation* (tradução). Segundo Jüngst (2014, p. 61) a *scanlation* pode ser definida como “um processo no qual as páginas dos mangás japoneses são digitalizadas, traduzidas e, posteriormente, apresentadas na internet por fãs

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.insidescanlation.com/history/history-1-1.html>>. Acesso em: 30 abr. 2023.

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.webtoons.com/en/>>. Acesso em: 27 abr. 2023.

de mangás”.<sup>6</sup> Esse termo é geralmente empregado para se referir a histórias em quadrinhos orientais, em especial, os mangás e *webtoons*,<sup>7</sup> mas também se estende para quadrinhos ocidentais como os da Marvel e da DC Comics, por exemplo.

De acordo com Hirata e Gushiken (2011), as línguas mais comuns na *scanlation* são inglês, espanhol, francês e português, por serem mais acessíveis aos leitores/as ocidentais. Enquanto nos Estados Unidos, o texto de partida geralmente é o próprio japonês, no Brasil, é a partir dessas traduções em inglês que são feitas as *scanlations*. Como nem sempre há um membro proficiente na língua japonesa, a opção é utilizar uma tradução já feita por outro grupo, prática conhecida como tradução indireta. Accácio (2010, p. 97) define a tradução indireta (TI) como “um meio de divulgação e enriquecimento cultural, por meio do qual muitas obras de limitado acesso físico e/ou linguístico chegaram a nossa cultura. Neste caso, a produção de línguas pouco divulgadas era disseminada via línguas dominantes”. Dessa forma, a prática é imprescindível para o tipo de trabalho produzido pelos *scanlators*.<sup>8</sup>

Segundo Cardozo (2011), a discussão teórica acerca da TI está presente no campo dos Estudos da Tradução apenas há algumas décadas, já que ela só vem sendo estudada com mais afinco a partir do início dos anos 1990, tendo o interesse de vários/as pesquisadores/as do mundo. Atualmente, a maioria dos estudos sobre TI tem como enfoque as reais motivações que levaram ao uso dessa prática, o que se assemelha com a abordagem deste estudo.

O conhecimento de domínio também é um fator importante para os *scanlators*. Em algumas cenas do mangá escolhido para a análise, o contexto e o conhecimento prévio do material ajudam os/as *scanlators* a traduzir de acordo com que o público-alvo espera, já que a tradução para legendas e dublagem oficiais dos animes *InuYasha* e *Hanyou no Yashahime* são utilizadas como referência para traduzir termos específicos da obra. Portanto, cabe ao/a fã solucionar os problemas de tradução e, muitas vezes a solução encontrada tem como base as imagens, que influenciam bastante no resultado final, deixando a leitura mais fluida e fácil de ser compreendida, além de estar mais alinhada

---

<sup>6</sup> Todas as citações em língua estrangeira foram traduzidas especialmente para esta pesquisa com o texto-fonte colocado em nota de rodapé: “(...) a process by which pages from Japanese manga are scanned and then translated and presented on the Internet by manga fans”.

<sup>7</sup> Quadrinhos feitos para leitura on-line, surgidos na Coreia do Sul.

<sup>8</sup> Termo usado para se referir às pessoas que praticam a *scanlation*.

aos acontecimentos da história. Para tanto, delineamos como foi feita essa investigação mais adiante.

## 1.2 Justificativa

A tradução de fã é tão relevante que chega até mesmo a influenciar a tradução profissional e, por isso, ela é digna de investigação. Como exemplo, Ferrer Simó (2005) menciona a tradução do nome de um personagem do mangá *Chobits*. Nesse caso, como os/as fãs do mangá já estavam acostumados/as com o modo como o nome do personagem havia sido traduzido nos *fansubs*, os/as tradutores/as profissionais tiveram que mantê-lo no mangá em sua publicação nacional na Espanha. Um caso mais recente é o da tradução oficial do mangá *Chainsaw Man* pela editora brasileira para qual foi licenciado, onde o seu texto original foi respeitado, enquanto a tradução da *scan*, que foi lançada muito antes, agradou grande parte dos/as fãs por incluir gírias e memes. Por outro lado, essa tradução feita por fãs adotou um caminho completamente diferente, o que resultou no afastamento do tom e mensagem do texto-fonte por incluir conteúdos ofensivos. O fato gerou muita discussão nas redes sociais devido a grande diferença entre as duas traduções, assim como na versão para a dublagem.<sup>9</sup>

Conforme mencionado anteriormente, o interesse pela investigação de modalidades mais contemporâneas, como a tradução de mangás por fãs, começou a aumentar apenas recentemente (Aragão, 2016; Carlos, 2011; Vazquez-Calvo, Shafirova & Cassany, 2019). Portanto, ainda existe uma lacuna significativa na pesquisa. Na verdade, a tradução de fãs, como *scanlation* e *fansub*, muitas vezes passa despercebida pela comunidade acadêmica, ou é mencionada apenas superficialmente. Jorge Díaz-Cintas e Pablo Muñoz Sánchez (2006) já lamentavam pela falta de reconhecimento e pesquisa adequada nessa área e, após quase vinte anos da pesquisa, foi possível observar um crescimento notável na investigação de *fansubs* nos últimos anos no Brasil (Costa, 2023; Feitosa, 2009; Sátiro, 2016; Schiavon, 2015; Stupielllo & Bertoni, 2019). Entretanto, a pesquisa sobre tradução de mangá por fãs em nosso país é ainda mais escassa, como apresentado a seguir.

---

<sup>9</sup> O renomado dublador Guilherme Briggs se retirou do elenco de dublagem do anime *Chainsaw Man* após receber ameaças por não ter replicado uma frase famosa da tradução por uma *scan* que distorceu o texto do material original. Mais informações em: <<https://br.ign.com/chainsaw-man/105516/news/chainsaw-man-apos-ameacas-de-morte-guilherme-briggs-deixa-dublagem-do-anime>>. Acesso em: 14 jan. 2024.

Dos trabalhos encontrados relacionados à temática, a maioria dos/as pesquisadores/as que estudaram a modalidade de tradução de mangás por fãs preferiu se debruçar quase que exclusivamente sobre a *scanlation* como um fenômeno cultural de forma mais panorâmica, na maioria das vezes dentro da área da Comunicação (Amaral & Carlos, 2016; Amaral, Souza & Monteiro, 2015; Hirata & Gushiken, 2011), o que vem mudando consideravelmente em pesquisas da área de Letras/Tradução, envolvendo a análise da tradução de animes e séries por *fansubs*, por exemplo (Cordeiro, 2020; Crispim, 2015; Moreira, 2022, Souza, 2015).

Para buscar resultados a nível de pós-graduação no Brasil, foi realizada uma pesquisa no ‘Banco de Teses e Dissertações da CAPES’, utilizando a palavra-chave “*scanlation*”, no qual apenas dois trabalhos foram encontrados, as dissertações de Carlos (2011) e Hirata (2012), ambas da área de Comunicação, que foram úteis para a presente pesquisa. No mesmo portal, ao pesquisar a palavra-chave “*fan translation*”, apenas pesquisas relacionadas a legendas por *fansubbing* foram encontradas. Ao buscar por ambas as palavras-chave no ‘Google Acadêmico’, os resultados mostraram que a pesquisa sobre a temática ainda não é tão presente no Brasil, mas conta com mais pesquisas pelo mundo, a exemplo de Fabretti (2016, 2017) e Lee (2009, 2012). Além de pesquisas nas áreas de Letras e da Comunicação, a exemplo de Faria (2007) e Gomes (2015), referências que serviram de aporte para a pesquisa, existem outros trabalhos que mencionam a atividade em outros campos do conhecimento como, os estudos de Artes Liberais (Myung, 2021). No entanto, as pesquisas fora do campo de Letras apenas fizeram referências rápidas à *scanlation* e, mesmo quando houve um estudo mais aprofundado, a análise não trazia informações que auxiliassem o entendimento do processo tradutório, já que esse não foi o objetivo desses estudos. Sobre a temática aqui apresentada, não foi encontrado um estudo produzido por uma fã e *scanlator*, investigando essa prática, o que marca o ineditismo desta pesquisa. Com frequência, além da modalidade ser apresentada como um fenômeno cibernético, é feita a comparação entre a tradução de algum grupo de *scan* e a tradução profissional da editora licenciada (Andersson, 2022; Aragão, 2016; Fonseca, 2023). Quanto a pesquisas sobre tradução indireta, são poucos os trabalhos que exploram essa modalidade de tradução, e nenhum dos que foram encontrados possui alguma ligação com tradução de fãs.

Diante do exposto até aqui, considero que esta pesquisa se configura num estudo de grande relevância. A modalidade da *scanlation* representa um fenômeno social

cibernético de grande alcance. O estudo dessa modalidade de tradução translingual e transcultural<sup>10</sup> deve contribuir para manter o campo da tradução atualizado, além de auxiliar a entender os rumos que a área, em geral, pode vir a ganhar no futuro.

Por meio dessa pesquisa, é esperado que, por se tratar de uma temática não canônica na academia, ela possa inspirar outros/as pesquisadores/as a realizarem estudos não só sobre *scanlation*, como também sobre outras modalidades menos convencionais de tradução.

Por fim, razões pessoais também motivam a realização deste estudo. Enquanto usuária dessa modalidade há alguns anos, e também sendo membro de um grupo de uma *scanlation* e *fansub*, reconheço sua utilidade e importância para aqueles/as que são aficionados por cultura pop em geral. A atividade requer muita pesquisa e dedicação, sendo preciso conciliar uma tradução que vá de acordo com as expectativas do público em pouco tempo disponível.

### 1.3 Objetivos de pesquisa

Para traduzir o mangá *Hanyou no Yashahime* para o português brasileiro com o grupo de *scanlation* e *fansub InuYasha Downs*, foram utilizadas duas traduções, uma para inglês (T1) e outra para espanhol (T2), além do texto não verbal (que aqui chamamos de T3). Assim, na nossa análise, o T3 funciona como fator de análise com o mesmo nível de relevância dos outros dois. Desse modo, para essa pesquisa, consideramos a presença de três textos-fonte devido a importância que o texto imagético exerce nas decisões tradutórias.

Esta pesquisa tem como objetivo geral investigar de que forma foram vencidos os desafios tradutórios da *scanlation* de *Hanyou no Yashahime* para a língua portuguesa, realizada por tradução indireta de dois outros grupos de *scanlation*, um em inglês e outro em espanhol, e como as imagens influenciaram nas decisões. Para tanto, foram estipulados três objetivos específicos:

- a) Tomando como base o eixo pragmático de estratégias tradutórias listadas por Chesterman (2022), identificar e descrever como elas foram empregadas na tradução para o português brasileiro pelo grupo *InuYasha Downs*;

---

<sup>10</sup> Devido ao fato de a modalidade lidar com materiais de diferentes línguas e culturas.

- b) Analisar como os textos-fonte em inglês, em espanhol e o contexto imagético influenciaram na decisão final e seus possíveis motivos;
- c) Refletir como o fato de ser fã do material impacta o processo tradutório.

## 1.4 Procedimentos metodológicos

Nesta seção, é contemplada a metodologia utilizada para a presente pesquisa, a fim de apresentar onde está localizada, os detalhes sobre o *corpus*, a fundamentação teórica e o procedimento de análise.

### 1.4.1 Localização

Para esta pesquisa, de natureza descritiva, foi escolhido como objeto de estudo a tradução por *scanlation* do mangá *Hanyou no Yashahime*, de Takashi Shiina e Rumiko Takahashi. Como eu faço parte do grupo de *scanlation* que realiza a tradução do material, selecionamos apenas a parte da tradução realizada por mim, com a finalidade de fazer dessa pesquisa uma tradução comentada, conforme indicado posteriormente nesta mesma seção.

Por vezes, para nos referirmos ao mangá *Hanyou no Yashahime* durante esse trabalho, utilizamos o termo Obra (em maiúsculo) que, nesse contexto, é o conhecimento comunitário que os/as fãs têm dela, sendo série ou quadrinhos, em língua japonesa ou traduzida para qualquer outra língua, discutida nas redes sociais (e onde mais tiver material sobre isso). Isso não se resume a “obra original” escrita em japonês: a Obra, aqui, é o coletivo ao redor do mundo compartilhado entre fãs. Todos os pedaços, traduções, adaptações, fazem parte dessa rede mundial que forma a Obra.

Trabalhamos também sob a perspectiva da análise do texto-fonte (*source text analysis*) que, segundo Williams e Chesterman (2002, p. 6), “concentra-se na análise do próprio texto de origem, examinando os diversos aspectos que podem dar origem a problemas de tradução, o que é especialmente relevante na formação de tradutores/as”.<sup>11</sup> De acordo com os autores, após uma análise cuidadosa das características sintáticas, semânticas e estilísticas do texto-fonte, encontrar soluções de tradução adequadas provavelmente será mais fácil — e este é o objetivo desta análise. Geralmente, essa

---

<sup>11</sup> “Source text analysis focuses on the analysis of the source text itself, examining the various aspects of it that might give rise to translation problems. This has an obvious relevance in translator training.”

questão está relacionada a uma análise da situação comunicativa da própria tradução: para quem será, qual é a sua função pretendida, e assim por diante; dessa forma, priorizando o seu público-alvo.

Com base nos estudos de Williams e Chesterman (2002), a pesquisa se encontra dentro da área da Tradução Comentada (*translation with commentary*), uma forma introspectiva e retrospectiva de pesquisa, já que os comentários detalhados são feitos pelos próprios/as tradutores/as sobre o seu processo tradutório. Ainda segundo os autores, quanto ao tipo de pesquisa, o estudo se encaixa na Pesquisa Empírica (*empirical research*), por buscar novas informações provenientes da observação de um dado específico e de um trabalho experimental. A pesquisa também faz parte dos Estudos Naturalísticos (ou observacionais) (*naturalistic or observational*), que “são aqueles que investigam um fenômeno ou processo conforme ele ocorre na vida real em seu ambiente natural”<sup>12</sup> (Williams & Chesterman, 2002, p. 62), pois se aprofunda no estudo sobre a prática da *scanlation* e suas particularidades. O estudo pode ser considerado qualitativo, visto que busca descrever a qualidade do objeto de pesquisa, enquanto faz um panorama sobre sua atual situação e suas perspectivas para o futuro.

#### 1.4.2 Pesquisa bibliográfica

Para a investigação sobre *scanlation*, utilizamos os trabalhos de Aragão (2016) e Ferrer Simó (2005), além do portal *Inside Scanlation*, no qual há um mapeamento detalhado da prática ao longo dos anos. As contribuições de Leitão (2016) também são bastante utilizadas para o estudo do mangá em geral, pois trazem informações históricas e detalham características desse tipo de quadrinhos.

Para a análise das decisões tradutórias, foi selecionado o aporte teórico de Chesterman (2022), que se constituiu em nossa base para a análise das estratégias tradutórias, com enfoque nas Estratégias Pragmáticas, que leva em consideração o contexto de comunicação, as quais nos aprofundaremos no capítulo teórico.

Nos apoiamos também na Teoria Funcionalista da Tradução, principalmente nas contribuições de Christiane Nord (2016). Seguindo a perspectiva dessa teoria, a partir da *Skopostheorie* de Vermeer (1978), o *skopos* de uma tradução — ou seja, o seu propósito

---

<sup>12</sup> “[...] are those that investigate a phenomenon or a process as it takes place in real life in its natural setting.”

—, é determinado pela função que o texto-alvo está destinado a desempenhar para um público almejado, o público-alvo. No caso do nosso *corpus*, sua função é tornar o mangá *Hanyou no Yashahime* acessível para outros/as fãs, levando em consideração as especificidades e termos já conhecidos por eles/as.

A tradução indireta (TI) também é um elemento importante para esta pesquisa, pois os dois textos-fonte verbais são traduções do japonês para inglês e espanhol. Esse tipo de tradução também é conhecido como “tradução intermediada”, “tradução de segunda mão”, “tradução de desvio”, entre outras nomenclaturas, termos esses que denotam uma certa visão negativa (Accácio, 2010). Isso acontece devido à tendência de serem marginalizadas por conta da crença de que o texto “original” detêm a supremacia sobre suas traduções. Kittel & Frank (1991, p. 03) afirmam que a TI “tem como base uma ou mais fontes que são, elas próprias, traduções para uma língua diferente da original e da língua-alvo”,<sup>13</sup> definição que, segundo as autoras Rosa, Pieta & Maia (2017) é a mais utilizada nos Estudos da Tradução.

Conforme já mencionado, a TI ainda é um campo pouco explorado na academia. Utilizando essa modalidade, o acesso a conteúdos que dificilmente encontraríamos por meio de tradução direta (TD) é muito mais facilitado.

#### 1.4.3 Seleção do *corpus*

Como apresentado anteriormente, foi escolhido o mangá *Hanyou no Yashahime*, publicado na revista *Shounen Sunday* e na editora Shogakukan. A obra trata-se do *spin-off*<sup>14</sup> do mangá de fantasia, ação e romance que posteriormente ganhou adaptação em anime, *InuYasha*, um sucesso nos anos 2000 que continua alcançando uma legião de fãs pelo mundo (Lista, 2019), publicado no Brasil pela editora JBC. Como até o presente momento nenhuma editora brasileira adquiriu os direitos para publicação do seu *spin-off*, o grupo brasileiro de *scanlation* e *fansub* *InuYasha Downs*, do qual faço parte, se propôs a traduzir e editar os capítulos voluntariamente. Assim, duas *scanlations* diferentes foram selecionadas para compor o *corpus* dessa pesquisa: uma de língua inglesa e outra de língua espanhola, tirando proveito de diferentes aspectos de ambas as versões — e exemplos das duas foram analisadas.

<sup>13</sup> “[is] based on a source (or sources) which is itself a translation into a language other than the language of the original, or the target language.”

<sup>14</sup> História derivada de uma ou mais obras já existentes.

O recorte abrange os capítulos 1 ao 17, quando ambas as traduções foram utilizadas por mim para chegar na tradução para o português brasileiro. Para os capítulos seguintes, o grupo passou a adotar a tradução oficial da VIZ Media<sup>15</sup> em inglês como referência, a qual não será considerada para este estudo. A seleção para análise conta com trechos que apresentam diferenças significativas de tradução entre as duas *scans*, que demonstraram desafios na busca por soluções influenciadas por um dos textos ou que se afastarem de ambos os textos-fonte. Além disso, é considerado o contexto imagético como o terceiro texto-fonte e a dublagem e legendagem oficial de *Hanyou no Yashahime* para o português brasileiro como textos de apoio.

#### 1.4.4 Análise textual

A tradução indireta é amplamente utilizada em *scanlations*, principalmente devido à dificuldade de encontrar pessoas proficientes na língua do texto original em japonês. Essa abordagem permite disponibilizar a mídia de forma rápida e acessível ao público em geral. Nesse caso, ao utilizar duas *scanlations* como textos-fonte verbais, procurei traduzir a partir de dois olhares tradutórios de línguas que tenho proficiência de leitura. É importante também destacar que eu, a pesquisadora, sou formada em Letras/Inglês e trabalho como tradutora audiovisual e de textos acadêmicos no par inglês-português. Tenho proficiência de leitura em espanhol e contei com uma rede de contatos especializada na língua e cultura para melhor compreensão de elementos linguísticos e culturais em alguns trechos deste *corpus*. Dessa forma, buscamos garantir que existem consistências ou mesmo diferenças nas interpretações, ampliando assim nosso campo de visão e possibilidades de leitura da história.

Ainda assim, o processo de tradução contou não apenas com a tradução indireta propriamente dita, ou seja, de textos verbais. Aliada às duas *scanlations* que serviram como dois textos-fonte, levamos em conta o contexto imagético e o texto legendado e dublado para o português das séries *InuYasha* e *Hanyou no Yashahime*, pois nele pudemos resgatar os termos já conhecidos pelo público, pois, junto aos textos em inglês e espanhol, também foram bases para o processo de tomada de decisão. Vale lembrar que as imagens são mais estáveis entre as *scanlations* e traduções oficiais, pois costumam circular no

---

<sup>15</sup> A VIZ Media LLC. é uma empresa norte-americana voltada para publicação de mangás, distribuição de animes e conteúdo audiovisual em geral. Disponível em: <[https://dublagem.fandom.com/wiki/Viz\\_Media](https://dublagem.fandom.com/wiki/Viz_Media)> Acesso em: 08 jul. 2023.

mesmo formato.<sup>16</sup> Portanto, em nosso *corpus*, as imagens não passaram por alterações nos textos-fonte. Além disso, consideramos as especificidades situacionais do *corpus*: o fato da tradução ser realizada por uma fã, o que sugere conhecimento prévio da história e grande familiaridade com a história e personagens da obra publicada na editora Shogakukan, em 2022, evitando estranhezas ou inconsistências que podem gerar na mudança. Dessa forma, o objetivo do grupo é proporcionar uma experiência de leitura fluida e familiar para outros/as fãs.

Portanto, nossa análise foi desenvolvida a partir dos seguintes passos:

- a) Captura de imagens do mangá de ambos os textos-fonte para a análise do contexto dos acontecimentos;
- b) Seleção e análise de alguns fragmentos da tradução realizada, comentário sobre os textos-fonte em contexto;
- c) Identificação e discussão do eixo pragmático das estratégias tradutórias utilizadas em cada exemplo conforme a listagem de Chesterman (2022), levando em conta a especificidade do gênero textual e seu contexto de recepção;
- d) Argumentação sobre as escolhas tradutórias a partir dos três textos-fonte.

A metodologia aqui adotada e apresentada visa garantir a obtenção de resultados relevantes que contribuam não apenas para os estudos da tradução por *scanlation*, mas também para os Estudos da Tradução como um todo.

#### 1.4.5 Organização da dissertação

Esta dissertação está organizada em cinco capítulos. O primeiro, esta introdução, apresenta a pesquisa, seus objetivos, justificativa e metodologia. O segundo capítulo apresenta o mangá, sua internacionalização, suas características etc. (Brenner, 2007; Cagnin, 1975; Eisner, 2010; Gomes, 2015; Hirata, 2012; Leitão, 2020; Luyten, 2002, 2011), além de também abordar a influência da imagem no mangá para fins de compreensão e tomadas de decisões tradutórias (Halliday, 1994; Halliday & Matthiessen, 2014; Kress & van Leeuwen, 2006; Oliveira, 2020). O terceiro capítulo se debruça sobre

---

<sup>16</sup> No entanto, existe uma técnica na *scanlation* chamada *redraw*, na qual são redesenhadas as partes da imagem que foram sobrepostas pelo texto-fonte. Porém, existem grupos que alteram até mesmo o design de personagens, interferindo na arte original.

as contextualizações teóricas tomadas como base nesta pesquisa que compõem as várias interfaces desse estudo de tradução de mangá por *scanlation*: 1- a atividade de *scanlation*, desde a coleta das páginas à postagem do material nas redes sociais, explorando também suas origens, aspectos e objetivos<sup>17</sup> (Aragão, 2020; Carlos, 2011; Ferrer Simó, 2005; Lee, 2009, 2011); 2- o caso da tradução indireta como meio de disseminação e enriquecimento cultural (Accácio, 2010; Li, 2017; Toury, 1995); 3- as estratégias pragmáticas de Chesterman (2022), adotadas para o presente estudo; e o 4- o aporte da teoria funcionalista da tradução como base de compreensão do propósito da tradução (Nord, 1991, 2006, 2009, 2016). O quarto capítulo se divide em duas partes: 1- análise de tradução dos trechos selecionados disponibilizando as imagens com os textos em inglês, espanhol e português, respectivamente, apresentando o contexto situacional do trecho, a análise dos textos-fonte e o comentário da tradução aliado às estratégias tradutórias do eixo pragmático de Chesterman (2022); 2- discussão dos resultados observados na análise para compreender as soluções encontradas para a tradução de *Hanyou no Yashahime*. Por fim, as considerações finais destacam a relevância deste estudo e traz um panorama dos resultados obtidos, mostrando sua adequação aos objetivos propostos. Além disso, o estudo também sugere novas direções para pesquisas futuras, incentivando a exploração de diferentes aspectos do estudo da tradução de fãs.

---

<sup>17</sup> O site *Inside Scanlation* também foi utilizado como apoio sobre a temática.

## 2 ORIGEM E INTERNACIONALIZAÇÃO DO MANGÁ

A prática da tradução interlinguística é uma grande forma de difundir textos entre países com línguas e culturas distintas. Com as histórias em quadrinhos (HQs), não é diferente. No que diz respeito às suas origens, Elisângela Liberatti (2017, p. 95), traz que eles surgiram oficialmente nos Estados Unidos, “no final do século XIX, relacionando-se à emergência dos meios de comunicação em massa e a um aumento do número de leitores da mídia impressa”, o que definiu os primeiros moldes da chamada nona arte.

As HQs, que por muito tempo foram erroneamente consideradas como “baixa cultura”, foram elevadas ao nível de arte gráfica graças a grande diversidade de conteúdos e a abordagem cada vez mais adulta dos temas (Vieira, 2007). Elas surgiram como tirinhas humorísticas em jornais e revistas. No entanto, o marco inicial dos quadrinhos modernos se deu em 1895 com a publicação de *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, no jornal norte-americano *New York World*. Essa obra é considerada a pioneira dos quadrinhos, marcando o início dessa forma de arte (Melo, 2010), inaugurando mais tarde a chamada Era de Platina (1897-1937). No Brasil, em 1905 surgiu a revista semanal O Tico-Tico, considerada a primeira revista em quadrinhos do nosso país.<sup>18</sup> Durante a chamada Era de Ouro (1938-1955), as HQs evoluíram consideravelmente, dando origem a personagens icônicos como Superman e Batman, o que estabeleceu o gênero de super-heróis que permanece popular até os dias de hoje. Posteriormente, Era de Prata (1956-1969) surgiu com um estilo mais inocente apresentando outros personagens populares como Homem-Aranha, Thor e Hulk, além dos grupos de heróis Vingadores e *X-Men*. A partir dos anos 1970, as HQs ganharam uma abordagem mais madura e complexa com o surgimento da Era de Bronze (1970-1979), afastando-se do tom da era anterior. Durante esse período, surgiram novos heróis como Conan, o Bárbaro, e histórias como *Guerra nas Estrelas*, que revolucionaram e marcaram o início da Era Moderna (1980-atualmente). O crescimento das *graphic novels*<sup>19</sup> colocou os heróis populares em tramas mais adultas, que se tornaram mais comuns na era atual, incluindo obras como *Watchmen*, de Alan Moore, e *Dark Knight Returns*, de Frank Miller (Ramone, 2015).

---

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/01/o-tico-tico-primeira-revista-em-quadrinhos-brasil/>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

<sup>19</sup> Direcionadas para um público mais adulto, as *graphic novels* costumam ter um número de páginas maior do que uma HQ padrão, podendo ser publicadas em volumes únicos ou em séries curtas com material de alta qualidade.

Os quadrinhos japoneses que hoje conhecemos como mangá (漫画) tiveram o seu desenvolvimento a partir das tradições artísticas e históricas da cultura japonesa, com suas influências e precedentes podendo ser considerados mais antigos do que os seus correspondentes ocidentais (Brenner, 2007). Apesar de conter suas similaridades ao contar histórias por meio de sequências de imagens e balões de diálogo, as HQs e mangás apresentam estilos artísticos distintos, com o segundo tipicamente caracterizado por traços mais detalhados e expressivos, enquanto os quadrinhos ocidentais variam em estilo, desde o realismo até o cartunesco. Enquanto as HQs mostram uma tendência a valorizar o uso de cores, os mangás são convencionalmente ilustrados em preto e branco. Outra diferença entre eles é que, tradicionalmente, os mangás são lidos da direita para a esquerda e de cima para baixo, seguindo a ordem da língua japonesa. Por outro lado, os quadrinhos ocidentais são lidos da esquerda para a direita. Vale ressaltar que, apesar das diferenças, ambos os formatos têm contribuído para a riqueza da cultura pop global e conquistado uma base significativa de fãs em todo o mundo.

O mangá, assim como as HQs, charges, cartuns, tiras cômicas entre outros, pertence ao Hipergênero Quadrinhos. Segundo Maingueneau (2006), esse conceito abrange gêneros diversos que compartilham características comuns na configuração textual, especificamente no contexto da linguagem dos quadrinhos. Ramos (2002, p. 20) destaca a complexidade do hipergênero, que seria um grande rótulo e “[...] agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades.” Por exemplo, costuma-se rotular gêneros pela temática da história: super-heróis, humor, terror, infantil, aventura, mangá etc. Dessa forma, o mangá seria um gênero inserido no Hipergênero Quadrinhos, mas seus temas variados também seriam gêneros compreendidos como temas (Nishikido & Sá, 2016). Assim, ao considerar especificamente o mangá, este seria um hipergênero e seus diversos temas seriam gêneros como, por exemplo, ficção, biográfico, literatura em quadrinhos (adaptações de obras literárias), infantil, didático etc. (Gomes, 2015).

Neste capítulo, traçamos um breve panorama da história da mangá — e consequentemente do anime —, desde as suas origens até a sua internacionalização, a influência que exerce em nossa sociedade, além de proporcionar um retrato da atual indústria do mangá e do anime no Japão e no Brasil.

## 2.1 A origem do mangá

Embora seja difícil identificar com precisão quando o mangá surgiu, muitos associam o início desta arte sequencial<sup>20</sup> no Japão à criação de rolos de pinturas conhecidos como *emakimono* (絵巻物) ou *emakis*, originados no século XII, amplamente difundido entre a aristocracia na Era Heian (794-1185). Esses rolos combinavam pinturas e textos que contavam uma história enquanto eram desenrolados. Atribuído ao monge budista Toba Sojo<sup>21</sup> (1053-1140), o conjunto de quatro pergaminhos chamado *Chouju-giga* (鳥獣戯画), abreviação de *Chouju-Jinbutsu-Giga*,<sup>22</sup> é o mais conhecido e atualmente se encontra preservado no templo de Kozangi, em Kyoto.

Figura 1 - Exemplo do primeiro rolo de *Chouju-giga*



Fonte: Nagado (2021)

Os *Chouju-giga* apresentavam cenas cômicas de animais, como, por exemplo, macacos, raposas, coelhos e sapos antropomorfizados, executando atividades exclusivamente humanas, de modo a retratar atividades e passatempos dos membros do clero e da nobreza, em uma clara sátira criticando a hierarquia religiosa. Seu estilo de pintura era conhecido como *Toba-e*, já que eram próprios do Toba Sojo. Esses pergaminhos eram lidos da direita para a esquerda, característica herdada pelos mangás até os dias de hoje. Eles são considerados os precursores do mangá, sendo o exemplo mais antigo desses quadrinhos que se tem notícia, tendo até mesmo o reconhecimento de Tesouro Nacional do Japão (Hirata, 2012). Como esses desenhos ficavam restritos apenas

<sup>20</sup> Arte sequencial é um termo cunhado por Will Eisner em seu livro *Comics and Sequential Art* e se refere à modalidade artística que usa o encadeamento de imagens em sequência para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente (Dansa, 2013).

<sup>21</sup> Também conhecido como “Kakuyū”.

<sup>22</sup> Significa “caricaturas de animais antropomorfizados”.

àqueles que se dedicavam aos estudos religiosos e culturais, raramente eram vistos pelo público menos abastado, porém, com o aprimoramento das técnicas de impressão provenientes da Coreia e da China, logo ficaram acessíveis para as pessoas comuns, que se afeiçoaram ao estilo. Segundo Brenner (2007, p. 02), as imagens que eram meramente amuletos budistas para viajantes, “passaram a incluir uma variedade de assuntos — desde demônios, mulheres bonitas até guerreiros — e foram chamadas de *Otsu-e* por causa de sua ascensão e popularidade perto da cidade de Otsu, por volta do meio do século XVII”.<sup>23</sup>

Os rostos extremamente expressivos presentes nos *Choju-giga* são características do mangá e das suas adaptações em anime até hoje. Em 2016, esse clássico da arte cômica japonesa ganhou uma homenagem do Studio Ghibli, liderado por Hayao Miyazaki, conhecido por ser fortemente engajado em questões ecológicas, aliou-se a uma campanha contra um problema ambiental. O estúdio, então, produziu três curtas-metragens<sup>24</sup> em parceria com a empresa de energia *Marubeni Corporation of Japan*, a fim de promover novas formas de energia elétrica no Japão como uma alternativa à energia nuclear (Studio Ghibli Brasil, 2016). Em 2022, a Associação de Animações Japonesas lançou o *Anime Taizen*,<sup>25</sup> o maior banco de dados de anime do mundo, e entre eles estão os *Choju-giga*, que foram digitalizados para leitura pela primeira vez (Possá, 2022).

Outro momento importante na arte ocorreu nos séculos XVI e XVII, quando os artistas começaram a produzir um estilo de ilustração conhecido como *Ukiyo-e*, ou “imagens do mundo flutuante”. Após centenas de anos de guerra, a relativa paz da Era Tokugawa (1600-1867) permitiu que os artistas criassem e aprimorassem sua arte para consumo em massa, principalmente utilizando a técnica de impressão em bloco de madeira. Com cores vibrantes, esse estilo de pintura costumava reproduzir a vida urbana, especialmente as atividades e cenas do entretenimento pertencentes ao bairro Yoshiwara, como as belas cortesãs, lutadores de sumô e atores populares em seus papéis de destaque no teatro kabuki. Posteriormente, as paisagens também se tornaram populares, como as pinturas das principais cidades do Japão e as mais variadas versões do Monte Fuji. Muitas dessas tradições visuais continuam exercendo grande influência nos mangás de hoje,

---

<sup>23</sup> “Pictures that began as Buddhist amulets for travelers soon included a variety of subjects —from demons to beautiful women to warriors— and were dubbed *Otsu-e* because of their emergence and popularity near the city of Otsu around the middle of the seventeenth century.”

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LCKRAwuIEyI>>. Acesso em: 14 mai. 2023.

<sup>25</sup> O *Anime Taizen* reúne quase 15 mil títulos, lançados de 1917 até o presente ano.

desde as caricaturas, os respingos estilizados de sangue nas batalhas, até a arte erótica conhecida como *Shunga*, que se tornou base para os mangás eróticos.

A primeira aparição do termo “mangá” data do século XIX, utilizado pelo artista de *Ukiyo-e* Katsushika Hokusai (1760-1849) em 1814 “como uma forma de ‘rotular’ suas ilustrações, que beiravam o caricato e exagerado” (Leitão, 2020, p. 155). O artista é responsável por uma das mais famosas obras de arte do Japão, conhecida como “A Grande Onda de Kanagawa”, que apresenta ondas elegantes ameaçando pescadores, com o Monte Fuji visível ao longe. A habilidade de Hokusai em representar uma pessoa ou cena em linhas fluidas resultou em coleções que, por volta de 1815, chamou de mangá, significando “imagens” ou “esboços caprichosos”. Ele criou as obras “As 36 Vistas do Monte Fuji” e o conjunto “*Hokusai Manga*”, composto por 15 volumes. Coleções desse tipo de ilustração, além de manter popularidade do *Ukiyo-e*, proporcionaram uma base sólida para formas de arte subsequentes (Schodt, 1983).

**Figura 2** - A Grande Onda de Kanagawa



Fonte: Hokusai (1931)

Um famoso exemplo dessa influência pode ser observado no anime *Demon Slayer* (*Kimetsu no Yaiba*), um sucesso recente que se destaca pela sua animação fluida e de alta qualidade. Na história, o protagonista Tanjiro Kamado é um espadachim treinado para destruir os *oni*, criaturas que devoram pessoas e assombram o Japão da Era Taisho (1912-1926). Ao atingir o ápice da sua técnica de Respiração da Água, ele desfere golpes mortíferos com sua espada especial, resultando em um belo efeito visual com traços

estilizados e cores vibrantes<sup>26</sup> que dão origem a um rastro de energia em forma de água que se transforma em ondas, evocando a icônica obra de Hokusai (Nagado, 2021).

Entre o final do século XVI e começo do século XVII, o senhor feudal, escritor e espadachim Yagyu Munenori (1571-1646)<sup>27</sup> revolucionou com o que mais tarde veio a influenciar grandemente na arte do mangá: a criação de desenhos sequenciados que serviam de apostila para orientações sobre técnicas com espada. Com traços estilizados, cada movimento de luta era mostrado de forma didática. Tal atividade se tornou uma tradição no campo das artes marciais, com os mestres desenhando figuras sequenciadas como forma de reforçar o ensinamento e os treinos dos seus discípulos. Já no campo espiritualizado, surgiram os desenhos de orientação Zen-budista, de autores como Ekaku Hakuin (1685-1768) (Nagado, 2021).

O surgimento do mangá moderno só foi possível graças à rica tradição da narrativa visual no Japão desde os tempos remotos, que já demonstrava uma intensa integração entre texto e imagem como as gravuras, conforme observamos com os *Choju-giga* e os *Ukiyo-e*. Outro fator decisivo para a sua internacionalização foi a filosofia do Japão pós-guerra, que buscou modernizar o país através da assimilação das influências ocidentais em várias áreas — entre elas, a dos quadrinhos (Leitão, 2020), como veremos a seguir.

## 2.2 Jornada para o ocidente

O primeiro contato do povo japonês com os quadrinhos ocidentais foi através da revista *The Japan Punch*, do cartunista e correspondente britânico Charles Wingman (1832-1891), que foi o responsável por difundir a cultura ocidental entre a sociedade japonesa após a abertura dos portos em 1853. A revista apresentava uma combinação de caricaturas políticas, sátiras sociais, ilustrações humorísticas e comentários satíricos sobre eventos contemporâneos no Japão. Entre as contribuições de Wingman também está a linguagem já utilizada pelos quadrinhos do Ocidente: os balões de diálogo, que logo foram incorporados nas obras dos artistas japoneses (Ito, 2008, p. 30).

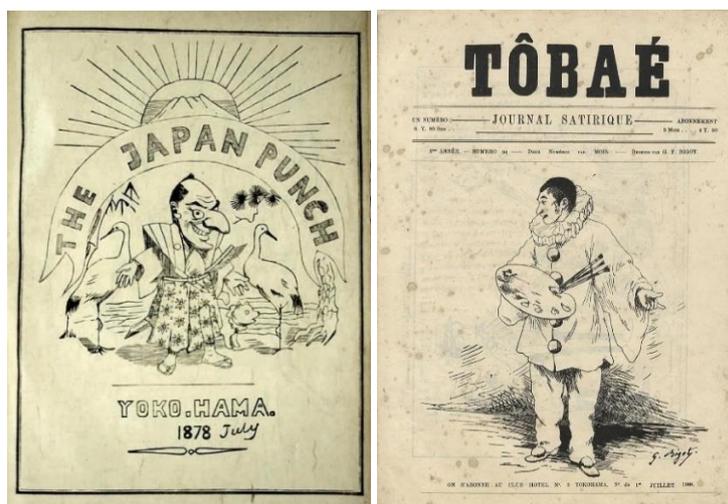
O cartunista francês George Bigot (1860-1927) também levou influências da imprensa europeia para o Japão e, em 1887, fundou a revista satírica semanal *Tôbaé* — nome que faz uma clara alusão ao trabalho do Monge Toba. Bigot exerceu grande

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ftdpANiLgA4>>. Acesso em: 22 mai. 2023.

<sup>27</sup> Yagyu Munenori virou personagem no jogo *Fate/Grand Order* (2015) e no mangá *Tenkaichi: Nihon Saikyou Mononofu Ketteisen* (2021).

influência em sua época por mostrar respeito pela tradição japonesa, ao mesmo tempo que abria um novo leque de possibilidades técnicas e criativas, mas Wirgman é considerado ainda mais importante, sendo frequentemente referenciado como “o patrono dos cartunistas japoneses” (Nagado, 2021).

**Figura 3** - Capas das revistas *Japan Punch* e *Tobaé*



Fonte: Wikipédia e Wikimedia Commons<sup>28</sup>

Admirador de Wirgman e da revista *The Japan Punch*, Rakuten Kitazawa (1876-1955) foi considerado o primeiro cartunista japonês profissional. Graças às técnicas de desenho dos artistas americanos que aprendeu, ele uniu o estilo de ilustração japonesa com as histórias em quadrinhos ocidentais, criando a primeira HQ serializada em território japonês (Hirata, 2012). Seus trabalhos traziam muitas críticas sociais e políticas. Em 1905, Kitazawa lançou a revista *Tokyo Puck*, tendo seu trabalho exportado para a Europa, principalmente na França, onde foi condecorado pelos seus trabalhos. Kitazawa retomou o uso do termo “mangá”, criado por Hokusai, com conotação mais moderna e próxima da atual.

