UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

FACULDADE DE LETRAS

BACHARELADO EM LETRAS – TRADUÇÃO: INGLÊS

BEATRIZ CORRÊA OSCAR DA SILVA

NOTAS DE TRADUÇÃO EM *FAN SCANLATIONS*: UMA ANÁLISE DOS QUADRINHOS *SAINT ONII-SAN*, *I SHALL LIVE AS A PRINCE* E *MO DAO ZU SHI*

Juiz de Fora
2022

BEATRIZ CORRÊA OSCAR DA SILVA

NOTAS DE TRADUÇÃO EM *FAN SCANLATIONS*: UMA ANÁLISE DOS QUADRINHOS *SAINT ONII-SAN*, *I SHALL LIVE AS A PRINCE* E *MO DAO ZU SHI*

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para graduação no Bacharelado em Letras-Tradução: Inglês.

Orientadora: Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi

Juiz de Fora
2022

BEATRIZ CORRÊA OSCAR DA SILVA

NOTAS DE TRADUÇÃO EM *FAN SCANLATIONS*: UMA ANÁLISE DOS QUADRINHOS *SAINT ONII-SAN*, *I SHALL LIVE AS A PRINCE* E *MO DAO ZU SHI*

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para graduação no Bacharelado em Letras-Tradução: Inglês.

Aprovada em ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Villela
Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Prof. Me. Klinsman Elias da Costa
Universidade Federal de Juiz de Fora

AGRADECIMENTOS

A Deus pela minha vida e das pessoas que amo.

Aos meus pais por estarem comigo na minha trajetória e por acreditarem em mim.

Aos membros da família que estiveram comigo ao longo do meu percurso acadêmico e de vida, me apoiando e incentivando.

Aos meus amigos por serem minha segunda família, obrigada por todos esses anos de apoio e pelas alegrias e adversidades compartilhadas.

Ao meu namorado por todo o amor e companheirismo, obrigada por sempre estar disposto a me ouvir.

À minha orientadora, Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi, pela confiança quando propus mudar o tema do trabalho e pelos ensinamentos e conselhos valiosos que foram fundamentais para a realização da pesquisa.

Aos professores que me acompanharam ao longo do bacharelado e da licenciatura, seus ensinamentos foram essenciais para meu amadurecimento acadêmico e como pessoa.

Aos membros da banca examinadora, que gentilmente aceitaram participar.

À Universidade Federal de Juiz de Fora por oferecer um ensino gratuito e de qualidade.

Aos quadrinistas e suas histórias cativantes por me acompanharem desde a infância.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação.

Who cares about the crowded, broad road?
I'll walk the single-plank bridge all the night.
(*Mo Dao Zu Shi* - Mo Xiang Tong Xiu)

RESUMO

O presente trabalho tem como objeto de pesquisa as notas de tradução presentes em *scanlations* de quadrinhos asiáticos, traduções amadoras realizadas por fãs. O objetivo é entender como essas notas contribuem para a leitura dos quadrinhos e como se dá o processo tradutório levado a cabo por fãs, além de apontar suas possíveis funções na obra. Como aporte teórico, utilizamos a Teoria dos Polissistemas (EVEN-ZOHAR, 2012 [1990], 2013a [1990], 2013b [1990]), o conceito de Cultura Participativa (JENKINS, 2006, 2009, 2016) - associado à Inteligência Coletiva (LÉVY, 1997, 2007) e à *Produser* (BRUNS, 2006) - e de Voz do Tradutor (ARROJO, 2007; BARROS, 2020; BRISOLARA; REYS, 2018; HATTNHER, 1994; HERMANS, 1996, 2014; MITTMAN, 1999; VENUTI, 1995; WAQUIL, 2014). A metodologia é baseada nas categorias de paratexto elencadas por Kathryn Batchelor (2018), que são utilizadas na análise. A análise é conduzida por meio de amostras selecionadas por conveniência de obras das principais escolas asiáticas de quadrinhos: o japonês *Saint Onii-san*, o coreano *I Shall Live as a Prince* e o chinês *Mo Dao Zu Shi*. Com base na análise, consideramos que as notas de tradução contribuem para uma leitura profunda por parte do leitor de quadrinhos, que terá acesso a informações culturais, históricas e linguísticas. Além disso, entendemos a *scanlation* como uma atividade que se aproxima do mercado editorial no que tange à organização das etapas de produção, mas que se afasta dele ao permitir com que os fãs-tradutores tenham mais liberdade durante suas escolhas tradutórias.

Palavras-chave: Tradução. *Scanlation*. Paratextos. Quadrinhos Asiáticos.

ABSTRACT

The object of the present work is the translation notes present in scanlations of Asian comics, amateur translations made by fans. The goal is to understand how these notes contribute to the reading of the comics and how the translation process is carried out by fans, besides pointing out their possible functions in the work. Theoretically, we use the Polysystems Theory (EVEN-ZOHAR, 2012 [1990], 2013a [1990], 2013b [1990]), the concept of Participatory Culture (JENKINS, 2006, 2009, 2016) - associated with Collective Intelligence (LÉVY, 1997, 2007) and Produser (BRUNS, 2006) - and the Translator's Voice (ARROJO, 2007; BARROS, 2020; BRISOLARA; REYS, 2018; HATTNHER, 1994; HERMANS, 1996, 2014; MITTMAN, 1999; VENUTI, 1995; WAQUIL, 2014). The methodology is based on the categories of paratext listed by Kathryn Batchelor (2018), which are used in the analysis. The analysis is carried out through convenience sampling of works from the main Asian schools of comics: the Japanese Saint Onii-san, the Korean I Shall Live as a Prince and the Chinese Mo Dao Zu Shi. Based on the analysis, we consider that translation notes can contribute so the comic book reader can perform a deep reading, they will have access to cultural, historical and linguistic information. Furthermore, we perceive scanlation as an activity that is close to the publishing market in what concerns the organization of the production steps, but that departs from it by allowing the fan-translators more freedom during their translation choices.

Keywords: Translation. Scanlation. Paratexts. Asian Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gráfico com o total de vendas de mangás em 2019 no Japão, na América do Norte e na França 14
Figura 2 - *Chojugiga* 15
Figura 3 - *Denshin Kaishu Hokusai Manga*, de Hokusai Katsushika, 1819 16
Figura 4 - Expressões encontradas no *manpu* 25
Figura 5 - Tipos de balões encontrados em mangá, *Giga Town Manpu Zufu*, 2018 . 25
Figura 6 - Onomatopeia *shin* no mangá *Ryūjinnuma*, de Ishinomori Shoutaro, 196126
Figura 7- “Imitando os Outros” de Lee Do Yeong, 1909 28
Figura 8 - Trecho da adaptação de 1982 do filme *The Empire Strikes Back* (*Diguo Fanjizhan*) 34
Figura 9 - Excerto do quadrinho *Wangxiansheng* 36
Figura 10 - *Annarasumanara* de Ha Il-Kwon 43
Figura 11 - Versão impressa de *A Neighbor* de Kang P’ul 44
Figura 12 - Versão impressa de *A Lighting Shop* de Kang P’ul 45
Figura 13 - Página inicial de *My Royal Awakening* na Lezhin 48
Figura 14 - Página inicial de *Annarasumanar*a no aplicativo *Webtoon* 49
Figura 15 - Página inicial da *scanlation* feita pela *Underland Scans* 54
Figura 16 - Aviso de recrutamento de tradutores coreanos do grupo *Bucci Gang* 54
Figura 17 - Capa do primeiro volume japonês de *Saint Onii-san* 57
Figura 18 - Pôster da primeira temporada da web série 58
Figura 19 - Pôster do filme de animação 58
Figura 20 - Capa coreana de *My Royal Awakening* 59
Figura 21 - Capa do primeiro volume do manhua de *Mo Dao Zu Shi* 60
Figuras 22 – Capa do *audiodrama* chinês 61
Figura 23 - Pôster da segunda temporada do *donghua* 62
Figura 24 - Pôster de *Mo Dao Zu Shi Q* 62
Figura 25 - Pôster da série *The Untamed* 63
Figura 26 - Pôster do jogo *The Untamed* 63
Figura 27 - Representação gráfica da Teoria dos Polissistemas 67
Figura 28 - Trechos do capítulo 176 de *Mo Dao Zu Shi* 102
Figura 29 - Trecho do capítulo 237 de *Mo Dao Zu Shi* 103
Figura 30 - Trecho do capítulo 20 de *Mo Dao Zu Shi* 104
Figura 31- Divulgação da tradução da *web novel Mo Dao Zu Shi* 105
Figura 32 - Divulgação do lançamento oficial do livro nos EUA (à esquerda) e da terceira temporada do donghua na China (à direita) 106
Figura 33 - Trecho do capítulo 69 de *I Shall Live as a Prince* 107
Figura 34 - Trecho do capítulo 18 de *Saint Onii-san* 108
Figura 35 - Trecho do capítulo 9 de *Mo Dao Zu Shi* 109
Figura 36 - Trecho do capítulo 160 de *Mo Dao Zu Shi* 110
Figura 37 - Trecho do capítulo 40 de *I Shall Live as a Prince* 111
Figura 38 - Trecho do capítulo 12 de *I Shall Live as a Prince* 113