Considerado o “Pai do Mangá Moderno”, o *mangaká*<sup>29</sup> Osamu Tezuka (1928-1989) foi um dos maiores responsáveis pela evolução do mangá. Suas contribuições ajudaram a estabelecer as bases do que conhecemos hoje como mangá moderno, com inovações que se tornaram características marcantes dos quadrinhos japoneses. Ele

<sup>28</sup> Disponíveis em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Japan\\_Punch](https://en.wikipedia.org/wiki/Japan_Punch)> e <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tobae.jpg>>. Acesso em: 22 mai. 2023.

<sup>29</sup> *Mangaká* (漫画家) é o termo usado para definir uma pessoa que faz, desenha ou cria histórias para mangás.

influenciou todos/as os/as criadores/as de mangá que vieram depois dele, seja seguindo seus passos ou até mesmo reagindo contra seu estilo (Brenner, 2007). Foi através da sua obra que o mangá se tornou um meio de comunicação de massa, abrangendo todas as idades e gêneros. Tezuka também influenciou a consolidação do sistema de publicação de séries serializadas em revistas semanais e mensais, que se tornou o padrão da indústria.

Diferente dos artistas tradicionais, as principais influências de Tezuka vieram do cinema ocidental, o que tornou suas histórias mais imersivas e visualmente impactantes. Tezuka era especialmente encantado pelos primeiros desenhos animados dos irmãos Fleischer — criadores de *Betty Boop* e *Popeye* — e da Disney (Brenner, 2007), e a partir dessas influências, o autor revolucionou ao adaptar certos elementos cinematográficos para os quadrinhos japoneses. Ele adicionava à sua obra a perspectiva de uma câmera de cinema como, por exemplo, a visão panorâmica, o zoom, os cortes rápidos, além do uso de painéis dinâmicos, enquadramentos e sequências de ação. Tezuka não se limitava apenas ao aspecto visual, explorando também o uso de efeitos sonoros para dar realismo não apenas às lutas, mas aos sons do dia a dia, desde o farfalhar do tecido até o pingar da água, linhas de movimento, gotas de suor, entre outros símbolos (Leitão, 2020). Em relação ao aspecto estético, o *mangaká* foi bastante influenciado pela forma como os animadores da Disney desenharam os olhos dos animais em *Bambi* (1942), dessa forma, ele aprimorou e criou a tendência que resultou nos famosos olhos grandes e luminosos dos personagens de mangá e anime.

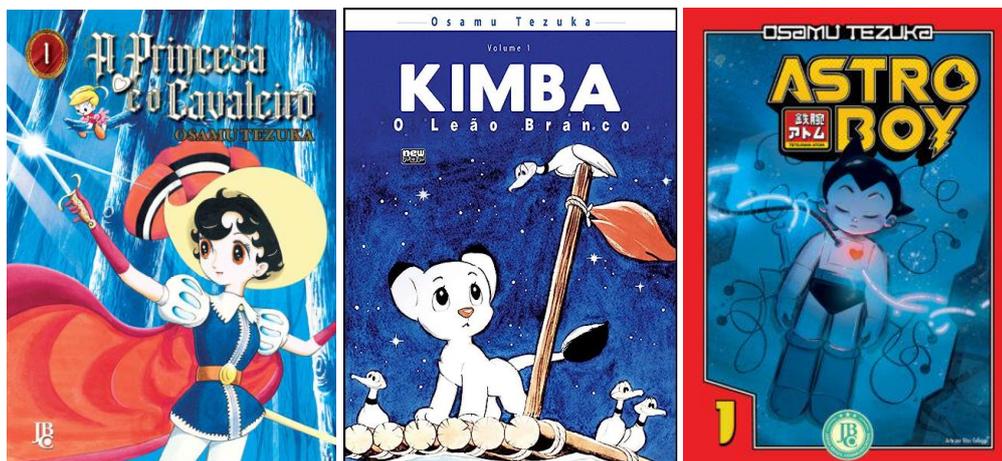
Durante o período pós-guerra e em meio ao crescente mercado de mangás, Tezuka iniciou seu trabalho criando os mais variados tipos de histórias, sempre contemplando todos os públicos. Em 1947, ele lançou o mangá *A Nova Ilha do Tesouro* (*Shin Takarajima*), baseado em uma história de Shichima Sakai (1905-1969). Mais tarde, outros títulos foram produzidos gradativamente, incluindo uma adaptação do Pinóquio (1952); *A Princesa e o Cavaleiro* (1967), obra que atraiu um grande público feminino; *Kimba: O Leão Branco* (1950), que serviu de “inspiração” para *O Rei Leão* da Disney; *Astro Boy*<sup>30</sup> (1952), cuja animação fez um sucesso estrondoso em 1963; *Black Jack* (1973), que conta com diversos *spin-offs*; entre outros. Muitos dos seus trabalhos receberam adaptações para a TV e o cinema, inclusive ganhando um final alternativo, como foi o caso de *Dororo*

---

<sup>30</sup> Apesar do enorme sucesso de *Astro Boy*, o mangá ainda é inédito no Brasil, porém a editora JBC adquiriu seus direitos para a publicação ainda em 2024, com capa variante desenhada por um artista brasileiro. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2024/03/16/edicao-brasileira-de-astro-boy-tera-capa-variante-desenhada-por-vitor-cafaggi/>>. Acesso em: 10 set. 2024.

(1967), que em 2019 ganhou uma adaptação em anime em uma parceria entre os estúdios *Tezuka Productions* — fundado pelo próprio autor em 1968 — e *MAPPA*, a qual foi muito apreciada por seu estilo único e temática sombria.

**Figura 4** - Capas brasileiras dos mangás relançados de *A Princesa e o Cavaleiro* (1961), *Kimba: O Leão Branco* (1950) e *Astro Boy* (1952)



Fonte: Compilado pela autora da JBC (2021), New Pop (2013) e JBC (2024), respectivamente.

Já sendo um artista de renome, Tezuka viajou pelo mundo para divulgar seus trabalhos e criar relações com autores de diversos países. Assim, em 1984, ele conheceu cartunista brasileiro Maurício de Sousa, o criador da *Turma da Mônica*, que se tornou seu amigo pessoal (Turma da Mônica Wiki, s.d.).<sup>31</sup> A amizade entre eles foi muito significativa, não só para os dois artistas, mas também para os seus respectivos países. Ambos visitaram o estúdio um do outro e até chegaram a combinar uma colaboração, que infelizmente não aconteceu devido ao falecimento de Tezuka, cinco anos depois. Junto aos familiares<sup>32</sup> do amigo, Maurício de Souza criou vários *crossovers*,<sup>33</sup> misturando seus personagens aos do mestre dos mangás nos quadrinhos da *Turma da Mônica Jovem*, os quais são voltados para o público infanto-juvenil e conta com forte influência dos mangás japoneses, inclusive sendo ilustrado em preto e branco.

<sup>31</sup> Disponível em: <[https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Osamu\\_Tezuka](https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Osamu_Tezuka)>. Acesso em 30 mai. 2023.

<sup>32</sup> O filho de Tezuka, Makoto Tezuka, é diretor de cinema e anime, além de atualmente chefiar a *Tezuka Productions*. Em 2019, ele encontrou Maurício de Souza para conhecer a *Maurício de Sousa Produções*, e o convidou para finalizar uma história do pai sobre a Amazônia, que prontamente aceitou. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/banca-de-hqs/mauricio-de-sousa-osamu-tezuka-msp>>. Acesso em: 30 mai. 2023.

<sup>33</sup> O termo *crossover* “refere-se a um fenômeno no qual personagens, universos ou elementos de diferentes histórias, séries ou franquias se encontram em um mesmo enredo” (Camacho, 2023).

O primeiro *crossover* aconteceu em 2012 na edição 43, na história Tesouro Verde, em que a Princesa Safiri, Astro Boy e Kimba visitam a Amazônia, onde se encontraram com a Turma da Mônica. No projeto, a turma enfrenta madeireiros e combatem a biopirataria na Amazônia com a ajuda dos personagens de Tezuka (Carvalho, 2012). Em 2018, ano em que o *mangaká* completaria 90 anos de idade, foi feita uma homenagem em um vídeo da série Mônica Toy<sup>34</sup> no canal do *YouTube* da *Turma da Mônica*.

**Figura 5** - Turma da Mônica Jovem com personagens de Osamu Tezuka, unidos em uma aventura para proteger a floresta amazônica



Fonte: G1, 2012<sup>35</sup>

O mangá ganhou popularidade internacional graças às adaptações de muitas dessas e outras obras em anime. Foi a partir dos anos 1960 que os ocidentais começaram a ter contato com as produções japonesas — e não demorou muito para que uma legião de fãs fosse conquistada. Em 1980, *Gen of Hiroshima* (*Hadashi no Gen*, ou *Gen Pés Descalços* no Brasil),<sup>36</sup> de Keiji Nakazawa, foi lançado nos Estados Unidos, se tornando o primeiro mangá a ser publicado no país. Três anos depois, o tradutor e pesquisador norte-americano Frederik Schodt lançou o livro *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*, obra que teve como objetivo apresentar o universo dos quadrinhos japoneses para

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oOf-q1lRubo>> Acesso em: 30 mai. 2023.

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://g1.globo.com/natureza/noticia/2012/01/astro-boy-e-turma-da-monica-jovem-se-unem-em-defesa-da-amazonia.html>>. Acesso em: 30 mai. 2023.

<sup>36</sup> A obra relata as experiências do próprio autor, Nakazawa, já que ele próprio é um sobrevivente da bomba lançada em Hiroshima em 1945.

os falantes de língua inglesa. A publicação não apenas chamou atenção desse público como de todo o ocidente, e até hoje ela é bastante referida em estudos sobre a temática.

Ainda durante essa década, alguns animes mais voltados para o público feminino começaram a ser exibidos no Ocidente como, por exemplo, *Honey Honey*<sup>37</sup> (*Honey Honey no Suteki na Boken*, de Hideko Mizuno) e *The Rose of Versailles* (*Berusaifu no Bara*, de Riyoko Ikeda), inspirado na história de Maria Antonieta (Luyten, 2011). Conforme menciona Leitão (2020), este último fez tanto sucesso na França e na Itália que houveram diversas exposições sobre a obra, além de óperas e até mesmo um filme *live-action*<sup>38</sup> francês chamado *Lady Oscar* (1979), com elenco formado por atores ocidentais. Em 1987, o mangá *Lone Wolf and Cub* (*Kozure Okami*), escrito por Kazuo Koike e ilustrado por Goseki Kojima, recebeu sua edição norte-americana, com capa feita por Frank Miller.<sup>39</sup> Assim, o ocidente se abriu ainda mais para outras séries, dentre elas, a obra distópica *Akira*, de Katsuhiro Otomo, em 1989, que marca a consolidação do mercado de mangás e animes pelo mundo (Leitão, 2020).

O *boom* dos animes no ocidente é atribuído ao fenômeno *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, nos anos 1990, que até hoje continua sendo uma das séries favoritas entre os/as fãs ocidentais. A série introduziu um novo nível de ação e batalhas épicas, com combates intensos e poderes sobre-humanos, revolucionando o estilo e as narrativas dos mangás e animes direcionados ao público masculino jovem. Outro exemplo é *Sailor Moon* (*Bishoujo Senshi Sêrâ Mûn*), de Naoko Takeuchi, que se destacou bastante nessa década, fazendo muito sucesso entre o público feminino. A obra não só teve um bom desempenho nos Estados Unidos, como também na América Latina e Europa. A tradução de *Sailor Moon* para outras línguas também abriu portas para uma nova geração de histórias para esse público em específico por incorporar elementos de ação, fantasia e drama, influenciando inúmeros títulos posteriores do gênero. Além disso, *Sailor Moon* ajudou a popularizar o conceito de “garotas mágicas” (o *mahou shoujo*) e estabeleceu muitos dos tropos e convenções que se tornaram características da sua demografia.

---

<sup>37</sup> A animação chegou a ser exibida no Brasil pelo SBT entre os anos de 1987 e 1991. Disponível em: <<https://infantv.com.br/infantv/favos-de-mel-honey-honey-no-suteki-na-bouken-1981/>>. Acesso em: 30 mai. 2023.

<sup>38</sup> Um *live-action* é o trabalho realizado por atores e atrizes reais, ao contrário das animações.

<sup>39</sup> Frank Miller é um escritor e desenhista de quadrinhos norte-americano, considerado um dos autores mais aclamados da história. Seus trabalhos incluem: *Ronin* (1983-1984), *O Cavaleiro das Trevas* (1986), *A Queda de Murdock* (1986), *Batman Ano Um* (1987), *Sin City* (1991-1992) e *Os 300 de Esparta* (1998).

Figura 6 - Capas de *Dragon Ball* e *Sailor Moon*



Fonte: Compilado pela autora da Panini Comics (2020) e JBC (2014)

Segundo Leitão (2020, p. 167), comparado ao resto do mundo, o Brasil “teve mais facilidade para inserir em seu mercado os mangás e animes, pois abriga a maior colônia japonesa fora de sua terra natal”. Para que a língua e os costumes do povo japonês não fossem esquecidos pelas gerações futuras, era comum que os pais incentivassem seus filhos a lerem mangás. A chegada dos imigrantes japoneses também fez com que a introdução dos seus quadrinhos em nosso país fosse mais facilitada, trazendo consigo não apenas uma nova cultura, mas também um novo estilo artístico. Isso reflete, inclusive, nos ilustradores/as de ascendência japonesa que, nos anos 1960, começaram a incorporar o “estilo mangá” nos quadrinhos brasileiros.

Se analisarmos os mangás dentro do contexto e das circunstâncias em que viviam os imigrantes e as gerações descendentes, constatamos que eles tiveram um papel importante na manutenção da língua. A atração para a leitura provinha do visual das revistas, cujas capas eram atraentes, e do enredo das histórias. Se, para algumas crianças, aprender japonês nas escolas da comunidade podia ser encarado como um dever imposto pelos pais, a leitura dos mangás supria, de forma lúdica, as possíveis falhas na absorção da língua” (Luyten, 1991, p. 151)

Em 1978, foi fundada a ABRADEMI (Associação Brasileira de Mangá e Ilustrações), a primeira associação ocidental dedicada aos mangás (Moliné, 2004). Desde 1984, a associação realiza diversos cursos relacionados ao universo dos mangás e cultura japonesa em geral, fazendo valer o seu objetivo, “a divulgação da cultura popular

japonesa, principalmente o mangá”.<sup>40</sup> Já por volta dos anos 1990, as editoras Cedibra, Nova Sampa, Abril e Globo “começaram a traduzir as primeiras coleções de mangás no Brasil, apresentadas em formatos diferentes do original japonês” (Moliné, 2004, p.62).

Os/As pesquisadores/as de mangá consideram *Kozure Okami* (com o título brasileiro de *Lobo Solitário*) como a primeira obra publicada no Brasil, em 1978, pela já extinta editora Cedibra. Porém, em 1977, o “estilo mangá” já havia sido introduzido no país através de uma adaptação norte-americana da animação *Speed Racer*. Posteriormente, foram publicadas as obras *Akira*, pela Editora Globo, e *Mai, A Garota Sensitiva* (de Kazuya Kudo e Ryoichi Ikegami) pela Abril, e alguns outros títulos lançados pela Nova Sampa, Dealer e Globo que não chegaram a ser concluídos. A partir da década de 1990, surgiram também as revistas especializadas em animes e mangás, como a Animax, Herói, Anime Club, Henshin (Leitão, 2020). Anos mais tarde, surgiu a revista NeoTokyo, que também ajudou a divulgar ainda mais a cultura pop japonesa.

Desde então, com a exibição de *Pokémon*, *Samurai X*, *Dragon Ball Z* e *Sakura Card Captors* em canais abertos e por assinatura na TV brasileira, o *boom* dos animes que havia começado nos Estados Unidos e na Europa também ressoou no Brasil. Essas obras viraram febre entre o público infanto-juvenil e atraiu a atenção dos adultos que já eram fãs de séries japonesas. Nos anos 2000, a editora Conrad publicou *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball* em uma edição aos moldes da original japonesa que consistem em:

leitura da direita para a esquerda e suas onomatopeias originais com legendas ao lado delas, alcançando grande sucesso editorial e estabelecendo o novo padrão de lançamento dos mangás (Leitão, p. 167, 2020).

Nos anos seguintes, a editora JBC apostou nos títulos voltados para o público feminino lançando títulos como *Sakura Card Captors* (*Card Captor Sakura*) e *Guerreiras Mágicas de Rayearth* (*Magic Knight Rayearth*), ambos do grupo CLAMP,<sup>41</sup> que obtiveram grande recepção entre os/as leitores/as brasileiros/as. A editora Conrad também seguiu a tendência e lançou *Paradise Kiss* (de Ai Yazawa), *Princess Ai* (colaboração entre Yazawa e Courtney Love), *Fushigi Yūgi* e *Zettai Kareshi* (de Yuu Watase). Em 2002, a editora Panini começou a lançar os seus primeiros mangás, e um deles foi *Peach Girl* (de

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.abrademi.com/index.php/quem-somos/>> Acesso em: 07 jun. 2023.

<sup>41</sup> CLAMP é um grupo de *mangakás* que existe desde meados dos anos 1980 e é formado exclusivamente por mulheres.

Miwa Ueda), porém a obra não alcançou o sucesso esperado e foi cancelada provavelmente devido às críticas dos/as fãs em relação a edição, que seguiu os moldes da edição norte-americana. A editora, então, adotou o padrão de publicação da Conrad e JBC, levando em consideração o estilo japonês (Leitão, 2020).

O sucesso dos mangás também abriu caminho para os quadrinhos provenientes de outros povos asiáticos, como os quadrinhos coreanos, conhecidos como *manhwa*, e os quadrinhos chineses, conhecidos como *manhua*. Essas histórias também entraram no mercado ocidental, iniciando nos Estados Unidos, e mais recentemente ganharam maior visibilidade no Brasil. Segundo Brenner (2007, p. 19), “os *manhwa* coreanos são frequentemente associados aos produtos japoneses pelos/as fãs, pois o estilo e as histórias são semelhantes”.<sup>42</sup> Entre os mais famosos é possível citar o clássico *Full House*, de Won Soo-yeon que, inclusive, ganhou uma adaptação em *live-action* em 2004.

Atualmente, os *webtoons* estão cada vez mais populares que os *manhwas* impressos, e se tornou o formato preferido entre os/as seus/as leitores/as devido a sua praticidade. Eles são coloridos, não costumam ser paginados e são publicados digitalmente em formato *infinite scroll*.<sup>43</sup> Dessa forma, são confortáveis para ler em celular ou tablet. *Itaewon Class*, *True Beauty* e *Solo Leveling* são alguns dos *webtoons* mais bem-sucedidos hoje em dia. Esse tipo de quadrinhos costuma atrair leitores/as por meio de suas adaptações em anime e/ou em dramas para a TV.

Figura 7 - Exemplos de *webtoons* populares



Fonte: Kwang Jin (2024), Yaongyi (2024), Chu-Gong (2016)

<sup>42</sup> Korean manhwa are often lumped in with Japanese products by fans as the style and storylines are similar.

<sup>43</sup> Esse formato permite o carregamento contínuo de conteúdo, sem a necessidade de paginação, à medida que o/a usuário/a rola uma página da web ou um aplicativo para baixo.

Os *manhua* chineses também são coloridos. Eles não tinham um grande impacto nos Estados Unidos, por exemplo, com exceção de *O Tigre e o Dragão*<sup>44</sup> (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*), de Wang Dulu (Brenner, 2007). No entanto, com a crescente popularidade de obras asiáticas, algumas histórias têm ganhado destaque, como é o caso de *Tiān guān cì fú* (*Heaven Official's Blessing*) e *Módào zǔshī* (*The Grandmaster of Demonic Cultivation*), ambos da romancista Mo Xiang Tong Xiu. Essas histórias, inicialmente lançadas como *novels*,<sup>45</sup> alcançaram grande sucesso global e continuam a conquistar fãs ao redor do mundo.

Os mangás são segmentados em demografias que trazem com elas características muito específicas, não só em relação às obras, como também ao seu público-alvo. Essas e outras questões são trabalhadas na seção a seguir.

### 2.3 Demografias, gêneros e formatos

Diferente dos quadrinhos ocidentais, os mangás atendem a preferência de demografias específicas. Assim, eles são segmentados levando em consideração o gênero e idade do/a leitor/a e pequenos nichos (Hirata, 2012). Muitos acreditam erroneamente que as demografias definem o gênero de uma obra, mas elas não determinam clichês nem o tipo de história de uma publicação. São categorias referentes ao perfil do público ideal de uma revista, visto que, no Japão, os mangás geralmente são seriados em espécies de “almanaques”, que trazem capítulos de várias obras, como afirma o portal JBOX (2021).

O que acontece é que maioria das revistas japonesas define em seu editorial quais as características do público que pretende atingir — e é isso que significa “demografia”. Essa “divisão demográfica” nada mais é que o público-alvo da revista, não necessariamente revelando o conteúdo da obra, “embora desde sempre haja um estereótipo do que se espera de história para homens e de histórias para mulheres” (JBOX, 2020), por exemplo. Essa questão pode ser considerada um fenômeno editorial da indústria japonesa que, inclusive, também influencia fortemente na indústria de animação. Portanto, é comum os/as fãs dizerem que um anime é *shounen* ou *shoujo*, mas essas categorias apenas se referem aos mangás, já que correspondem à demografia da revista na qual são publicados.

<sup>44</sup> Em 2000, a obra teve a sua adaptação em live-action, contando com Michelle Yeoh no elenco.

<sup>45</sup> As “*novels*”, nesse contexto, são, de fato, “romances”, porém contém mais falas do que os romances comuns.

Abaixo, encontra-se uma tabela com as quatro principais demografias de mangás.

**Tabela 1** - As quatro principais demografias de mangás

DEMOGRAFIA	PÚBLICO-ALVO	CARACTERÍSTICAS
<p><i>Shoujo</i> (少女漫画)</p>  <p>Revista <i>Hana To Yume</i> Capa: <i>Akatsuki no Yona</i> Fonte: Shiritori (2019)</p>	<p>Meninas ou mulheres jovens entre 12 a 18 anos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preocupações adolescentes</li> <li>• Homens jovens, esbeltos e bonitos (também conhecidos como <i>bishonen</i>);</li> <li>• Enfoque em relacionamentos, especialmente românticos;</li> <li>• Traços da protagonista incluem bondade, determinação, empatia;</li> <li>• Roupas elaboradas.</li> </ul>
<p><i>Shounen</i> (少年漫)</p>  <p>Revista <i>Shonen Sunday</i> Capa: <i>Inuyasha</i> Fonte: Furinkan (2006)</p>	<p>Meninos ou homens jovens entre 12 a 18 anos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preocupações adolescentes;</li> <li>• Sequências de ação/esportes;</li> <li>• Humor pastelão;</li> <li>• Traços do protagonista incluem a atitude de “nunca desistir” e um sorriso descontraído;</li> <li>• Temática de honra, heroísmo, determinação e trabalho em equipe;</li> <li>• Pode conter personagens femininas sensuais.</li> </ul>
<p><i>Josei</i> (女性)</p>  <p>Revista <i>Kiss</i> Capa: <i>Perfect World</i> Fonte: Fujisan (2018)</p>	<p>Mulheres jovens em seus vinte anos ou mais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preocupações adultas;</li> <li>• Homens sensuais e atraentes (conhecidos como <i>biseinen</i>);</li> <li>• Enfoque em relacionamentos, especialmente românticos e sexuais;</li> <li>• Traços da heroína incluem maior confiança, independência, sensualidade e inquietação;</li> <li>• Conteúdo sensual ou sexual explícito;</li> <li>• Terror psicológico.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><i>Seinen</i> (青年)</p>  <p style="text-align: center;">Revista Young Animal Capa: <i>Berserk</i> Fonte: Berserk Project (2020)</p>	<p style="text-align: center;">Homens jovens em seus vinte anos ou mais.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preocupações adultas;</li> <li>• Sequências de ação/luta;</li> <li>• Traços do herói incluem estoicismo e um passado obscuro;</li> <li>• Temática de honra, heroísmo, sacrifício e obrigação;</li> <li>• Personagens femininas sensuais e mais propensas a nudez;</li> <li>• Conteúdo sensual ou sexual;</li> <li>• Violência explícita;</li> <li>• Temática política mais presente;</li> <li>• Terror psicológico.</li> </ul>
--	--

Fonte: Brenner (2007), adaptado pela autora.

Dentre as demografias apresentadas, é notável a maior popularidade do *shounen*, e isso se deve ao sucesso das suas adaptações em anime. No Brasil, por exemplo, a maioria dos animes transmitidos na TV ou em plataformas de *streaming* são adaptações de mangás pertencentes a essa demografia, a citar: *Dragon Ball* (de Akira Toriyama), *Naruto* (de Masashi Kishimoto) e *One Piece* (de Eiichiro Oda), que despertaram o interesse de jovens e adultos para a leitura dos mangás. O *shounen* é amado pelos/as fãs de mangá devido às suas batalhas empolgantes, temas inspiradores, personagens carismáticos, narrativas envolventes (na maioria das vezes, bastante longas) e variedade de gêneros — que vão desde histórias de artes marciais até ficção científica, esportes, fantasia, entre outros. Dessa forma, todos esses elementos combinados tornam o *shounen* uma escolha popular entre os/as entusiastas dos mangás.

Segundo o portal JBOX, atualmente, a editora Panini é a principal referência no assunto: ela publica *One Piece*, *Demon Slayer*, *Jujutsu Kaisen*, *Spy x Family* e muitos outros títulos em alta, além de ser a responsável pela publicação dos dois mangás mais populares do país, *Dragon Ball* e *Naruto*. A JBC também é outra editora que investe no segmento e ostenta vários sucessos aclamados pelo público em seu catálogo. Entre eles estão: *InuYasha*, *Blue Exorcist*, *Fullmetal Alchemist*, *Hunter x Hunter* e *My Hero Academia*, além do fenômeno *Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)*. Já a editora NewPOP traz ao público outros títulos populares como, por exemplo, *Great Teacher Onizuka*, *A Voz do Silêncio*, *Happiness* e o clássico *Devilman*, bem como o sucesso recente *Uma Vida Imortal (Fumetsu no Anata E)*. Além disso, a editora também possui um amplo público

LGBTQIA+, uma vez que lança mangás voltados para essa audiência, como *Given* e *Estranho à Beira-Mar (Umibe no Étranger)*.

Apesar do *shounen* ser uma demografia predominantemente masculina, é importante destacar que nem sempre as mulheres *mangakás* constroem suas carreiras apenas dentro das demografias *shoujo* ou *josei*: autoras premiadas como Rumiko Takahashi, Hiromu Arakawa e, mais recentemente, Koyoharu Gotouge são conhecidas principalmente pelos seus mangás mais voltados para o público masculino. *InuYasha*, de Takahashi, *Fullmetal Alchemist*, de Arakawa, e *Demon Slayer*, de Gotouge, são títulos *shounen* consumidos por fãs de todo o mundo. Em ambas as obras, além de apresentarem as características pertinentes da demografia, as autoras trazem suas próprias experiências, sensibilidades e visões de mundo para as suas histórias. Além disso, elas dão destaque a personagens femininas fortes e independentes, que vão além dos estereótipos associados ao *shounen*. Isso faz com que incorporem características do *shoujo* à demografia, atraindo e agradando também o público feminino.

**Figura 8** - Capas de *InuYasha*, *Fullmetal Alchemist* e *Demon Slayer*



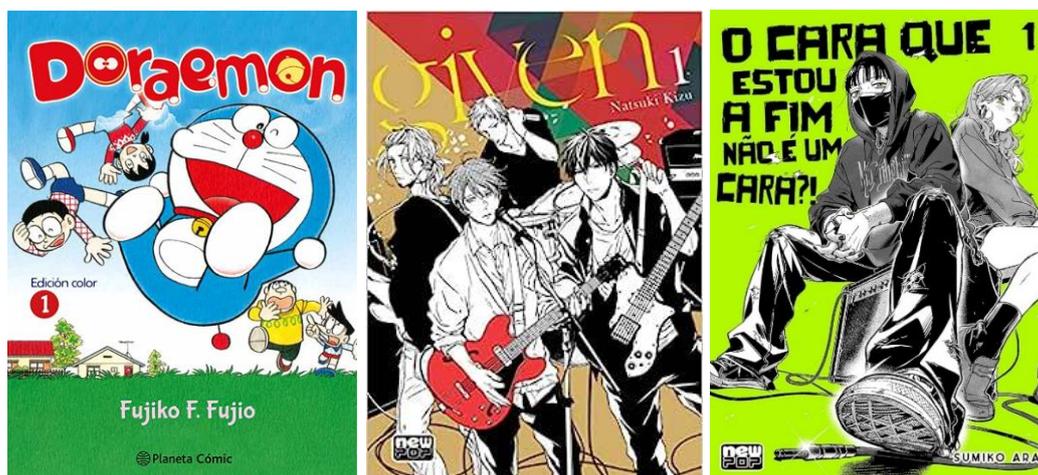
Fonte: JBC (2022), JBC (2021) e Panini Comics (2020)

De acordo com os estudos de Hirata (2012, p. 21) “as antologias de mangás *shoujo* possuem grandes tiragens, não tanto quanto suas contrapartes masculinas”, porém elas abrangem um grande número de leitoras no Japão, público bastante prezado pelos grupos editoriais do país. Apesar de serem habitualmente escritos por mulheres, os primeiros mangás *shoujo* foram criados por homens e se resumiam a tiras cômicas que envolviam o universo feminino, sob a autoria de artistas como Osamu Tezuka e Tetsuya Chiba. Uma das primeiras mulheres a seguir carreira nesse campo outrora dominado por homens foi

Machiko Hasegawa, autora de *Sazae-san*, que publicou seus primeiros quadrinhos na revista *Shoujo Club*, ainda na época da Segunda Guerra Mundial.

Além das demografias aqui mencionadas, vale lembrar de alguns nichos populares, como, por exemplo, *Kodomo* (literalmente “criança”), demografia voltada para o público infantil. Um exemplo é a obra *Doraemon*, da dupla Fujiko Fujio, que surgiu em tirinhas de revistas infantis no final dos anos 1960. Também existem o *Yaoi* (ou *Boys’ Love/BL*) e o *Yuri* (ou *Girls’ Love/GL*), que tratam de histórias voltadas para o público LGBTQIA+. O *Yaoi* tem enfoque em relacionamentos amorosos entre homens, enquanto o *Yuri* segue o mesmo conceito, porém entre mulheres. *Given*, de Natsuki Kizu, e *O cara que estou a fim não é um cara?!*, de Sumiko Arai, são mangás populares entre os/as fãs da temática.

**Figura 9** - Capas da edição espanhola de *Doraemon* e das edições brasileiras de *Given* e *O cara que estou a fim não é um cara?!*



Fonte: Compilado pela autora da *Planeta Comic* (2016), *NewPop* (2020) e *NewPop* (2024)

No caso do BL, podem existir histórias com tensões românticas entre homens que não se enquadram dentro desse termo. Um exemplo é o mangá *Banana Fish*, de Akimi Yoshida, que apresenta um relacionamento entre os protagonistas masculinos, mas não é definido como um BL pela editora, sendo publicado em uma revista de demografia *shoujo*. Já a palavra *Yuri* é um termo guarda-chuva aplicado a séries com protagonistas lésbicas, mesmo que não venha a ter um romance consolidado. Apesar de existirem revistas especializadas em histórias LGBTQIA+,<sup>46</sup> há quem não concorde que elas se constituam em uma demografia, considerando-as apenas como categorias que servem como “um informativo sobre uma das principais linhas temáticas que se encontrará no

<sup>46</sup> Como, por exemplo, a revista *Cheri+*, que publica o mangá *Given*.

interior de determinada história” (JBOX, 2021), semelhante ao que a Netflix faz ao classificar seu conteúdo com a *tag* “LGBTQIA+”.

Cada revista tem sua periodicidade (mensal, semanal, semestral etc.), estilo, preço e encadernação, e o papel costuma ter qualidade baixa. Como já mencionado, essas publicações trazem um compilado de capítulos de diversas séries, mas também podem conter conteúdos especiais, entrevistas e até mesmo brindes. Somente após fazer sucesso nessas revistas, os mangás recebem uma publicação própria. Tais revistas são produzidas por editoras como, por exemplo, a JUMP (da editora Shueisha) que possui as variedades que funcionam como “marcas” que são usadas por toda uma linha: *Jump SQ*, *Shounen Jump*, *Young Jump*, *Super Jump*, *Ultra Jump*, entre outras (JBOX, 2011).

Além dos extras das revistas já mencionados, os volumes dos mangás podem acompanhar notas do/a autor/a e sobrecapas. Eles possuem formatos específicos a depender da obra ou se vier a ser um relançamento. Conforme as informações do portal Vida de Colecionador (2020), estes são os principais formatos: a) *Tankoubon*, termo utilizado como uma classificação geral, é o mais comum de ser encontrado, e geralmente mangás *shounen* e *shoujo* são publicados nesse formato; b) *Wideban*, o maior de todos, conta com mangás *josei* e *seinen* e relançamentos de títulos que outrora foram lançados como *tankoubon*; c) *Kanzenban*, mangá de luxo, com vários extras e maior quantidade de páginas; d) *Kyukyokuban*, uma versão menor do *kanzenban*, lançada alguns anos depois; e) *Bunkoban*, utilizado em relançamentos, é uma edição mais barata e com mais páginas do que a original; f) *Aizouban*, o formato mais luxuoso de todos, costuma ser edição limitada e pode passar de mil páginas; g) *Shinsouban*, que significa, literalmente, nova edição, é um formato feito para a reedição semelhante ao *wideban*; h) *Kaiteiban*, edição revisada pelo/a autor/a, podendo conter extras e páginas coloridas; i) *Soshuhen*, formato relativamente novo utilizado pela editora Shueisha, que incluem uma variedade de conteúdos bônus, como pôsteres e entrevistas; e, por fim, j) *Full color*, que, como o nome denota, é uma edição completamente colorida, luxuosa, estilo *graphic novel*.

Existem também outras formas de apreciar e expandir as histórias e o universo dos mangás. Alguns exemplos são: a) os *One-shot*, um tipo de mangá que contém apenas um volume, ou seja, possui uma história fechada, podendo ter como um extra, os *Yomikiri*, que são histórias completas em apenas um capítulo; b) os *Doujinshis* (ou *fanzine*) são histórias curtas geralmente baseadas em um mangá ou livro já existentes, criadas por autores/as independentes, sendo uma boa alternativa para os *mangakás* iniciarem sua

carreira; c) os *Art Books*, livros com várias ilustrações, muitas exclusivas, *character design* e *sketches*, voltados para colecionadores; e, por fim, os *Guide books*, ou seja, materiais contendo várias informações sobre a série, com conteúdo sobre os perfis dos personagens, *sketches* e comentários do/a autor/a sobre a criação da obra. Ainda segundo o portal Vida de Colecionador (2020), o que diferencia *Guide books* de *Art books* é que o primeiro traz informações sobre a obra, já o segundo traz um enfoque maior na arte.

**Figura 10** - Exemplos de One-shot (*Look Back*, de Tatsuki Fujimoto), *Doujinshi* (*Alchemy of Love*,<sup>47</sup> de Len Barboza) e *Guide Book* (*Hanyou no Yashahime Anime Official Guide Book*, da colaboração entre o estúdio Sunrise, o canal Yomiuri TV e a editora Shogakukan



Fonte: Tatsuki Fujimoto (2023), Aoldoujin (2015) e Shogakukan (2021)

Conforme observado, apesar das diferenças culturais, essa forma de arte é diversa e abrange variados públicos. Portanto, a tradução de mangás é um processo que envolve várias etapas com particularidades e desafios especialmente pertinentes a esse estilo de quadrinhos japonês. Esses e outros fatores serão discutidos na próxima seção.

## 2.4 A prática tradicional de tradução e as características dos mangás

No contexto das HQs, o/a tradutor/a lida com signos não verbais, como figuras, símbolos, cores, entre outros elementos que podem não apresentar o mesmo significado em culturas diferentes. Logo, a compreensão de fatores como os aspectos sociais, políticos e culturais da cultura-fonte, assim como os da cultura-alvo são essenciais. Tão importante quanto, “o tradutor deve conhecer a cultura do público leitor de chegada, para que não haja desequilíbrio e falta de comunicação na tradução e na relação

<sup>47</sup> A artista se inspirou em *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa, para o seu *doujinshi*.

palavra/imagem” (Camilotti e Liberatti, 2021, p. 98). Mencionando Eisner (2001), as autoras salientam que:

[...] a compreensão de uma imagem requer certa experiência e conhecimento de mundo. Portanto, para que sua imagem seja compreendida, é importante que o artista compreenda a experiência de vida do leitor, que é baseado nos princípios culturais. (Camilotti & Liberatti, 2012, p. 98)

Portanto, para realizar uma tradução adequada de mangás, além da tradução interlinguística, esses e outros fatores precisam ser considerados pelos/as tradutores/as profissionais, que podem se constituir em alguns desafios. Superá-los requer habilidade linguística, conhecimento cultural e criatividade, a fim de proporcionar uma experiência agradável aos/às leitores/as brasileiros/as. Porém, desde a entrada dos primeiros mangás no Brasil, no fim da década de 1980, muitas alterações ocorreram em relação às suas traduções. No que diz respeito às características físicas e editoriais dos primeiros quadrinhos japoneses lançados em nosso país, Leitão (2020) traz que:

[...] as obras eram espelhadas (transformando a leitura original, da direita para a esquerda, na leitura ocidental, esquerda para direita); as onomatopeias originais foram maquiadas com suas traduções ocidentais sendo redesenhadas para cobri-las e outro ponto importante é que as traduções não eram diretas da língua japonesa, visto que estavam lançando a edição brasileira com base na edição norte-americana de 1987. Boa parte dos mangás que foram publicados entre as décadas de 1980, 1990 e começo de 2000, apresentava essas características de edição. (Leitão, 2020, p. 157-158)

Como já mencionado anteriormente, esse tipo de formato não foi muito bem aceito pelos/as fãs, forçando as editoras a adotar o estilo japonês de se fazer mangá, assim, mantendo o formato das obras originais. Além disso, elas eram traduzidas a partir do inglês, outro fator que desagradava o seu público. Leitão (2020) ainda cita uma situação na qual a editora japonesa Shueisha impôs que as edições dos mangás *Dragon Ball* e *Os Cavaleiros do Zodíaco*, ambos sendo lançados pela Editora Conrad, respeitassem o sentido de leitura japonês e mantivessem as onomatopeias.

A autora também aponta duas grandes diferenças entre a versão traduzida a partir da edição norte-americana e a original japonesa do mangá *Naruto*:

[...] a primeira refere-se à substituição total das onomatopeias/mimésis originais por suas traduções em inglês; a segunda diz respeito à censura

de algumas imagens por serem consideradas ofensivas. Os dois casos se configuram como exemplos das estratégias de tradução de quadrinhos sugeridos por Kaindl (1999), como o *deletio* (remoção de textos ou imagens) e o *substitutio* (substituição de um elemento linguístico, tipográfico ou pictórico por outro), duas estratégias muito comuns nas traduções norte-americanas. (Leitão, 2020, p. 158)

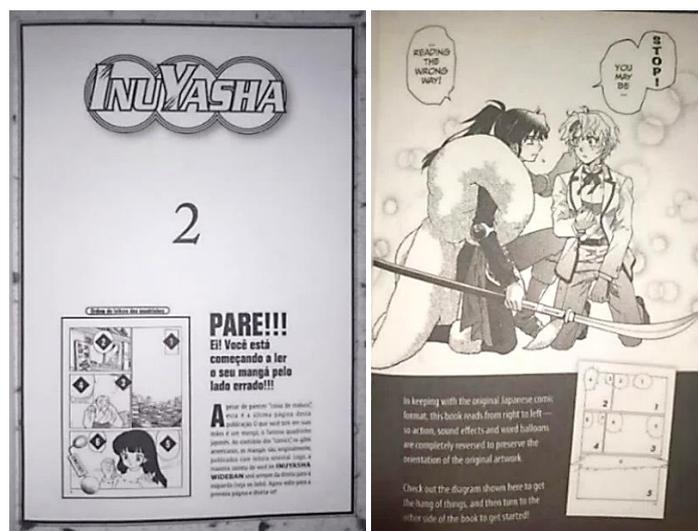
Leitão (2020) destaca que as editoras brasileiras não detêm o poder de fazer alterações nas imagens originais e todos balões de diálogo, gestos, entre outros elementos, devem permanecer iguais à obra original descrita em contrato. Com isso, os/as tradutores precisam lidar com as complicações que passam somente ao adaptar o texto verbal, deixando inalterado o texto não verbal (Camilotti & Liberatti, 2012). Portanto, alguns elementos culturais específicos da cultura-fonte que podem não funcionar na cultura-alvo, podem ser substituídos por elementos culturais da cultura-alvo por meio da estratégia de “filtro cultural” (Chesterman, 2022), também conhecida como “naturalização” (Franco-Aixelá, 2020), entre outras nomenclaturas, por exemplo. No caso dos mangás, embora os termos específicos do japonês sejam características que agradam seus entusiastas — que exigem que as edições das suas obras favoritas estejam o mais próximo possível das originais —, a manutenção desse tipo de edição acarreta em uma série de dificuldades durante o processo de tradução e adaptação.