Figura 39 - Trecho do capítulo 21 de *Saint Onii-san* 114
Figura 40 - Trecho do capítulo 25 de *Saint Onii-san* 115
Figura 41 - Trecho do capítulo 7 de *Saint Onii-san* 115
Figura 42 - Trecho do capítulo 10 de *I Shall Live as a Prince* 115
Figura 43 - Trecho do capítulo 52 de *I Shall Live as a Prince* 115
Figura 44 – Trecho do capítulo 47 de *I Shall Live as a Prince* 115
Figura 45 - Trecho do capítulo 175 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 46 - Trecho do capítulo 170 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 47 - Trecho do capítulo 258 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 48 - Aviso aos leitores 115
Figura 49 - Sugestão aos leitores 115
Figura 50 - Lembrete aos leitores 115
Figura 51 - Trecho do capítulo 52 de *Saint Onii-san* 115
Figura 52 - Trecho do capítulo 16 de *I Shall Live as a Prince* 115
Figura 53 - Trecho do capítulo 82 de *I Shall Live as a Prince* 115
Figura 54 -Trecho do capítulo 85 de *I Shall Live as a Prince* 115
Figura 55 - Trecho do capítulo 167 de *Mo Dao Zu Sh*i 115
Figura 56 - Trecho do capítulo 251 de *Mo Dao Zu Sh*i 115
Figura 57 - Trecho do capítulo 60 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 58 - Trecho do capítulo 246 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 59 - Trecho do capítulo 171 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 60 - Trecho do capítulo 173 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 61- Trecho do capítulo 237 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 62 - Trecho do capítulo 240 de *Mo Dao Zu Shi* 115
Figura 63 - Trecho do capítulo 216 de *Mo Dao Zu Sh*i 115
Figura 64 - Trecho do capítulo 81 de *I Shall Live as a Prince* 115
Figura 65 - Trecho do capítulo 83 de *I Shall Live as a Prince* 115

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11
1 AS NOTAS DE TRADUTORES AMADORES DE QUADRINHOS ASIÁTICOS 13
1.1 OS QUADRINHOS ASIÁTICOS 13
1.1.1 *Panorama histórico das principais escolas asiáticas quadrinhos* 13
1.1.2 *Quadrinhos online* 42
1.2 FÃS QUE TRADUZEM: *SCANLATION* 52
1.3 AS OBRAS 57
2 APORTE TEÓRICO 66
2.1 A TEORIA DOS POLISSITEMAS 66
2.2 A CULTURA PARTICIPATIVA E OS QUADRINHOS ASIÁTICOS 74
2.3 A VOZ DO TRADUTOR 86
3 METODOLOGIA E ANÁLISE 94
3.1 PARATEXTO E NOTAS 95
3.2 ANÁLISE 102
3.2.1 *Autorreferencial* 103
3.2.2 *Avaliativa* 103
3.2.3 *Comercial* 105
3.2.4 *Hermenêutica* 108
3.2.5 *Ideológica* 112
3.2.6 *Informativa* 114
3.2.7 *Instrutiva operacional* 123
3.2.8 *Meta-comunicativa* 125
3.3 CONCLUSÕES DA ANÁLISE 132
CONSIDERAÇÕES FINAIS 142
REFERÊNCIAS 143

INTRODUÇÃO

Os quadrinhos asiáticos têm ganhado visibilidade mundial nas últimas décadas, criando seu próprio espaço no mercado editorial. As escolas japonesa, coreana e chinesa de quadrinhos são grandes representantes dessa arte que combina imagem e texto, engajando uma multidão de fãs apaixonados pelas histórias cativantes que saem das páginas das obras. Vários dos fãs participam ativamente da recepção desses quadrinhos, atuando como tradutores e editores e disponibilizando sua produção para outros fãs que não falam japonês, mandarim ou coreano. Isso garante a geração de um número significativo de produções gratuitas, produzidas visando fazer com que mais pessoas tenham acesso a essas histórias. Para guiar o leitor e interagir com ele, de certa forma, durante a leitura, os responsáveis pelas traduções inserem diversas notas ao longo dos capítulos, esclarecendo questões culturais, históricas e linguísticas, além de expor suas próprias visões e opiniões com relação às obras. A essa produção amadora feita por fãs dá-se o nome de *fan scanlation*, doravante *scanlation*[1].

Essa atividade realizada no ambiente digital impacta o *fandom*[2], comunidade de fãs, ao aumentar o número de seus membros, já que a globalização e a internet possibilitam com que pessoas de diferentes partes do mundo tenham contato umas com as outras e, consequentemente, com as obras traduzidas e disponibilizadas via *web*. Além disso, o mercado editorial também é atravessado pela atividade, considerando que a influência e o engajamento dos fãs geram impacto no mercado internacional, seja na escolha dos títulos ou nas estratégias adotadas pelos tradutores profissionais que prestam serviços às editoras.