Fonseca (2011) relata quando Arnaldo Massato Oka era tradutor de mangás pela editora JBC e, em uma palestra no XIX Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa, comentou sobre os seis aspectos presentes nos mangás que são considerados problemáticos. São eles: a) o sentido de leitura; oposta à ordem comum no Brasil; b) as citações, que se referem às referências culturais; c) a transliteração e adaptação de nomes próprios; que precisam ser escritos em letras romanas; d) os ditados e trocadilhos, que devem ser traduzidos de forma que faça sentido na língua-alvo; e) a gramática; desafiadora devido à estrutura frasal distinta<sup>48</sup> e, por fim, f) as onomatopeias, pois a língua japonesa usa muitas delas, o que contrasta com o português, tornando a tradução desse recurso bem mais complexa.

---

<sup>48</sup> Em especial no que diz respeito à posição do verbo e do objeto no sistema SOV (Sujeito – Objeto – Verbo), o que se torna desafiador para manter a carga dramática e o suspense em certos momentos na edição em português (Schuabb, 2011).

**Figura 11** - Exemplos de páginas de aviso para o sentido de leitura em *InuYasha* e *Hanyou no Yashahime*



Fonte: Compilado pela autora da JBC (2021) e VIZ Media (2022).

Alguns dos aspectos aqui expostos também são enfrentados pelos *scanlators*, os/as fãs que produzem *scanlation* de forma amadora, como veremos mais a seguir.

#### 2.4.1 As onomatopeias dos mangás

No caso das onomatopeias, vale evidenciar que, na língua japonesa, elas são classificadas por *Gitaigo* (擬態語), um tipo de onomatopeia utilizada para “descrever situações, sentimentos, aspectos e estados psicológicos” (Leitão, 2020, p. 173), e que não aparece apenas nos mangás, estando também presente em outras obras, como em músicas e romances. Luyten (2002) considera as onomatopeias como *mimésis*, ou seja, uma imitação ou representação de algo ou alguém, que aparecem de forma harmoniosa com os/as personagens e cenários nos quadrinhos. Tal perspectiva se equivale ao estudo de Ullmann (1964), tendo enfoque na área da semântica, que classifica as onomatopeias em duas categorias: primárias e secundárias. A primária é considerada a imitação do “som pelo som”, “em que o próprio referente é uma experiência acústica, imitada pela estrutura fonética da palavra” (Santos & Calil, 2010, p. 78) como, por exemplo, as palavras *buzz* (zumbir) e *crack* (rachar). Essa classificação equivale aos outros dois tipos de onomatopeias da língua japonesa: *Giongo* (擬音語), usada para a imitação de sons de seres inanimados, como raios e explosões; e *Giseigo* (擬声語), que é imitação de seres

animados, como pessoas e animais.<sup>49</sup> Na categoria secundária, conforme explicam Santos & Calil (2010), esse recurso representa ação ou estado físico ou moral, geralmente desfavorável, como em *gloom* (melancolia) e *grumpy* (irritado) — e é nesse sentido que onomatopeias da língua japonesa se diferem das onomatopeias da língua portuguesa, limitadas a ruídos de animais, de explosões etc., e que na maioria das vezes são empréstimos de onomatopeias da língua inglesa como “ZZZZ...” e “GRR!!”.

De acordo com Leitão (2020), cada país adota uma forma de se traduzir as onomatopeias: nos mangás totalmente traduzidos para o inglês norte-americano, por exemplo, as onomatopeias são substituídas por suas traduções na língua-fonte. Porém, com os mangás sendo traduzidos diretamente do japonês, nas edições brasileiras, “a grafia das onomatopeias não é substituída, suas traduções ficam numa fonte menor, logo ao lado da onomatopeia mantida em japonês” (Leitão, 2010, p. 301), assim preservando ao máximo a arte original do quadrinho, conforme o exemplo abaixo:

**Figura 12** - Exemplo de onomatopeia do tipo *Gitaigo*



Fonte: Natsuki Takaya (2006)

No caso ilustrado acima, o contexto foi levado em consideração, reforçando a característica cômica da cena, onde é notável um clima tenso entre os/a personagens. Para tal, a onomatopeia *shin* (し—ん), que denota silêncio,<sup>50</sup> foi traduzida para “silêncio

<sup>49</sup> Disponível em: <<https://www.aulasdejapones.com.br/onomatopeias-em-japones/>>. Acesso em 02 mai. 2024.

<sup>50</sup> Disponível em: <<https://japoneskandango.wordpress.com/2014/03/09/o-som-do-silencio/>>. Acesso em: 18 mar. 2023.

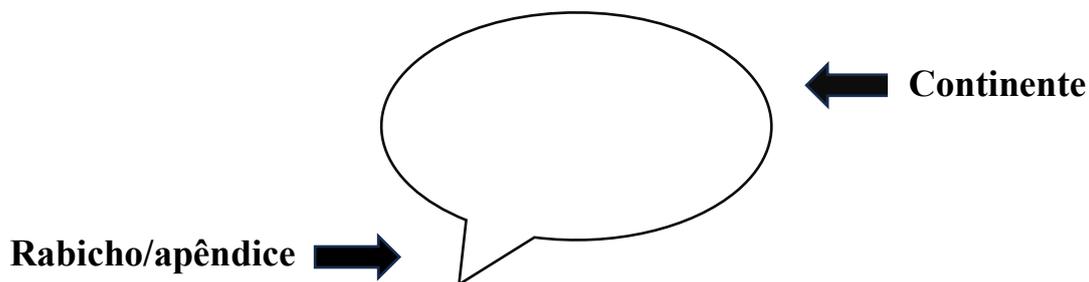
mórbido”. Isso evidencia essa particularidade do *Gitaigo*, tipo de onomatopeia que vai além da simples descrição de sons, podendo até mesmo representar o “som do silêncio”.

#### 2.4.2 Balonagem e legendas

Os quadrinhos contam com convenções gráficas que nem sempre são conhecidas mundialmente e não podem ser ignoradas por quem traduz, já que podem ter significados diferentes de acordo com a cultura fonte e alvo. A balonagem é um recurso importante para esse gênero textual, representando uma característica intrínseca dele, que tem como objetivo representar a fala dos/as personagens presentes em determinada história. Para Ramos (2009, p. 35-36), o balão de diálogo é “a maneira visual de o personagem se apresentar em primeira pessoa, uma adaptação dos conteúdos indicados por travessões e aspas nos textos literários e jornalísticos”. Nos mangás, eles costumam ser feitos manualmente, o que marca outra diferença em relação aos quadrinhos ocidentais, conforme aponta Lopes (2010):

Nem o mais chinfrim dos mangás dispensa a balonagem manual; os mangakás (sic) sabem que a falta de som — desvantagem natural dos quadrinhos em relação a outras mídias — deve ser compensada com tudo que estiver à disposição. Os balões, que às vezes ocupam quase metade da página, não podem ficar por conta de uma máquina. (Lopes, 2010, p.47)

Os balões de diálogo costumam estar próximos à cabeça dos/as personagens, na parte superior dos quadrinhos e, segundo os estudos de Ramos (2009), eles podem ser divididos em dois elementos, são eles: o rabicho (também chamado de apêndice), que informa a quem pertence a fala, e o continente, que se refere à linha que delimita os balões, podendo transmitir informações além do texto verbal. Por exemplo, se a linha está tracejada, o/a personagem está cochichando, se está em formato de nuvem, representa um pensamento, se está pontiaguda, mostra que o/a personagem está gritando, se o balão está com múltiplos rabichos, significa que vários/as personagens estão falando ao mesmo tempo, e assim por diante.

**Figura 13** - Elementos do balão de diálogo

Fonte: Elaborado pela autora

Para Eisner (2010, p. 24), “o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som”. Assim, conforme os estudos de Cagnin (1975), os balões convertem o elemento linguístico em imagem. Dois aspectos importantes são destacados: como imagem, eles integram o quadro junto às figuras, seguindo uma disposição estética que forma um todo. Como parte da fala, eles carregam informações sobre as características dessa fala, sendo, portanto, metalinguísticas. Dessa forma, por meio desse recurso, é possível exprimir felicidade, fúria, ódio, medo, humor, etc., transformando, assim, “uma realidade linguística (abstrata), em realidade física e concreta” (Cagnin, 1975, p. 122).

Assim, existem diferentes tipos de balões que carregam significados específicos ou reforçam informações relacionadas ao texto e à narrativa das obras. Eles são definidos pelas categorias propostas por Cagnin (1975), como ilustrado nos exemplos a seguir:

- a) Balão-fala: o tipo mais comum de balão de diálogo, com seu contorno bem nítido e o rabicho saindo diretamente da boca do/a falante, representando o diálogo entre os/as personagens.

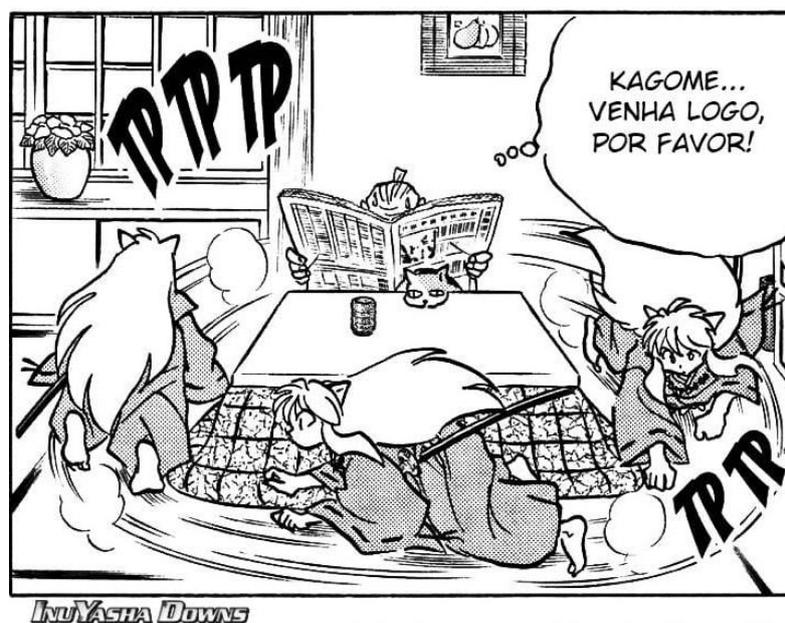
Figura 14 - Exemplo de balão-fala em *Jujutsu Kaisen*



Fonte: Gege Akutami (2018)

- b) Balão-pensamento: contorno ondulado, com o rabicho formado por nuvenzinhas que representam o pensamento do/a falante.

Figura 15 - Exemplo de balão-pensamento em *InuYasha*



Fonte: Rumiko Takahashi (1996)

Vale ressaltar que o formato tradicional do balão-pensamento nem sempre tem o mesmo significado que possui na cultura ocidental, podendo também representar sussurro nos quadrinhos nipônicos (Camilotti & Liberatti, 2012). O pensamento do/a personagem também pode estar representado por meio de um balão cercado de linhas emaranhadas, geralmente destacando pensamentos mais intensos, conforme o exemplo a seguir:

**Figura 16** - Exemplo de balão-pensamento em *Oshi no Ko*



Fonte: Aka Akasa (2020)

- c) Balão-berro: possui as extremidades voltadas para fora, como em uma explosão.

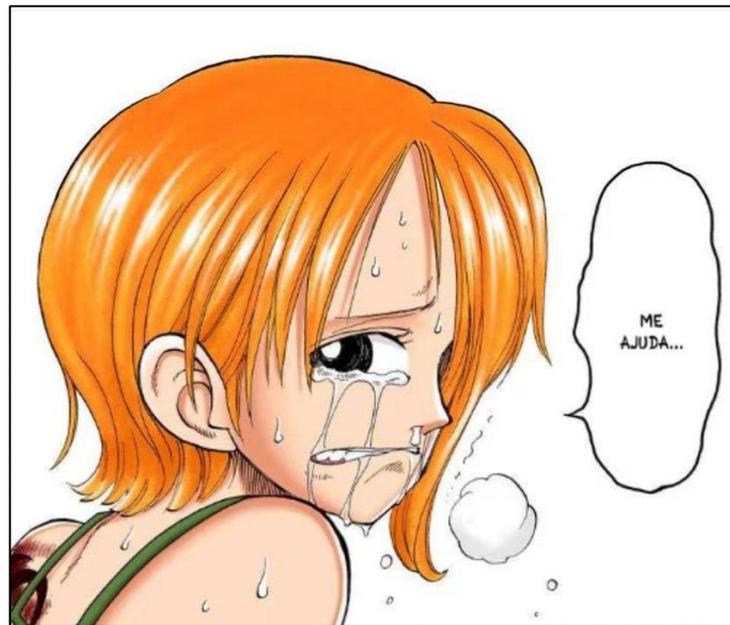
**Figura 17** - Exemplo de balão-berro em *Demon Slayer*



Fonte: Koyoharu Gotouge (2016)

- d) Balão-trêmulo: com linhas tortuosas, indicam medo ou voz tenebrosa (Gomes, 2015).

**Figura 18** - Exemplo de balão-trêmulo em *One Piece*



Fonte: Eiichiro Oda (1997)

- e) Balão-mudo: não contém nenhuma fala, apenas sinais gráficos que representam o estado de espírito da/o personagem.

**Figura 19** - Exemplo de balão-mudo em *Spy x Family*



Fonte: Tatsuya Endo (2019)

- f) Balões-duplos: pertencem a um/a só falante e são ligados de forma a demonstrar que houve dois momentos de fala.

**Figura 20** - Exemplo de balões-duplos em *Diários de uma Apotecária*



Fonte: Natsu Hyuuga e Touko Shino (2017)

- g) Balões-intercalados: balões posicionados intercalados entre os falantes.

**Figura 21** - Exemplo de balões-intercalados em *Gen Pés Descalços*



Fonte: Keiji Nakazawa (1973)

- h) Balão-zero ou ausência de balão: quando não há contorno, podendo estar sugerido pela fala do/a personagem ou pelo rabicho.

**Figura 22** - Exemplo de balão-zero ou ausência de balão em *Um Sinal de Afeto*



Fonte: Suu Morishita (2019)

Além da balonagem, é comum o uso de legendas nos quadrinhos, que normalmente aparecem em formato retangular e representa um narrador onisciente ou narrador-personagem. Rama (2009, p. 62), explica que a legenda é utilizada para localizar os/as leitores/as no tempo e espaço, “indicando mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, expressões de sentimento ou percepções dos personagens”. De acordo com Cagnin (1975), sua forma é diversa, podendo ter contorno ou não, sendo bem distribuída no espaço da cena e com fontes tipográficas padrão e legíveis, sem exageros estilísticos, como no exemplo abaixo:

**Figura 23** - Exemplo de legenda em *Uma Vida Imortal*



Fonte: Yoshitoki Ōima (2019)

Os balões e legendas em mangás são elementos essenciais que contribuem significativamente para a narrativa e a atmosfera da história. Porém, como foi observado, eles podem variar de formato de um/a *mangaká* para outro/a, refletindo a individualidade e o estilo artístico de cada criador/a. Essa diversidade não só favorece a leitura, mas também oferece diferentes abordagens e interpretações dentro do universo dos mangás, tornando a experiência ainda mais enriquecedora para seus entusiastas.

#### 2.4.3 A arte e a estética dos mangás

O estilo de desenho do mangá é uma combinação única de estilização expressiva, dinamismo visual e atenção aos detalhes, que juntos criam uma forma de arte visualmente cativante e distintamente japonesa. Porém, é importante notar que esses quadrinhos abrangem uma ampla variedade de estilos de desenho, desde o mais realista até o mais estilizado, dependendo do gênero, da demografia, do tipo de história e do/a *mangaká*.

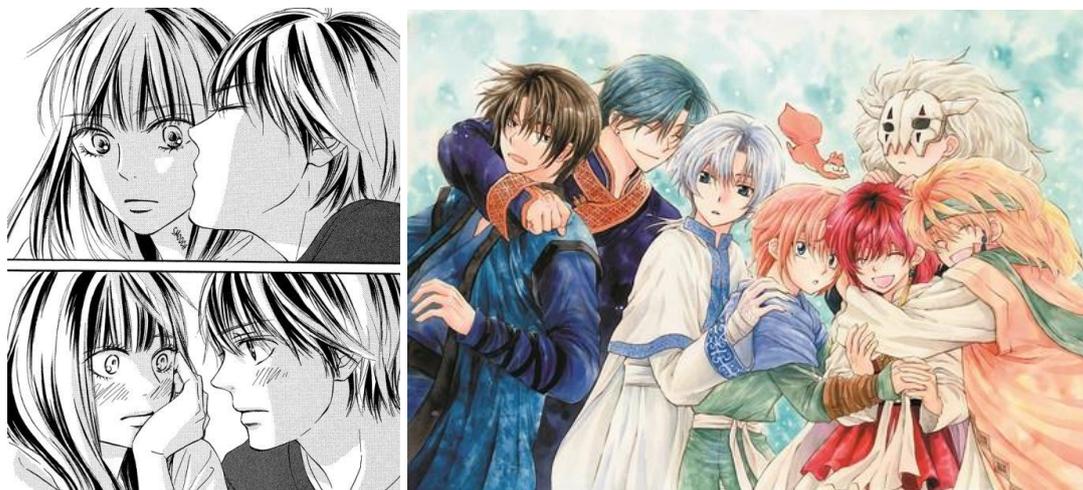
Durante o período pós-Segunda Guerra Mundial, os recursos materiais e financeiros eram escassos, o que impunha desafios para os/as artistas. Nesse contexto, cada setor artístico teve que se adaptar às condições da época. Buscando uma solução rápida e econômica, os desenhos foram impressos em papel jornal e coloridos com tinta preta — característica essa mantida até os dias de hoje. Geralmente, apenas as primeiras páginas dos mangás são coloridas. O prazo curto para a entrega dos capítulos às revistas é outro fator que contribui para a manutenção dessa tradição. Visto que a maioria dos mangás é criada por um/a único/a artista e que os títulos podem ser lançados semanalmente, mensalmente ou trimestralmente, dependendo da revista, o/a *mangaká* precisa produzir aproximadamente 30 a 40 páginas por mês (Oliveira, 2021). Mesmo com o auxílio de assistentes, o prazo continua bastante restrito, o que vem a causar vários problemas aos envolvidos/as na produção dos quadrinhos.

Como o estilo de arte dos mangás varia bastante, é importante ressaltar as diferenças de estética entre estilos diferentes de narrativas. A seguir, destacamos algumas das características estilísticas mais marcantes das quatro principais demografias já mencionadas anteriormente:

- a) Shoujo (少女): costuma apresentar traços mais suaves e delicados, com personagens femininas na maioria das vezes desenhadas com olhos grandes e expressivos. Os cenários e roupas são frequentemente detalhados, e paleta de

cores presentes nas capas e páginas coloridas tem uma coloração mais suave, em tons pastéis. Segundo Luyten (2011), o estilo cinematográfico é extremamente utilizado para enfatizar ações, gestos e olhares.

**Figura 24** - Estilo de arte do *shoujo* em *Kimi ni Todoke* e *Akatsuki no Yona*



Fonte: Karuho Shiina (2005), Mizuho Kusanagi (2009)

- b) *Shounen* (少年): é caracterizado por traços mais nítidos, com personagens masculinos frequentemente desenhados de forma mais atlética. Por ser mais voltado para a ação, a arte pode incluir cenas de luta e movimentos dinâmicos, como em histórias centradas em esporte, temática recorrente nessa demografia (Luyten, 2011). As sombras e texturas são frequentemente usadas para enfatizar a intensidade das cenas.

**Figura 25** - Estilo de arte do *shounen* em *Shingeki no Kyojin* e *Haikyuu!!*



Fonte: Hajime Isayama (2013) e Haruichi Furudate (2012)

- c) Josei (女性): costuma ter um estilo mais realista, com personagens desenhados de forma mais madura e sofisticada. Assim como no *shoujo*, a paleta de cores é sutil, mas com um maior cuidado com as tonalidades e sombras.

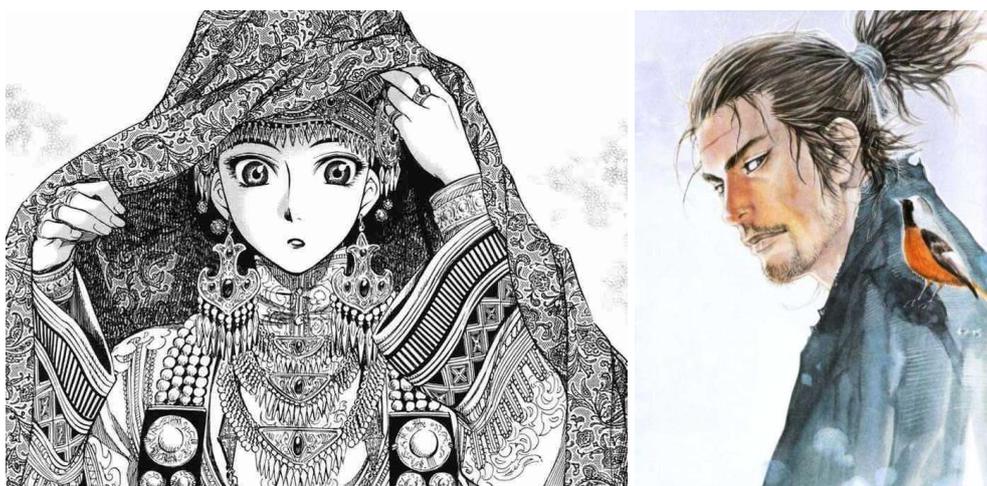
**Figura 26** - Estilo de arte do *josei* em *Paradise Kiss* e *Sakamichi no Apollon*



Fonte: Ai Yazawa (1999) e Yuki Kodama (2007)

- d) Seinen (青年): apresenta traços mais maduros e detalhados, com personagens desenhados/as de forma mais realista ou até mesmo obscura. A paleta de cores pode variar de acordo com o tipo de narrativa.

**Figura 27** - Estilo de arte do *seinen* em *Otoyomegatari* e *Vagabond*



Fonte: Kaoru Mori (2008) e Takehiko Inoue (1998)

Alguns recursos estilísticos são fundamentais na forma como a estética do mangá se apresenta hoje. Um deles é conhecido como *chobo chobo* (チヨボチヨボ), termo que se refere a um recurso específico que pode ser encontrado em vários mangás, especialmente os de demografia *shoujo*, ajudando a “criar uma atmosfera de sonho e magia” (Lopes, 2010, p. 60). Os *chobo chobo* são fragmentos em suspensão, que ficam no plano de fundo dos quadrinhos ou sobrepostos às imagens. Geralmente possuem a forma de bolhas, estrelas, pentágonos, círculos ou até mesmo flores e pétalas caídas, desenhadas de forma delicada a fim de demonstrar o romantismo da cena, também sugerindo “uma linguagem musical imaginária” (Luyten, 2011, p. 42). Porém, de acordo com Leitão (2020, p. 160), o recurso pode ter outras funções, dependendo do tamanho e disposição, podendo indicar “rajadas de vento, brisas suaves, ficção, terremoto e muitas vezes é desenhado na página sem haver nenhum movimento que justifique sua aparição”.

**Figura 28** - Exemplo de *chobo chobo* em *Museru kurai no Ai wo Ageru e Unmei no Hito ni Deau Hanashi*

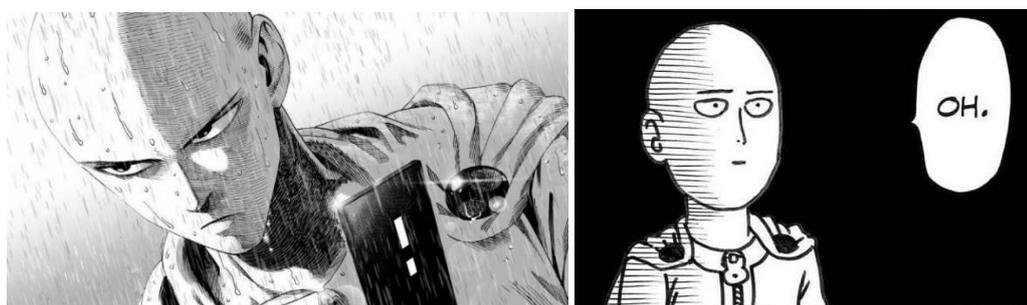


Fonte: Keiko Iwashita (2022) e Anashin (2021)

A variação de estilo de personagens é outra característica que chama atenção nesse meio artístico. Até mesmo dentro do mesmo mangá, o/a *mangaká* pode optar por variar o design de personagem a depender da intensidade da cena, podendo ser mais realista ou utilizando uma outra técnica de pintura para intensificar a expressão do/a personagem

(Leitão, 2020). Por exemplo, em cenas de ação intensa, o estilo pode se tornar mais dinâmico e detalhado, com linhas de movimento e sombras acentuadas. Em contrapartida, cenas mais calmas e emotivas podem ser desenhadas com um estilo mais suave e traços delicados. Um fator marcante nos mangás é que os/as personagens principais, na maioria das vezes, são desenhados/as com muito mais detalhes — roupas elaboradas, cabelos espalhafatosos, expressões faciais mais exageradas etc. (Oliveira, 2020) — enquanto personagens secundários/as ou cenários de fundo apresentam um estilo mais simplório.

**Figura 29** - Exemplo de variação de estilo em *One Punch Man*



Fonte: ONE e Yusuke Murata (2009)

Em resumo, as características abordadas aqui, tanto em relação à tradução quanto ao estilo de arte dos mangás, evidenciam a complexidade e a dinamicidade dessa forma de arte sequencial. A capacidade de variação estilística, a influência cultural e as nuances específicas de cada demografia são aspectos que enriquecem ainda mais essa arte. Na próxima seção, abordamos com mais profundidade a questão da influência da imagem nos quadrinhos nipônicos.

## 2.5 A influência das imagens no mangá

As imagens são inerentes às histórias em quadrinho e, por esse motivo, entendemos que são um texto não-verbal, com as suas particularidades e função comunicativa inerente da linguagem. A globalização viabilizou o compartilhamento de conteúdos de culturas diversas, resultando em diversidades visuais que nos proporcionam contato e interesse por diferentes contextos sociais (Oliveira, 2020). O mangá, nesse sentido, destaca-se como um exemplo representativo de expressão imagética.

A narrativa imagética japonesa é composta por uma linguagem verbal e não-verbal singular, por traçados e temas específicos e por aspectos

culturais, sociais, históricos, ideológicos e comportamentais que viabilizam ao leitor situado para além das fronteiras do Japão estabelecer maior contato com esse país e adquirir mais conhecimento sobre ele. Publicado e classificado em gêneros e subgêneros que se diferenciam quanto à estilização do traçado, à caracterização e à descrição das personagens e do cenário, bem como ao conteúdo da narrativa, o mangá responde à demanda de seu público leitor dentro e fora de seu país de publicação. (Batistella, 2015, p. 198).

Conforme argumentam Faria (2007) e Oliveira (2020), a produção imagética nipônica incorpora elementos da pós-modernidade, deslocando-se da busca por produções inéditas no meio artístico. Esse fator é compreendido como uma valorização do antigo, do cotidiano, assim surgindo a ideia de “criar o novo a partir do velho” (Faria, 2007, p. 95). Ou seja, os *mangakás* se inspiram em elementos históricos do Japão, utilizando-os como base para criar novas histórias. Além disso, há uma ênfase na participação ativa do público-alvo na construção do significado, contribuindo para uma experiência mais participativa, visto que esses/as leitores/as, de alguma forma, se identificam com as histórias que acompanham. Isso porque, segundo Oliveira (2020), a mistura de realidade e ficção consegue abordar ideias coletivas, que os/as sensibiliza.

No caso dos mangás, por exemplo, as vestimentas são um fator imagético de alta relevância. Elas podem evoluir ao longo da obra, refletindo o desenvolvimento dos/as personagens, assim como situar o/a leitor/a na história em relação ao contexto cultural e temporal, conforme explica Eisner (2008):

A vestimenta é simbólica. Ela consegue transmitir instantaneamente a força, o caráter, a ocupação e a intenção de quem a usa. A maneira como a personagem a usa também pode transmitir uma informação ao leitor. Nos quadrinhos, assim como acontece nos filmes, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor. (Eisner, 2008, p. 26)

No caso do nosso *corpus*, *Hanyou no Yashahime*, as três protagonistas — Morooha, Setsuna e Towa — usam vestimentas que fazem uma referência direta à obra anterior, *InuYasha*, e que também indicam suas ocupações e origens. Morooha, uma caçadora de recompensas que utiliza arco e flecha (como sua mãe, Kagome) e uma espada (como seu pai, Inuyasha), veste um traje vermelho semelhante ao de seu pai, feito de pele de rato de fogo, e usa um laço no cabelo que remete às orelhas do pai. Setsuna, por sua vez, veste o

traje de exterminadora de *youkais*<sup>51</sup> e o *mokomoko*<sup>52</sup> de seu pai, Sesshoumaru, e utiliza uma *naginata*<sup>53</sup> como arma. Towa usa um uniforme colegial masculino — pois assim prefere para facilitar seus movimentos em combate — e também empunha uma espada, assim como Sesshoumaru. Além das vestes, características físicas como a cor dos cabelos e olhos são claramente herdadas dos pais.

**Figura 30** - Design de personagens de Moroha, Setsuna e Towa para o anime *Hanyou no Yashahime*



Fonte: Heroes Wiki

Esse cuidado com o design dos personagens nas vestimentas é essencial não só para manter o interesse do público familiarizado com a obra anterior, mas também para atrair novos fãs, como é o caso. Por exemplo, o herói de uma história pode usar roupas claras e/ou uma capa para representar sua missão ou status. Por outro lado, o antagonista pode usar roupas escuras e sombrias para refletir sua natureza ameaçadora. Sendo assim, as roupas ajudam na compreensão do universo, criando uma conexão visual e até mesmo emocional que torna a narrativa ainda mais envolvente.

<sup>51</sup> *Youkai* (妖怪, também romanizado como *yōkai*) é uma classe de entidades sobrenaturais e espíritos do folclore japonês que podem ter características humanas e/ou animais. A família do Inuyasha, por sua vez, pertence ao clã *inu-youkai* (犬妖怪), ou seja, *youkai*-cachorro.

<sup>52</sup> A palavra *mokomoko* (もこもこ) é uma expressão onomatopéica japonesa que representa a sensação ou aparência de algo fofo ou macio. No contexto do personagem Sesshoumaru, refere-se à aparência e textura do pelo/manto que ele utiliza como parte da armadura, que vai dos ombros até as costas.

<sup>53</sup> “A Naginata é uma alabarda de aproximadamente 2 metros, usada intensamente no Japão feudal pelos samurais.” Disponível em: <<https://niten.org.br/penaespada/penaartigos/penaartigosnaginata.htm>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

### 2.5.1 A análise de imagens à luz da Gramática do Design Visual

Considerando a complexidade cultural dos mangás e também importância de se analisar textos imagéticos, a Gramática do Design Visual (GDV), de Kress & van Leeuwen (2006), em especial a metafunção composicional, se constitui em um postulado teórico importante para a compreensão dos componentes que cercam as imagens, sendo bastante útil na leitura dos mangás. Portanto, compreender como essas informações possibilitam a construção textual e, conseqüentemente, a narrativa do mangá pode ser desvendada a partir da organização desses elementos.

A GDV funciona como “uma ferramenta para análise de imagens, partindo da ideia de que elas são estruturas sintáticas passíveis de análises, assim como é feito na linguagem verbal” (Gualberto, 2013, p. 6). O termo “gramática” geralmente é associado à ideia de um conjunto de regras no estudo da língua, mas, segundo os autores, em contraposição a essa concepção, a GDV “propõe a descrição da forma pela qual os indivíduos e suas relações com as coisas e lugares são combinados entre si, em uma totalidade semântica que os constitui” (Gomes, 2015, p. 83).

Entre os diversos teóricos cujas ideias influenciaram a obra, Kress e van Leeuwen destacam Michael Halliday (1994) e seu ponto de vista sobre a linguagem como semiótica social, mais especificamente embasados na Linguística Sistêmico Funcional (LSF). Assim, a GDV foi formulada por meio da criação de um sistema de códigos de análise visuais influenciado pela teoria do linguista britânico.

[...] Halliday defende o postulado de que as nossas escolhas, ao fazermos uso da língua, são sempre em função de um contexto social. Isto quer dizer que as diversas práticas que realizamos com a linguagem estão sempre em concordância com um contexto, cujos modos semióticos cumprem propósitos sociais. (Gomes, 2015, p. 84)

Para atender a esses propósitos sociais, Halliday propôs três metafunções que representam diferentes modos de trabalho semiótico. Essas metafunções, fundamentadas na ideia de que a linguagem opera por meio de três aspectos inter-relacionados — ideacional, interpessoal e textual —, desempenham papéis cruciais na expressão e compreensão de significados linguísticos. A metafunção ideacional expressa a construção dos significados, o conteúdo de uma cultura ou de um indivíduo em relação a nossa experiência de mundo interior e exterior. A metafunção interpessoal representa as interações entre os participantes, compreendendo seus papéis e identidades sociais. Por

fim, a metafunção textual está relacionada à estrutura do texto e ao fluxo de informações, organizando as funções ideacional e interpessoal de forma coerente e coesa (Halliday & Matthiessen, 2014).

Kress e van Leeuwen (2006), com base nas concepções teóricas das metafunções hallidayanas, têm o objetivo em comum de construir significados através de funções disponíveis nos sistemas multissemióticos. Os autores “começam a perceber semelhanças estruturais e cognitivas das metafunções sistêmicas funcionais para a produção e leitura de imagens” (Oliveira, 2020, p. 5). Portanto, nesse contexto, o significado funcional das imagens é delineado em torno das metafunções de Halliday, porém com outras denominações: representacional, interativa e composicional.

A metafunção composicional (textual) torna significativa a relação entre linguagem verbal e não verbal, sendo a responsável por promover a integração entre as outras duas funções — representacional (ideacional) e interacional (interpessoal) — através de três sistemas inter-relacionados, são eles: valor da informação, saliência e enquadre, conforme descritos por Gomes (2015):

1. Valor da informação: A colocação de elementos (participantes e sintagmas que se relacionam) estabelece com a informação específica valores ligados às várias “zonas” da imagem: à esquerda e à direita, superior e inferior, centro e margem.
2. Saliência: Os elementos (os participantes, bem como de representação e interativos) são feitos para atrair a atenção do espectador em graus diferentes, através de fatores como a colocação em primeiro ou segundo plano, tamanho relativo, contrastes no valor tonal (ou cor), as diferenças de nitidez, etc.
3. Enquadre: A presença ou ausência dos dispositivos de moldação (realizado por elementos que criam linhas de divisão, ou por linhas de quadros reais) desconecta ou conecta elementos da imagem, o que significa que eles estão ou não estão juntos em algum sentido. (Gomes, 2015, p. 101)

O enquadre, por sua vez, tem um papel fundamental ao se tratar de HQs. Esse elemento composicional indica se os elementos visuais estão sendo representados em um fluxo contínuo, estando relacionados ou separados, sendo, então, “influenciados pelo ritmo”<sup>54</sup> (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 203). O enquadramento visual está de acordo com o grau, com os elementos da composição podendo estar forte ou fracamente

---

<sup>54</sup> “[...] brought about by rhythm.”

enquadrados. Portanto, “quanto mais forte for o enquadramento de um elemento, mais ele é apresentado como uma unidade separada de informação”.<sup>55</sup>

Nas páginas de mangás, o enquadre tem uma forte conexão com o fluxo narrativo que pode ser observado quando um quadro de destaque é apresentado. Esse recurso é utilizado com frequência nos quadrinhos japoneses e, geralmente, esse quadro sempre ocupa o maior espaço da página para dar ênfase à informação mais importante da página e da narrativa contada, em detrimento de outros participantes e/ou objetos presentes na cena, causando um maior impacto ao/à leitor/a, como no exemplo ilustrado a seguir:

Figura 31 - Exemplo de enquadramento em *Hanyou no Yashahime*



Fonte: *InuYasha Down*

Na imagem acima, podemos notar que o ataque do personagem Inuyasha, o *Meidou Zangetsu-ha*<sup>56</sup> (冥道残月破), recebeu maior destaque por se tratar de uma técnica poderosa de sua espada para o extermínio dos seus inimigos. É perceptível a presença de outro elemento do domínio de composição: a saliência, já que esse quadrinho preenche duas páginas do mangá, justamente para dar ênfase ao elemento principal da imagem em relação ao outro, que se encontra do lado esquerdo, em um quadrinho bem menor. As

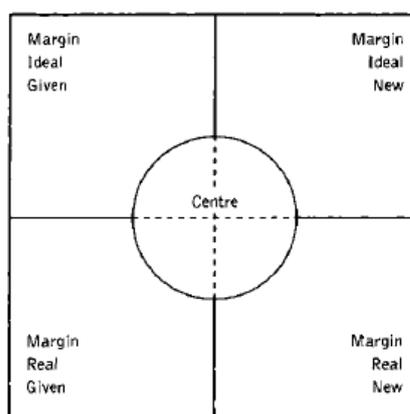
<sup>55</sup> “The stronger the framing of an element, the more it is presented as a separate unit of information.”

<sup>56</sup> Em português, “Ondas Lunares das Trevas”.

lâminas provindas do ataque ganham evidência, e as linhas cinéticas e metáforas visuais desenhadas dão movimento à ação, possibilitando a ideia de mobilidade e deslocamento físico (Gomes, 2015). Na cena, o personagem decidiu utilizar o seu golpe mortífero para ganhar tempo e poder retornar para casa enquanto antes, e não deixar a sua esposa, Kagome, brava.

Visto que o valor da informação representa os pares real/ideal, dado/novo e central/periférico, ao observar as diretrizes propostas pela metafunção composicional da GDV, é possível fazer uma associação com os quadrinhos japoneses. Para tanto, é importante compreender questões culturais intrínsecas aos mangás, assim como ocorre o movimento na leitura desses textos.

**Figura 32** - Esquema da composição dos elementos na imagem



Fonte: Kress & van Leeuwen (2006, p. 197)

No quadro acima, podemos notar a maneira na qual os elementos estão organizados pelos autores. Dessa forma, o valor da informação “considera a organização da esquerda para a direita, na parte superior ou na parte inferior, no centro ou nas margens” (Duarte & Dias, 2016, p. 5). Assim, a informação “nova” pode ser visualizada à direita, enquanto a informação “dada”, está à esquerda. Tais informações são postas de acordo com o que é inédito para o/a leitor/a (nova) e com o que já é de conhecimento dele/a (dada), ou seja, as suas pressuposições. Já o “ideal” está relacionado com os elementos que despertam emoções e ativam a imaginação do seu público, estando posicionado na parte superior. O “real”, que se localiza na parte inferior, refere-se às informações que são rotineiras. Por fim, também existem os modos semióticos presentes no centro e na margem, nos quais “o elemento posto no centro é considerado núcleo, já

os elementos das margens se relacionam com a do centro (núcleo) e possuem relevância secundária” (Duarte & Dias, 2016, p. 6).

Nos mangás, é comum que o protagonista, principalmente de um *shounen*, esteja direcionado no campo “ideal” em busca da realização de um sonho, enfrentando o “novo” e tudo que o espera em sua jornada. De acordo com Oliveira (2020), outro exemplo da representação do “ideal” está no título da obra *One Piece*, que representa o objetivo do protagonista: encontrar o grande tesouro homônimo ao seu título. O protagonista, por ser o personagem principal, ocupa o “centro”. Em uma das análises da autora, exemplo que se encontra abaixo, vemos a capa do primeiro capítulo de *One Piece*, onde é observado que é o lado esquerdo que representa o “novo”, devido ao sentido de leitura japonês. As linhas desenhadas representam a direção do vento, e o barco navega da direita para a esquerda. Outro campo notável é o “dado”, pois o protagonista, Luffy, está “com o olhar voltado para o pássaro com o chapéu de pirata, elemento já conhecido pelo leitor, pois este é um *Onychoprion fuscatus*, conhecido como andorinha-do-mar-escura, um animal típico para viajantes marítimos” (Oliveira, 2020, p. 13).

**Figura 33** - Elementos da metafunção composicional em *One Piece*



Fonte: Eiichiro Oda (1997)

Conforme as análises de Oliveira (2020), o mangá se alinha às diretrizes da metafunção composicional ao abordar os campos “real”, “ideal” e “central”. Contudo,

surge uma divergência evidente ao examinar os elementos “dado” e “novo”, dado que, como já mencionado, o sentido de leitura nas obras nipônicas, tanto em textos verbais quanto não verbais, segue da direita para a esquerda, ao passo que, no Ocidente, esse movimento é inverso, indo da esquerda para a direita. Dessa maneira, essa distinção evidencia a influência cultural no processo de construção visual e textual.

Nesta pesquisa, o estudo da imagem pela GDV pode influenciar na análise da tradução do mangá *Hanyou no Yashahime* de diversas maneiras. Como essa teoria analisa de que forma os elementos visuais são organizados para comunicar uma mensagem, é importante entender como a composição visual contribui para a narrativa e como as mudanças na tradução podem afetar essa composição. Nesse sentido, analisar as expressões faciais e gestos que podem ter significados culturais específicos é essencial, já que uma tradução de quadrinhos deve supostamente capturar essas nuances culturais e emocionais. A escolha do estilo e tamanho da fonte também precisa ser levada em consideração, pois traduzir textos de mangá envolve escolhas relacionadas à tipografia para garantir que a apresentação textual seja esteticamente consistente, expressando emoção e personalidade dos/as personagens, o que contribui significativamente para a experiência do/a leitor/a.

Por fim, entender a influência das imagens à luz da GDV é essencial para uma apreciação mais profunda e contextualizada das narrativas presentes nos mangás, contribuindo para a sua construção argumentativa. Essa abordagem demonstra que o texto imagético pode ser capaz de transmitir conteúdos aos/às seus/as leitores/as com maior eficiência que o texto escrito, ao considerar a teoria da Multimodalidade na leitura de gêneros que utilizam a linguagem dos quadrinhos (Gomes, 2015). Considerar esses processos implica em uma reflexão cuidadosa sobre a cultura visual e destaca a necessidade de promover a diversidade e a compreensão cultural por meio de novas formas de comunicação visual.

## **2.6 A comunidade de fãs**

Conforme observado, atualmente o mercado de anime e mangá encontra-se em uma fase de grande expansão e popularidade no mundo. Ambos têm uma base de fãs cada vez mais diversificada e global, com um crescente número de obras sendo produzidas e consumidas internacionalmente. A disponibilidade em plataformas de *streaming* permite

um acesso mais facilitado aos animes, assim como a tradução — profissional ou não — e publicação de mangás em várias línguas têm contribuído para sua ampla disseminação.

Outro fator que colabora para o aumento do interesse pelos mangás são eventos e convenções da temática que atraem multidões em todo o mundo, demonstrando o contínuo interesse e entusiasmo dos/as fãs. No Brasil, destacam-se eventos como o Anime Friends, considerado o maior evento de cultura pop asiática da América Latina, que é realizado anualmente em São Paulo. Além disso, na Bahia, temos o Festival da Cultura Japonesa - Bon Odori<sup>57</sup> e o Anipólitán, bastante populares entre os/as fãs locais. Em eventos como esses, é comum a presença de *cosplayers*,<sup>58</sup> que são pessoas que se fantasiam como os seus personagens favoritos e participam de competições nacionais ou até mesmo internacionais, como o *World Cosplay Summit* (WCS), o maior evento de *cosplay* do mundo, que acontece no Japão anualmente.

Figura 34 - World Cosplay Summit 2023



Fonte: World Cosplay Summit<sup>59</sup>

*Otaku* (おたく, オタク, ou ヲタク) é um termo específico usado para descrever uma pessoa que é muito entusiasta e dedicada a hobbies ou interesses em particular, geralmente relacionados à cultura pop japonesa, como anime, mangá, jogos, cosplay, *doramas*,<sup>60</sup> *idols* etc. Segundo a professora de japonês Tae Suzuki (2023),<sup>61</sup> a palavra significa “vossa casa”, pois está relacionada ao fato de alguns dos/as fãs ficarem reclusos

<sup>57</sup> Em referência ao festival que ocorre anualmente durante o verão no Japão, sempre após o pôr do sol, pois prevalece a crença de que os espíritos somente saem durante a noite.

<sup>58</sup> A palavra é uma abreviação de *costume* (fantasia) e *play* (brincadeira ou interpretação).

<sup>59</sup> Disponível em: <<https://worldcosplaysummit.jp/en>>. Acesso em: 05 ago. 2023.

<sup>60</sup> “Drama” em japonês. Refere-se a séries produzidas no país.

<sup>61</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zKHQes62AwM>>. Acesso em: 04 ago. 2023.

em casa, assistindo anime ou jogando o tempo todo. Portanto, a palavra *otaku* tinha uma conotação negativa, sugerindo uma pessoa obcecada por seus hobbies e socialmente isolada. A partir daí, a palavra ganhou o significado que conhecemos hoje, sendo adotado por muitos/as fãs como uma identificação positiva de seus gostos e interesses. Dessa forma, esse cenário promissor tem proporcionado um ambiente propício para a indústria continuar prosperando nos dias de hoje.

As atividades dos aficionados em cultura pop japonesa na internet são diversas. Fãs de anime, mangá e outras formas de entretenimento japonês se reúnem em comunidades on-line para discutir sobre suas obras favoritas e até mesmo criar e compartilhar conteúdo original baseado em suas paixões como, por exemplo, as *fanarts*<sup>62</sup> e *fanfics*.<sup>63</sup> Além disso, esses/as fãs também praticam a *scanlation*, atividade a ser aprofundada mais adiante.

Ao encerrar a discussão sobre o mangá e suas especificidades, voltamos nosso olhar para as práticas tradutórias que moldam a tradução desses e de outros textos.

---

<sup>62</sup> Ilustrações criadas por fãs, inspiradas em seus personagens favoritos.

<sup>63</sup> Histórias escritas por fãs que utilizam personagens, cenários ou universos de obras originais.

### 3 PERSPECTIVAS TEÓRICAS DA TRADUÇÃO

Neste capítulo, nos debruçamos sobre a contextualização teórica da tradução, abordando a *scanlation*, a tradução indireta, as estratégias pragmáticas e o funcionalismo. Analisaremos a dinâmica dessas abordagens e seus impactos no processo tradutório, com enfoque na influência que o público-alvo exerce como elemento central.

#### 3.1 Scanlation: a historiografia da prática no Brasil e no mundo e o/a fã no papel de tradutor/a

Conforme define o Dicionário Priberam, fã é “uma pessoa que nutre grande admiração por alguém ou alguma coisa”.<sup>64</sup> Assim como mencionado anteriormente, é comum que os/as fãs se reúnam on-line para exercer alguma atividade relacionada ao conteúdo que gostam, muitas vezes sendo inovadores/as no uso de plataformas participativas, como é o caso da prática da *scanlation*. Assim como afirmam Jenkins et al. (2014, p. 56), eles/as “[...] abraçam as novas tecnologias conforme vão aparecendo, em especial quando esses recursos lhe oferecem novos meios de interagir social e culturalmente” (Jenkins *et al.*, 2014, p. 57). Essa prática da cultura de fãs abrange o domínio de conhecimentos específicos, habilidades já desenvolvidas ou em progresso e o engajamento nas redes sociais, estabelecendo uma relação direta com a competência midiática<sup>65</sup> (Sigiliano & Borges, 2019) e dando margem a novos aprendizados.

A *scanlation* sempre foi considerada uma atividade moralmente controversa. Enquanto editores/as e outros profissionais enxergam a prática apenas como uma violação de direitos autorais e uma ameaça às vendas, fãs e *scanlators* defendem a prática, afirmando que a *scanlation* ajuda a tornar títulos menos conhecidos populares já que, de outra forma, passariam despercebidos pelo mercado editorial. Essa prática, assim como as demais modalidades de tradução de fãs, não apenas proporciona acesso a conteúdos de difícil alcance, mas também cultiva um entendimento crítico e aprofundado das histórias pelos/as fãs. Assim, ao consumir e/ou produzir esses materiais, os/as fãs não apenas defendem a *scanlation*, mas também contribuem para a diversidade e difusão global de narrativas que, de outra forma, poderiam permanecer restritas.

---

<sup>64</sup> Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/f%C3%A3>>. Acesso em: 21 jan. 2024.

<sup>65</sup> Uma combinação de conhecimentos, habilidades e atitudes consideradas necessárias para um determinado contexto (Ferrés & Piscitelli, 2015).

Nesta seção, iremos explorar a origem desta prática que se manifesta em todo o mundo, as suas características principais e particularidades e, por fim, a sua complexa relação com os direitos autorais.

### 3.1.1 Uma breve historiografia da *scanlation*

Embora não haja um registro preciso de quando as *scanlations* apareceram pela primeira vez, muitas pessoas trabalhando individualmente e pequenos grupos que realizam a atividade disponibilizavam seus materiais traduzidos pela internet desde antes de 1999. A prática teve a sua ascensão nos EUA, onde atingiu uma altíssima concentração de *scanlators* que traduziam para o inglês (Brenner, 2007). De acordo com Lee (2009, p. 1015), apesar do interesse dos/as fãs estadunidenses em lançamentos de mangás no país, os projetos de *scanlation* também podem ser uma colaboração internacional. No entanto, nem todos os grupos revelam a nacionalidade ou localização de seus membros, mas, “segundo aqueles que o fazem, os grupos de *scanlation* em inglês incluem membros de vários países europeus, asiáticos, sul-americanos e africanos”.<sup>66</sup>

Em sua fase inicial, a prática era conhecida como “*fanscanning*” ou até mesmo “*fan-lettering*”. O termo “*scanlation*” ainda não havia sido cunhado até por volta de 2000. Apesar da origem, as primeiras *scanlations* não foram distribuídas na internet. De acordo com as informações do portal *Inside Scanlation*, esses materiais eram inicialmente compartilhados por e-mail ou distribuídos em CDs, muitas vezes enviados pelo correio ou disponibilizados em eventos de anime. Esse método de compartilhamento era semelhante ao utilizado pelos *fansubs* em seus primórdios, quando enviavam os animes traduzidos gravados em VHS (*Video Home System*).

Conforme os estudos de Rampant (2010), muitos desses projetos começaram como roteiros traduzidos de mangás populares que eram colocadas no site do grupo de *scanlation* ou em uma comunidade de fãs. Dessa forma, tendo em posse o mangá em japonês, o/a fã poderia ler a tradução do texto disponível na internet. Sobre os estágios iniciais dessa prática e primeiras obras trabalhadas, Carlos (2011) traz que

Os primeiros trabalhos de edição eram bastante rudimentares, pois os *softwares* utilizados eram muito precários. O texto traduzido era colocado, através de programas como o *Microsoft Paint*, por cima do

---

<sup>66</sup> “[...] according to those who do, English scanlation groups involve members from European, Asian, South American and African countries.”

original de forma bastante notável. Os principais títulos citados na origem dessa prática são também os primeiros a serem lançados e mundialmente famosos, como “*Dragon Ball*” e “Cavaleiros do Zodíaco”. (Carlos, 2011, p. 116)

Ainda de acordo com o *Inside Scanlation*, a tradução mais antiga registrada foi provavelmente a *scanlation* de *Phoenix*, de Osamu Tezuka, feita pelo grupo *Dadakai* em 1977, cujo um dos quatro membros era Frederick Schodt, que mais tarde se tornara um estudioso de mangá respeitado nos EUA. Posteriormente, a tradução do grupo foi incorporada ao lançamento oficial de *Phoenix* pela VIZ Media. Em 1992, já era possível encontrar diversos projetos independentes de tradução no servidor *Usenet*, incluindo títulos como *Kimagure Orange Road*, de Izumi Matsumoto, e *Ranma ½*, de Rumiko Takahashi. Vale destacar que o último contava com um grupo de fãs dedicado desde 1989, sendo um dos pioneiros a armazenar imagens de animes on-line e a fornecer traduções de mangás, bem como informações sobre várias outras obras.

A partir de então, foram surgindo projetos de tradução dedicados a vários títulos de destaque. *The Daily Dragon Ball Chapters*, por exemplo, foi um site muito popular, fundado em 1997, que mais tarde se tornou um grande repositório do mangá *Dragon Ball* digitalizado e traduzido. Outros projetos que existiam desde 1996 incluíam traduções de mangás da CLAMP como *X* e *Magic Knight Rayearth*, do grupo de *scanlation* *CLAMP Mailing List*. Traduções de mangá *shoujo* como *Fushigi Yuugi* estavam disponíveis em sites como *Tasuki no Miko's Fushigi Yuugi* desde 1999. Outras séries populares como *Sailor Moon*, *Slayers* e *Yu Yu Hakusho* também tiveram suas próprias páginas dedicadas às suas traduções. Outro site de tradução bastante conhecido na época foi o *Wot-Club's InuYasha - Sengoku o-Togi Zoushi*, que fornecia traduções semanais de *InuYasha* desde 1997 e continuou funcionando por quase uma década.

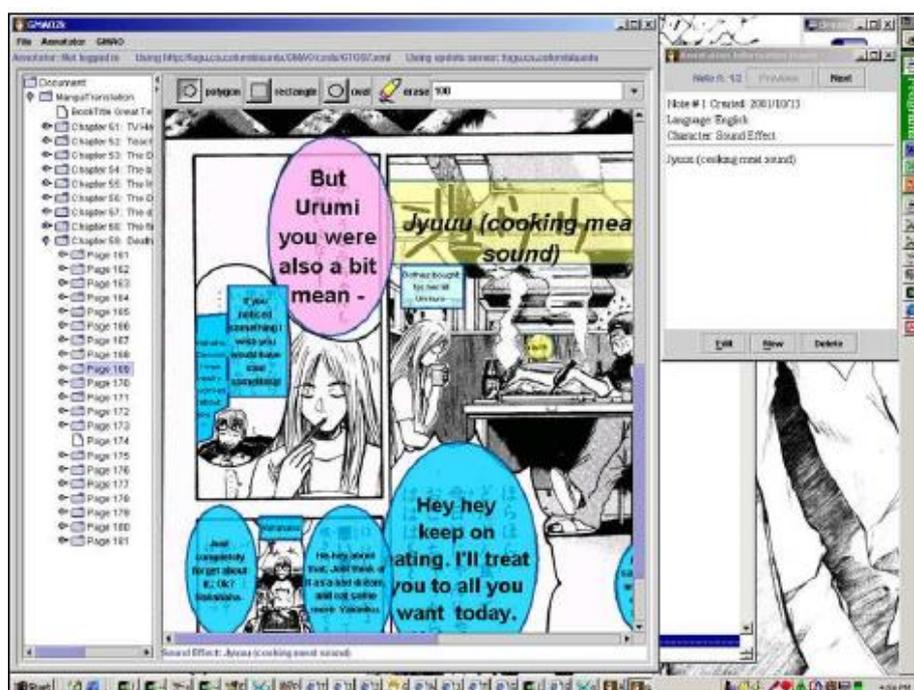
Em 2000, surgiu o primeiro grupo moderno de *scanlation*, o *Mangascans*, no canal do IRC<sup>67</sup> #mangascans, que rapidamente cresceu para um grupo de 30 pessoas. Embora houvesse grandes projetos individuais nesse período, o *Mangascans* foi o pioneiro ao concluir a *scanlation* de um mangá inteiro, trabalhando com títulos como *DNA<sup>2</sup>*, de Masakazu Katsura, e *Love Hina*, de Ken Akamatsu, destinados ao público masculino. Mais tarde, esse grupo pioneiro ficou conhecido como “*MangaProject*”, e diversos outros grupos similares surgiram a partir desse marco.

---

<sup>67</sup> “IRC é a sigla para *Internet Relay Chat* e se trata de um protocolo de bate-papo baseado em texto que viabiliza a troca de mensagens de texto entre usuários”. (Almenara, 2022)

Nessa época, visando facilitar o processo de *scanlation*, foi desenvolvido um programa de código aberto chamado GMAO (*Great Manga Application Onidzuka*).<sup>68</sup> O criador, Fugu Tabetai, iniciou um projeto de tradução colaborativa para o mangá *Great Teacher Onizuka*, de Tohru Fujisawa. Nele, as páginas em japonês eram disponibilizadas on-line, permitindo que pessoas inserissem o texto traduzido nos balões de diálogo utilizando o programa. Esse método dispensava preocupações com a edição, pois essa etapa era realizada automaticamente (Carlos, 2011).

Figura 35 - O programa *Great Manga Application Onizuka* (GMAO)



Fonte: Carlos (2011)

Os anos 2000 foi um período divisor de águas para a prática da *scanlation*: o número de fãs de mangás cresceu drasticamente, consequentemente aumentando o número de grupos de *scanlation*.<sup>69</sup> No entanto, segundo Carlos (2011), muitos dos novos grupos priorizavam a velocidade (as chamadas *speedscans*) em vez da qualidade (valorizada pelas *qualityscans*), à medida que os fãs pediam por lançamentos mais rápidos de seus mangás favoritos. Contudo, os/as *scanlators* mais antigos não concordavam com os ideais dos mais recentes, o que resultou em conflitos. Outra novidade foi o surgimento de sites de base de dados e agregação de lançamentos de *scanlations*, com postagens

<sup>68</sup> Disponível em: <<https://fugutabetai.com/software/GMAO/>>. Acesso em: 23 jan. 2024.

<sup>69</sup> Disponível em: <<https://www.insidescanlation.com/history/history-1-2>>. Acesso em: 23 jan. 2024.

diárias de capítulos, como o *DailyManga*, *Manga Johou* e *MangaUpdates*. Essa época também foi marcada pela interação entre *scanlators* e mangakás japoneses, e também entre *scanlators* e editoras na intenção de tentar melhorar a qualidade de lançamentos oficiais. O *Inside Scanlation* menciona uma situação na qual um grupo apontou inconsistências na tradução de *InuYasha* em uma mensagem para VIZ Media, que respondeu positivamente.

Impulsionada pelas inovações na internet, uma nova fase surgiu na *scanlation*, com mais enfoque na aceleração da prática. Consequentemente, a oferta de *raws*,<sup>70</sup> outrora limitadas, aumentou significativamente. Portanto, sites que disponibilizavam esse e outros materiais foram surgindo como, por exemplo, o *MangaHelpers*,<sup>71</sup> criado em 2005 com o objetivo de fornecer semanalmente *raws*, páginas limpas, roteiros traduzidos e *scanlations* de forma rápida e eficiente aos/às fãs. O *MangaHelpers* logo se tornou um dos principais sites a viabilizar a *scanlation* em larga escala de mangás da revista *Shounen Jump* por meio dos vários grupos que surgiram graças à sua extensa comunidade, que alimenta até hoje pequenos e grandes *scanlators*. O crescimento desse cenário resultou no surgimento de vários grupos dedicados ao mesmo título, como é o caso de *Naruto*, que levou a disputas para determinar quem lança primeiro ou em melhor qualidade (Carlos, 2011). No final dos anos 2000, as *raws* ficaram infinitamente mais fáceis de serem encontradas pela internet, e os lançamentos passam a ser de 100 capítulos por dia, sendo 70-75% deles *shounen*,<sup>72</sup> Sites de *download* direto e leitura on-line substituíram o IRC como a principal forma de distribuição, especialmente em relação aos grupos de *speedscan* de mangás *shounen* populares.<sup>73</sup> Desde então, novos grupos e fãs trabalhando de forma individual surgem constantemente, muitas vezes sem orientação ou influência de *scanlators* mais antigos, assim adotando as suas próprias práticas.

No Brasil, a *scanlation* — também conhecida aqui como *scantrad* — começou a ganhar visibilidade também na década de 2000, fazendo sucesso em vários fóruns pela internet. No entanto, é difícil determinar uma data exata para a sua chegada em nosso país, já que sua disseminação foi gradual e orgânica. Segundo os estudos de Carlos (2011), ao mencionar informações do tópico “História dos *scanlators*” no fórum do já extinto site Central de Mangás, a primeira geração de *scanlators* no Brasil ocorreu entre 1999 e 2003,

---

<sup>70</sup> Digitalizações do mangá japonês original.

<sup>71</sup> Disponível em: <<https://mangahelpers.com/>>. Acesso em: 04 fev. 2024.

<sup>72</sup> Disponível em: <<https://www.insidescanlation.com/history/history-3-1.html>>. Acesso em: 05 fev. 2024.

<sup>73</sup> Disponível em: <<https://www.insidescanlation.com/history/history-3-2.html>>. Acesso em: 05 fev. 2024.

através da distribuição de discos virtuais do UOL e outros sites. Um dos primeiros grupos de *scanlation* a surgir teria sido o MangáBR, em 1999, e a maioria dos grupos utilizava como base as publicações de editoras norte-americanas como a Dark Horse e VIZ Media em qualidade precária e com a internet ainda na época de conexão discada.

De acordo com Carlos (2011), os/as leitores/as do *scanlation* eram geralmente os/as próprios/as *scanlators*, que estavam no ensino médio, faculdade ou já trabalhavam, correspondendo a uma faixa etária entre os 16 e 21 anos. O motivo do público ser mais restrito era provavelmente devido ao difícil acesso à internet, o que mudou entre 2000 e 2002 com a chegada da banda larga, e assim o trabalho foi facilitado, consolidando as próximas gerações de *scanlators*. Com o tempo, a prática foi adotando algumas condutas éticas estabelecidas por alguns/as líderes de grupo. São elas: a) quando uma série fosse licenciada no Brasil, o grupo de *scanlation* deveria parar imediatamente o lançamento do mangá; b) não trabalhar em um projeto já iniciado por outro grupo; c) se algum grupo fosse realizar um projeto de outro, este deve solicitar autorização para tal. Os grupos que não seguiam essas regras, eram mal vistos pelos demais. No entanto, essas boas práticas tornaram-se uma convenção entre os grupos de *scanlation*, naturalmente incorporadas, embora nem todos as tenham adotado.

As próximas gerações foram marcadas pelo grande volume de produção e variedade de títulos (Carlos, 2011). Os mangás eram disponibilizados em servidores ou *bots* estrangeiros e, após alguns anos, em sites próprios e em redes sociais. Assim como os *scanlators* estrangeiros, a comunidade de fãs brasileiros/as também teve que lidar com a pressão na velocidade dos lançamentos e competição por parte de outros grupos. A principal forma de distribuição por aqui também passou a ser por meio de *links* para *download* ou para a leitura on-line em sites agregadores de *scanlation*, além do estabelecimento de parcerias, retomando alguns procedimentos de *scanlators* mais experientes. Quanto às características mais marcantes dessa atividade, estas são exploradas no próximo tópico.

### 3.1.2 Características das *scanlations*

A prática da *scanlation* é historicamente associada à prática do *fansub*, visto que ambas surgiram praticamente ao mesmo tempo, voltadas para o mesmo público-alvo — que vai desde crianças a adultos, a depender da demografia da obra da qual são fãs. Uma característica em comum é que, ao exercer este trabalho, os tradutores/as fãs costumam

usar apelidos ou *nicknames* para se referir a si mesmos nos créditos dos materiais que traduzem. Porém, a *scanlation* tem as suas próprias convenções.

Em seu pioneiro artigo, *Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales*, Ferrer Simó (2005), aborda a influência da tradução de fãs na tradução profissional, fazendo um estudo tanto sobre *fansubs* quanto *scanlations*. Na época em que o trabalho foi escrito, a prática ainda era recente e existiam poucos grupos devido ao grande fluxo do mercado editorial e por ser uma atividade mais trabalhosa que o *fansubbing*. No que se refere às características textuais das *scanlations*, Ferrer Simó (2005, p. 29) as categoriza de modo generalizado de acordo com o seguinte quadro:

**Quadro 1** - Características da *scanlation* por Ferrer Simó (2005)

CARACTERÍSTICAS DA SCANLATION	
<b>Formato</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- .jpg, .jpeg, .pdf, .bmp</li> <li>- Disponível para download em zip ou por partes.</li> <li>- 180 páginas/volume em vários arquivos.</li> </ul>
<b>Grafismo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Onomatopeias no original (sem tradução nem retoque gráfico)</li> <li>- Omissão de páginas de copyright e folhas de rosto</li> </ul>
<b>Conteúdo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Neologismos e estruturas agramaticais</li> <li>- Nomes originais sem adaptação</li> <li>- Elementos culturais sem adaptação</li> <li>- Sufixos honoríficos japoneses sem adaptação</li> </ul>

Fonte: Ferrer Simó (2005)

Por ser um trabalho feito por fãs, os/as tradutores/as amadores/as possuem maior familiaridade com a série ou gênero audiovisual em particular que traduzem. Ferrer Simó (2005, p. 29) cita, por exemplo, o caso dos *fansubs* de animes, considerados mais aceitáveis que legendas tradicionais pelos/as aficionados/as, pois “o público é muito exigente e deseja saber o que dizem em japonês”.<sup>74</sup> O mesmo acontece com as *scanlations*, pois o público espera algo bem parecido com o que leem, sendo mantidas as características mais típicas de determinada obra. Porém, nem todo grupo trabalha sob essa

<sup>74</sup> “[...] pues se trata de un público muy exigente, que quiere saber «qué es lo que dicen en japonés».”

perspectiva, com a tradução podendo ser mais domesticadora ou mais estrangeirizante, como observei em minha pesquisa anterior sobre *fansubbing* (Costa e Silva, 2023), que acredito ser também aplicável em *scanlation*, considerando que as regras e condutas dos grupos variam muito. Além disso, como esse tipo de trabalho é realizado em equipe, há a possibilidade de múltiplas revisões por diferentes integrantes, o que garante um maior índice de acerto em comparação com o trabalho solitário e muitas vezes sujeito a prazos apertados de um/a tradutor/a profissional.

No que diz respeito ao acesso, existem sites de grupos específicos de *scanlation*, onde são divulgados os capítulos através de *links* para *download* e também, como mencionado anteriormente, os sites de leitura on-line, onde é possível ler os capítulos sem necessidade de baixar os arquivos. No entanto, alguns desses sites realizam essa prática sem permissão do grupo responsável pela tradução e edição, resultando na perda de acesso para esses grupos e alimentando os sites maiores. Enquanto isso, os grupos de *scanlation* menores muitas vezes se veem obrigados a encerrar suas atividades devido à falta de visitas e apoio para continuar o trabalho. Atualmente, outra fonte para a leitura de mangás se tornou bastante popular: os aplicativos para Android ou iOS, que facilitam o acesso para que os/as fãs possam ler em qualquer dispositivo.

Conforme também acontece nos *fansubs*, cada membro de um grupo de *scanlation* possui a sua função na atividade, como, por exemplo, a digitalização das páginas do material original, a limpeza (remoção dos textos em japonês), a tradução, a edição (inserção do texto traduzido, geralmente com fontes diferentes para cada situação, enriquecendo a tipografia) e a revisão final. Também há a possibilidade de os membros mais experientes treinarem os/as novatos/as na atividade que irão desenvolver. Da mesma forma que uma editora convencional, os prazos são estabelecidos e respeitados, assim mantendo a organização do grupo e uma boa relação com os/as leitores/as que os procuram para ler seus mangás e/ou quadrinhos (Aragão, 2020).

Existem duas convenções muito marcantes que estão presentes na maioria das *scanlations*: a inserção de notas do/a tradutor para explicar um elemento cultural e/ou a presença de comentários pessoais dos/as próprios/as *scanlators* sobre a obra que traduzem, personagens ou agradecimentos, como demonstra a imagem a seguir:

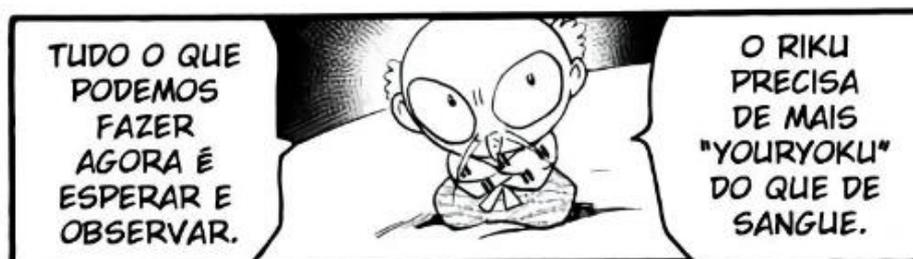
**Figura 36** - Exemplo de comentário de *scanlator* em *Um Sinal de Afeto*



Fonte: *Lady Otomen*

As notas dos/as tradutores/as podem desempenhar várias funções, desde facilitar a compreensão cultural até fornecer informações sobre o processo, além de estabelecer uma conexão com a comunidade de fãs. O tom geral dos comentários pode variar, e a escolha de expressões, humor ou estilo linguístico pode refletir a personalidade dos/as *scanlators* envolvidos/as. É importante notar que essa autonomia na *scanlation* não é necessariamente negativa. Ela pode adicionar uma camada de humanidade e paixão ao processo, contribuindo para uma experiência mais envolvente e representativa para os/as leitores/as. No entanto, é importante que os grupos de *scanlation* busquem um equilíbrio entre expressar suas interpretações pessoais e respeitar a visão original do/a *mangaká*.

**Figura 37** - Exemplo de comentário explicativo sobre um elemento cultural em *Hanyou no Yashahime*



NT: "Youryoku" são os vários tipos de habilidades que um youkai pode ter.

Fonte: *InuYasha Downs*

Alguns desses grupos recebem doações dos seus/as seguidores/as apenas para manter o trabalho, mas não recebem nenhuma remuneração, pois eles próprios entendem o que fazem como um *hobby*. Muitos dos sites de *scanlation* são mantidos por publicidade e frequentemente acusados de “roubar” doações ou lucrar em cima do trabalho gratuito, apesar de dificilmente arrecadarem o valor referente ao domínio do site, além de ter que arcar com os custos de nuvens de armazenamento como o Google Drive, por exemplo, que são utilizadas para transferir os arquivos. Hoje em dia, é comum que sites de *scanlation* e *fansub* incluam anúncios (*ads*) em suas páginas, bem como protetores de links, utilizando esses recursos como formas de monetização sem a necessidade de depender de contribuições. Com a monetização por meio dos anúncios, o ganho mensal atinge no máximo 1 dólar (cerca de R\$5) e, às vezes, esse valor nem é alcançado. Já o protetor de links é utilizado para proteger os links que dão acesso aos conteúdos, evitando que sejam denunciados.

Para O’Hagan (2009, p. 101), este tipo de Tradução Gerada pelo Usuário (TGU),<sup>75</sup> em inglês, *user-generated translation* (UGT), “empreendida voluntariamente pelos fãs, aproveita a conectividade global e a colaboração on-line para produzir e disponibilizar traduções em espaços de mídia”.<sup>76</sup> Justamente por possuir esse caráter colaborativo, a prática da *scanlation* é bastante dinâmica, passando por constantes transformações ao longo do tempo, conforme aborda Aragão (2020, p. 187): “alterações e correções de traduções, mudança de tradutor responsável pelo projeto devido ao alto índice de reclamações, etc.” Nesse sentido, a opinião do público apresenta relevância significativa aqui, algo difícil de se conceber com uma editora convencional. É importante notar também que a publicação oficial pode levar meses até o lançamento, enquanto o processo é mais ágil no caso da *scanlation*.

---

<sup>75</sup> O’Hagan (2009) emprega o termo “tradução gerada pelo usuário” (UGT, tradução nossa) para designar uma ampla gama de tradução, realizada por meio da participação livre dos/as usuários/as em espaços de mídia digital, nos quais a tradução é conduzida por indivíduos não especificados que se autoselecionam. Original: “I use the term —user-generated translation (UGT) [...] to mean a wide range of Translation, carried out based on free user participation in digital media spaces where Translation is undertaken by unspecified self-selected individuals.”

<sup>76</sup> “[...] undertaken by fans leverage global connectivity and online collaboration to produce and deliver translations and make them available in media spaces.”

### 3.1.3 A prática da *scanlation* versus direitos autorais

Conforme defendem Vazquez-Calvo, Shafirova e Cassany (2019, p. 203), os/as *scanlators* são mediadores culturais e “criam oportunidades para aprendizado e exploração de novas formas de construção de significado usando múltiplos recursos semióticos”,<sup>77</sup> porém, a prática não é bem vista pelo mercado editorial devido às questões de violação de direitos autorais, e muitos esforços estão sendo feitos para promover a leitura oficial por meio de publicações licenciadas e traduções autorizadas. No entanto, um dos principais objetivos da *scanlation* também é chamar atenção das editoras para que elas publiquem as suas histórias favoritas oficialmente.

Por volta dos anos 2000, a *scanlation* era vista como algo que a indústria não conseguiria impedir, portanto editoras de mangá nos EUA hesitavam em tomar medidas legais, pois isso poderia prejudicar sua *fanbase*<sup>78</sup> — até porque a visibilidade dada por esses/as fãs era benéfica para a popularidade dos títulos (Lee, 2011). A relação até então pacífica entre *scanlators* e a indústria de mangás (Lee, 2009) foi se dissipando nos anos 2010, quando vários grupos de *scanlation* se viram obrigados a desativar seus sites de leitura on-line nos EUA, o que causou preocupação para os *scanlators* de outros países que dependiam da tradução em inglês. Na mesma época, surgiu a iniciativa da companhia japonesa *Digital Manga Publishing* para a *Digital Manga Guild* (DMG), onde a ideia era recrutar esses fãs tradutores/as para trabalhar conforme o de costume e serem remunerados. A ideia era lançar diretamente do japonês para o inglês e para outras línguas, sendo inicialmente lançados títulos *yaoi/BL* (Carlos, 2011). Porém, o projeto recebeu muitas críticas acerca da demora para atualizações e pagamentos bem abaixo do mercado, o que resultou em seu encerramento. Em sua pesquisa sobre a profissionalização de *scanlators*, Yamashita (2023) menciona os grupos *ReaperScans* e *FlameScans*, que são remunerados/as pelo trabalho que fazem, embora isso seja raro. Como mencionado anteriormente, o aplicativo WEBTOON, cuja tradução dos seus *webtoons* é realizada por profissionais, conta uma área específica para os/as fãs praticarem a *scanlation*,<sup>79</sup> porém eles/as não são remunerados/as e, possivelmente por esse motivo, nem sempre uma história é traduzida por completo em língua portuguesa.

---

<sup>77</sup> “Scanlators as cultural mediators create opportunities for learning and exploring new ways of meaning-making using multiple semiotic resources.”

<sup>78</sup> Todos/as os/as fãs de determinado artista, livro, filme etc.

<sup>79</sup> Semelhante ao que acontece com o serviço de *streaming* Viki, que recorre a fãs para traduzir legendas.

Hoje o mangá é um produto global, mas o seu processo de licenciamento em outros países não é homogêneo (Berto & Almeida, 2023), o que faz com que os/as fãs mais fervorosos/as não se deem por satisfeitos/as apenas com o que é disponibilizado oficialmente. Por meio das redes sociais e portais de notícias on-line, o acesso a conteúdos da indústria diretamente do Japão é imediato, portanto, o acesso rápido aos capítulos e a interação entre fãs através das redes sociais são bastante valorizados nesse meio. O desejo de evitar *spoilers* impulsiona ainda mais a rapidez para a liberação de um novo capítulo, uma vez que os/as fãs buscam preservar a surpresa e a emoção da narrativa.

Segundo aponta Lee (2009), alguns títulos só foram licenciados fora do Japão após terem feito sucesso em comunidades de *scanlation*, afetando positivamente a venda de mangás populares e seus produtos oficiais. Portanto, a *scanlation* pode servir como termômetro do mercado para as editoras, apontando para uma demanda ainda não atendida. De acordo com Berto & Almeida (2023, p. 208), “sua prática não prejudica muito as vendas físicas de mangás licenciados, embora possa sim atrapalhar as vendas oficiais on-line no formato de e-books, que são uma tendência para o futuro”.

Em contrapartida, segundo a conta oficial do Twitter/X do mangá que divulga informações sobre *The Ancient Magus Bride (Mahoutsukai no Yome)*, de Kore Yamazaki, autores/as e editoras japonesas apostaram em nova empreitada para combater a pirataria, alegando “danos sérios à cultura e à indústria de mangá, tanto domesticamente quanto internacionalmente”<sup>80</sup>: a tradução por Inteligência Artificial (IA). A novidade gerou polêmica nas redes sociais,<sup>81</sup> já que a tradução da empresa de IA contratada conta com edição e revisão de tradutores/as profissionais para lançar os capítulos do mangá simultaneamente em inglês e japonês, com planos de também incluir o mandarim em seguida. Consequentemente, por falta do conhecimento da complexidade do processo de tradução, essa decisão pode resultar em pagamentos ainda mais baixos para os/as tradutores/as, que muitas vezes terão que retraduzir, além de revisar e editar os materiais.

Lançado em 2019, o MangaPlus, que é uma plataforma de leitura de mangá on-line e aplicativo para Android e iOS de propriedade da editora Shueisha, tem sido visto

---

<sup>80</sup> “Illegal manga piracy sites that publish these cause serious harm to the manga culture and industry both domestically and internationally.” Disponível em:

<[https://x.com/magus\\_bride/status/1738118307985912165](https://x.com/magus_bride/status/1738118307985912165)>. Acesso em: 22 dez. 2023.

<sup>81</sup> Assim como a notícia de que a plataforma de *streaming* voltada para anime *Crunchyroll*, que anteriormente já foi um *fansub*, está investindo em IA para legendagem e transcrição, segundo o próprio CEO. Mais informações em: <<https://www.jbox.com.br/2024/02/27/crunchyroll-esta-investindo-em-i-a-para-legendagem-e-transcricao-diz-ceo/>>. Acesso em: 27 fev. 2024.

como um exemplo no combate à pirataria pela indústria do mangá. Até onde se tem conhecimento, as traduções do serviço são realizadas por profissionais em cada etapa, sem a utilização de IA (Gasseruto, 2023). Apesar do sucesso impulsionado pelo lançamento de capítulos simultâneos, títulos de destaque da revista *Shounen Jump*, como *Jujutsu Kaisen* e *One Piece*, por exemplo, seguem em alta entre a comunidade *scanlator*. Seus capítulos vazam na internet dias antes lançamento oficial e logo se tornam o assunto mais comentado das redes sociais, pois são lidos por meio de tradução amadora, porém muitos desses/as fãs releem o capítulo na plataforma oficial em busca de uma tradução “mais confiável” ou para apoiar o/a *mangaká*.

A tentativa de conter as *scanlations* com tradução realizada por IA<sup>82</sup> tem uma grande probabilidade de não ser tão bem-sucedida, tendo em vista o cuidado que a maioria dos grupos de *scanlation* tem ao traduzir seus mangás, sempre prezando entregar qualidade de forma gratuita e rápida — e, principalmente, produzida por seres humanos. Em uma postagem em seu blog,<sup>83</sup> a diretora de localização e tradutora de japonês para inglês, Jennifer O’Donnell (2021), afirma que a inclusão da IA é prejudicial à indústria de entretenimento como um todo porque reduz a qualidade da localização, à medida que as pessoas cortam cada vez mais seus custos para economizar dinheiro. Ela também aponta que, depois da IA, será difícil elevar o padrão pois os detentores dos direitos autorais querem a localização mais barata possível. Dado esse cenário, é impossível obter uma tradução barata que também seja de boa qualidade.

Por outro lado, é compreensível a má reputação devido a “ilegalidade” da atividade, que acarreta o preconceito pela suposta baixa qualidade na tradução e também por prejudicar tradutores/as profissionais, desvalorizando a profissão. Por esse motivo, grandes sites agregadores de *scanlation* têm sido desativados por ordem judicial, como aconteceu com o conhecido site Mangá Livre, que continha milhares de títulos, desde mangás, *webtoons*, *manhwas* e *manhuas*, e precisou encerrar as atividades,<sup>84</sup> deixando em sua página apenas a divulgação de *links* oficiais para leitura dessas obras.

---

<sup>82</sup> Um exemplo de qualidade questionável das traduções por IA, é a tradução para a legendagem do anime *The Yuzuki Family’s Four Sons* (*Yuzuki-san Chi no Yon Kyoudai*), cujas legendas incompreensíveis em inglês causaram revolta entre os/as fãs e provavelmente prejudicou o alcance da série, mesmo tendo sido resolvido posteriormente (Gasseruto, 2023).