Consideramos, então, relevante o enfoque em tal prática para os Estudos da Tradução, pois os procedimentos adotados pelos fãs-tradutores têm impactado os leitores de quadrinhos asiáticos, suscitando certas expectativas com relação às posturas tradutórias adotadas, e as traduções oficiais, influenciando o *modus operandi* das editoras com relação às traduções. Visando contribuir, tomaremos as notas de tradução, elementos paratextuais, provindas de *scanlations* como objeto da pesquisa. No presente trabalho, analisaremos as categorias de paratexto, considerando sua

---

[1] Prática que envolve a digitalização, tradução, edição e distribuição online de quadrinhos asiáticos (ver 1.2).
[2] Palavra composta pelos termos *fan* (fã) e *kingdom* (reino).

função, elencadas por Kathryn Batchelor em seu livro *Translation and Paratexts* (2018). Para isso, serão utilizadas amostras recolhidas por conveniência de um quadrinho japonês, *Saint Onii-san* (2006-), um coreano, *I Shall Live as a Prince* (2020-2022), e um chinês, *Mo Dao Zu Shi* (2017-2022). O objetivo geral da análise, então, será entender como as notas de tradução contribuem para a leitura dos quadrinhos e como se dá o processo tradutório executado por fãs, além de apontar algumas de suas possíveis funções nas obras.

Visando cumprir esse objetivo, no primeiro capítulo, faremos um breve histórico dos quadrinhos japoneses, coreanos e chineses, além do detalhamento desses na era digital. Em seguida, descreveremos as principais características das comunidades de fãs e suas traduções, focando na prática de *scanlation*. Por fim, apresentaremos as obras a serem utilizadas na análise, destacando seus enredos e adaptações para outras mídias.

O segundo capítulo tratará do aporte teórico, abrangendo três pressupostos que contribuirão para o desenvolvimento da pesquisa. Primeiramente, abordaremos a Teoria dos Polissistemas, de Even-Zohar, desenvolvida nos anos 1970 e baseada no Formalismo Russo e no Estruturalismo Tcheco. Isso será feito com base nos seguintes textos do autor: *A Teoria dos Polissistemas* (2013a [1990]), *O Sistema Literário* (2013b [1990]) e *A Posição da Literatura Traduzida no Polissistema Literário* (2012 [1990]). Depois, trataremos do conceito de *Cultura Participativa* conforme discutido por Henry Jenkins (2006, 2009, 2016), associando-o aos conceitos de *Inteligência Coletiva*, de Pierre Lévy (1997, 2007), e à *Produser*, de Axel Bruns (2006). Finalmente, discorreremos sobre a Voz do Tradutor à luz de diversos autores que versaram sobre o tema: Arrojo (2007), Barros (2020), Brisolara e Reys (2018), Hattnher (1994), Hermans (1996, 2014), Mittman (1999), Venuti (1995) e Waquil (2014).

O terceiro e último capítulo corresponderá à metodologia e à análise: serão analisadas oito das dezesseis categorias de paratexto apresentadas por Batchelor (2018) através de amostras de notas de tradução selecionadas de três quadrinhos asiáticos, um de cada uma das principais escolas asiáticas de quadrinhos.

1) AS NOTAS DE TRADUTORES AMADORES DE QUADRINHOS ASIÁTICOS

Neste capítulo, apresentaremos, na seção 1.1, um breve histórico das principais escolas de quadrinhos asiáticos: a japonesa, a coreana e a chinesa. Apresentaremos também algumas informações sobre os mangás digitais e as principais características dos quadrinhos conhecidos como *webtoons*, que são criados para o ambiente virtual, sendo lidos online. Já no item 1.2, abordaremos a prática de *scanlation* e as obras analisadas no capítulo 3.

1.1) OS QUADRINHOS ASIÁTICOS

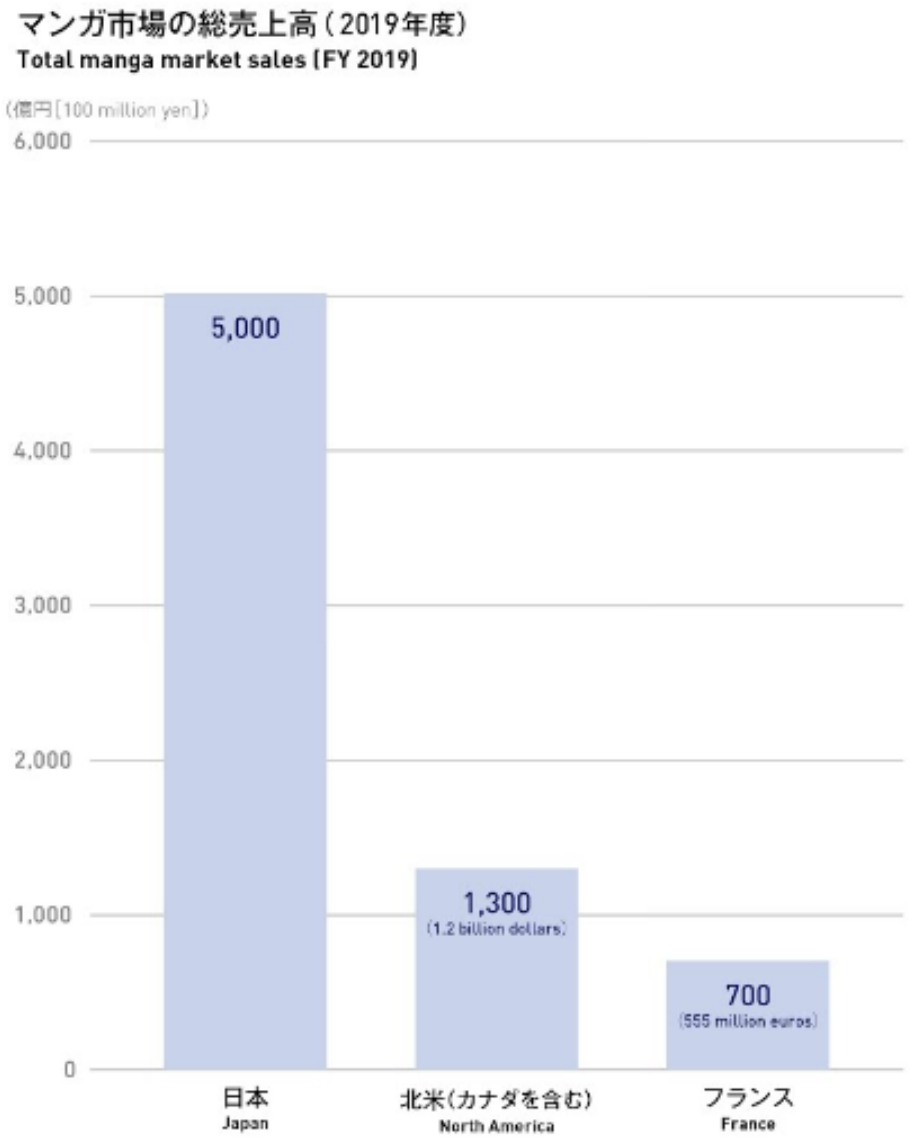
Apresentaremos nesta seção as três principais escolas asiáticas de quadrinhos, destacando suas particularidades e história.

1.1.1) Panorama histórico das principais escolas asiáticas quadrinhos

O processo tradutório foca em como as particularidades de uma obra são relevantes para o desenvolvimento da narrativa. Por isso, faremos um breve histórico dos quadrinhos japoneses, coreanos e chineses, visando entender melhor seus contextos de produção e como esses culminaram na exportação para outros países, o que fomentou a necessidade de as obras serem traduzidas.

Os mangás são histórias em quadrinhos produzidas no Japão que constituem um mercado imenso e lucrativo tanto no país de origem quanto em outros países. Esse fenômeno é observável, por exemplo, na contagem de vendas dos mangás no Japão, na América do Norte e na França, em 2019, ultrapassando a marca de seis bilhões de dólares em vendas.

Figura 1 – Gráfico com o total de vendas de mangás no Japão, na América do Norte e na França em 2019



Fonte: *Bijutsu Shuppan-sha* (2020)[3]

A obra precursora dos mangás foi *Chojugiga*, produzida pelo sacerdote Toba (1053-1140) no início do século XII. Trata-se de uma série de ilustrações monocromáticas reunidas em quatro pergaminhos, tipo de arte vinda da China, retratando animais antropomorfizados como forma de ironizar monges budistas. A maioria dos primeiros pergaminhos ilustrados japoneses tinham temas religiosos.

[3] Disponível em: https://artsandculture.google.com/asset/total-manga-market sales%EF%BC%88fy2019%EF%BC%89/cwG0ce6SPPI6AQ. Acesso em: 10 dez. 2022.

Seguindo essa temática, na metade do século XVII, surgiram as *zenga* (imagens zen), que serviam como ajuda espiritual para os artistas. Ambos os tipos de arte eram voltados para as camadas altas da sociedade, no entanto, o resto da população também ansiava por fontes de entretenimento, assim, surgiram as *Otsu-e* (imagens de Otsu), feitas em forma de amuleto para viajantes e vendidas próximo à cidade de Otsu.