<sup>83</sup> Onde também são destacados exemplos de erros e inconsistências de tradução por IA.

<sup>84</sup> Assim como muitos sites que disponibilizavam episódios de animes também foram encerrados.

Figura 38 - Página do site Mangá Livre



Fonte: mangálivre.net

Em sua página do Twitter/X,<sup>85</sup> foi postado um vídeo explicativo sobre o principal motivo que levou a essa decisão: uma lei norte-americana conhecida como *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA), que trata de questões relacionadas a direitos autorais em ambiente digital. A queda do Mangá Livre surpreendeu os/as fãs devido à perda de seu vasto acervo de mangás, além da organização e usabilidade do site, onde os/as leitores/as costumavam interagir ativamente nos comentários. O aumento nos preços dos mangás físicos, a busca por acesso imediato e títulos ainda não licenciados contribuíram para que o Mangá Livre se tornasse o principal site agregador de *scanlation* no Brasil. Embora a quantidade de sites semelhantes tenha diminuído, a comunidade de *scanlators* continua resistindo, motivada pela grande demanda e pelo desejo de compartilhar essas obras com leitores/as que enfrentam barreiras financeiras ou linguísticas.

#### 3.1.4 O grupo *InuYasha Downs*

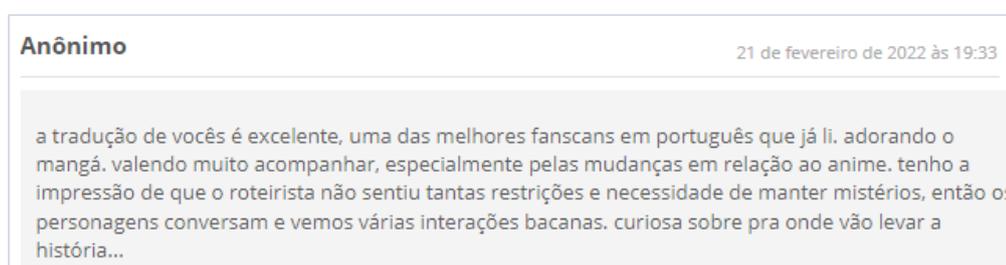
O grupo de *scanlation* e *fansub InuYasha Downs*, cuja tradução é analisada nesta pesquisa, está ativo há 13 anos e conta com o apoio de pessoas de diferentes partes do Brasil e com diversas formações. Atualmente, o grupo possui sete membros que se revezam para entregar materiais traduzidos e editados, postados semanalmente no site e nas redes sociais do grupo. Além disso, notícias também são traduzidas e divulgadas.

<sup>85</sup> Disponível em: <<https://x.com/MangaLivreNet/status/1718823866749858122>>. Acesso em: 13 fev. 2024.

Quanto as ferramentas para a realização desse trabalho, são utilizados programas como *Adobe Acrobat PDF*, para inserção das traduções, e *Photoshop*, para edição das páginas. No grupo, exerço a função de tradutora do mangá e das legendas dos materiais audiovisuais, além de também ser uma das administradoras das redes sociais.

O grupo não apenas se dedica aos conteúdos relacionados a *InuYasha*, como também a outros títulos da autora. Entre os trabalhos realizados pelo *InuYasha Downs* estão: a adaptação de *InuYasha* para peça de teatro, os quatro filmes do universo de *InuYasha*, as duas temporadas do anime *Hanyou no Yashahime*, o live-action de *Ranma ½*, as duas temporadas do anime *Urusei Yatsura 2022*,<sup>86</sup> o filme *Fruits Basket: Prelude* — sendo esse último, a única exceção, já que se trata da adaptação da obra de Natsuki Takaya. Atualmente, disponibilizamos os capítulos do mangá *Hanyou no Yashahime* de forma mensal. O grupo costuma receber comentários dos/as seguidores/as pedindo por mais capítulos e episódios, como também elogios acerca do trabalho e da própria obra, como no exemplo a seguir:

**Figura 39** - Comentário de fã no site *InuYasha Downs*



Fonte: *InuYasha Downs*<sup>87</sup>

Recentemente, a tradução do mangá *Hanyou no Yashahime* vem sendo comercializada por pessoas que não tem relação com o grupo. Mesmo após entrar em contato com os envolvidos, nada foi resolvido em relação à distribuição não autorizada do material traduzido, o que tem causado frustração e preocupação entre os/as integrantes da equipe. Seguimos as condutas éticas previamente mencionadas, realizando a tradução do mangá apenas porque ele ainda não foi licenciado no Brasil. Inclusive, é desejo do grupo que ele seja licenciado, para que possa alcançar um público ainda maior. Vale salientar que o grupo não recebe nenhuma remuneração pelos trabalhos que realiza e, com

<sup>86</sup> Remake de *Urusei Yatsura*, que teve a sua primeira adaptação em 1981.

<sup>87</sup> Disponível em: <<https://www.inuyashadowns.com.br/2022/02/hny-manga-cap-4-pt-br.html>>. Acesso em: 29 abr. 2024.

o valor das doações, é mantido o domínio do site. Assim, o trabalho segue sendo realizado para que esses conteúdos sejam acessíveis para outros/as fãs.

Na próxima seção, abordamos a tradução indireta, recurso amplamente utilizado na tradução de fãs em geral.

### 3.2 Tradução indireta: uma abordagem para ampliar fronteiras culturais

Visto que o presente estudo propõe uma análise da *scanlation* do mangá *Hanyou no Yashahime*, cujos textos-fonte são traduções para o inglês e espanhol, nesta seção, nos dedicamos a explorar algumas reflexões sobre tradução indireta (TI). Com isso, a intenção é buscar não apenas compreender a TI em si, mas também analisar o modo como ela atua como meio de divulgação cultural, considerando a escassez de estudo (Cardozo, 2011; Li, 2017) e seu impacto na prática da *scanlation*.

#### 3.2.1 A tradução indireta como ferramenta de divulgação e cultura

Esta prática de tradução ainda conta com outras nomenclaturas cunhadas por teóricos/as como como Dollerup (2000), que propõe o termo “tradução de retransmissão” (*relay translation*), Toury (1995), que se refere a esse processo como “tradução de segunda mão” (*second-hand translation*), e Pym (2011), que o denomina “tradução mediada” (*mediated translation*). Por outro lado, outros/as teóricos/as como, por exemplo, Li (2017), Rosa, Pięta & Maia (2017) e O’Hagan (2022) a chamam de “tradução indireta” (*indirect translation*), nomenclatura que também adotamos aqui.

O uso da TI “é tão comum que, nos estudos literários, por exemplo, mal é notada”<sup>88</sup> (Dollerup, 2000, p. 21), no entanto, conforme observado por Li (2017), sempre foi uma escolha de último recurso, independente da sua frequência. Segundo Marín-Lacarta (2012), editoras e tradutores/as costumam disfarçar traduções provenientes de TI das obras traduzidas, mas o fato é que, sem o uso desse recurso, não teríamos acesso a literatura e cultura de países cuja língua não é muito difundida pelo mundo.

No entanto, apesar de ser considerada uma opção relutante e inferior devido à sua natureza de segunda mão, tem sido fundamental para a

---

<sup>88</sup> “[...] indeed so common that, in literary studies, for instance, it is hardly noted at all.”

divulgação de literaturas de culturas não dominantes ou em línguas menos faladas. (tradução nossa)<sup>89</sup> (Li, 2017, p. 182)

De acordo com Accácio (2010, p. 97), a TI pode ser considerada “um meio de divulgação e enriquecimento cultural, através do qual muitas obras de limitado acesso físico e/ou linguístico chegaram a nossa cultura”. Assim, a produção de materiais originários de línguas de baixa circulação é disseminada por meio de línguas dominantes. Como exemplo do uso dessa técnica, a autora cita o caso do escritor Jürgen von Stackelberg, que publicou o livro *Übersetzungen aus zweiter Hand*, no qual estuda TIs e seus respectivos textos-fonte durante os séculos XIV a XVIII. Para selecionar os textos, o autor utilizou como base obras clássicas como, por exemplo, Decameron, de Boccaccio; Novelas de Bandello; e Dom Quixote, de Miguel de Cervantes. A tradução desses títulos foi intermediada pelo francês, “totalizando dois textos do italiano para o inglês, dois outros do espanhol para o alemão, três do inglês para o alemão, um do inglês para o italiano e um do alemão para o espanhol” (Accácio, 2010, p. 103). Como justificativa para o seu trabalho, Stackelberg o considera como uma resposta à escassa discussão sobre o tema.

De certa forma, “a TI introduziu a atividade tradutória no Brasil” (Accácio, 2010, p. 115), divulgando o conhecimento através de obras estrangeiras escritas tanto em línguas intermediadoras — que exercem grande influência global — quanto em línguas intermediadas — aquelas que são pouco dominantes. O uso dessa prática era constante durante alguns períodos, como no caso da tradução de romances-folhetins, gênero comum na França no século XIX. Émile Gerardin foi o responsável por trazê-lo para o Brasil, onde foi muito bem aceito pelo público (Rolim, 2006). Tais TIs tinham o francês como língua intermediadora nas traduções para o português brasileiro, assim como publicações em jornais e livros, visto que a língua exercia grande influência no Brasil, datando do século XIX (Accácio, 2010).

Portanto, foi por meio da TI que diversas obras alcançaram o público brasileiro. Outro exemplo citado por Accácio (2010) é o famoso livro norueguês “O Mundo de Sofia”, de Jostein Gaarder, traduzido indiretamente do alemão para o português com grande recepção no país.

---

<sup>89</sup> “Nonetheless, despite its reputation as a reluctant choice and inferior because of its second-hand nature, it has been crucial to the dissemination of literatures of non-major cultures or in less spoken languages.”

### 3.2.2 Por que a tradução indireta ainda é tão pouco estudada?

Em relação a falta de estudos sobre a TI, Li (2017) menciona as possíveis razões para essa carência de pesquisas. Toury (1995), por exemplo, destaca que, quanto mais importante for o papel da “tradução de segunda mão”, mais desafiador se torna determinar quais textos devem ser levados em consideração ao conduzir pesquisas sobre TI. Outra razão, apontada por Washbourne (2013), ao defender que obras literárias traduzidas por meio de TI são “narrativas palimpsestas”<sup>90</sup> e, portanto, acabam percorrendo longos caminhos antes de alcançar seu público-alvo na cultura-alvo, o que frequentemente resulta em retraduições. De acordo com Berman (2017, p. 262), a retradução, por sua vez, é “toda tradução feita depois da primeira tradução de uma obra”, e essa prática é necessária, pois as traduções envelhecem ao longo do tempo.

Em comparação com uma tradução direta (TD), uma tradução indireta (TI) é ainda mais complexa e híbrida. A complexidade da TI não apenas torna desafiador descrevê-la de forma abrangente e explícita, mas também apresenta mais desafios epistemológicos e metodológicos à pesquisa acadêmica. (tradução nossa)<sup>91</sup> (Li, 2017, p. 183)

Ainda segundo Li (2017), o último fator que dificulta a pesquisa sobre a TI é a relação simbiótica entre a TI e a retradução, ou seja, uma colaboração recíproca e benéfica entre os dois métodos. Como se trata de uma tradução de outra tradução, a TI naturalmente acaba incorporando a característica da retradução, muitas vezes se apresentando como um tipo da mesma. Tanto na teoria de tradução ocidental quanto na chinesa, a TI e a retradução são frequentemente utilizadas de maneira que parecem representar conceitos similares ou são usados de forma intercambiável (Li, 2017), embora tenham nuances específicas. Essa prática pode contribuir para a complexidade do estudo sobre tradução indireta, pois a sobreposição de termos pode gerar confusão sobre suas distinções precisas e implicações teóricas.

---

<sup>90</sup> O termo se refere a histórias com camadas entrelaçadas, como um palimpsesto antigo em que o texto original é apagado para dar lugar a um novo. Nesse contexto, a ideia é que obras literárias traduzidas indiretamente carregam consigo vestígios e influências de várias fontes, formando uma narrativa complexa e rica em camadas, semelhante à sobreposição de textos em um palimpsesto.

<sup>91</sup> “Compared with a direct translation (DTr), an ITr is even more complex and hybrid. The complexity of ITr not only makes it difficult to describe comprehensively and explicitly but also brings more epistemological and methodological challenges to academic research.”

A conexão intrínseca da TI com vários contextos, sendo eles espaciais, temporais e sociopolíticos, faz com que ela esteja sujeita a influências de diversas relações de poder, o que justifica a sua natureza controversa. Dessa forma, “questões como os motivos para o seu uso, sua visibilidade, os métodos de mediação, os agentes envolvidos, sua recepção e os padrões éticos e estéticos contribuem para a complexidade da TI”<sup>92</sup> (Li, 2017, p. 183). Isso explica por que, por muito tempo, a prática foi considerada um produto inferior ao texto-fonte, possivelmente devido à sua intenção de “poder ser lida como um novo original” (Ferreira, 2008, p. 02).

Estudos de TI mostram que, ao se comparar a proximidade às ideias do/a autor/a de uma TD e de uma TI em relação ao texto-fonte, é possível observar que, em ambos os casos, ocorreu um distanciamento, ainda que em graus diferentes (Accácio, 2010). Portanto, segundo Azenha Jr. (1998, p. 439), o ato de se traduzir diretamente da língua-fonte não deve ser vinculado a critérios de fidelidade, já que esse afastamento acontecerá de qualquer forma, pois “se não for a língua que está servindo de ponte, serão os olhos do tradutor, o ideário da época, as condições de trabalho ou tudo isso junto”, os quais estão presentes nas duas práticas.

### 3.2.3 A relação entre a tradução indireta e a *scanlation*

Na *scanlation*, a TI desempenha um papel essencial. Quando os *scanlators* começam a trabalhar em um projeto, frequentemente se baseiam em traduções existentes, geralmente em inglês, o que representa um dos maiores fenômenos contemporâneos da tradução por fãs<sup>93</sup> (Fabbretti, 2017, p. 469).

No caso da *scanlation*, a prática busca compartilhar histórias que, de outra forma, não estariam acessíveis a uma audiência mais ampla. A prática da TI está ligada “ao pouco acesso linguístico e/ou ao fato de a língua não despertar interesse editorial” (Accácio, 2010, p. 101). A cultura que atua como intermediária geralmente possui maior relevância cultural e econômica, desempenhando, assim, um papel crucial no mercado editorial. Desse modo, a TI é definida como tipo de tradução que torna possível o acesso ao conhecimento de “línguas minoritárias ou exóticas” (Azenha Jr., 1998, p. 438).

---

<sup>92</sup> “[...] issues such as the reasons for ITr, its visibility, the ways of mediating, the agents and other influential factors in ITr, its reception, and its ethical as well as esthetic standards have constituted ITr’s complexity [...]”

<sup>93</sup> “[...] manga scanlated into English represents one of the largest contemporary fan translation phenomena [...]”

Ambas as práticas estão em constante evolução, adaptando-se às demandas do público e questionando as fronteiras tradicionais da tradução, enquanto lidam com o desafio de levar conteúdo de uma cultura para outra. Porém, a *scanlation* é mais discutível devido às questões de direitos autorais e, por vezes, à falta de controle de qualidade. É importante notar que nem todos os grupos de *scanlation* utilizam TI, e alguns trabalham diretamente a partir da língua-fonte, quando há tradutores/as fãs proficientes para isso.

Hoje, a TI e a *scanlation* são praticamente inseparáveis. Em determinados casos, os/as *scanlators* podem escolher utilizar traduções já existentes porque reconhecem a qualidade do trabalho realizado por grupos altamente respeitados no meio. Como exemplo, é possível citar os grupos Lady Otomen,<sup>94</sup> Redisu,<sup>95</sup> Chrono Scanlator,<sup>96</sup> Toshi Wa Yume, Potrinho Alegre Scan,<sup>97</sup> entre outros, que são reconhecidos pela comunidade que julga eficiente seu trabalho de tradução, revisão e edição. Outro motivo para essa abordagem é o desejo de otimizar o processo e não ficar para trás em relação aos demais *scanlators*. Isso é especialmente importante para garantir a disponibilidade rápida do conteúdo traduzido, atendendo à demanda dos/as fãs.

Considerando tudo o que foi exposto aqui, é inegável a presença da TI em nossa cultura. Conforme defende Toury (1995, p. 130) nenhuma cultura “onde a tradução indireta foi praticada com alguma regularidade pode se permitir a ignorar esse fenômeno e deixar de examinar o que ele representa”.<sup>98</sup>

### 3.3 As estratégias pragmáticas de Chesterman (2022)

Para Chesterman (2022), as estratégias de tradução são consideradas memes, visto que são constantemente utilizadas por tradutores/as e reconhecidas como ferramentas importantes para estabelecer padrões dentro do campo, tendo seu entendimento disseminado, ultrapassando gerações. Porém, elas não são estáveis, sendo, portanto, suscetíveis a adaptações, variações e mutações. A intenção não é chegar a uma “equivalência”, mas sim chegar ao resultado satisfatório esperado pelo/a iniciador/a. Ao

---

<sup>94</sup> Disponível em: <<http://mundo-otaku-scans.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

<sup>95</sup> Disponível em seu servidor da Discord.

<sup>96</sup> Disponível em: <<https://chrono.com.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2024.

<sup>97</sup> As *scans* Toshi Wa Yume e Potrinho Alegre Scan foram recentemente desativadas após a recente onda de ameaças legais de editoras e detentores de direitos autorais, além do aumento de plataformas oficiais.

<sup>98</sup> “[...] where indirect translation was practiced with any regularity can afford to ignore this phenomenon and fail to examine what it stands for”.

abordar as estratégias de Chesterman (2022), que se encontram categorizadas em seu livro *Memes da Tradução*, Pfau, Salles e Costa (2022), que participaram da tradução da obra para o português brasileiro, salientam que:

As estratégias são baseadas na ideia de que traduzir exige algum nível de mudança na tentativa de preencher, de alguma forma, o vão linguístico-cultural que existe entre os textos fonte e alvo a partir dos problemas encontrados durante a tradução. (Pfau, Salles & Costa, 2022, p. 48)

As estratégias se referem às operações realizadas pelos tradutores/as durante o processo tradutório, ou seja, o ato de “transmitir uma mensagem de texto”, e podem ser ligadas à relação desejada entre texto-fonte e alvo, bem como outros textos-alvo correlatos. Relações essas que são determinadas por fatores como relação pretendida com o público-alvo e fatores sociais, ideológicos, entre outros. Dessa forma, “um dos critérios de uma estratégia é que esta seja orientada pelo objetivo” (Chesterman, 2022, p. 129). A classificação das estratégias proposta pelo autor é heurística, pois é aplicada na prática e de terminologia acessível. Três grupos são contemplados: as estratégias sintáticas (G), as estratégias semânticas (S) e, por fim, as estratégias pragmáticas (Pr). Essa classificação é uma tentativa de reunir propostas feitas por outros/as teóricos/as do campo, de forma geral, como Vinay e Darbelenet, especialmente para o grupo sintático. Chesterman (2022) ainda enfatiza que sua finalidade é apresentar estratégias que tradutores/as profissionais costumam utilizar em seu trabalho, e não explorar traduções específicas em detalhes, tratando-se de uma análise superficial, sem considerar exatamente o motivo de serem aplicadas em seus contextos.

O grupo das estratégias pragmáticas foi escolhido em detrimento dos outros dois justamente porque estão relacionadas à seleção de informação do texto-alvo e são conduzidas pelo conhecimento do/a tradutor/a acerca do provável público-leitor. Segundo o autor,

Via de regra, estratégias pragmáticas costumam envolver maiores mudanças a partir do texto-fonte, incorporando também mudanças sintáticas e semânticas. Se as estratégias sintáticas manipulam a forma e as semânticas manipulam o significado, pode-se dizer que as estratégias pragmáticas manipulam a própria mensagem. (Chesterman, 2022, p. 153)

Nesse sentido, pensou-se em uma análise textual profunda, sem ignorar questões sintáticas e semânticas que compõem as estratégias pragmáticas. Tais estratégias se configuram como o exposto no quadro abaixo:

**Quadro 2** - Estratégias pragmáticas de Chesterman (2022)

<b>ESTRATÉGIAS PRAGMÁTICAS</b>	
<i>Pr1: Filtro cultural</i>	Tradução cultural de termos específicos de acordo com normas da língua-alvo, também conhecida como naturalização, domesticação ou adaptação.
<i>Pr2: Mudança de explicitação</i>	Mudança para tornar a tradução mais explícita ou mais implícita que o texto-fonte.
<i>Pr3: Mudança de informação</i>	Adição ou omissão de uma informação.
<i>Pr4: Mudança interpessoal</i>	Opera no nível do estilo geral, alterando graus de formalidade, emotividade, envolvimento etc., envolvendo mudança na relação texto-autor/a e leitor/a.
<i>Pr5: Mudança ilocucionária</i>	Mudanças no ato da fala, podendo ocorrer no modo verbal, declaração ou solicitação, questões retóricas, exclamações, mudanças de tom etc.
<i>Pr6: Mudança de coerência</i>	Altera a disposição lógica da informação no texto no nível ideacional.
<i>Pr7: Tradução parcial</i>	Inclui a tradução resumida, transcrição, tradução sonora etc.
<i>Pr8: Mudança de visibilidade</i>	Mudança no estado da presença autoral do/a tradutor/a, como em notas de rodapé, comentários entre parênteses e glossários.
<i>Pr9: Transedição</i>	Reedições decorrentes de textos mal elaborados.
<i>Pr10: Outras mudanças pragmáticas</i>	Abrangem desde o <i>layout</i> de um texto à escolha da variedade linguística, por exemplo.

Para uma análise categorizada como a realizada na presente pesquisa, as estratégias pragmáticas se mostram bastante úteis, já que, no contexto da *scanlation*, onde os/as tradutores trabalham em um ambiente informal, a ênfase é na acessibilidade do conteúdo e na conexão com o público de fãs. Nesse sentido, as estratégias pragmáticas auxiliam a compreender como as escolhas de tradução refletem e respeitam a cultura dos/as leitores/as, mantendo a autenticidade da Obra, visto que é analisado o uso real da linguagem na comunicação em diferentes contextos sociais.

Por fim, as estratégias pragmáticas de Chesterman (2022) oferecem recursos abundantes para observar os desafios culturais e textuais enfrentados na tradução. A seguir, exploraremos a teoria funcionalista da tradução para a compreensão do direcionamento do processo tradutório conforme o propósito do texto e as expectativas do público-alvo.

### **3.4 O público-alvo em primeiro lugar: a Teoria Funcionalista da Tradução**

Ao analisar a prática de *scanlation* à luz da teoria funcionalista da tradução, o público-alvo e o propósito com esse público se destacam. Essa abordagem coloca ênfase na função comunicativa da obra, reconhecendo que a tradução não é um processo passivo, mas sim uma interação ativa entre o texto-fonte, o/a tradutor/a e o público-alvo. Neste capítulo, versamos a respeito da teoria funcionalista alemã, principalmente nas contribuições de Christiane Nord (2016), que desenvolveu o modelo funcionalista de análise textual aplicado à tradução, fundamentada nas ideias de Katharina Reiss (1983) e Hans Vermeer (1978).

Conforme os estudos de Christiane Nord (1991, 2009), pesquisadora alemã especializada em Pedagogia da Tradução, a tradução interlingüística se fundamenta na comunicação entre culturas distintas, uma vez que os textos-fonte (TF) e os textos-alvo (TA) pertencem a pelo menos dois sistemas culturais diversos e, portanto, conforme discorre Liberatti (2017, p. 48), “os receptores desses textos pertencem a culturas diferentes, sendo eles um dos principais determinantes do propósito tradutório, uma vez que um texto só completa seu ciclo comunicativo ao ser lido por alguém”.

Em seu artigo *Translating for communicative purposes across cultural boundaries* (2006), Nord considera a tradução como uma atividade intencional, visando um propósito comunicativo direcionado aos/às receptores/as, e cada situação específica

(incluindo as partes que interagem) determina o que e como as pessoas comunicam. Porém, isso varia no que diz respeito ao tempo e ao local (exceto na interpretação simultânea), ao meio (por exemplo, a tradução de um artigo publicado em um livro) e ao público-alvo (por exemplo, seu conhecimento geral e cultural, formação sociocultural, sistemas de valores e visão de mundo).

A teoria funcionalista da tradução foi aplicada e ampliada por Nord, que seguiu a perspectiva da *Skopostheorie* de Vermeer (1978). O autor afirma que o *skopos* de uma tradução — ou seja, o seu propósito —, é determinado pela função que o texto-alvo está destinado a desempenhar. Essa abordagem considera o texto como uma ferramenta destinada a cumprir objetivos específicos em um novo contexto cultural e linguístico. Dessa forma, tradutores/as funcionalistas buscam realizar as suas traduções com base nas expectativas e pressuposições de como o público-alvo pode receber o texto. Dependendo do texto, da função e do público, uma tradução funcionalista pode adaptar elementos culturais e estruturais do texto-fonte.

Nesse sentido, Nord (2016) discute o princípio de lealdade, que rege uma perspectiva de um acordo entre pessoas. Esse princípio está estritamente ligado ao comprometimento bilateral do/a tradutor/a tanto com a situação do TF como com a situação do TA. Em outras palavras, o/a tradutor/a é responsável tanto pelo/a emissor/a do TF (ou o iniciador, caso também seja o/a emissor/a) quanto pelo/a receptor/a do TA (Nord, 2016). Dessa forma, a lealdade transcende a fidelidade ao texto em si, tornando-se um princípio ético vital nas relações humanas no contexto da colaboração em um processo comunicativo. A responsabilidade do/a tradutor/a se estende para além das palavras, abraçando o compromisso com as pessoas envolvidas no processo tradutório.

#### 3.4.1 A Tradução Funcionalista a partir de Nord (2016)

Nord (2006, p. 60) afirma que o/a tradutor/a deve fazer mais do que uma “substituição de material textual num texto” por um “equivalente” em outra língua. Para tal, seguindo a *Skopostheorie*, o propósito é fazer que um texto funcione na cultura-alvo. Assim, dentro das formas possíveis de se traduzir um texto, o/a tradutor/a tomará as suas decisões de acordo com o principal critério: o propósito comunicativo que o/a se pretende alcançar com a tradução. Alguns exemplos são: comercializar um produto, convencer um

público de determinadas ideias, informar ou instruir a respeito da manipulação de determinada máquina, compartilhar uma experiência estética ou emocional etc.

De qualquer modo, cabe ao/à receptor/a decidir sobre a funcionalidade de um texto, pois não há garantia de que ele irá realmente atingir o propósito comunicativo para o qual foi produzido. Por exemplo, um documento de crenças mágicas teria determinada função nos tempos antigos, porém, nos dias de hoje, sua função poderia também ser mais voltada para fins historiográficos e filológicos ou para servir de material de estudo para ritos de magia. O nome de um personagem como, por exemplo, “Alice” do clássico “Alice no País das Maravilhas”, pode se transformar de acordo com as regras fonológicas da língua-alvo (como em “Arisu”, no japonês, na releitura *Alice in Borderland*, de Haro Aso), e assim por diante.

Nord (2006), portanto, descreve as funções da comunicação e a aplicação delas no processo tradutório com base nos modelos de função do texto de Bühler (1934) e de Jakobson (1960), que podem servir como pontos de partida para a formação tradutores/as. Enquanto, para o primeiro, o signo linguístico pode ser usado para três funções básicas — referencial, expressiva e apelativa —, o segundo adiciona uma quarta: a função fática. Isso ocorre porque, em sua relação com o canal de comunicação, o signo é fático, garantindo que o canal funcione. Ambas as funções se mostram presentes em todas as traduções, porém uma pode sobrepor a outra dependendo do propósito comunicativo.

Desse modo, a autora apresenta os conceitos das funções da comunicação e sugestões de como lidar com os desafios impostos por elas na tradução:

- a) Função fática: comunicação que serve principalmente para estabelecer ou manter relações sociais. Alguns exemplos são as formas de tratamento, como o uso de honoríficos ou a forma de encerrar a interação comunicativa (por exemplo, dizendo adeus). Uma estratégia é substituir padrões de comportamento convencionais da cultura-fonte por padrões da cultura-alvo. No caso dos mangás, especialmente o *corpus* dessa pesquisa, essa função pode ser notada no uso de honoríficos, como “-san,” “-chan,” ou “-kun”<sup>99</sup> em diálogos entre personagens, comportamento social etc.

---

<sup>99</sup> O honorífico “san” (さん), o mais frequentemente utilizado, é um termo neutro que se assemelha a “senhor” ou “senhora”. O “chan” (ちゃん) é usado para se referir a pessoas próximas, geralmente mulheres jovens ou crianças. Já “kun” (くん) é um honorífico considerado masculino, usado para adolescentes e jovens, geralmente por pessoas de posição hierárquica superior (Nishishima, 2019).

- b) Função referencial: se baseia no equilíbrio entre informações dadas e pressupostas e, para que ela funcione, os/as receptores/as conseguem relacionar a mensagem apresentada no texto com o conhecimento anterior que têm sobre o objeto específico em questão. Uma estratégia é usar uma nota de rodapé ou fornecer informações adicionais. Nos mangás, essa função pode ser observada nas notas de rodapé dos/as *mangakás* e também nas notas do/a tradutor/a, por exemplo, transmitindo informações claras e relacionáveis aos/às leitores/as, o que facilita a compreensão do enredo, personagens e contexto da história.
- c) Função expressiva: apoia-se em sinais verbais ou não verbais avaliativos ou emotivos, como, por exemplo, adjetivos ou substantivos conotativos ou expressões faciais, como um piscar de olhos. Pode ser usada a mesma estratégia para resolver problemas ao lidar com a função referencial. Certamente essa é a função predominante em mangás, ou histórias em quadrinhos em geral, por se tratar de um texto artístico que envolve imagens, tipografias e uma narrativa literária.
- d) Função apelativa: se constitui na experiência comum, sensibilidade, conhecimento geral, emoções, valores etc., partilhados tanto pelo/a emissor/a quanto pelo/a receptor/a. A estratégia de substituição de elementos da cultura-fonte para a cultura-alvo também pode ser usada, assim como adicionar informações explicativas. Em relação aos mangás, podemos encontrar a função apelativa na forma como a narrativa busca se conectar emocional e culturalmente com os/as leitores/as, compartilhando experiências comuns e facilitando a compreensão de elementos específicos. Nesse sentido, é possível citar os quadros de página inteira, que chamam atenção para uma determinada cena na história, e as expressões exageradas de personagens, ressaltando olhos e bocas.

Em relação a processos de tradução, a autora apresenta três modelos: o “modelo de duas fases”, o “modelo de três fases” e o “modelo cíclico”. O “modelo de duas fases” representa a tradução como processo dividido em duas fases cronologicamente sequenciais: a análise, na qual o/a tradutor/a lê o texto-fonte enquanto o analisa; e a fase de reconstrução, na qual o significado ou sentido do texto-fonte é reverbalizado na língua-alvo. Já no “modelo de três fases”, há uma fase entre as duas anteriores: a transferência, na qual a mensagem é analisada e reestruturada para o público-alvo. Porém, de acordo

Reiss e Vermeer (1984), o modelo de três fases não é considerado uma boa representação do processo de tradução porque não leva em conta o encargo de tradução formulado pelo/a iniciador/a (ou seja, as demandas do/a solicitante e/ou as especificações do serviço). Por isso, Nord propõe um modelo do processo tradutório circular, que considera o encargo de tradução. Para ela,

a tradução não é um processo linear e progressivo que vai de um ponto de partida F (= TF) a um ponto de chegada A (= TA), mas, sim, basicamente, um processo circular e recursivo que inclui um número indeterminado de retroalimentações e em que é possível, e até mesmo aconselhável, voltar a fases anteriores da análise. (Nord, 2016, p. 65).

Dessa forma, o modelo de três fases se mostra aplicável dentro dessa pesquisa porque os/as *scanlators* muitas vezes incorporam aspectos dessa fase ao considerar os elementos culturais e estruturais necessários para atender às expectativas do seu público-alvo. Portanto, a crítica de Reiss e Vermeer em relação ao modelo de três fases é especialmente pertinente para o trabalho realizado pelos grupos de *scanlation*. A proposta de Nord de um “modelo cíclico” do processo tradutório, que incorpora o encargo de tradução elaborado pelo/a iniciador, ressoa com a abordagem funcionalista dos/as *scanlators*. Eles/as constantemente revisam e ajustam suas traduções para atender às expectativas e críticas do seu público, ou seja, o material já disponível on-line pode passar por constantes ajustes conforme o feedback dos/as leitores/as. Dessa forma, o modelo cíclico de Nord se constitui em uma referência valiosa para compreender e aprimorar as práticas dos *scanlators*, destacando a importância de considerar o contexto cultural de partida e de chegada e as demandas do público ao realizar traduções de obras visuais e narrativas.

Baseando-se na análise textual, Nord adota uma abordagem da tradução na qual o público-alvo da mensagem é priorizado, de forma que o texto-fonte seja adequado para a cultura de chegada. Para tanto, o/a tradutor/a deve ter um grande conhecimento tanto da cultura-fonte quanto da cultura-alvo para obter um resultado satisfatório. Percebe-se, então, que o elemento cultural se torna um fator indissociável da tradução.

À vista disso, Nord traz sua contribuição para o modelo funcionalista, já que, quando alguns fatores são identificados, permitem uma análise profunda da função do texto-fonte — “especialmente quando ela não é explícita pelo iniciador da tradução” (Zipser; Aio, 2011, p. 111). Estes fatores são chamados de intra e extratextuais. Adaptado

abaixo para um quadro, este modelo apresenta uma função didática e serve para que o/a tradutor/a possa solucionar possíveis dúvidas. Dessa forma, a perspectiva funcionalista visa a valorização do contexto de recepção da tradução, o que coincide com a proposta desse estudo. Abaixo, encontra-se o modelo de Análise Textual de Christiane Nord (2016)<sup>100</sup> organizado em um quadro explicativo:

**Quadro 3** - Detalhamento dos fatores de análise textual

<b>FATORES EXTRATEXTUAIS</b>		<b>Ponto de vista do/a autor/a/emissor/a do texto</b>	
<i>Elementos externos ao texto</i>	<i>Pergunta</i>	<i>Detalhamento</i>	
<b>Emissor/a</b>	Quem escreve/transmite?	Quem produziu e/ou divulgou o texto (pessoa, instituição, veiculador/a, tradutor/a, etc).	
<b>Intenção do/a emissor/a</b>	Para quê? [O que o/a emissor/a deseja causar com o texto?]	Divulgar, informar, ensinar, explicar, instruir, ordenar, etc. [se relaciona com a(s) função(ões) e o efeito do texto].	
<b>Público</b>	Para quem?	Público-alvo ao qual o texto está direcionado/previsto [público ideal].	
<b>Meio</b>	Que tipo de canal de comunicação?	Impresso (ex.: revista, jornal, livro, etc.), oral (ex.: rádio, televisão, etc.), digital (E-book, on-line, etc.), digital, visual, sensorial, etc.	
<b>Lugar</b>	Em qual lugar?	Lugar(es) em que o texto foi produzido/publicado/divulgado (cidade, estado, país, etc.).	
<b>Tempo</b>	Quando?	Data, período de tempo, etc.	
<b>Motivo</b>	Por que razão? [Com que motivo? O que motivou/motiva?]	O(s) motivo(s) da produção/publicação do texto. [relacionado com o tipo de texto e situação comunicativa].	
<b>Função textual</b>	Com qual função?	Função(ões) da linguagem (referencial, emotiva, conativa, fática, metalinguística e poética). [se relaciona com a intenção do emissor e com o efeito do texto].	
<b>FATORES INTRATEXTUAIS</b>		<b>Componentes linguísticos inerentes ao texto (conteúdo e forma)</b>	
<i>Elementos internos ao texto</i>	<i>Pergunta</i>	<i>Detalhamento</i>	
<b>Assunto</b>	Sobre qual tema fala o/a emissor/a?	Assunto geral tratado no texto. [pode estar presente no título/subtítulo/notas, entre outros].	
<b>Conteúdo</b>	O que é tratado no texto?	Formas de tratar os assuntos abordados no texto; abordagem do tema.	
<b>Pressuposições</b>	Quais conhecimentos prévios pode ter o público?	Experiências anteriores — possíveis — relativas ao tema; conhecimento prévio do/a emissor/a em relação ao público.	

<sup>100</sup> A nomenclatura utilizada é a mesma escolhida pela equipe de tradução da obra referida (ver referências), porém com adequações de gênero conforme a proposta de texto da presente pesquisa.

<b>Estruturação</b>	Em qual ordem? [Como está organizado o texto?]	Organização textual (tópicos, número de páginas, bloco, colunas, etc.). De uma ordem geral para uma mais específica.
<b>Léxico</b>	Que tipo de palavras?	Escolha das palavras. [atenção para itens culturais específicos, terminologia, registro (níveis de formalidade), período, público ideal, área de especialidade etc.]
<b>Sintaxe</b>	Que tipos de estruturas frasais são utilizadas?	Tamanho das orações, complexidade, estilo, etc.
<b>Características suprasegmentais</b>	O que dá tom ao texto?	Pensamentos interpolados; uso de parênteses; itálico; negrito; caixa alta etc.; tom do texto - sobretudo - via pontuação.
<b>Elementos não verbais</b>	Utiliza quais elementos não verbais?	Fotos, gráficos, infográficos, ilustrações etc.
<b>EFEITO</b>	<b>Resultado do processo comunicativo entre o/a emissor/a e o/a receptor, ou seja, a interação entre os fatores internos e externos ao texto.</b>	
<i>Elemento</i>	<i>Pergunta</i>	<i>Detalhamento</i>
<b>Efeito do texto</b>	Com que efeito?	Qual a repercussão — esperada — do texto sob o/a receptor/a? [se relaciona com a função textual e intenção do/a emissor/a]. Nesse caso, o efeito causado na própria tradutora. Ele acontece apenas no momento de recepção do texto pelo público idealizado.

Fonte: Adaptado de Abreu (2020)

Os fatores extratextuais apresentados acima estão intrinsecamente conectados à situação de produção e utilização do texto-fonte (TF). Assim, a análise desses elementos pode ocorrer mesmo antes da leitura do texto, ao considerar o seu contexto de origem e propósito. Em contrapartida, os fatores intratextuais são examinados após a leitura do TF, uma vez que estão diretamente relacionados à estrutura e conteúdo do próprio texto (Liberatti, 2023). Essa distinção ressalta a importância de compreender tanto o ambiente circundante do texto quanto suas características internas para uma tradução mais viável.

Para Zipser (2002), os objetivos do modelo de Nord são:

- (1) oferecer subsídios para a compreensão e a análise do texto-fonte (TP), o texto a ser traduzido; (2) propiciar, com base na função do texto traduzido, critérios capazes de nortear a estratégia de tradução; e (3), “fechando o círculo”, oferecer critérios que sirvam a uma avaliação do texto traduzido (Zipser, 2002, p. 36).

Nesse sentido, o modelo de Nord, originalmente proposto para ser aplicado à formação de tradutores/as, pode ser aplicado a qualquer tipo de texto. Sua natureza

específica oferece a possibilidade de lidar com uma ampla gama de desafios universais de tradução. Dessa forma, o modelo auxilia os/as aprendizes a explicarem suas escolhas tradutórias, a organizarem os problemas encontrados durante o processo e a compreenderem as regras de tradução de maneira mais clara.

### 3.4.2 *Scanlation* e Funcionalismo

Na perspectiva funcionalista da tradução, a prática de *scanlation* da obra selecionada pode ser compreendida de forma profunda. Ao considerar não apenas o texto verbal, mas também as imagens e outros elementos visuais, os/as *scanlators* alinham-se à ideia funcionalista de que a tradução deve preservar não apenas o significado, mas a função comunicativa global da obra, pois, como mencionado anteriormente, tradutores/as fãs atendem idealmente a um público exigente que possui conhecimento prévio da história (ou seja, as pressuposições), também priorizando a relação de proximidade com a Obra. Por isso, para a tradução de elementos específicos recorrentes do mangá, nosso grupo *InuYasha Downs* adota como referência as traduções oficiais para legendas e dublagem dos animes *InuYasha* e *Hanyou no Yashahime* que circulam no Brasil. Essa decisão foi tomada para evitar a estranheza/desconforto de um público que tornou-se fã justamente pelos/por conta dos animes.