Figura 2 - *Chojugiga*

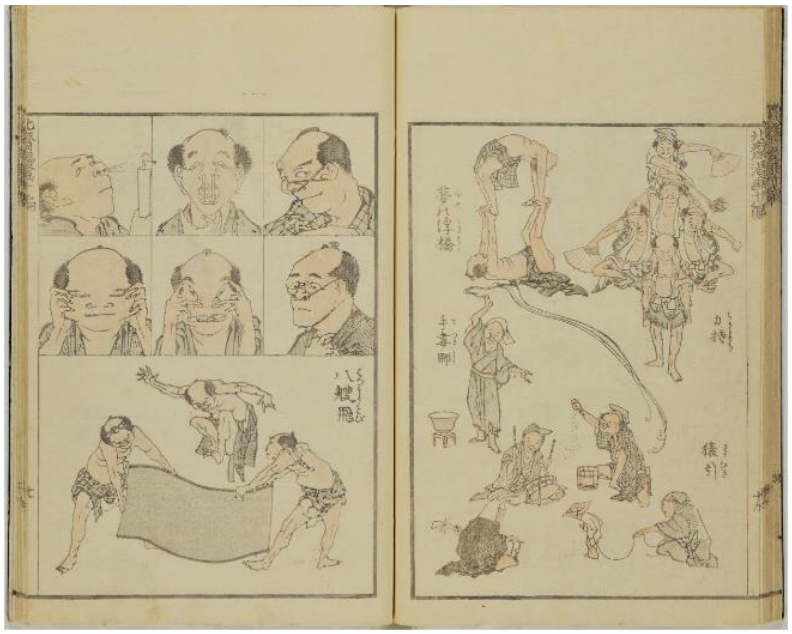
Fonte*: The Physiological Society of Japan* (20?)[4]

Com o início da produção em massa de gravuras em madeira, as ilustrações conhecidas como *ukiyo-e* (imagens do mundo flutuante) se tornaram as mais populares. Inicialmente, eram monocromáticas e retratavam as mulheres e os homens exuberantes de Yoshiwara, distrito vermelho da cidade de Edo (atual Tóquio). Depois, passaram a retratar prazeres e passatempos, como ídolos do teatro Kabuki e contos históricos, com múltiplas cores, sendo compilados em livros. Vários desses artistas produziram *shunga* (imagens da primavera), gravuras eróticas que retratavam relações sexuais. Foi o artista de *ukiyo-e* Hokusai Katsushika (1760-1849), criador da renomada obra *A Grande Onda de Kanagawa*, quem cunhou o termo mangá[5] ao publicar a obra em quinze volumes intitulada *Hokusai manga* de 1814 a 1878. Nela, são visíveis as críticas que faz às condições sociais da Era Tenpo (1830-1844), caracterizada pela fome, altos preços e revoltas populares (BOUISSOU, 2010; GRAVETT, 2004; ITO, 2008; SCHODT, 1983).

[4] Disponível em: http://int.physiology.jp/en/choju-giga/. Acesso em: 10 dez. 2022.

[5] Hokusai é frequentemente creditado por estudiosos como o responsável pela criação do termo mangá, no entanto, Bouissou (2010) fornece uma perspectiva diferente ao propor que o termo já estava em voga desde o final do século XVIII. Já Miyamoto (2020) afirma que o termo é de origem chinesa e era usado inicialmente para denominar o pássaro colhereiro e tinha a pronúncia de *mankaku* em vez de *manga*.

Figura 3 - *Denshin Kaishu Hokusai Manga*, de Hokusai Katsushika, 1819



Fonte: *The Trustees of the British Museum* (2020)[6]

Outro tipo de arte surgiu em sequência, muito popular no fim do século XVIII, os *kibyoshi*, livretos que continham gravuras monocromáticas, legendas que contavam histórias de cunho humorístico e capas amarelas.

Houve uma grande revolução em vários aspectos da vida dos japoneses, incluindo a arte, a partir de 1853, quando o comodoro Matthew C. Perry e uma frota armada representando os EUA levaram o Japão a acabar com seu isolamento autoimposto, passando de um império feudal para uma nação moderna industrializada. Durante esse período, dois estrangeiros introduziram os quadrinhos em estilo europeu ao Japão, o britânico Charles Wirgman (1835-1891) e o francês George Bigot (1860-1927). Wirgman se mudou para o Japão em 1857 e trabalhou como correspondente do *Illustrated London News*. Em 1862, ele criou e publicou uma revista de humor em estilo britânico, *The Japan Punch*, composta por textos e quadrinhos do próprio artista, direcionada à comunidade estrangeira de Yokohama. Já George Bigot chegou ao Japão em 1882 para ensinar arte e, em 1887, criou uma revista denominada *Tôbaé*, em homenagem ao sacerdote Toba, para a qual produziu quadrinhos que satirizavam a sociedade e o governo japonês. Apesar de suas revistas