Nesse contexto, com bastante experiência de leitura de obras traduzidas por *scanlation* e somada à minha atividade de *scanlator*, é possível notar certas tendências nesse meio como, por exemplo, a realização de pesquisas cuidadosas para garantir que o trabalho atenda aos padrões de qualidade já conhecidos e esperados pelos/as fãs. Percebe-se a preocupação desses grupos em respeitar as características originais das obras e do gênero textual mangá, priorizando, ao mesmo tempo, uma comunicação efetiva com o público através de notas, comentários e postagens nas redes sociais. Isso pode ser observado na sensibilidade ao preservar a função estética e narrativa da obra que está sendo traduzida — o que pode variar de um grupo para outro. Assim, a prática da *scanlation*, alinhada à teoria funcionalista, promove uma experiência de leitura que vai além de uma simples tradução, abraçando a riqueza cultural e visual que dá profundidade à narrativa.

Por fim, a aplicação da perspectiva funcionalista na prática de *scanlation* não apenas valida, mas também enriquece essa modalidade de tradução pois oferece uma visão panorâmica tanto em aspectos intratextuais como extratextuais. Isso resulta em uma

experiência de leitura que evoca a nostalgia — como no caso da *scanlation* de *Hanyou no Yashahime*, derivada de uma obra já conhecida —, sendo também culturalmente relevante para os/as fãs, podendo atingir um público mais amplo graças à visibilidade que esses/as fãs dão às obras.

#### 4 *HANYOU NO YASHAHIME* EM TRADUÇÃO: GÊNERO TEXTUAL, ANÁLISE E ESTRATÉGIAS TRADUTÓRIAS

Neste capítulo, nos debruçamos sobre o mangá *Hanyou no Yashahime* — e conseqüentemente à sua história de origem, *InuYasha* —, visando uma compreensão mais aprofundada da análise do *corpus*. Adentramos na análise da tradução do recorte selecionado para a pesquisa, utilizando como base as estratégias do eixo pragmático propostas por Chesterman (2022). Por fim, discutimos os resultados obtidos e suas implicações, com o intuito de compreender como foram vencidos os desafios tradutórios e de que forma tais escolhas foram direcionadas com o propósito de levar compreensão, entretenimento e prazer na experiência de leitura do nosso público.

##### 4.1 De *InuYasha* à *Hanyou no Yashahime*

O *corpus* da presente pesquisa, o mangá *Hanyou no Yashahime*, se enquadra nos gêneros de aventura, fantasia e ficção histórica, pertencendo a demografia *shounen*, pois é originalmente publicada na revista *Shounen Sunday*, assim como o seu prequel, *InuYasha*. Pelas editoras Shogakukan (Japão) e VIZ Media (EUA), seu formato é o *tankoubon*. *InuYasha* atualmente está sendo relançado pela editora JBC no formato *wideban*, após vencer uma enquete entre outros títulos para ser republicado.

Sua criadora, a premiada *mangaká*<sup>101</sup> Rumiko Takahashi, é conhecida por suas obras protagonizadas por mulheres fortes, que desafiam estereótipos de gênero e desempenham papéis ativos na trama. Ao contrário de muitos mangás *shounen*, suas protagonistas vão além de apenas interesses amorosos, tendo suas próprias jornadas e arcos de desenvolvimento. Sua habilidade em criar histórias que exploram temas como amor, amizade, aventura, fantasia e até mesmo terror tem encantado fãs desde o início dos anos 1980, quando seus primeiros trabalhos começaram a ganhar popularidade (Lista, 2019). Além de *InuYasha*, Takahashi é conhecida por outras obras de sucesso, como *Urusei Yatsura*, *Maison Ikkoku*, *Ranma ½* e, mais recentemente, *Mao*.

---

<sup>101</sup> Takahashi já recebeu diversos prêmios como, por exemplo: *Inkpot Award*, *Eisner Award Grand Prix d'Angoulême*, além de ter recebido o título de *Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres* (Cavaleira da Ordem das Artes e das Letras, em tradução livre).

**Figura 40** - A mangaká Rumiko Takahashi



Fonte: *Inuyasha Downs*

*InuYasha*, um dos títulos mais populares da Rumiko Takahashi, é uma série de anime e mangá que conquistou fãs ao redor do mundo com sua história que mistura passado e futuro, personagens carismáticos/as, e uma combinação de aventura, romance, comédia e fantasia. O mangá foi lançado em 1996 na revista *Shounen Sunday* pela editora Shogakukan, e sua adaptação para anime foi produzida em 2000 pelo estúdio Sunrise. A série foi licenciada para diversos países, incluindo o Brasil, onde foi transmitida em canais de TV aberta e fechada, como o Cartoon Network. Estreando em 2002, rapidamente conquistou o público brasileiro, apesar dos cortes e censuras promovidos pela distribuidora Televis. Além disso, 30 episódios foram exibidos em TV aberta pela Rede Globo (Clemente, 2021). A série foi concluída com 167 episódios em 2004. Em 2009, mais 26 episódios foram lançados na temporada final, *InuYasha: Kanketsu-hen (The Final Act)*. No Brasil, o mangá foi publicado pela Editora JBC a partir de 2002, em formato meio-tanko, totalizando 112 volumes, e hoje está sendo republicado em formato *wideban*, que pretende ter 30 volumes. Atualmente, o anime e os filmes<sup>102</sup> estão disponíveis nos catálogos das plataformas de *streaming* Netflix, Prime Video e gratuitamente na Pluto TV.

<sup>102</sup> Os filmes são: *InuYasha: Sentimentos que Transcendem o Tempo* (映画犬夜叉 時代を越える想い *Eiga InuYasha: Toki o Koeru Omoi*), *InuYasha: O Castelo das Ilusões Dentro do Espelho* (犬夜叉 鏡の中の夢幻城 *InuYasha: Kagami no Naka no Mugenjo*), *InuYasha: A Espada Dominadora do Mundo* (犬夜叉 天下覇道の剣 *InuYasha: Tenka Hadou no Ken*) e *InuYasha: Fogo na Ilha Mística* (犬夜叉 紅蓮の蓬莱島 *Eiga InuYasha: Guren no Hōraijima*).

**Figura 41** - Personagens do mangá *InuYasha*



Fonte: Rumiko Takahashi (1996)

A história segue Kagome Higurashi,<sup>103</sup> uma estudante do colegial que é transportada do Japão moderno para a Era Sengoku<sup>104</sup> após cair em um poço dentro do santuário de sua família. Lá, ela encontra Inuyasha, um meio-*youkai*<sup>105</sup> que busca a Joia de Quatro Almas, um poderoso artefato que pode aumentar os poderes de *youkais* e humanos. Kagome descobre que ela é a reencarnação da sacerdotisa Kikyo, antiga guardiã da joia, que foi o primeiro interesse amoroso de Inuyasha. Juntos, Kagome e Inuyasha, acompanhados por aliados como o monge Miroku, a exterminadora de *youkais* Sango, o *youkai*-raposa Shippo e a *youkai*-gata Kirara, enfrentam vários/as inimigos/as incluindo o principal vilão Naraku, enquanto procuram os fragmentos da joia espalhados por todo o Japão. A série também apresenta o *youkai* Sesshoumaru, meio irmão de Inuyasha, que inicialmente é um antagonista, mas depois se torna um personagem complexo e protetor de Rin, uma jovem humana, e Jaken, seu leal servo. Além disso, Kouga, o líder dos *youkai*-lobos, aparece como um rival amoroso de Inuyasha e aliado contra Naraku.

<sup>103</sup> A personagem teve o seu nome alterado para “Agome” na versão para a dublagem brasileira. Segundo o dublador Mauro Eduardo, intérprete do Inuyasha, a mudança se justifica pelo nome ser considerado pejorativo. Assim, outros nomes de personagens também sofreram alterações, como “Miroku” e “Naraku” que passaram a se chamar “Mirok” e “Narak”.

<sup>104</sup> Este período ocorreu entre a metade do século XV e o final do século XVI.

<sup>105</sup> O Inuyasha é um *hanyou* (半妖, também romanizado como *hanyō*), ou seja, um meio-*youkai*, híbrido de um relacionamento entre um *youkai* e um humano.

Apesar de ser uma obra de fantasia e ficção, *InuYasha* aborda questões reais de pano de fundo, como a pobreza e os conflitos militares da Era Sengoku, além de explorar a religiosidade, com referências ao Budismo e ao Xintoísmo. O folclore japonês também se mostra presente, com lendas e criaturas mitológicas incorporadas à própria história, como *youkais* e espíritos. Esses elementos evidenciam a riqueza cultural da obra, criando um contraponto com o Japão moderno, representado pela protagonista Kagome, uma jovem do final do século XX que viaja no tempo. O contraste entre o passado e o presente, bem como os valores tradicionais *versus* os contemporâneos, adiciona profundidade à narrativa e cativa um público diversificado, atravessando gerações, como venho observando a partir da minha experiência como fã. *InuYasha* ainda apresenta temas universais como amizade, amor e sacrifício, além de questões com as quais o público pode se identificar, como a rejeição e a busca pelo pertencimento, exemplificadas pela relação conflituosa entre Inuyasha e Sesshoumaru. Esses elementos contribuem para seu apelo duradouro e para a base de fãs dedicados ao redor do mundo.

Anos após o final de *InuYasha*, em 2020 foi lançada a sua sequência autorizada pela Rumiko Takahashi, o anime *Hanyou no Yashahime*, com roteiro assinado por Katsuyuki Sumisawa, design de personagens da criadora original e produção do estúdio de animação Sunrise. Em 2021, foi anunciada a adaptação para mangá escrito e ilustrado pelo *mangaká* Takashi Shiina, conhecido por seu trabalho no mangá *Zettai Karen Children*, sob a supervisão de Rumiko. Esta versão é mais aceita pelos os/as fãs pois, segundo eles/as, é mais condizente com os acontecimentos da série anterior e traz um maior desenvolvimento das protagonistas. No mangá, os/as personagens antigos/as têm maior participação do que no anime, e as batalhas e ambientação são um pouco mais sombrios, assim como em *InuYasha*. Apesar das divergências de opiniões, os/as fãs do universo de *InuYasha* frequentemente rendiam engajamento nas redes sociais ao acompanhar as aventuras das princesas meio-*youkais*, cujo visual e estilo de luta remetiam à história de origem, evocando a nostalgia dos/as espectadores/as. O roteiro de Shiina busca muitas referências da série clássica, com aprovação de Rumiko Takahashi, como ele mesmo relata em seu blog<sup>106</sup> e em sua página do Twitter/X. O anime de *Hanyou no Yashahime* foi concluído em 2022 e atualmente está disponível na Crunchyroll e Max, contando com duas temporadas de 24 episódios cada.

---

<sup>106</sup> Disponível em: <<https://cnanews.asablo.jp/blog/>>. Acesso em 15 mai. 2024.

**Figura 42** - Artes de Rumiko Takahashi (esquerda) e Takashi Shiina (direita) para *Hanyou no Yashahime*



Fonte: InuYasha Downs

*Hanyou no Yashahime* (半妖の夜叉姫, “Princesas Meio-Youkai”) segue as aventuras das filhas de Inuyasha e Sesshoumaru. As protagonistas são as meio-*youkais* Towa Higurashi e Setsuna, as filhas gêmeas de Sesshoumaru e Rin, e a *shinhanyou*<sup>107</sup> Moroha, a filha de Inuyasha e Kagome. Towa é separada de Setsuna durante um incêndio na floresta e acaba sendo transportada para o Japão moderno, onde é criada pelo irmão de Kagome, Souta. Dez anos depois, um portal que conecta as duas eras se reabre, permitindo que Towa se reúna com Setsuna, que agora é uma exterminadora de *youkais* e perdeu todas as memórias de sua irmã. Juntas com Moroha, as três jovens embarcam em uma jornada para recuperar as memórias de Setsuna e desvendar os mistérios de seu passado e de suas famílias, enfrentando novos/as e antigos/as inimigos/as pelo caminho.

Ao longo da história, as protagonistas encontram personagens como Takechiyo, um *tanuki*<sup>108</sup> que serve de guia, Rion, a filha ressuscitada de Kirinmaru, e Riku, um misterioso servo de Kirinmaru que desenvolve uma relação complexa com Towa. Elas também encontram Yawaragi, uma guerreira habilidosa do Clã dos *Youkai*-Lobos que tem um passado trágico e motivações complexas que a levam a interagir com as protagonistas.

<sup>107</sup> *Shinhanyou* (新半妖) é um termo japonês que pode ser traduzido como “novo meio-*youkai*”. O termo é usado para descrever personagens que são meio-*youkais* com alguma característica inovadora em relação aos tradicionais meio-*youkais*. No caso da Moroha, ela é um-quarto-*youkai*, também com poderes de sacerdotisa sagrada herdados da mãe.

<sup>108</sup> O *tanuki* (狸) é espécie asiática de cão-guaxinim. Assim como em *Hanyou no Yashahime*, em suas lendas, ele pode alterar sua aparência e tem personalidade alegre. O *tanuki* também é um amuleto para atrair sorte/prosperidade. Disponível em: <<https://www.japanhousesp.com.br/artigo/yokai-tanuki/>>. Acesso em: 24 mai. 2024.

Os vilões principais são Kirinmaru, um poderoso *daiyoukai*<sup>109</sup> que busca desafiar o equilíbrio do tempo, e sua irmã Zero, cujas ações são motivadas por seu ressentimento e desejo de vingança contra a família de Inuyasha e Sesshoumaru. As heroínas devem enfrentar esses desafios e adversários para proteger o mundo e restaurar a paz.

Na próxima seção, nos debruçaremos sobre a análise da tradução de recortes do mangá *Hanyou no Yashahime*, seguido de comentários associando com as estratégias pragmáticas.

## 4.2 Análise dos casos

Nesta seção, são apresentados os trechos selecionados para a análise, abrangendo os capítulos 1-17 do mangá *Hanyou no Yashahime*. A escolha dos trechos seguiu os seguintes critérios: a) os trechos que apresentaram os maiores desafios tradutórios; b) as disparidades encontradas entre os textos-fonte em inglês (T1), da página ka-go-me, e espanhol (T2), do grupo *Scan Confession*; e, por último, c) as situações em que ambas as traduções se distanciaram do significado no contexto não-verbal (aqui denominado como T3) — e da minha leitura como fã, levando em consideração o contexto da história, nossos conhecimento prévio das situações e personagens do material da *Hanyou no Yashahime* e a influência das imagens. Além disso, também utilizamos como recursos as personalidades dos personagens constituídas na história prequel *InuYasha*, já conhecida pelo grupo de tradução.

A análise textual dos trechos do mangá *Hanyou no Yashahime* se baseou no modelo de Christiane Nord (2016), organizado em três quadros que compreendem a análise de fatores intratextuais, de fatores extratextuais e do efeito dos textos-fonte 1 e 2 e do texto-alvo:<sup>110</sup>

---

<sup>109</sup> Um *daiyoukai* (大妖怪) é um tipo de *youkai* ainda mais poderoso e inteligente que um *youkai* comum.

<sup>110</sup> Apesar de termos considerados três textos-fonte, sendo o terceiro o texto imagético, os textos-fonte 1 e 2 apresentam as mesmas imagens. Nesse sentido, elas são sempre analisadas em contexto de forma que se repetem no texto-alvo tal e qual nos textos-fonte. O motivo de termos considerado as imagens um terceiro texto foi pelo alto valor de importância e influência que elas exerceram no processo de tomada de decisões e para justificar os momentos que nem o texto em inglês nem o texto espanhol influenciaram na decisão final.

**Quadro 4** - Análise dos Fatores Extratextuais de Christiane Nord (2016)

	<b>T1</b>	<b>T2</b>	<b>Texto-alvo</b>
<b>Emissor/a</b>	<i>ka-go-me</i>	<i>Scan Confession</i>	<i>InuYasha Downs</i>
<b>Intenção</b>	Acessibilidade e apreciação estética (poética, artística, narrativa) do mangá por <i>scanlation</i>	Idem	Idem
<b>Público</b>	Entusiastas de mangás proficientes em inglês, especialmente fãs de <i>InuYasha</i>	Entusiastas de mangás proficientes em espanhol, especialmente fãs de <i>InuYasha</i>	Entusiastas de mangás proficientes em português, especialmente fãs de <i>InuYasha</i>
<b>Meio</b>	Redes sociais	Redes sociais, site de agregadores de mangás	Redes sociais, site do grupo e de agregadores de mangás
<b>Lugar</b>	On-line	Idem	Idem
<b>Tempo</b>	2022 – atualmente	Idem	Idem
<b>Motivo</b>	Tornar o material acessível para outros/as fãs	Idem	Idem
<b>Função textual</b>	Emotiva/Poética	Idem	Idem

Fonte: Elaborado pela autora com base em Nord (2016)

**Quadro 5** - Análise dos Fatores Intratextuais de Christiane Nord

	<b>T1</b>	<b>T2</b>	<b>Texto-alvo</b>
<b>Assunto</b>	Mangá <i>shounen Hanyou no Yashahime</i>	Idem	Idem
<b>Conteúdo</b>	Fictício, histórico	Idem	Idem
<b>Pressuposições</b>	Ter lido e/ou assistido <i>InuYasha</i>	Idem	Idem
<b>Estruturação</b>	Título, capítulos com ilustrações, textos em balões de diálogo e legendas	Título, capítulos com ilustrações, textos em balões de diálogo e legendas, notas explicativas	Título, capítulos com ilustrações, textos em balões de diálogo e legendas, notas explicativas
<b>Elementos não-verbais</b>	Sim	Idem	Idem
<b>Léxico</b>	Terminologia específica do universo do mangá	Idem	Idem
<b>Sintaxe</b>	Simples	Idem	Idem
<b>Características supra-segmentais</b>	Sem variação de tipografia	Negritos, itálicos, fontes variadas	Negritos, itálicos, fontes variadas

Fonte: Elaborado pela autora com base em Nord (2016)

Quadro 6 - Análise Efeito Textual de Christiane Nord

	T1	T2	Texto-alvo
<b>Efeito do texto</b>	Leitura envolvente e nostálgica para quem é fã, podendo atingir outros/as leitores/as por combinar ação, aventura, humor e romance	Idem	Idem

Fonte: Elaborado pela autora com base em Nord (2016)

Vale observar que alguns dos elementos dos quadros acima se destacam porque os TFs 1 e 2 e o TA se diferem especialmente em aspectos que são explorados mais a seguir. São eles: intenção, público, pressuposições, elementos não-verbais e características supra-segmentais. Como se trata de línguas e culturas diferentes, foi necessário fazer alterações para chegar em soluções viáveis para atingir o propósito. Tais elementos dos quadros de Nord (2016) são importantes porque evidenciam essas diferenças e auxiliam na compreensão do texto e no processo tradutório, garantindo uma experiência de leitura e de percepção dos/as personagens semelhantes aos textos-fonte e à série reproduzida no Brasil.

Em relação às especificidades do tipo de texto, quanto à pontuação e tipografia, no T1, ocasionalmente há caracteres fora do padrão, como o uso de hífen em vez de reticências e, no máximo, o uso de dois tipos de fontes para os diálogos. Enquanto isso, no T2, observa-se o uso de negritos, caixa alta e fontes diversas, além de apresentar mais de um ponto de exclamação. O grupo de *scanlation*, *InuYasha Downs*, optou por se basear na estética do T2, mantendo os negritos, a caixa alta e as fontes diferenciadas para cada situação. Por exemplo, nos diálogos simples, utilizamos a fonte *Wild Words Roman*, para gritos, a *Bangers*, e para momentos de choro, a *Komika Boo*.

Em relação às onomatopeias, no T1 elas são mantidas em japonês, enquanto no T2 são traduzidas. No caso da nossa tradução para o português brasileiro (TA), algumas vezes optamos por traduzir, outras não, seguindo o nosso critério de relevância para as cenas, como será exemplificado nos casos apresentados nesta seção.

Outra questão é a omissão dos honoríficos, que refletem a influência por relações de hierarquia da língua e cultura japonesa como, por exemplo, “sama”

(様 / さま), que confere um tom de nobreza ou superioridade no japonês,<sup>111</sup> podendo ser traduzido como “vossa senhoria”, “vossa alteza” ou simplesmente como “senhor”. Nossa decisão leva em conta a possibilidade de atingir um novo público — fãs de mangá em geral que possam se interessar por essa sequência —, bem como os/as fãs mais antigos/as que podem não estar inteirados/as com essas formas de tratamento. Em contrapartida, tanto o T1 quanto o T2 decidiram manter os honoríficos em japonês na maioria das vezes, possivelmente assumindo que o público-alvo já estaria familiarizado com eles.

Para compreender a discussão sobre a tradução de cada exemplo, foi feita a descrição prévia do contexto de cada um, seguida da identificação das estratégias pertencentes ao eixo pragmático de Chesterman (2022), a fim de categorizar a ação tradutória. Posteriormente, foram elaborados comentários reflexivos que cotejam os textos-fonte, destacando a influência da imagem na tradução sempre que necessário e explicando as razões por trás das tomadas de decisão para chegar à tradução em português brasileiro.

Durante esta análise, utilizo alternadamente a primeira pessoa do singular e do plural para, respectivamente, fazer referência a mim mesma ou ao grupo de *scanlation InuYasha Downs*. Como mencionado anteriormente, todas as decisões relacionadas às fases deste trabalho (tradução, revisão e edição) foram tomadas em conjunto, e, portanto, em algumas questões, não foram decisões individuais minhas. Por fim, é importante lembrar que todas as falas nos quadrinhos dos mangás são lidas da direita para a esquerda.

---

<sup>111</sup>Disponível em: <<https://www.aulasdejapones.com.br/os-honorificos-do-japones/>>. Acesso em: 05 out. 2023.

## EXEMPLO 1 (CAPÍTULO 7)



## CONTEXTO

Kouga, o líder da Tribo dos *Youkai-Lobos*, desconfia que a sua parceira de bando, Yawaragi, está escondendo algo importante. Assim, ele decide confrontá-la sobre o seu passado.

## ESTRATÉGIAS

• **Filtro cultural**  
(em relação ao T1 e T2)

Manutenção do sentido idiomático.

T1: *Spill your guts*  
 T2: *Escúpelo todo*  
 TA: Desembuche

• **Tradução parcial (em relação ao T1 e um pouco menos em relação ao T2)**

Redução da carga semântica.

T1: *I thought I'd let you come out and talk when you're ready".*  
 T2: *Entonces pensé que eventualmente me dirías, pero esto sobrepasa.*

TA: Pensei que um dia me contaria, mas cansei de esperar.

### COMENTÁRIO

Sobre a estratégia do filtro cultural, o T1, em relação ao T2, apresenta um pouco mais de proximidade na fala com um tom mais informal e rude de Kouga, o que o torna mais verossímil ao contexto, já que o personagem apresenta uma expressão enraivecida na imagem. Dessa forma, para a manutenção do sentido idiomático, optei por traduzir as expressões “*Spill your guts*” (tradução literal: “derrame suas entranhas”) e “*Escúpelote*” (tradução literal: “cuspa tudo”) para “Desembuche”. Ambas as expressões no T1 e T2 são diretamente incisivas, porém a do T1 apresenta uma conotação ainda mais brusca graças a palavra “*guts*” (tradução literal: “entranhas”). Na nossa tradução, “Desembuche” é uma expressão que também apresenta uma forma agressiva remetendo à palavra “bucho” (estômago, barriga), no sentido de declarar. Além disso, é uma expressão corriqueira no Brasil, conjugada na segunda ou terceira pessoa. Optamos pela terceira pessoa, variedade imperativa utilizada em diversas regiões do Brasil, incluindo a Bahia.

Quanto ao tom, o T2 o enfatiza com a tipografia diferenciada no segundo e terceiro balão, através do uso de negritos e caixa alta, o que demonstra a mudança de tom de voz do personagem de uma fala para outra. Nesse sentido, procuramos seguir com o mesmo estilo de tipografia do T2 para demonstrar esse tipo de situação.

No caso da estratégia de tradução parcial do balão da direita, percebe-se que ambos os T1 e T2 possuem textos longos, então a solução que encontrei foi optar pela síntese através da tradução parcial, com as partes em itálico dos T1 e T2 destacadas anteriormente representando o que foi omitido para o TA. Sobre a escolha léxica e sintática, minha decisão foi mais influenciada pelo T2 justamente pelo texto ser menor, porém com ainda mais síntese (omitindo apenas um item lexical). Em relação ao T1, percebe-se que foi realizado um corte que reduz a carga semântica do texto a partir da omissão de “*I’d let you come out and [...] when you’re ready*” (tradução literal: eu deixaria você escapar e [...] quando você estivesse pronta). Já em relação ao T2, a palavra “*entonces*” foi a única descartada. Nesse sentido, a tradução se aproxima mais do T2 do que do T1, já que o T2 apresenta menos elementos discursivos no respectivo balão. De qualquer forma, optei pela manutenção do discurso do personagem, ainda que com a omissão de uma palavra de transição (T2) e de um discurso com mais

elementos linguísticos (T1). Por fim, priorizei a estética do balão, conforme preconizado por Liberatti (2016), uma vez que é crucial considerar o espaço disponível para o texto, evitando a necessidade de realocar os balões de diálogo devido às imagens.

## EXEMPLO 2 (CAPÍTULO 7)



## CONTEXTO

Enquanto as protagonistas dormem, Kouga e Miroku, dois personagens que não são visíveis no quadrinho selecionado, mas que estão na cena e aparecem nos quadrinhos anteriores, conversam sobre elas.

## ESTRATÉGIAS

• **Mudança de explicitação (em relação ao T1 e T2)**

Foi utilizado o pronome possessivo exclusivo da terceira pessoa do plural na

• **Mudança de visibilidade (em relação ao T1 e T2)**

Além de clarificar a informação, a nota de

<p>língua portuguesa (deles), tal como no T1, para evitar a ambiguidade que o T2 pode causar. Além disso, houve ainda mais explicitação que no T1 por conta da nota de tradução.</p> <p>T1: After all those three are <i>their</i> daughters!  T1: ¡Después de todo, son <i>sus</i> hijas!  TA: Afinal, elas são filhas <i>deles</i>!</p>	<p>tradução permite dar visibilidade ao grupo que faz as traduções da obra.</p> <p>T1: Sem nota  T2: Sem nota  TA: NT: <i>Filhas de Inuyasha e Sesshoumaru.</i></p>
---	---

### COMENTÁRIO

Em relação à mudança de explicitação, é possível perceber que no T2 há uma ambiguidade no pronome possessivo “*sus*” que, como em português, pode ser usado para a segunda ou terceira pessoa (suas). Já no T1, não existe essa ambiguidade pela própria natureza da língua inglesa, que não permite usar o pronome possessivo da terceira pessoa na segunda (*their*). O contexto certamente esclarece a situação, já que qualquer leitor/a assíduo/a da obra deve ter conhecimento que nenhuma das personagens presentes na cena é pai ou mãe das protagonistas.

Quanto à mudança de visibilidade e ainda em relação ao mesmo trecho destacado nesse comentário sobre a mudança de explicitação, decidimos adicionar uma nota de tradução para lembrar quem são os pais das personagens, podendo assim, contribuir com leitores/as esporádicos/as da obra que porventura também se tornem fãs. Essa estratégia tem como consequência dar visibilidade ao grupo de tradução, mostrando-se presente no próprio quadrinho.

## EXEMPLO 3 (CAPÍTULO 7)



## CONTEXTO

O vilão Toukotsu, um youkai-esqueleto, é derrotado por Morooha. O acontecimento é presenciado por seu filho, Jakotsumaru, que entra em desespero.

## ESTRATÉGIAS

- **Filtro cultural (dos balões, em relação ao T1, e das onomatopeias fora dos balões, em relação ao T2)**

Manutenção do sentido idiomático em relação ao T2 para a cultura-alvo e quebra de estrangeirismo em relação ao T1, porém a estratégia se difere para as onomatopeias.

- **Mudança de explicitação (em relação ao T1)**

Mudança de tipografia em relação ao T1. Já no T2, a fonte mais marcante ressalta a reação do personagem.

T1: Sem negrito; balão da direita em letras minúsculas, balão da esquerda em caixa alta e hífens que provavelmente

<b>T1: Oyaji!!</b> – 親父!!	representam reticências; fonte utilizada: <i>Comic Sans</i> . T2: Negrito; todos os balões em caixa alta; fonte utilizada: Bangers. TA: Conforme o T2.
<b>T2: Padre!!</b> – Zoom, bam bam	
<b>TA: Pai!!</b> – ばきやあ ( <i>bakyaa</i> ), ガラガラ ( <i>garagara</i> )	

### COMENTÁRIO

Em relação aos filtros culturais, o T1 apresenta uma característica mais estrangeirizante, pois é mantido a palavra japonês para “pai”, “*oyaji*” (親父 / おやじ), comumente utilizado em contextos de informalidade para demonstrar afeto, podendo ser traduzido como “meu velho”<sup>112</sup>. O T2 representa esse conceito com a palavra espanhola “*padre*” para provavelmente evitar o estranhamento do público que não conhece o termo. Seguindo a mesma perspectiva, traduzi para o termo em português, já que o nosso propósito é tornar o texto o mais compreensível possível para os nossos/as leitores/as. Quanto às onomatopeias, o T1, seguindo a sua proposta estrangeirizante, apresenta-as em japonês, diferente do T2, que, mesmo sendo em espanhol, traduziu-as para onomatopeias de língua inglesa: “*zoom*” e “*bam bam*”, sendo a primeira utilizada para representar velocidade e a segunda, pancadas ou tiros, semelhante ao *crash* e ao *boom*, outras onomatopeias em inglês.<sup>113</sup> O nosso grupo decidiu não considerar a tradução do T2, já que a palavra *zoom* também tem o sentido de ampliação de imagem em uma câmera. Portanto, decidimos nos basear no T1 e manter as onomatopeias japonesas. Percebe-se, assim, que o TA apresenta tanto marcas domesticantes como estrangeirizantes. Acreditamos que isso não seja um problema porque a própria imagem fala por si, além de os/as próprios/as fãs já estarem acostumados/as com as convenções das *scanlations* que não precisam ser necessariamente padronizadas. Isso é perceptível, por exemplo, na questão de estilo de fontes, manutenção ou não de onomatopeias etc.

Em relação às mudanças de explicitação, o T2 pareceu fornecer mais recursos que o T1. No T1, a impressão foi que o personagem gagueja, demonstrando incredulidade com o acontecido através da representação dos hifens. Eles demonstram uma

<sup>112</sup> Disponível em: <<https://www.jpaoemfoco.com/10-maneiras-diferentes-de-dizer-pai-em-japones/>>. Acesso em: 05 out. 2023.

<sup>113</sup> Algumas discussões podem ser encontradas na internet a respeito dessas onomatopeias em inglês, tais como: <<https://brainly.com.br/tarefa/55678219>> e <<https://toppandigital.com/us/blog-us/onomatopoeia-in-different-languages/#:~:text=%E2%80%9CBAM%2C%E2%80%9D%20%E2%80%9CBOOM%2C,of%20a%20gunshot%20in%20English>>. Acesso em: 08 jan. 2024.

interrupção na fala, o que funcionaria como reticências. A tipografia aqui mostra seu papel importante em transmitir a emoção do personagem, pois apresenta a reação do Jakotsumaru ao ver o pai derrotado — e isso já está implícito em sua expressão facial na imagem, porém o T2 mostra mais ênfase com os recursos dos negritos e falas em caixa alta. Essa estratégia influenciou diretamente a nossa escolha tradutória para também trazer tal ênfase para o TA.

### EXEMPLO 4 (CAPÍTULO 7)



#### CONTEXTO

Após a derrota de Toukotsu, do exemplo anterior, Moroha confronta o filho dele, Jakotsumaru.

#### ESTRATÉGIAS

##### • Filtro cultural (em relação ao T2)

Expressão com sentido idiomático, influenciado pelo T1.

T1: *I took care*

T2: *Me deshice*

TA: Já dei conta

##### • Tradução parcial (em relação ao T1 e ao T2) e mudança interpessoal (em relação ao T1 e T2)

T1: *that sloppy, simple dude*

T2: *ese idiota y los débiles*

TA: [...] *esse idiota*.

#### COMENTÁRIO

No que concerne à estratégia de Filtro cultural, minha decisão se baseou no registro mais informal da fala de Moroha. Por isso, o T1 influenciou mais a decisão com a expressão “*I took care*” (tradução literal: “eu tomei cuidado”, mas pode ser usado de forma figurativa para “se livrar de alguma coisa”) para “Já dei conta”. O T2, nesse sentido, segundo o *Diccionario de la lengua española* (DLE)<sup>114</sup>, não apresenta sentido figurado na expressão “*Me deshice*” (tradução literal: “Me desfiz”), visto que no dicionário não há essa informação, se tratando, então, de uma acepção do verbo. Por esse motivo, a expressão não foi considerada na tradução desse trecho.

<sup>114</sup> Disponível em: <<https://dle.rae.es/deshacer>>. Acesso em: 21 fev. 2024.

Já sobre a tradução parcial, decidi sintetizar a fala do segundo balão para preservar o tom informal da fala da Moroha. Nesse sentido, a tradução da expressão “*sloppy, simple dude*” do T1 (tradução literal: “cara desleixado, simples”) para “esse idiota”, palavra também utilizada no T2, demonstra o desprezo que ela sente pelo seu oponente, Jakotsumaru. Além disso, considere a personalidade espevitada de Moroha, construída ao longo das histórias.

Ainda que o item léxico mencionado do T2 tenha influenciado a decisão tradutória, o texto apresenta um problema. A pluralização do artigo e do sujeito, “*y los débiles*” (tradução literal: “e os fracos”) representa linguisticamente mais inimigos a serem derrotados. Entretanto, em um momento anterior, o contexto não-verbal (T3) mostra que não há outros personagens em referência, já que tinha restado somente o Jakotsumaru para ser derrotado.

Por fim, as mudanças interpessoais do mesmo trecho seguem a mesma perspectiva. Primeiramente em relação ao T1, a representação de Toukotsu é feita com mais adjetivos e com a representação da palavra “*dude*” (tradução literal: “cara”), nesse caso representado apenas pelo pronome demonstrativo no T2 “*ese*”. Assim, o T2 influenciou também essa decisão com a tradução para “esse”, principalmente para encurtar o texto no balão. Ainda assim, como já explicado no parágrafo anterior, há uma representação na terceira pessoa do plural no T2, que foi ignorada no TA.

### EXEMPLO 5 (CAPÍTULO 7)



### CONTEXTO

Enquanto Moroha está desmaiada após utilizar todo o seu poder, Yawaragi e Kouga, visíveis nos quadrinhos anteriores, estão ao seu lado conversando sobre a “Tintura de Izayoi”, uma tintura para os lábios que leva o nome da avó da Moroha e é capaz de

aumentar os seus poderes, porém fazendo sua usuária perder os sentidos após utilizá-la por um tempo.

### ESTRATÉGIAS

#### • Mudança de explicitação (em relação a T1 e T2)

Tornou um elemento mais explícito.

T1: *Divine protection*

T2: *Bención*

TA: Algo valioso

### COMENTÁRIO

Ambos os textos se referem à tintura como algo abstrato: uma “*divine protection*” (tradução literal: “proteção divina”), no T1 e uma “*bención*” (tradução literal: “bênção”), no T2. Nossas leituras prévias mostram que se trata de um objeto concreto que potencializa o poder da Moroha e que anteriormente foi dado para o Inuyasha por sua mãe na história anterior. No caso, foi um presente do Inu no Taisho (pai do Inuyasha) para a Izayoi (mãe do Inuyasha) e não continha poder. Portanto, neste *spin-off*, a tintura funciona como uma arma para a personagem.

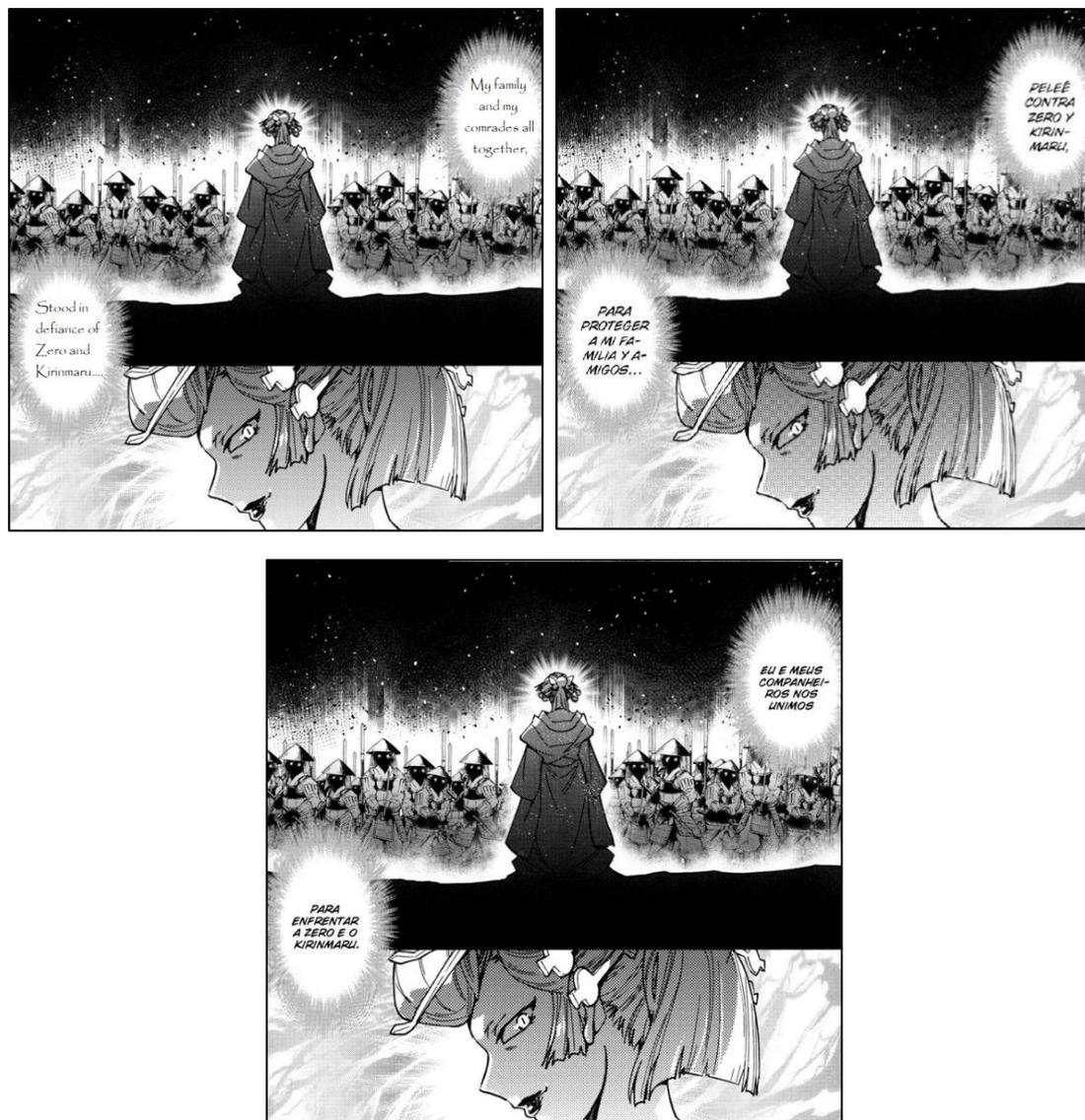


Tintura de Izayoi (Capítulo 6)

Assim, decidi fazer uma mudança de explicitação para algo mais concreto, buscando esclarecer que o item é, de fato, um objeto com uma função importante para a personagem. Essa modificação foi justamente para evitar confusão entre os/as

leitores/as. Aqui também é possível identificar a estratégia do eixo semântico de Chesterman (ainda que não seja o eixo observado nesta pesquisa), uma mudança de abstração, que aponta mudanças entre o abstrato e o concreto, evidenciando quando um elemento transita de uma natureza mais abstrata para uma mais concreta, ou vice-versa.

## EXEMPLO 6 (CAPÍTULO 8)



### CONTEXTO

Em uma conversa reveladora com Kouga, Yawaragi lembra o momento em que lutou junto aos seus companheiros contra a vilã Zero e seu irmão, Kirinmaru, no passado. Vale notar que o fundo preto dos quadrinhos mostra que a cena apresenta um flashback da memória da Yawaragi, razão pela qual nem ela nem Kouga aparecem no recorte, apenas a Zero e o bando dos *youkai*-lobos.

### ESTRATÉGIAS

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudança interpessoal e Mudança de explicitação (em relação ao T1 e T2)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudança de coerência (em relação ao T2)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudança ilocucionária (em relação ao T1 e T2)</li> </ul> |
|--|---|---|

<p>O acontecimento se tornou mais explícito e alterou os graus de formalidade.</p> <p>T1: My family and my comrades (eles) T2: Pelée (eu) TA: Eu e meus companheiros (nós)</p>	<p>Devido a mudança na disposição lógica da informação no texto.</p> <p>T1: My family and my comrades [...] <i>stood</i> in defiance of Zero and Kirinmaru. T2: Peleé contra Zero y Kirinmaru... para <i>proteger</i> a mi familia y amigos... TA: Eu e meus companheiros nos unimos... para <i>enfrentar</i> a Zero e o Kirinmaru.</p>	<p>Mudança no ato da fala.</p> <p>T1: My family and my comrades [...] <i>stood</i> in defiance of Zero and Kirinmaru. T2: Peleé contra Zero y Kirinmaru... para <i>proteger</i> a mi familia y amigos... TA: Eu e meus companheiros nos unimos... para <i>enfrentar</i> a Zero e o Kirinmaru.</p>
--	---	---

### COMENTÁRIO

O T3 mostra uma narrativa em que Yawaragi enfrentou Zero e Kirinmaru junto ao seu clã. Isso fica visível pelo bando dos youkai-lobos que acompanha o fundo do quadrinho. No T2, entretanto, essa batalha é representada com o verbo na primeira pessoa do singular “*pelée*” (tradução literal: “lutei”), em conflito com uma imagem coletiva do texto. Já o T1 representa o discurso através da terceira pessoa do plural “*my family and comrades*” (tradução literal: “minha família e companheiros”), deixando apenas implícito que Yawaragi participou do conflito. Portanto, a mudança interpessoal para a primeira pessoa do plural, “eu e meus companheiros”, conseqüentemente gera uma mudança de explicitação, pois a proposta foi clarificar a interpessoalidade.

Em relação à mudança de coerência, utilizei como base a disposição dos balões do T1, por deixar a ordem dos acontecimentos mais compreensível (sujeito + verbo + objeto), porém, por conta do espaço, o verbo no TA ficou no primeiro balão.

No que se refere à mudança ilocucionária, os verbos do T1 e T2 são mais defensivos, “*stood*” (tradução literal: ficar, suportar, aguentar) e “*proteger*”, respectivamente, enquanto o TA se mostrou mais ofensivo com o verbo “enfrentar”. Essa escolha foi motivada pelos acontecimentos do capítulo, uma vez que envolve uma luta entre os personagens, já que Yawaragi e seu bando protegiam seu território do ataque dos irmãos Zero e Kirinmaru. Nesse sentido, acreditamos que nossa solução está em sintonia com o contexto.

EXEMPLO 7 (CAPÍTULO 8)

Have a bonfire nearby so you can heat a lot of stones.

For this you pile stones around the water's edge to make an enclosure,

Mark it off with a sheet, it'll make a simple bathtub.

Throwing the hot stones into the tub will cause the water temperature to rise.

LIGA UNA HOGLERA CERCANA PARA CALENTAR LAS PIEDRAS.

SI COLOCAS PIEDRAS A LA ORILLA DE UNA RIBERA, Y LO DIVIDES CON UNA SÁBANA, SERÁ UNA BARRERA IMPROVISADA.

SI ARROJAS LAS PIEDRAS CALIENTES EN EL AGUA, LA TEMPERATURA AUMENTARÁ.

TEMHA UMA FOGUEIRA POR PERTO, PARA MANTER AS PEDRAS AQUECIDAS.

EMPILHE PEDRAS AO REDOR DA BEIRA DA LAGOA, PARA FAZER UM CERCADO.

COLOQUE UM LENÇOL NO CHÃO, PARA SERVIR DE BANHEIRA IMPROVISADA.

JOQUE AS PEDRAS QUENTES NA BANHEIRA, PARA QUE A TEMPERATURA DA ÁGUA AUMENTE.

NOTA: O BANHO DE OSEMOMI É UM TÍPICO BANHO JAPONÊS, REALIZADO EM UMA ENORME BANHEIRA DE FERRO.

## CONTEXTO

A imagem traz a referência de dois personagens de *Ranma ½*, obra anterior a *InuYasha*, de Rumiko Takahashi. Eles aparecem como um *easter egg*,<sup>115</sup> especialmente para os fãs mais fiéis da autora reconhecê-los. Na cena da imagem ilustrada acima, os personagens são mostrados enquanto as meninas, que não aparecem nesse quadrinho, leem um Manual de Sobrevivência na Era Sengoku, criado por Souta, o pai adotivo da Towa, que explica como montar um “Banho de Goemon”.

## ESTRATÉGIAS

### • Mudança ilocucionária + Mudança de coerência

(em relação ao T1 e T2)

Mudança dentro de classes específicas de atos de fala, tendo relação com a disposição lógica das informações no texto.

T1: *For this* you pile stones around the water's Edge to make an enclosure [...]

T2: *Si* colocas piedras a la orilla de una ribera [...]

TA: *Empilhe* pedras ao redor da beira da lagoa *para fazer um cercado* [...]

### • Mudança de visibilidade (em relação ao T1 e T2)

Uma nota de tradução foi adicionada para explicar o item cultural específico da cultura japonesa.

T1: Sem nota

T2: Sem nota

TA: “*Banho de Goemon*” é um típico banho japonês, realizado em uma enorme banheira de ferro.

## COMENTÁRIO

No que se refere à mudança ilocucionária, tanto o T1 e o T2 trazem um tom instrucional na voz ativa, descrevendo a ação a ser realizada pelo sujeito, combinando elementos explicativos com uma instrução prática. Assim, a ação executada na frase é uma descrição do que deve ser feito. Porém, eles se diferem em algumas questões: no caso do T1, há conectivo “*For this*” (tradução literal: “para isso”) acrescido do pronome “*you*” mais o verbo “*pile*” no infinitivo (tradução literal: “você empilha”), o que leva a uma construção típica da língua inglesa para instruções; já no T2, devido ao uso da conjunção “*si*” (tradução literal: “se”), percebe-se um tom de condicionalidade,

<sup>115</sup> *Easter egg* é uma expressão bastante usada no mundo dos filmes e jogos para descrever uma referência ou algo que está escondido dentro de uma mídia.

Disponível em: <<https://canaltech.com.br/curiosidades/easter-eggs-voce-sabe-o-que-sao/>>. Acesso em: 13 jan. 2024.

expressando uma condição ou uma circunstância que deve ser atendida para que a ação principal ocorra. Ambas as traduções influenciaram no TA no sentido de dar instruções, porém sem a condicionalidade do T2 e sem o infinitivo do T1. Nesse sentido, destaquei as instruções com o uso dos imperativos em cada balão do quadrinho. A minha decisão se justifica principalmente porque os balões seguintes enfatizam o tom de comando nos T1 e T2. No T1, por exemplo, os balões 2 e 3 iniciam com o verbo na voz imperativa (“mark” e “have”) e no T2, no balão 3 (“usa”). Portanto, o que pode ser lido como uma possibilidade no T2, no T1, já pode ser lido como uma instrução. No final, todos os balões do quadrinho do TA apresentam uma leitura com voz de comando mais forte que os do T1 e do T2, porém estão de acordo com a ideia proposta na cena.

Em relação à mudança de coerência, a estratégia pode ser observada justamente pela mudança da distribuição das informações nos balões de diálogo, a nível ideacional, esperando que as instruções apresentadas possam ser mais compreensíveis para os/as leitores/as.

Quanto à mudança de visibilidade, o nosso grupo decidiu adicionar uma nota de tradução explicando o que é um Banho de Goemon para aqueles/as que não conhecem esse costume típico da cultura japonesa. As notas permitem que a equipe de *scanlation* se comunique diretamente com seus/as leitores/as, ao mesmo tempo que demonstra respeito pela Obra e pelos criadores/as.

Em relação ao T2, pode-se ainda observar que o grupo optou por não traduzir uma palavra e uma onomatopeia. A palavra descreve a temperatura da água do Banho de Goemon (*caliente*, tradução literal: “quente”). Sobre a onomatopeia, acreditamos que ela serviu apenas para ilustrar o som da queda da pedra na água (*plaf*). Portanto, para esse contexto, o grupo não considerou relevante fazer uma tradução das palavras para o português, mantendo os caracteres japoneses originais, pois acreditamos não afetar a compreensão do texto, além de manter essa característica da escrita japonesa como um símbolo cultural. Na língua japonesa, ambas as palavras são onomatopeias, e a primeira descreve o som da pedra quente esfriando na água, ジュウ~ (*juuu~*), que corresponde ao nosso “shhh”. A segunda onomatopeia, ドボン (*dobon*), representa o som da queda da pedra na água, semelhante ao “splash”. Portanto, ambas podem ser classificadas como onomatopeias do tipo *Giongo*.

## EXEMPLO 8 (CAPÍTULO 8)



## CONTEXTO

Após a cena do exemplo anterior, as protagonistas, Moroha, Setsuna e Towa, descansam e tomam um Banho de Goemon enquanto conversam sobre a missão.

## ESTRATÉGIAS

• **Mudança interpessoal (em relação ao T1 e T2)**

Altera os graus de formalidade para trazer a informalidade da fala da Towa.

• **Mudança de explicitação (em relação ao T2)**

Foi acrescentada uma informação que pode ser inferida do T2 ao TA de forma

<p>T1: I'm sure we'll <i>manage</i>!</p> <p>T2: Estoy segura que lo <i>lograremos</i>!</p> <p>TA: Tenho certeza de que vamos <i>dar conta</i>!</p>	<p>mais explícita e manutenção ou alteração de alguns elementos tipográficos.</p> <p>T1: At worst, we can <i>just</i> leave Moroha behind.</p> <p>T2: Lo peor sería dejar a Moroha atrás.</p> <p>TA: Na pior das hipóteses, podemos <i>simplesmente</i> deixar [...]</p> <p>T1: Caracteres fora do padrão, um ponto de exclamação</p> <p>T2: Uso de negritos, caixa alta, fontes diferenciadas, dois pontos de exclamação</p> <p>TA: Semelhante ao T2, porém usando apenas um ponto de exclamação.</p>
--	--

### COMENTÁRIO

Em relação a estratégia de mudança interpessoal, ela se mostra presente para demonstrar a fala mais coloquial da Towa, traduzindo “*we'll manage*” (tradução literal: “nós administraremos/manejaremos”, no sentido de conseguir realizar uma ação) do T1, e “*lograremos*” (tradução literal: “conseguiremos”), do T2 para expressão idiomática “vamos dar conta”, expressão coloquial e bastante usada no português brasileiro. Essa escolha ocorreu por conta do contexto e personalidade da personagem que costuma ser descontraída, e a expressão também indica capacidade de lidar com algo, enfrentar uma situação ou realizar uma tarefa com sucesso.

Quanto a estratégia de mudança de explicitação, ela pode ser observada no balão seguinte. No caso do T1, existe um tom de humor na fala da Setsuna, “*At worst, we can just leave Moroha behind*” (tradução literal: “No pior (dos casos), nós podemos apenas deixar Moroha para trás”), o que não foi tão proeminente no T2 “*Lo peor sería dejar a Moroha atrás*” (tradução literal: “O pior seria deixar a Moroha para trás”). Para isso, levei em consideração a interação entre as primas e suas diferentes personalidades. Towa é uma menina alegre e, eventualmente, utiliza gírias modernas devido ao fato de ser a única das protagonistas a ter crescido no Japão contemporâneo. Setsuna tem uma personalidade mais reservada e usa linguagem formal. Moroha é extrovertida e não se preocupa em ser formal, apesar de ter crescido na Era Sengoku. Portanto, seu jeito bagunceiro às vezes acaba deixando a Setsuna impaciente. Por isso, ela brinca dizendo que, na pior das hipóteses, ela e a irmã poderiam *simplesmente* deixar Moroha para

trás. O balão-berro na resposta da Moroha (Ei! Espera aí!) demonstra seu incômodo com a provocação. Portanto, no que diz respeito ao T1, o advérbio “*just*” serve para expressar simplicidade e ênfase, marcando o tom cômico da fala. Por outro lado, o T2 não possui esse advérbio, omitindo parte da carga semântica que deixaria o texto mais próximo da intenção da Setsuna de brincar com a Moroha. Assim, a escolha do advérbio *simplesmente* pareceu importante ainda que ele acaba preenchendo mais o balão que o T1 com um advérbio monossílabo. Em relação aos elementos tipográficos, como explicado no início desse capítulo e no quadro acima, o T2 influenciou mais as decisões tradutórias que o T1, por constantemente mostrar mais expressividade semelhante às expectativas dos quadrinhos publicados e traduzidos no Brasil.

Quanto a onomatopeia *hokkori* (ほっこり), usada para descrever temperatura alta e sensação de aconchego,<sup>116</sup> podendo ser traduzida como “quentinho”, tanto o T1, quanto o TA optaram por preservá-la em japonês, enquanto o T2 a removeu. Como se trata de algo que pode ser inferido graças ao contexto por conta do Banho de Goemon (exemplo 7), optamos por não traduzir.

---

<sup>116</sup> Esta e outras onomatopeias e expressões relacionadas à temperatura alta foram elencadas e discutidas em: <<https://www.japaoemfoco.com/palavras-calorosas-para-esta-estacao-fria/>>. Acesso em: 23 jan. 2024.

### EXEMPLO 9 (CAPÍTULO 9)



#### CONTEXTO

O quadrinho apresenta o flashback de uma conversa entre Riku, um aliado das protagonistas, e Sesshoumaru, pai de Setsuna e Towa. Ele possui uma espada capaz de ressuscitar qualquer vida e, nesse momento, a Yawaragi estava prestes a morrer. Então, Riku sugere que Sesshoumaru a ressuscite.

#### ESTRATÉGIAS

##### • Mudança ilocucionária (em relação ao T1 e T2)

Mudanças no ato da fala.

T1: *Can you see the pleasant memory [...]*  
 T2: *Puedes verlo como un regalo [...]*  
 TA: *Concederá um grandioso presente [...]*

##### • Mudança de informação (em relação ao T2)

Adição de informação.

T1: *Can you see the pleasant memory of the future we can create for her to take to the afterlife, Master Sesshoumaru?*  
 T2: *Puedes verlo como un regalo por parte de Sesshoumaru-sama antes de ir al otro mundo.*

TA: Concederá um grandioso presente a ela antes de ir para o além, *Senhor Sesshoumaru*.

### COMENTÁRIO

Em relação à estratégia de mudança ilocucionária, pode-se notar que o T1 está modalizado com o verbo “*can*” (tradução literal: “poder”) na segunda pessoa, assim como o T2 também está modalizado com “*poder*” no futuro e na segunda pessoa. Ainda assim, decidimos não modalizar no TA, pois acreditamos que traduzir a partir dessa construção (“pode ver como...”) não soaria natural em português. Desse modo, optei pelo verbo “conceder”, já que o Sesshoumaru daria uma nova chance de vida para a Yawaragi. Nesse sentido, a escolha do verbo no futuro me pareceu adequada porque apresenta um tom mais cortês ou formal à frase, de acordo com o registro formal do personagem Riku, transmitindo a ideia de sugestão ou desejo em relação à ação futura. Já no que diz respeito a estratégia de mudança de informação, no T2, Riku está se referindo a Yawaragi, quando, na verdade, ele está mantendo um diálogo com o próprio Sesshoumaru, que “responde” com as reticências (em posição vertical, visto que é um estilo de escrita tradicional japonês<sup>117</sup> adotado pelo mangá), se tratando, então, de um balão-mudo. Porém, no T1, o questionamento do personagem no final de sua fala esclarece com quem ele está falando (Master Sesshoumaru = Mestre/Senhor Sesshoumaru). Portanto, consideramos a tradução do T1 e o contexto, já que a Yawaragi não poderia responder naquele momento.

O TA é uma combinação de elementos das duas versões, já que foi mantida a carga semântica do adjetivo do T1 “*pleasant*” (tradução literal: “agradável”), traduzindo como “*grandioso*”, e “*regalo*” (tradução literal: grandioso presente), do T2 para a sua tradução literal “presente”. Por fim, busquei simplificar e deixar a fala mais clara através da escolha de termos mais acessíveis e diretos, evitando construções complexas, também levando em conta o tamanho do balão.

<sup>117</sup> O estilo de escrita japonês vertical é a forma mais tradicional de escrita japonesa, também conhecida como *tategaki* (縦書き). Nela, os textos são escritos em colunas, lidos de cima para baixo e da direita para a esquerda.

Disponível em: <<https://comoaprenderjapones.net/estilos-de-escrita-japonesa/>>. Acesso em: 23 jan. 2024.

## EXEMPLO 10 (CAPÍTULO 11)



## CONTEXTO

Takechiyo, um youkai cão-guaxinim e amigo das protagonistas, fica impressionado ao ver Setsuna e Towa derrotarem um dos seus inimigos.

## ESTRATÉGIAS

• **Mudança interpessoal**  
(em relação ao T1)

Altera os graus de formalidade.

T1: Those guys are *frickin* amazing!!

T2: ¡¡Son increíbles!!

TA: Elas são incríveis!

• **Filtro cultural**  
(em relação ao T1 e T2)

Manutenção do sentido idiomático para demonstrar a surpresa do personagem.

T1: *Holy crap!*

T2: ¡¡Ya...

TA: Eita!

## COMENTÁRIO

Quanto a estratégia de mudança interpessoal, percebe-se que o T1 apresenta uma linguagem informal demais para um personagem da Era Sengoku ao utilizar as expressões “*holy crap*” (tradução literal: “santo cocô”) e “*frickin amazing*” (tradução

literal: “incrível pra caramba”). Enquanto a primeira expressão é uma forma de linguagem coloquial usada para expressar surpresa, a segunda conta com advérbio de intensificação de uma variação menos ofensiva de um palavrão, porém ainda considerada uma gíria vulgar,<sup>118</sup> usada para intensificar a expressão. Dessa forma, tomei como base o T2, omitindo a expressão intensificadora que acredito não estar de acordo com o contexto do personagem.

Sobre a estratégia de filtro cultural, para evidenciar a surpresa do personagem, foi mantido o sentido idiomático da expressão do T1 “*holy crap*” e da expressão “¡¡Ya...” do T2 que, dependendo do contexto, pode ser usada no início de frase para expressar diferentes emoções, como surpresa, impaciência ou ênfase<sup>119</sup> (tradução literal: “Já”, “agora”, “sim”). Dessa maneira, a tradução para a expressão “eita!”, além de ser de uso comum no português brasileiro, também indica admiração, felicidade, espanto ou surpresa. Portanto, para demonstrar esse efeito, os balões são do tipo “balão-grito”.

---

<sup>118</sup> Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fricking>>. Acesso em: 09 jan. 2024.

<sup>119</sup> Disponível em: <<https://fluency.io/br/blog/ya-em-espanhol/>>. Acesso em: 24 jan. 2024.

## EXEMPLO 11 (CAPÍTULO 14)



## CONTEXTO

Em um flashback, Inuyasha reflete sobre a sua responsabilidade como pai, já que sua filha Moroha estava para nascer, e acaba ficando envergonhado ao ver que Miroku, seu amigo que já é pai, sorri ao ouvir sobre as suas preocupações.

## ESTRATÉGIAS

- **Mudança interpessoal + Tradução parcial (em relação ao T1)**

Altera os graus de formalidade e, como a fala foi sintetizada, a expressão *Wh-what?!!* não foi traduzida.

T1: *Wh-what?!! Think I'm being fucking stupid!!*

T2: *¿De qué te estás riendo, idiota?!*

TA: *Está rindo do quê, seu idiota?*

## COMENTÁRIO

Em relação a estratégia de mudança interpessoal, no T1, há um palavrão que não se encaixa com o tipo de linguagem adotada pelos personagens da história, e isso se mostra na fala “[...] *Think I'm being fucking stupid!!*” (tradução literal: “Acha que estou sendo idiota, porra!!”), enquanto no T2, a mesma foi traduzida do seguinte modo: “*¿De qué te estás riendo, idiota?!*” (tradução literal: “Do que você está rindo, idiota?”). Assim, considerei o T2 mais adequado ao contexto e, por essa razão, fui mais influenciada por ele mantendo a segunda pessoa do singular, porém acrescentando o pronome possessivo “seu” para deixar a fala mais coloquial de acordo com o português brasileiro, e sem utilizar o palavrão do T1. É importante considerar que o Inuyasha é

um personagem conhecido pelo seu jeito informal — e às vezes ríspido — de se comunicar. No entanto, ao longo de sua história, ele nunca fez uso de linguagem vulgar. No que diz respeito a estratégia de tradução parcial, não considerei a expressão “*Wh-what?!?*” do T1, conseqüentemente fazendo a tradução estar mais próxima do T2. A decisão levou em conta a transmissão do sentimento de perplexidade do Inuyasha de maneira que soasse natural no TA, ao mesmo tempo em que preserva o estilo de fala característico do personagem.

## EXEMPLO 12 (CAPÍTULO 14)



### CONTEXTO

Ainda no mesmo flashback do exemplo anterior, Inuyasha e Miroku conversam sobre as suas famílias, vulnerabilidades e amizade construída ao longo de muitos anos. Esses dois personagens lutaram lado a lado em diversas batalhas na história original, criando uma relação de confiança e camaradagem. Após o desfecho de *Inuyasha*, ambos passaram a trabalhar como exterminadores de *yokais*, viajando por diferentes lugares para cumprir suas missões.

### ESTRATÉGIAS

**• Mudança de informação (em relação ao T2) + Tradução parcial (em relação ao T1)**

Adição de informação e redução da carga semântica.

T1: *We've traveled together for a while and have covered for each other's weaknesses.*

T2: *Te acompañaremos mientras haces las paces con tus debilidades.*

TA: *Durante nossa jornada, nos ajudamos mutuamente em nossas limitações.*

**• Mudança interpessoal (em relação ao T2)**

Altera os graus de formalidade.

T1: *You're certainly not a respectable one [...]*

T2: *Cierto, eres un padre de mierda.*

TA: *Sem dúvida, você não é um pai decente.*

### COMENTÁRIO

No que diz respeito a estratégia de mudança de informação, o T2 parece demonstrar um sentido diferente do contexto, considerando o histórico da relação dos personagens, pois sugere que os amigos irão se separar na fala “*Te acompañaremos mientras haces las paces con tus debilidades*” (tradução literal: “Nós te acompanharemos enquanto você faz as pazes com suas fraquezas”). Já o T1 parece transmitir o significado do diálogo de forma mais condizente ao contexto e à relação entre Inuyasha e Miroku, portanto o utilizei como base. Dessa forma, a frase do T1 “*We've traveled together for a while and have covered for each other's weaknesses*” (tradução literal: “Nós viajamos juntos por um tempo e cobrimos as fraquezas um do outro”) foi traduzida para “Durante nossa jornada, nos ajudamos mutuamente em nossas limitações.” Já a respeito da tradução parcial, em relação ao T1, optei também por resumir a frase para deixá-la mais simples, respeitando o limite do balão de diálogo, assim preservando mais espaço para a imagem. A tradução parcial se mostrou possível aqui porque julgamos não alterar a função referencial, pois ela pode ser inferida facilmente pelos/as fãs da Obra, levando em conta a intimidade entre os amigos.

Avançando na conversa, é possível observar que o T2 repete a expressão “*un padre perfecto*” (tradução literal: “um pai perfeito”), enquanto o T1 é utilizado adjetivos que podem ser lidos como sinônimos aqui “*stellar*” e “*the greatest*” (tradução literal: “estelar” e “o melhor”) concordando com a palavra “*father*”. Nesse sentido, influenciada mais pelo T1, para evitar a repetição e deixar o texto mais fluido no

português brasileiro, escolhi os adjetivos “perfeito” e “o melhor”. Isso, nas categorias do eixo semântico de Chesterman (2022), e que não é objeto de estudo aqui, se configura como sinonímia.

Quanto a estratégia de mudança interpessoal, conforme eu e o grupo acompanhamos as histórias e personagens, a resposta do Inuyasha ao Miroku no T1 parece mais próxima do que elealaria: *You're certainly not a respectable one [...]* (tradução literal: “Você certamente não é um [pai] respeitável”). Isso porque foi levada em consideração a relação entre os personagens na obra anterior e o tipo de linguagem adotada pela saga. No T2, acontece o contrário: o personagem fala de forma grosseira com o amigo, destoando do seu registro linguístico. Dessa forma, a fala *Cierto, eres um padre de mierda* (tradução literal: “Certo, você é um pai de merda”), contém um palavrão e não julgamos adequada ao seu contexto de recepção. Portanto, usei como base o T1 e traduzi da seguinte forma: “Sem dúvida, você não é um *pai decente*”, evitando, assim, uso de palavrão que não seria uma característica do personagem nem da Obra em especial.

A partir dessa análise, extraímos algumas reflexões sobre o processo de tomada de decisões na tradução da obra *Hanyou no Yashahime*, a partir de uma tradução indireta com dois textos-fonte (inglês e espanhol), considerando também o texto não verbal (T3) e o contexto sequencial da história. Sob uma perspectiva funcionalista, utilizamos as estratégias tradutórias listadas no eixo pragmático de Chesterman (2022). Assim, observamos como o uso dessas estratégias podem ser aplicados à prática da *scanlation* e a complexidade desse trabalho feito de fã para fã e também para fãs em potencial.

A seguir, discutiremos os resultados que surgem a partir dos comentários com base nos aportes teórico-metodológicos da pesquisa.

### 4.3 Discutindo os resultados

A presente seção propõe a análise dos comentários tecidos na seção “4.2 Análise dos exemplos” da seção anterior, para, então, compreender algumas tendências de resolução de problemas de ordem pragmática, conforme a categorização das estratégias tradutórias do eixo pragmático de Chesterman (2022) e as reflexões geradas após cada categorização. O objetivo é entender como as ações tomadas tanto individualmente

quanto coletivamente mostram tendências e propósitos de um grupo de *scanlation* no Brasil que usa tradução indireta com dois textos-fonte (ou três, considerando as imagens como um terceiro texto-fonte), mais o seu conhecimento de um grupo de leitores/as fãs do mangá *Hanyou no Yashahime*. Mais uma vez, relembramos que a presente pesquisadora é uma das tradutoras e membro do grupo e, por essa razão, podemos considerar a análise do tipo “tradução comentada” (Williams e Chesterman, 2002).

Para isso, a presente seção subdivide-se nas seguintes partes: ampliação da noção do público-alvo, percepção do uso de estratégias tradutórias (quantificação e tendências), influência dos textos-fontes e influência de ser fã.

#### 4.3.1 Ampliação da noção do público-alvo

Sabendo que os grupos de *scanlators* são fãs de quadrinhos em geral — ocidentais ou orientais —, que se propõe a traduzi-los e divulga-los, é evidente que, ao se tratar de grupos dedicados a uma obra em específico, o primeiro público em mente prevê outros/as fãs da mesma obra com desejo de ler, consumir e acompanhar a trajetória de um determinado mangá e, se possível, em tempo real. Ainda assim, a análise da nossa própria tradução mostra que o grupo *InuYasha Downs* também se preocupou com um/a leitor/a mais distante: um/a fã em potencial.

Os comentários mostram que o grupo *InuYasha Downs* possui um público-alvo bastante amplo, não estando restrito somente aos/às fãs da obra em específico. Isso foi observado pelas notas explicativas e clarificações de elementos que o grupo, enquanto fã, já compreende (e infere-se que leitores/as fãs também compreendem). No *corpus* de análise, observou-se duas notas explicativas e duas explicitações de elementos da cultura-fonte. Apesar de ser costume do T2 adicionar notas explicativas, em nosso recorte, elas não estão presentes em nenhum dos textos-fonte, então a influência da decisão foi realmente mais voltada pensando em uma ampliação de leitores/as brasileiros/as. Quanto às clarificações, percebe-se que o TA foi mais influenciado pelo T2, o texto em espanhol, que é mais abrangente para o seu público nacional.

Percebemos também que o T1 apresenta mais a característica “de fã para fã” do que o T2 como, por exemplo, a manutenção dos honoríficos e das onomatopeias. Acreditamos que as onomatopeias trazem consigo uma atmosfera mais japonesa para as histórias e realçam o que as imagens já mostram. Nesse aspecto, o estilo do T1 influenciou mais as nossas decisões, pois optamos por mantê-las em japonês, mesmo aquelas que não

foram traduzidas, pois elas também compõem os quadrinhos (fora de balões). Uma combinação de fatores influenciou na nossa decisão por mantê-las seguindo o critério de relevância como, por exemplo, o respeito à estética e ao estilo de arte do *mangaká*, prioridade à fluidez de leitura em detrimento da tradução literal de todas as onomatopeias, e também pela economia de espaço (e conseqüentemente de tempo) na disponibilização dos capítulos. Em outras palavras, essa decisão também respeita a amplitude de um público-alvo: fãs e fãs em potencial.

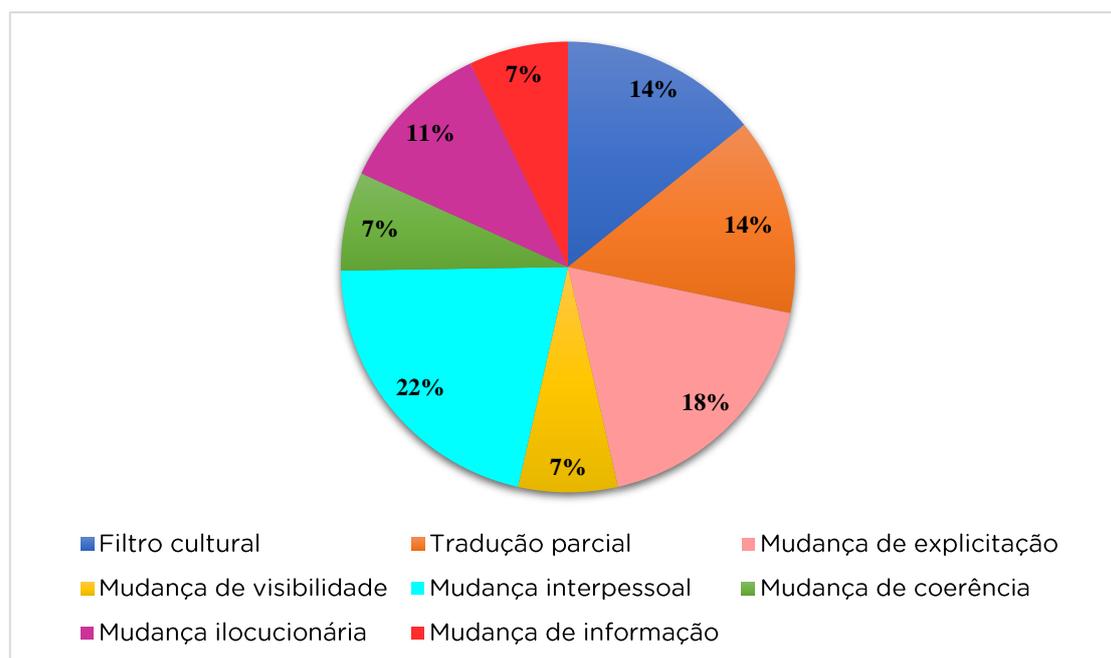
Acreditamos que essa abordagem adotada pelo grupo *InuYasha Downs* não apenas valoriza a obra original e seus elementos culturais, como também preserva a integridade artística dos/as autores/as, ampliando seu alcance, conseqüentemente podendo cativar um público mais diversificado e engajado.

#### 4.3.2 Percepção do uso das estratégias tradutórias

Sabemos que a verificação de estratégias tradutórias pode ser subjetiva (Chesterman, 2022). Por isso, entendemos a categorização presente na análise como uma percepção: a pesquisadora olha para o seu próprio fazer tradutório e coletivo. Outra questão importante é que observamos apenas recortes de um grande *corpus*, o que não nos leva a ter dados quantitativos. Apresentamos a seguir alguns dados apenas para uma noção de amostra, mas não pode ser percebida como um número representativo.

No recorte realizado para essa análise, identificamos o total de 28 ocorrências do uso das estratégias de tradução propostas por Chesterman (2022), visto que foram constatadas 8 das 10 estratégias do eixo pragmático, deixando de fora apenas as estratégias de Transedição e Outras Mudanças Pragmáticas. As estratégias que não foram utilizadas não aparecem porque não se trata de uma reedição, como acontece no caso da estratégia de Transedição, e nem apresenta mudanças no *layout* ou de variedade da língua, o que configura a estratégia de Outras Mudanças Pragmáticas.

Detectamos o uso das seguintes estratégias: de Mudança interpessoal (22%), Mudança de explicitação (18%), Filtro cultural (14%), Tradução parcial (14%), Mudança ilocucionária (11%), Mudança de informação (7%) e Mudança de visibilidade (7%), conforme ilustrado no gráfico abaixo:

**Gráfico 1** - Estratégias de tradução do eixo pragmático por Chesterman (2022)

Fonte: Elaborado pela autora

A estratégia de Mudança interpessoal foi a mais utilizada, contando com 6 ocorrências, o que totaliza 22% das estratégias identificadas. Como essa estratégia opera no nível do estilo geral, nesse sentido, ela influencia fortemente no grau de formalidade. No caso do exemplo 8, ao me deparar com as expressões proferidas pela personagem Towa, “*we’ll manage*”, do T1, e “*lograremos*”, do T2, decidi traduzir para a expressão idiomática “*vamos dar conta*”, de uso comum no português brasileiro. Assim como Chesterman (2002) explica, essa estratégia pode envolver uma mudança no grau de léxico e, nesse contexto, foi alterado o tom de uma fala formal para uma mais coloquial/informal, estando mais próximo da personalidade e da experiência de mundo da personagem. A estratégia de Mudança interpessoal foi muito utilizada possivelmente porque foi necessário fazer algumas alterações para que o tipo de discurso dos/as personagens corresponda ao que é utilizado na obra, podendo, assim, transmitir uma sensação familiar para os/as fãs por conta da informalidade. Nesse sentido, o TA se aproximou mais do estilo do T2 por manter um tom próximo ao que é preconizado nos três textos-fontes e nos textos paralelos — apesar de também apresentar alguns trechos controversos como no exemplo 12 (*padre de mierda*).

A segunda estratégia do eixo pragmático mais utilizada no nosso recorte foi a Mudança de explicitação, que contou com 5 ocorrências, que equivale a 18% do total.

Essa estratégia visou deixar as informações mais claras para o/a leitor/a, “acrescentando informações que podem ser inferidas do texto-fonte ao texto-alvo explicitamente” (Chesterman, 2022, p. 154). Portanto, ela foi essencial para evitar ambiguidades e tornar a leitura mais fluida para os/as fãs do mangá. No exemplo 5, as expressões “*Divine protection*”, do T1, e “*Bención*”, do T2, foram traduzidas para “Algo valioso” no TA para se referir a tintura para os lábios que a Moroha recebe da Yawaragi, deixando esse item mais concreto para quem acompanha a história. A estratégia de Mudança de explicitação aparece com bastante frequência na análise porque, como visto anteriormente, alguns trechos precisavam de mais ênfase para serem compreendidos, como no caso do exemplo 3, onde a mudança da tipografia para negrito e letras em caixa alta pode fazer diferença na experiência do/a leitor/a. Nesse sentido, o TA também se aproximou mais do estilo do T2 justamente por lidar com fontes diferentes para expressar cada emoção.

Ambas as estratégias de Filtro cultural e Tradução parcial tiveram 4 ocorrências, contendo 14% do total. Enquanto a primeira trouxe a palavra ou expressão para a cultura-alvo, a segunda propôs uma a tradução resumida. Um exemplo notável de Filtro cultural está no exemplo 10, no qual as expressões “*Holy crap!*” (T1) e “*¡¡Ya...*” (T2) foram traduzidas para o TA como “Eita!”, evidenciando a surpresa e admiração do personagem Takechiyo na cena. A expressão é amplamente reconhecida e usada em todo o Brasil, portanto, o seu uso faz com que o/a leitor/a possa se identificar com o texto. Para ilustrar a Tradução parcial, podemos observar o exemplo 4, no qual as expressões “*that sloppy, simple dude*” (T1) e “*ese idiota y los débiles*” (T2) tiveram a sua carga semântica reduzida no TA em “esse idiota”. A escolha buscou simplificar a fala da Moroha, evidenciando sua forma direta de encarar um oponente. A estratégia de Filtro cultural aparece quando percebemos a necessidade de intervir a partir de palavras ou expressões culturalmente marcadas dos TFs, a fim de torná-las mais aceitáveis pelo público-alvo do TA. Nesse sentido, o TA está mais próximo do T1 por manter o sentido idiomático de forma natural para um público anglofalante, a qual os/as leitores/as podem se identificar mais. A estratégia de Tradução parcial foi utilizada no T1 e T2 nos casos em que os textos precisaram ser reduzidos para respeitar o limite dos balões de diálogo, além de também simplificar algumas falas para facilitar a compreensão. Nesse sentido, o TA também se aproximou mais do estilo do T2, já que também optou por algumas falas mais sintéticas, na intenção de fazer com que elas soem mais fluidas e naturais.

Totalizando 11% do uso das estratégias do eixo pragmático nessa análise, e contando com 3 ocorrências, a estratégia de Mudança ilocucionária também foi bastante importante em nosso recorte no que diz respeito a alterações de tom de verbo do presente do indicativo para o futuro do presente do indicativo, por exemplo. O exemplo 9 ilustra bem essa situação, visto que as frases “*Can you see the pleasant memory [...]*” (T1) e “*Puedes verlo como un regalo [...]*” (T2), ambas modalizadas com o verbo “poder”, foram traduzidas para o TA como “Concederá um grandioso presente [...]”. Como explicado acima, acreditamos que a escolha do verbo “conceder” no futuro está mais de acordo com o contexto da história, além de manter o tom cortês do personagem Riku. A estratégia de Mudança ilocucionária foi necessária para alterar classes específicas de atos de fala. Nesse sentido, nos exemplos analisados, o TA se distanciou mais do T2, tomando como base o T1 para estar mais de acordo com o tipo de discurso da obra. Outra situação pode ser observada no exemplo 7, no qual o primeiro balão do quadrinho se inicia com conectivo *For this* no T1 e com a conjunção *Sí* no T2, sendo traduzido para o imperativo “Empilhe” no TA. Essa escolha pode ser justificada pelo fato de os dois balões seguintes do T1 iniciarem com verbos na voz imperativa, portanto, decidi manter essa voz de comando em todos os balões para evidenciar as instruções para a montagem do Banho de Goemon.

As duas estratégias menos utilizadas foram Mudança de informação e Mudança de visibilidade, ambas com apenas 2 ocorrências, contabilizando 7% do total. A primeira se trata da adição ou omissão de uma informação, enquanto a segunda se refere a mudança do estado aural, como notas e comentários explicativos. Para ilustrar a Mudança de informação, no exemplo 12, a tradução do T2 “*Te acompañaremos mientras haces las paces con tus debilidades*” foi traduzida para o TA como “Durante nossa jornada, nos ajudamos mutuamente em nossas limitações”, tomando como base o T1, “*We’ve traveled together for a while and have covered for each other’s weaknesses*”. Desse modo, acreditamos que essa escolha está mais alinhada com a jornada dos personagens. No caso da Mudança de visibilidade, podemos citar o exemplo 2, no qual a nota do/a tradutor/a “*NT: Filhas de Inuyasha e Sesshoumaru*” foi adicionada para evitar confusão por parte do/a leitor/a, já que os personagens aludidos não se encontram em cena. Essas estratégias são úteis para esclarecer uma situação para o/a leitor/a, no caso da Mudança de informação, dentro do próprio texto e, já na Mudança de visibilidade, a clarificação é feita em paratexto. Ao analisar o recorte, percebemos também que o T1 não costuma utilizar

essas estratégias, mas o T2 conta com algumas notas dos/as tradutores/as. Ainda que as notas do T2 não se encontrem nos trechos selecionados para discussão desta pesquisa, essa prática influenciou no processo de decisão de clarificação de algum elemento que consideramos interessante ou importante explicar no texto-alvo.