[6] Disponível em: https://artsandculture.google.com/asset/hokusai-katsushika-denshin-kaishu-hokusai-manga-vol-10/lgEKTzNmKYxgiA. Acesso em: 10 dez. 2022.

não terem como público-alvo o povo japonês, Wirgman e Bigot influenciaram fortemente muitos artistas japoneses ao introduzirem técnicas europeias de perspectiva, anatomia e sombreamento, além do uso de balões de fala (pelo britânico) e da criação de um padrão narrativo ao organizar as artes em sequência (pelo francês).

Além da influência dos europeus citados acima, os japoneses adquiriram dos ocidentais novas tecnologias de impressão, mais eficientes que as gravuras em madeira, que consumiam muito tempo e eram dispendiosas. Dentre as tecnologias introduzidas pode-se citar: zincogravura, litografia e fotogravura, o que realmente tornou os quadrinhos uma mídia das massas.

De posse das influências europeias e das novas tecnologias de impressão, os japoneses começaram a publicar suas próprias revistas de humor e jornais diários, seguindo os moldes do ocidente, e os artistas passaram a usar canetas em vez de pincéis. A revista de humor mais famosa, nessa época, era a *Marumaru Chimbun*, publicada em 1887. Ela incorporava piadas e trocadilhos japoneses, mas os desenhos eram feitos no estilo britânico e as legendas eram em inglês e japonês.

No final do século XIX, os japoneses voltaram seu olhar para os EUA, onde o cartunista Joseph Pulitzer, no jornal *New York World*, experimentava o uso de cores nos suplementos de domingo e produzia quadrinhos sequenciais e com balões de fala. Nesse período, dois dos cartunistas mais famosos do Japão, Rakuten Kitazawa (1876-1955) e Ippei Okamoto (1886-1948), ajudaram a popularizar e a adaptar quadrinhos e tirinhas americanas. Kitazawa aprendeu as técnicas de quadrinhos ocidentais e usou-as nos seus trabalhos, o que é perceptível pelo uso de linhas firmes e pela atenção à anatomia e perspectiva. Ele criou, em 1902, o primeiro quadrinho japonês serializado e com personagens regulares chamado de *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (Tagosaku e Mokube Turistando em Tóquio), que foi publicado no suplemento dominical *Jiji Manga*, o primeiro suplemento a utilizar o termo mangá. Já Okamoto trabalhou durante muito tempo para o jornal *Asahi*, desenhando quadrinhos de cunho social e político, além de ter ajudado a popularizar a profissão cartunista-jornalista.

Nos anos 1920, um número considerável de artistas japoneses realizou viagens internacionais, sendo frequentemente para os EUA. Várias tirinhas americanas foram traduzidas e serializadas no Japão, como *Polly and Her Pals* (1912), de Cliff Sterret, *Mutt and Jeff* (1907), de Bud Fisher, *Happy Hooligan* (1900), de Fred Hopper, e *Felix*

the Cat (1919), de Pat Sullivan. Quando a obra *Bringing Up Father* (1913), de George McManus, começou a ser serializada no Japão, os jornais japoneses perceberam o poder que as tirinhas tinham de atrair leitores, então, começaram a contratar artistas japoneses para desenharem no estilo americano. Mais tarde, apareceram também as primeiras tirinhas serializadas para o público infantil nos jornais, como *Sho-chan no Boken* (As Aventuras da Pequena Sho), publicada de 1923 a 1924, de Katsuichi Kabashima (1888-1965), que usava balões de fala. O artista Shigeo Miyao (1902-1982) pode ser citado como um dos primeiros profissionais a se especializar em quadrinhos infantis, como por exemplo, sua obra *Dango Kushike Manyuki*. Nessa mesma década, artistas como Saseo Ono (1905-1954) e Hisara Tanaka (1891-1974) ilustraram a sociedade progressista decadente encontrada nas cafeterias, bares e teatros de Tóquio. Ono ganhou fama com suas ilustrações eróticas, produzindo um tipo de arte que veio a ser chamada de *ero-guro-nansensu* (erótica, grotesca e sem sentido), precursora dos quadrinhos eróticos e das *gag strips* para adultos. Havia também os artistas marxistas, que iam na contramão do sistema, como Masamu Yanase (1900-1945), que retratava trabalhadores esguios e chefes gordos. Artistas como Yanase frequentemente eram detidos e, às vezes, torturados.