Considerando tudo que foi observado até aqui, é notável que algumas das decisões que culminaram no uso da estratégia de Mudança interpessoal, a mais utilizada em nosso recorte, tiveram influência no tipo de linguagem preconizada no universo da Obra, que não está habituado com palavrões, por exemplo, portanto foi necessário amenizá-los. No exemplo 12, a expressão “eres um *padre de mierda*” (T2) foi traduzido para “você não é um pai decente” no TA, justamente para respeitar o tipo de linguagem da obra, que os/as fãs já conhecem. Como entusiasta de mangás, pude notar que grupos seletos de *scanlation* costumam exagerar na tradução de falas mais incisivas, o que pode distorcer a fala original. Nesse sentido, acredito ser importante haver um equilíbrio e consideração pelo texto-fonte. Como já mencionado, muitas das escolhas de tradução do grupo *InuYasha Downs* tiveram como base a tradução para legendas e dublagem oficiais dos animes *InuYasha* e *Hanyou no Yashahime*, mantendo termos específicos e utilizando uma linguagem familiar ao público-alvo, assim evitando estranhamentos, o que caracteriza as pressuposições do público-alvo (Nord, 2016).

#### 4.3.3 A influência dos textos-fonte

Nesta seção, exploramos o processo da *scanlation* de *Hanyou no Yashahime* considerando as seguintes etapas: a influência do texto-fonte em inglês (T1), a influência do texto-fonte em espanhol (T2), a influência das imagens na tradução (T3) e, finalmente, como o ser fã e o conhecimento prévio interferiu nesse processo. A seguir, relatamos como cada um desses elementos influenciou nas tomadas de decisão da tradução com base nos recortes analisados na seção 4.2.

O T1, o texto-fonte em inglês, serviu como um apoio essencial na tradução do mangá como, por exemplo, a estrangeirização das onomatopeias. Ele influenciou na tradução das falas mais coloquiais e incisivas, conforme ilustrado no exemplo 1 (*Spill your guts* → “desembuche”) e também em diálogos mais condizentes com o contexto da história e interação entre personagens, como no exemplo 12 (*We've traveled together for a while and have covered for each other's weaknesses* → “Durante nossa jornada, nos ajudamos mutuamente em nossas limitações”). Apesar disso, também tivemos algumas

ponderações em relação ao T1. O grupo ou pessoa responsável por essa *scan* não faz diversificação de tipografia e, algumas vezes, a edição sacrificou os limites dos balões de diálogo (como aconteceu no exemplo 12). Dessa forma, percebemos que o seu enfoque foi em providenciar uma tradução de forma rápida, caracterizando uma *speedscan*, sem priorizar a estética nem a revisão. Isso pode ocorrer, por exemplo, quando há somente um/a tradutor/a no projeto. Em relação à linguagem, a tradução apresenta uma tendência mais coloquial que pode ir de acordo com as expectativas dos/as fãs, porém, observamos a presença de alguns palavrões, o que não combina com o linguajar preconizado na obra, conforme foi apontado nos exemplos 10 (*frickin amazing*) e 11 (*Think I'm being fucking stupid!!*).

O T2, o texto-fonte em espanhol, por sua vez, demonstra um cuidado maior por parte da sua equipe com a adoção de fontes variadas para cada situação da história, as notas dos/as tradutores/as e uma edição mais caprichada. Pelo fato de demorarem alguns dias para a disponibilização dos capítulos, a *scan* pode ser considerada uma *qualityscan*, pois é perceptível que houve uma revisão. Nessa perspectiva, fui mais influenciada pelo T2 para chegar na tradução em português por considerar o texto mais completo e adequado ao nosso propósito. Essa versão também nos ajudou a sintetizar algumas falas para torná-las mais claras. Por outro lado, identificamos algumas inconsistências na tradução, como apresentam os exemplos 4, onde não restavam mais inimigos a serem derrotados pela Moroha, além do Jakotsumaru; o exemplo 6, no qual ilustra a luta da Yawaragi e seus aliados contra Zero, não estando sozinha; e o exemplo 9, no qual Riku conversava com Sesshoumaru, e não com Yawaragi. Ambos os casos demandavam mais atenção às cenas por parte da *scan*, indo além de uma questão linguística. Isso pode ocorrer, por exemplo, devido à falta de comunicação entre os/as integrantes ou à pressão decorrente do atraso da equipe na postagem dos capítulos, o que pode ter motivado essa questão. Contudo, a organização do grupo inspirou o *InuYasha Downs* a adotar procedimentos similares em relação à revisão e estética, visando os elementos tipográficos variados. Dessa forma, tornando-se também uma *qualityscan*.

Já o T3, o contexto não-verbal, se mostrou essencial durante o processo de tradução, especialmente porque ele fornece o contexto visual que acaba influenciando nas tomadas de decisão para garantir que a história seja transmitida de forma satisfatória para o público-alvo. Como vimos anteriormente com a GDV (2006), que tem como base a Sociosemiótica, “as escolhas feitas pelos indivíduos no uso da linguagem são sempre

motivadas pelo contexto social, cultural e histórico” (Carvalho, 2020). Portanto, a perspectiva multimodal é importante para esse tipo de análise. O contexto cultural e histórico, as expressões faciais e gestos, e as onomatopeias diferenciadas marcam o gênero textual e nos dão pistas do que fazer em situações em que nem o T1 e o T2 influenciam na decisão final. Para ilustrar, o exemplo 5 apresenta esse tipo de situação. Na cena, Yawaragi entrega a Moroha uma tintura para os lábios enviada por seus pais. A tintura está em uma concha e deve ser aplicada com o dedo. Tornar o objeto concreto, nesse contexto, faz com que a tradução fique mais clara para o/a leitor/a. Os exemplos 4, 6 e 9 também revelam como a análise da imagem é uma grande aliada nesse tipo de tradução. No exemplo 4, na cena onde Moroha confronta Jakotsumaru, mesmo sem o texto original em japonês, é possível inferir quantos inimigos sobraram; no exemplo 6, o qual mostra o combate entre os *youkai*-lobos junto a Yawaragi contra Zero, observa-se uma luta coletiva e não solitária; e no exemplo 9, no diálogo entre Riku e Sesshoumaru conseguimos entender com quem Riku está falando. A tipografia estilizada adotada pelo T2 que enfatiza cada emoção, tanto nos textos dos balões de diálogo quanto nas onomatopeias, também se configura em um recurso eficiente em substituir o “som”, mantendo o mesmo impacto visual e sonoro.

Em suma, os textos-fonte em inglês e espanhol, juntamente com o contexto visual das imagens, desempenharam papéis diferentes e complementares na *scanlation* de *Hanyou no Yashahime* para o português brasileiro. Cada uma dessas etapas contribuiu para que a tradução correspondesse às expectativas de um público exigente em relação à Obra. Esse processo é especialmente importante na tradução de narrativa gráfica, onde o cuidado durante a tradução e a interpretação apropriada das imagens são essenciais para manter a coerência e o impacto emocional da história.

#### 4.3.4 A influência de ser fã

Uma questão crucial nesse processo da *scanlation* é o fato de sermos fãs e possuímos conhecimento prévio da narrativa. Isso pode agregar profundidade e autenticidade à tradução de mangás por fãs, permitindo uma abordagem mais alinhada com as expectativas do público, geralmente outros/as fãs. Portanto, a familiaridade com o universo e os/as personagens é, junto aos T1, T2 e T3, outro fundamento da tradução do *corpus* aqui analisado. Essa familiaridade que nos fornece bases para captar nuances sutis na linguagem e no diálogo que muitas vezes podem não ser evidentes para

tradutores/as profissionais que não são fãs. Os *scanlators* podem entender referências culturais específicas, piadas internas e trocadilhos que seriam difíceis de traduzir sem essas pressuposições de conhecimento feitas pelo/a tradutor/a em relação ao seu público — e por isso a análise textual sob a perspectiva funcionalista proposta por Nord (2016) coincide com essa modalidade de tradução. Essas pressuposições proporcionam ferramentas valiosas para os/as *scanlators*.

No caso do *InuYasha Downs*, como dito anteriormente, são utilizados dois textos paralelos como base: a dublagem e legendagem oficiais das obras, o que nos auxilia a manter a consistência com terminologia e nomes. Por exemplo, possuímos um glossário para todos os projetos do grupo com os nomes de personagens e golpes de cada um/a deles/as de forma a manter a consistência com traduções oficiais anteriores ou até mesmo com os termos originais em japonês. Como fãs, o conhecimento profundo sobre a obra pode levar os/as *scanlators* a adotarem liberdades criativas em relação aos textos-fonte utilizados como referência. No entanto, é inegável que a maioria dos grupos de *scan* se esforça para preservar a essência e o tom do mangá, garantindo que a tradução mantenha seu estilo, humor e emoção de maneira natural.

Figura 43 - Parte do glossário do *InuYasha Downs*

Golpes			
YASHAHIME			
Personagem	Japonês	Inglês	Português
Morooha	Tenkū no Yabusuma (Tenkuu no Yabusuma)	Heavenly Arrow Barrage	Torrente (Barragem) de Flechas Celestiais
Morooha	Kōryūha (Kooryuuha)	Crimson Dragon Wave	Onda do Dragão Carmesim
Morooha	Sankon Tessō (Sankon Tessou)	Iron Reaver Soul Stealer	Garras Retalhadoras de Alma
Morooha	Hijin Tesso	?	Garras Voadoras
Morooha	Kurenai no Bakuryūha (Kurenai no Bakuryuuha)	Crimson Backlash Wave	Onda Explosiva Carmesim
Morooha	Hama no Ya	Sacred Arrow	Flecha Sagrada
Morooha	Kimerou no Ya	?	Flechas de Purificação
Morooha	Kimerou no Youki	?	Purificação do Youki
Setsuna	Senpūjin (Senpuujin)	Cyclone Burst	Explosão do Ciclone
Setsuna	Muretachi no Tsubame	Scourge of Shallows	Flagelo das Andorinhas
Setsuna	Yadoriga no Tsuki	Moon of the Resting Moth	?
Setsuna	Yukari no Tachikiri	?	Corte de Conexão
Setsuna	Sakao Toshinori Suzaku	?	Emboscada do Pássaro Flamejante
Towa	Sōryūha (Sooryuuha)	Blue Dragon Wave	Onda do Dragão Azul
Towa	Sōtō no Sōryūha (Soto no Sooryuuha)	Two-headed Sooryuuha	Dragão Azul de Duas Cabeças
Towa	Ryuusei no Soryuuha	Shooting Star Azure Drago	Estrela Cadente do Dragão Azul
Kirinmaru	Bakusaisoha	?	Lança Explosiva

Fonte: Arquivo do *InuYasha Downs*

No meu caso, por exemplo, tive contato com a obra em 2009, quando *InuYasha* era transmitido pela TV Globo. Com a interrupção da transmissão, anos depois, encontrei o anime completo em um site que disponibilizava animes com as legendas de autoria do

*fansub ShaKaw*. A partir de então, me interessei por outros animes e também por tradução de fãs. Com o anúncio de *Hanyou no Yashahime*, em 2020, conheci o *InuYasha Downs*. Nesse momento, entrei para o grupo. Assim, comecei a adquirir experiência na modalidade de legendagem, além de praticar a tradução, que eu já vinha estudando nas disciplinas do curso de Letras/Inglês e também nos grupos de pesquisa KiT e TrAce.

A tradução de mangás por *scanlation* é uma prática minuciosa influenciada pelo conhecimento prévio e motivada pelo afeto dos/as tradutores/as como fãs. Como visto anteriormente na seção 2.2, esse processo envolve várias etapas desde a obtenção das *raws* até a postagem dos capítulos prontos no site e nas redes sociais. Além disso, os textos-fonte em inglês e em espanhol, aliados com a análise do texto não-verbal, desempenham um papel importante, oferecendo pontos de referência para os *scanlators*. A junção de todos esses elementos enriquece e deixa ainda mais complexo o processo de tradução, mas é uma tentativa de prover uma experiência autêntica a cada leitor/a, seja outro/a fã ou um/a fã em potencial.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo da prática de tradução por fãs vem, aos poucos, conquistado espaço no ambiente acadêmico. A *scanlation*, especificamente, se tornou parte do cotidiano de leitores e leitoras de mangá desde o advento da internet. Normalmente disponibilizada de forma gratuita, essa prática nos conecta com quadrinhos de várias culturas e línguas. Portanto, podemos considerar que hoje o mangá, um hipergênero dos quadrinhos, se tornou um fenômeno mundial amplamente divulgado graças a esses/as fãs dedicados/as.

Ao longo desta pesquisa, foi realizado um apanhado histórico sobre o mangá, e a prática da *scanlation*, descrevendo o modo como ela opera desde os seus primórdios até os dias de hoje. Introduzimos também as contextualizações teóricas nas quais fundamentamos a nossa pesquisa: i. as estratégias pragmáticas categorizadas por Chesterman (2022), que foram adotadas para auxiliar na categorização da análise tradutória do nosso recorte; ii. a tradução indireta, prática comumente utilizada na *scanlation*; iii. a teoria funcionalista da tradução, servindo como base metodológica de análise; iv. e a influência da imagem no mangá, discutindo a importância da análise das imagens nos mangás, com enfoque na Gramática do Design Visual. Em seguida, apresentamos a obra *Hanyou no Yashahime* e os trechos coletados para análise em uma perspectiva pragmática. Por fim, discutimos a análise dos trechos com o intuito de refletir e chegar aos resultados levantados pelos objetivos e pergunta de pesquisa na introdução desta pesquisa.

Dito isso, podemos agora revisitar os objetivos de pesquisa. No que diz respeito ao objetivo geral, “de que forma foram vencidos os desafios tradutórios da *scanlation* de *Hanyou no Yashahime* para a língua portuguesa, realizada por tradução indireta de dois outros grupos de *scanlation*, um em inglês e outro em espanhol e como as imagens influenciaram nas decisões”, durante o processo tradutório de *Hanyou no Yashahime*, ao analisar os TFs, pude observar que um texto complementava o outro. Os desafios encontrados foram superados por meio de pesquisas, do conhecimento prévio que possuo sobre o universo da Obra enquanto fã e do suporte proporcionado pelo contexto imagético que compõe o mangá. A utilização do glossário, a revisão contínua e a colaboração com outras integrantes do grupo ajudaram a refinar o resultado final, na intenção de assegurar uma tradução clara e acessível ao público.

Em se tratando do primeiro objetivo específico “a) tomando como base o eixo pragmático de estratégias tradutórias listadas por Chesterman (2022), identificar e descrever como elas foram empregadas na análise da tradução para o português brasileiro pelo *InuYasha Downs*”, identificamos nos exemplos as estratégias tradutórias listadas por Chesterman (2022), cada uma foi descrita conforme a sua incidência nos exemplos e foram explicados os motivos para chegarmos a nossa percepção. Para isso, nos baseamos nos textos escritos e no texto imagético, observando também a tipografia e onomatopeias. Foi possível abordar aspectos em relação à cultura-fonte, a simplificação de frases complexas e a fluidez do texto. Além disso, essas estratégias ajudaram a identificar e solucionar desafios específicos da tradução de mangá, como a redução de textos de alguns dos exemplos, a fim de respeitar os limites impostos pelos balões de diálogos, entre outras questões.

Em relação ao segundo objetivo “b) analisar que fatores influenciaram essas escolhas tradutórias”, durante a análise, notamos que todos os textos se constituíram em suportes importantes para a realização deste trabalho. Acreditamos que, combinando as particularidades de cada um, foi possível chegar em soluções compatíveis com a narrativa da Obra e aceitas pela comunidade de fãs. O T1 trouxe uma abordagem mais estrangeirizante com a manutenção das onomatopeias em japonês e otimizou o nosso trabalho com traduções mais diretas de falas específicas; já o T2 influenciou em termos tipográficos e estéticos e na organização do grupo, além de apresentar uma tradução mais trabalhada, demonstrando atenção aos detalhes na realização da tradução do texto escrito, o que nos proporcionou mais recursos durante o processo tradutório. Com o auxílio das imagens (T3) e da tipografia diferenciada nos balões de diálogo e onomatopeias, conseguimos esclarecer alguns trechos que antes eram mais obscuros. Acreditamos ter alcançado um resultado satisfatório, conforme observado pela reação positiva dos/as fãs que acompanham o *InuYasha Downs*, visto os comentários nas redes sociais e site do grupo. As expressões faciais e a linguagem corporal dos/as personagens são fundamentais para captar o tom e a emoção de uma cena. Nas sequências de ação e movimento nos mangás, como nas cenas de luta e interações físicas entre personagens, esses elementos podem explicar o que está acontecendo na história, ainda que os diálogos estejam limitados ou faltem detalhes. Por esse motivo, o contexto imagético dos mangás é uma ferramenta fundamental para os/as *scanlators*, oferecendo um suporte visual que complementa e esclarece o texto, assim ajudando os/as tradutores/as a manter a

continuidade e a lógica e os eventos da história, mesmo quando partes do texto são vagas ou estão ausentes.

Quanto ao último objetivo, “c) demonstrar como o fato de ser fã do material em específico impacta no processo tradutório”, observamos a tendência de sermos muito meticolosos/as na tradução, pois temos um interesse pessoal em preservar a “integridade” das histórias tal qual a comunidade leitora. A familiaridade com a Obra facilita significativamente o trabalho de tradução. De acordo com a teoria funcionalista da tradução, que enfatiza a importância do propósito do texto traduzido e do seu público-alvo, essa conexão com a comunidade de leitores/as e seus feedbacks contínuos é fundamental. Eles/as nos motivam e auxiliam em possíveis ajustes, garantindo que a tradução atenda às suas expectativas.

Do ponto de vista acadêmico, a tradução realizada por fãs é uma área rica e multifacetada que oferece várias oportunidades de pesquisa e análise. Desse modo, acreditamos que esse estudo possa contribuir com a expansão de pesquisas sobre a modalidade da *scanlation* e temáticas relacionadas. Algumas possibilidades de pesquisa que podem decorrer deste estudo são: a *fandub*, a dublagem produzida por fãs e como a prática vem formando dubladores/as profissionais; uma análise de como a tradução de fãs pode afetar as decisões das editoras e distribuidoras oficiais, incluindo casos em que traduções de fãs foram adotadas oficialmente; o impacto do encerramento de sites de leitura mangás para a comunidade de fãs; as inovações trazidas pela comunidade de *scanlation* (bem como outras modalidades de tradução de fãs) que podem ser adotadas pela tradução profissional; um estudo da colaboração entre integrantes de um grupo de *scanlation*; um estudo histórico sobre a evolução da prática da *scanlation*, desde as primeiras fanzines até as modernas plataformas digitais; as consequências do uso da IA para traduções oficiais e como isso contribui para que as traduções feitas por fãs sejam mais requisitadas; uma análise de como a prática da tradução de fãs pode servir como uma experiência de aprendizagem prática para estudantes de tradução, e assim por diante.

O trabalho dos/as *scanlators* vai além de uma tarefa regular de tradução; é um esforço apaixonado para preservar a função da Obra e compartilhá-la com outros/as aficionados/as. Esse processo não só democratiza o acesso aos mangás, mas também fortalece os laços entre fãs de diferentes culturas. Além disso, a prática oferece aos/às tradutores/as a oportunidade de aprofundar seus conhecimentos linguísticos e culturais, aprimorando suas habilidades de tradução e compreensão intercultural.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Juliana de. **Tradução - Tradição: a cultura culinária austríaca no viés do funcionalismo**. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.
- ACCÁCIO, M. A. Tradução indireta: uma prática de divulgação e enriquecimento cultural. **Tradterm**, [S. l.], v. 16, p. 97-117, 2010.
- ALMENARA, Igor. O que é IRC?. **Canal Tech**, 2022. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/o-que-e-irc-1409/>>. Acesso em: 21 jan. 2024.
- AMARAL, A. R.; CARLOS, G. **Fandoms, objetos e materialidades: apontamentos iniciais para pensar os fandoms na cultura digital**. In: FELINTO, Erick; MÜLLER, Adalberto; MAIA, Alessandra. (Org.). A vida secreta dos objetos: Ecologias da Mídia. 1ed.Rio de Janeiro: Azougue, 2016, v. 1, p. 28-42.
- AMARAL, A.; SOUZA, R. V.; MONTEIRO, C. “De westeros no #vempraruá à shippagem do beijo gay na TV brasileira”. Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. **Galáxia (São Paulo)**, n. 29, p. 141–154, 2015.
- ANDERSSON, Sebastian. **Scanlation vs. Official Translation: A Case Study on Tokyo Ghoul**. University essay from Högskolan Dalarna/Institutionen för språk, litteratur och lärande, p. 31, 2022.
- ARAGÃO, S. M.; ZAVAGLIA, A. Histórias em quadrinhos: imagem e texto em tradução. **Tradterm**, [S. l.], v. 16, p. 435-463, 2010.
- AZENHA JR, J. Entrevista. **Cadernos de Tradução**. Florianópolis: UFSC, vol. 1, n. 3, pp. 437-446, 1998.
- BATISTELLA, D. Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá. **Triade: Comunicação, Cultura e Mídia**, v. 3, n. 5, p. 197-217, 2015.
- BATISTELLA, Danielly. Mangá: o jogo entre palavras e imagens. **Revista Icarahy**, n. 1, 2009.
- BERMAN, A. A retradução como espaço da tradução. **Cadernos de Tradução**, [s. l.], v. 37, n. 2, p. 261–269, 2017. Tradução: Clarissa Prado Marini, Marie-Hélène C. Torres. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ct/a/MjngmrLsrVKzVfLGnYNR6MB/?lang=pt>. Acesso em: 25 fev. 2024. Originalmente publicado em 1990.
- BERTO, R.; ALMEIDA, M. A cadeia produtiva do mangá. **Arquivos do CMD**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 193–211, 2023. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/CMD/article/view/47652>. Acesso em: 12 fev. 2024.

BRENNER, Robin E. **Understanding manga and anime**. Londres: Libraries Unlimited. 205 p, 2007.

BÜHLER, Karl. **Sprachtheorie [Theory of Language]**. Jena: Fischer, 1934.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CAMACHO, Karla. O que é crossover?. **Proddigital POP**, 2023. Disponível em: <<https://pop.proddigital.com.br/o-que-e/o-que-e-crossover>>. Acesso em: 10 jan. 2024.

CAMILOTTI, C. P.; LIBERATTI, E. DESVENDANDO OS SEGREDOS DA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE ROMÉU E JULIETA, DA TURMA DA MÔNICA. **Belas Infieis**, Brasília, Brasil, v. 1, n. 1, p. 95–112, 2012. DOI: 10.26512/belasinfeis.v1.n1.2012.11164. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfeis/article/view/11164>. Acesso em: 19 jul. 2023.

CARLOS, G. S. **Mangá**: o fenômeno comunicacional no Brasil. In: X CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL (Intercom), Blumenau, p. 1-15, 2009.

CARLOS, G. S. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil** – Mestrado em Comunicação e Linguagens – Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Curitiba, 2011.

CARVALHO, Eduardo. Astro Boy e Turma da Mônica Jovem se unem em defesa da Amazônia. **G1**, 2021. <<https://g1.globo.com/natureza/noticia/2012/01/astro-boy-e-turma-da-monica-jovem-se-unem-em-defesa-da-amazonia.html>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

CHESTERMAN, Andrew. **Memes da tradução: o disseminar de ideias na teoria da tradução**. Tradução: Monique Pfau (Coord.), Fernanda Costa, Marília Portela, Marília Santana, Nathalia Amaya Borges e Simone Salles. 1ª ed. Salvador: EDUFBA, 2022. 317 p.

CHOJU GIGA: O NOVO CURTA METRAGEM DO STUDIO GHIBLI. **Studio Ghibli Brasil**, 2016. Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/2016/03/20/choju-giga-o-novo-curta-metragem-do-studio-ghibli/>>. Acesso em: 09 abr. 2023.

CLEMENTE, Jean. Yashahime: Mangá é anunciado. **JBOX**, 2021. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2021/08/20/yashahime-manga-e-anunciado/>>. Acesso em: 15 mai. 2024.

CORDEIRO, G. de P. S. **Investigando estratégias de tradução do japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do anime One Piece**. 2020. 218 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.

COSTA, F. S. G.; SILVA, M. C. C. C. Entre a exotização e a normalização: as soluções de tradução do fansub Legendas em Série para expressões idiomáticas na série Brooklyn Nine-Nine. **Belas Infiéis**, Brasília, Brasil, v. 12, n. 1, p. 01–18, 2023. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v12.n1.2023.48707. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/48707>. Acesso em: 13 mai. 2024.

CRISPIM, Messias de Sousa. **Um Estudo Comparado entre legendas comerciais e fansubs da série “The Big Bang Theory”**. 2015. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Tradução) – Bacharelado em Tradução da Universidade Federal da Paraíba, 2015.

DEMOGRAFIAS DOS MANGÁS: O QUE É SHOUNEN, SHOUJO, SEINEN E JOSEI? | GUIA JBOX DE MANGÁ PARA INICIANTES #1. **JBOX**, 2021. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2021/04/27/demografias-de-manga-o-que-e-shounen-shoujo-seinen-e-josei-guia-jbox-de-manga-para-iniciantes-1/>>. Acesso em: 12 jun. 2023.

DÍAZ-CINTAS, J.; SÁNCHEZ, P. Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. **The Journal of specialized Translation**, v.6. 2006.

DOLLERUP, C. “Relay’ and ‘support’ translations”. In: **Translation in Context: Selected Contributions from the EST Congress, Granada, 1998**, ed. A. Chesterman, N. G. San Salvador, & Y. Gambier, John Benjamins, Amsterdam & Philadelphia, pp. 17–26, 2000.

DUARTE, Matheus Henrique; DIAS, Francieli Aparecida; FERREIRA, Helena Maria. Multimodalidade e multissemiótica no processo de produção de sentido: uma análise da GDV. **SIED: EnPED-Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância**, 2016.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FABBRETTI, M. Manga scanlation for an international readership: the role of English as a lingua franca. **The Translator**, 23:4, 456-473, 2017. DOI: 10.1080/13556509.2017.1385938

FABBRETTI, M. The Use of Translation Notes in Manga Scanlation. In: **Transcultural: A Journal of Translation and Cultural Studies**, v. 8, n. 2, 86. f., 22 nov. 2016.

FARIA, Mônica Lima de. **Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás**. 2007. 156 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade

Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

FERREIRA, E. Papel e desserviço da paráfrase em tradução. **Rascunho**. Curitiba: Letras & Livros, n. 98, ano 9, 2008.

FERRER SIMÓ, M. R. Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. **Puentes**. nº 6, p. 27-44, 2005.

FERRÉS, J.; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. **Lumina**, v. 9, n. 1, p. 1-16, 2015.

FONSECA, Jennifer. R. **O futuro é mesmo demais? Chainsaw man e como as escolhas de tradução influenciaram na interpretação da obra de Tatsuki Fujimoto**. 36 f. Trabalho de conclusão de graduação (Graduação em Letras – Português/Inglês) — Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

FONSECA, R. S. P. da. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. In: **Tradterm**, [S. l.], v. 18, p. 236-264, 2011.

FRANCO AIXELÁ, J. Itens culturais-específicos em tradução. Tradução de Mayara Matsu Marinho e Roseni Silva. **In-Traduções**, Florianópolis, vol. 5, n. 8, 2013, pp. 185-218.

GASSERUTO, Laura. **‘Magus Bride’ entra em polêmica devido ao uso de tradução com IA**. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2023/12/23/magus-bride-entra-em-polemica-devido-ao-uso-de-traducao-com-ia/>>. Acesso em: 23 dez. 2023.

GASSERUTO, Laura. O que é shounen? Shoujo? O nem sempre óbvio fenômeno da divisão demográfica dos mangás. **JBOX**, 2020. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2020/05/14/isso-e-shounen-e-shoujo-o-nem-sempre-obvio-fenomeno-da-divisao-demografica-dos-mangas/>>. Acesso em: 15 jun. 2023.

GOMES, L. M. F. **Interdiscursividade e multimodalidade na construção do sentido textual: o ensino do gênero mangá nas aulas de língua portuguesa**. 2015. 227 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

JAKOBSON, R. “Linguistics and Poetics.” In Thomas A. Senbeek (ed.) **Style in Language**. Cambridge Mass.: MIT Press, 350–77, 1960.

JENKINS, H. *et al.* **Cultura da Conexão** – Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

GONÇALVES, Diego. Antiquidades – Choujuu Jinbutsu Giga: O Primeiro Mangá da História?. **É só um desenho**, 2018. Disponível em: <<https://esoumdesenho.wordpress.com/2018/10/24/antiquidades-choujuu-jinbutsu-giga-o-primeiro-manga-da-historia/>>. Acesso em: 09 abr. 2023.

HALLIDAY, Michel. **An introduction to Functional Grammar**. 2. ed. London:

Edward Arnold, 1994.

HALLIDAY, Michel; MATTHIESSEN, Christian. **Halliday's introduction to functional grammar**. Routledge, 2004.

HANNA, Kátia; SILVA-REIS, Dennys (Org.). **A TRADUÇÃO DE QUADRINHOS NO BRASIL - PRINCÍPIOS, PRÁTICAS E PERSPECTIVAS**. 1ª. ed. SÃO PAULO: LEXIKOS EDITORA, 2020.

HIRATA, Tatiane. **Mangá: do Japão ao mundo pela prática midiática do scanlation**. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagens, Cuiabá, 2012.

ITO, Kinko. Manga in Japanese History. In: MACWILLIAMS, Mark Wheeler (Org.). **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Londres: M. E. Sharpe, p. 26-47, 2008.

KITTEL, H; FRANK, Armin. "Introduction." In: KITTEL, Harald; FRANK, Armin Paul. **Interculturality and the Historical Study of Literary Translations**, (Eds.). Berlin: Erich Schmidt Verlag, p. 3-4, 1991.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 2006 [1996].

LEE, H. K. Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. **Media, Culture & Society**, v. 36, n. 6, p. 1011-1022, 2009.

LEE, H. "Cultural consumers as "new cultural intermediaries": manga scanlators", **Arts Marketing: An International Journal**, Vol. 2 No. 2, pp. 131-143, 2012.  
<https://doi.org/10.1108/20442081211274011>

LEE, H. K. Participatory Media Fandom: A Case Study of Anime Fansubbing. **Media, Culture & Society**, 33(8), 1131–1147, 2011.

LEITÃO, R. G. de C. Estratégias na tradução de onomatopeias japonesas nos mangás: reflexões e classificação. **Tradterm, [S. l.]**, v. 16, p. 281–311, 2010.

LEITÃO, Renata. Mangás em tradução no Brasil. In: HANNA, Kátia; SILVA-REIS, Dennys (Org.). **A TRADUÇÃO DE QUADRINHOS NO BRASIL - PRINCÍPIOS, PRÁTICAS E PERSPECTIVAS**. 1ª. ed. SÃO PAULO: LEXIKOS EDITORA, 2020. p. 151-182. 433 p.

LI, W. The Complexity of Indirect Translation: Reflections on the Chinese Translation and Reception of H. C. Andersen's Tales. In: **Orbis Litterarum**. 72. 181-208. 10.1111/oli.12148. 2017.

LIBERATTI, E. L. A tradução de histórias em quadrinhos no Curso de Letras-Inglês da Universidade Estadual de Londrina. **Cadernos de Tradução**. v. 43 n. 1, 2023.

LIBERATTI, Elisângela. **Traduzindo Histórias em Quadrinhos: proposta de Unidades Didáticas com enfoque funcionalista e com base em tarefas de tradução**. 2017. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

LISTA, Mayara. Rumiko Takahashi. **Mina de HQ**, 2019. Disponível em: <<https://minadehq.com.br/rumiko-takahashi-e-sua-narrativa-ecletica/>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

LOPES, João Henrique. **Elementos do estilo mangá**. Belém: [s.n.], 2010.

LUYTEN, S. B. **Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção**. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, da INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Belo Horizonte (MG), 2003.

LUYTEN, S. B. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. 3ª ed. São Paulo: Hedra, 2011. (1ª edição publicada em 1991)

MANGÁ: O GRANDE GUIA DOS FORMATOS. **JBOX**, 2011. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2011/02/06/manga-guia-de-formatos/>>. Acesso em: 16 jun. 2023.

MARÍN-LACARTA, M. “A brief history of translations of modern and contemporary Chinese literature in Spain (1949–2009),” **1611: revista de historia de la traduccion**, vol. 6, pp. 1–7, 2012.

MELO, M. D. P. Quadrinhos e Comunicação: uma história das Histórias em Quadrinhos. **Revista FSA (Faculdade Santo Agostinho)**, v. 8, p. 10-13, 2010.

MIYAMOTO, Hirohito. Is This The First Manga?. **Google Arts & Culture**, 2020. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/story/fQUBrahtnR0FKw>>. Acesso em: 10 abr. 2023.

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

MYUNG, J. Y. Webtoon scanlation groups: foreign readership and participatory fandom of South Korean webtoons. Faculty of the Graduate School of The University of Texas at Austin, 69f, 2021.

NAGADO, Alexandre. Demon Slayer, Hokusai e a Respiração da Água. **Blog Sushi Pop**, 2023. Disponível em: <[https://www.blogsushipop.com/post/manga\\_historia](https://www.blogsushipop.com/post/manga_historia)>. Acesso em: 10 abr. 2023.

NAGADO, Alexandre. Mangá - História, evolução e influência. **Blog Sushi Pop**, 2021.

Disponível em: <[https://www.blogsushipop.com/post/manga\\_historia](https://www.blogsushipop.com/post/manga_historia)>. Acesso em: 10 abr. 2023.

NISISHIMA, Leandro. Os honoríficos japoneses: Entenda eles de uma vez por todas. **Go! Go! Nihon**, 2019. Disponível em: <<https://gogonihon.com/pt/blog/os-honorificos-japoneses-conheca-os-principais/>>. Acesso em: 27 fev. 2024.

NORD, Christiane. **Análise textual em tradução: bases teóricas, métodos e aplicação didática**. Tradução: Christiane Nord, Hutan do Céu Almeida, Juliana de Abreu, Meta Elisabeth Zipser, Michelle de Abreu Aio e Silvana Ayub Polchlopek. 1. ed. São Paulo: Coleção Transtextos, 2016. p. 1-438.

NORD, C. Translating for communicative purposes across cultural boundaries. In **Journal of Translation Studies**, 9(1), 43 – 60, 2006.

O'DONNELL, Jennifer. **Why Machine Translating Japanese Media is a BAD Idea**, 2021. Disponível em: <<https://j-entranslations.com/why-machine-translating-japanese-media-is-a-bad-idea/>>. Acesso em: 12 de fev. de 2024.

O'HAGAN, M. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. **Journal of Internationalisation and Localisation**, v.1, n.1, p. 94–121. 2009.

O'HAGAN, M. Indirect translation in game localization as a method of global circulation of digital artefacts: A socio-economic perspective. **Target. International Journal of Translation Studies**. 34. pp. 441-464, 2022.

OLIVEIRA, A. K. D. M. P. A leitura de imagens em mangás: uma análise da construção textual dentro das imagens segundo aspectos da Gramática do Design Visual. **Anais do COGITE-Colóquio sobre Gêneros & Textos**, p. 1-19, 2020.

OLIVEIRA, Dani. Por que os mangás são preto e branco?. **Mundo dos Animes**, 2021. Disponível em: <<https://mundodosanimes.com/curiosidades/por-que-os-mangas-sao-preto-e-branco/>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

PFAU, Monique; REUILLARD, Patrícia; MORINAKA, Eliza; ASSIS, Roberto; AMARAL, Vítor. Pela inserção dos Estudos da Tradução das rubricas da CAPES e do CNPq. In: Patrícia Chittoni Reuillard; Carolina Paganine; Roberto Carlos de Assis; Vitor Alevato do Amaral. (Org.). **Horizontes da Tradução: perspectivas do GTTRAD/ANPOLL**. 1ed. João Pessoa: Editora do CCTA, 2024, v. 1, p. 13-31.

PFAU, M.; SALLES, S. M. E.; COSTA, F. S. G. Traduzir teoria da tradução em uma abordagem funcionalista: o caso das estratégias tradutórias de Memes da Tradução, de Andrew Chesterman. **Rónai – Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios**, [S. l.], p. 41–58, 2022.

- PORTELA, M. P. **O/A tradutor/a em formação no contexto da pós-edição: interferências textuais e estratégias de tradução**. 2021. 85 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras/Inglês) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021.
- POSSA, Julia. Japão lança Anime Taizen, o maior banco de dados de anime do mundo. **Giz Modo**, 2022. Disponível em: <<https://gizmodo.uol.com.br/japao-lanca-anime-taizen-o-maior-banco-de-dados-de-anime-do-mundo/>>. Acesso em: 14 mai. 2023.
- PYM, A. Translation research terms: A tentative glossary for moments of perplexity and dispute. *In: Translation Research Projects 3*, ed. A. Pym, Intercultural Studies Group, Tarragona, pp. 75–110, 2011.
- RAMONE, Marcus. Que Era que era? **Universo HQ**, 2015. Disponível em: <<https://universohq.com/universo-paralelo/que-era-que-era/>>. Acesso em: 15 ago. 2024.
- RAMPANT, James. The manga polysystem: what fans want, fans get. *In: JOHNSON-WOODS, Toni (Org.). Manga: an anthology of global and cultural perspectives*. New York: Continuum, p. 221-232, 2010.
- REISS, K. & VERMEER, H. J. **Grundlagen einer allgemeinen Translationstheorie**. Tübingen, 1984.
- RIGHI, Bernardo. Conheça todos os formatos de mangás publicados. **Vida de Colecionador**, 2020. Disponível em: <<https://vidadecolecionador.com.br/materias/conheca-todos-os-formatos-de-mangas-publicados/>>. Acesso em: 10 jun. 2023.
- ROSA, A. A.; PIETA, H.; MAIA, R. B. Theoretical, methodological and terminological issues regarding indirect translation: an overview. **Special issue of Translation Studies**, [England], v. 10, n. 2. p. 113-132, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1080/14781700.2017.1285247>. Acesso em: 09 jul. 2023.
- SANTOS, J. P. L. S.; CALIL, E. Como representar onomatopeias? Um estudo em manuscritos escolares de histórias em quadrinhos escritas por alunos do 2o ano do Ensino Fundamental. **LTP**, Campinas, v. 27, n. 54, p. 74-85, 2010.
- SCHUABB, R. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. **TRADTERM**, v. 18, p. 17, 2011.
- SCHODT, Frederik. **Manga! Manga! Manga! The world of Japanese Comics**. New York: Kodansha International, 1983.
- SIGILIANO, D.; BORGES, G. Fansubbing: o diálogo entre a competência midiática e a produção dos fãs da ficção seriada. **Animus: Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Santa Maria, RS, v. 18, n. 38, p. 249-268, 2019. <https://doi.org/10.5902/2175497736067>

- SOUSA, I. F. **O fenómeno do “fansubbing” em inglês: principais normas de tradução e legendagem**. 2011. 112 f. Dissertação (Mestrado em Tradução) – Universidade de Lisboa, Lisboa, 2011.
- TOURY, G. A lesson from indirect translation. **Descriptive Translation Studies and beyond**. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins, pp. 129-146, 1995.
- VAL, Marina. Novo curta do Studio Ghibli é inspirado no mangá mais antigo do mundo. **Jovem Nerd**, 2016. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/novo-curta-do-studio-ghibli-e-inspirado-no-manga-mais-antigo-do-mundo/>>. Acesso em: 10 abr. 2023.
- VALERO-PORRAS, M. José; CASSANY, D.; Multimodality and Language Learning in a Scanlation Community. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**. Volume 212, p. 9-15, 2015.
- VAZQUEZ-CALVO, B., SHAFIROVA, L., & CASSANY, D. An overview of multimodal fan translation: fansubbing, fandubbing, fan translation of games, and scanlation. **Insights into Audiovisual and Comic Translation. Changing Perspectives on Films, Comics and Video Games**, 191–213.2019.
- VIEIRA, M. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Contemporânea**, Bahia, n. 8, p. 78-90, 2007.
- WASHBOURNE, K. Nonlinear narratives: Paths of indirect and relay Translation. **Meta: Journal des traducteurs Meta**, vol. 58, no. 3, pp. 607–625, 2013.
- WILLIAMS, J., & CHESTERMAN, A. **The Map: A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies**. 1ª. ed. Routledge, 2002.
- ULLMANN, Stephen. **Semântica: uma introdução à ciência do significado**. 2. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1964.
- YAMASHITA, Lucas da Silva. **A profissionalização de scanlations: investigação de um fenómeno tradutório**. 2023. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.
- ZIPSER, M. E.; AIO, M. DE A. Tradutor jornalista ou jornalista tradutor? A atividade tradutória enquanto representação cultural. **Gragoatá**, v. 16, n. 31, 30 dez. 2011.
- ZIPSER, M. E. **Do fato à reportagem: as diferenças de enfoque e a tradução como representação cultural**. 2002. 274 f. Tese de Doutorado (Doutorado em Língua e Literatura Alemãs) - Universidade de São Paulo, 2002.