No final dos anos 1920 e inícios dos anos 1930, o governo encontrou um meio de controlar aqueles que tinham ideias subversivas ao intimidar artistas e editores. Revistas foram forçadas a fechar e a aplicar uma autocensura e editores que não acatavam eram detidos, ficando conhecidos como “editores da prisão”. A perseguição, assim, incentivou os artistas a trabalharem em gêneros mais seguros, gerando um *boom* nos quadrinhos infantis e para adultos.

Já nos anos 1930, revistas mensais voltadas para o público infanto-juvenil passaram a incluir quadrinhos serializados mais longos, com cerca de vinte páginas. Dentre elas é possível destacar a *Shounen Club*, para garotos, a *Shoujo Club,* para garotas*,* e a *Younen Club*, para crianças pequenas, da editora *Kodansha*. Os quadrinhos encontrados nessas revistas eram predominantemente moralistas e os voltadas para meninos enfatizavam valores tradicionais de lealdade, bravura e força. Quando as histórias eram compiladas, seu formato de publicação era de um livro encadernado bonito, em capa dura e de aproximadamente 150 páginas, colorido (comum nos quadrinhos do período) e vendido com capas de papel cartão sofisticadas.

Com o início da Segunda Guerra Mundial, a produção de quadrinhos consistia basicamente em propagandas a serem usadas contra as tropas inimigas. Apenas uma revista, *Manga*, cujo editor era Hidezo Kondo (1908-1979), continuou ativa durante esse período, devido ao pouco fornecimento de papel, e seus quadrinhos vilanizavam o inimigo. Os artistas que não cooperavam eram punidos com detenção preventiva, proibidos de publicar e condenados ao ostracismo social, enquanto aqueles que cooperavam recebiam suporte da comunidade. Vários artistas que anteriormente criticaram o governo passaram a oferecer suporte aos militares. Isso levou ao surgimento do gênero de quadrinhos conhecido como *zosan manga* (quadrinhos de produção), que focavam na área industrial e almejavam aumentar a produtividade das indústrias. Em 1940, organizações foram criadas com suporte do governo para unificar o trabalho dos mangakás dentro de uma política oficial. Com o objetivo de causar discórdia e rebaixar a moral das tropas americanas, britânicas, australianas e neozelandesas, muitos mangakás tiveram que desenhar quadrinhos erótico-pornográficos para fazer com que os soldados solitários duvidassem da fidelidade de suas esposas, o que, em tese, diminuiria sua eficiência em combate. Alguns desses artistas mudaram radicalmente seus estilos para agradar ao gosto americano. Outros foram enviados para zonas de guerra para produzirem relatórios para o público em casa, folhetos de propaganda para a população local e folhetos para serem jogados nas linhas inimigas.

O mangaká Taro Yashima (1908-1994) foi o único artista japonês esquerdista a encontrar uma forma de continuar uma resistência aberta ao militarismo japonês. Em 1933, após um período de encarceramento e tortura, Yashima se mudou para os EUA, onde ofereceu seus serviços ao exército americano no início da guerra. Ele criou uma tirinha chamada *Unganaizo* (O Soldado Sem Sorte), que se mostrou eficaz como propaganda dos Aliados, cujos folhetos iniciais não tinham obtido sucesso. A eficácia ficou clara quando a tirinha foi achada nos corpos de vários soldados japoneses mortos.

Os mangás só voltaram a prosperar no Japão ao final da guerra, depois de sua rendição em agosto de 1945. Apesar disso, a censura ainda perdurou durante alguns anos devido à ocupação do país pelas Forças Aliadas, de 1945 a 1952, mas ainda assim permitia mais liberdade do que antes e isso resultou em um aumento na produtividade dos artistas. Nesse momento, os quadrinhos políticos saem de foco e ganham destaque aqueles centrados na família, os quais possuíam um estilo muito

semelhante, apesar de serem produzidos por artistas diferentes. Dentre eles, o grande sucesso foi *Sazae-san*, de Machiko Hasegawa (1920-1992), publicado de 1946 a 1974 no jornal *Asahi* e protagonizado pela jovem que dá título ao quadrinho pertencente ao gênero *yonkoma*. Nesse período, houve o reaparecimento dos quadrinhos e o *boom* de obras de ficção científica. Obras em inglês, banidas durante a Segunda Guerra, passaram a constituir essas narrativas. Um marco foi o surgimento das *kami-shibai* (peças de papel), que consistiam em contações de histórias ilustradas em ambiente aberto, com temática humorística e sobre fantasmas. Contudo, elas perderam popularidade com a chegada e a popularização da TV no Japão. Muitas dessas histórias se tornaram quadrinhos posteriormente, já que vários dos artistas de *kami-shibai* passaram a trabalhar com quadrinhos.

Ainda no período pós-guerra, surgiu um novo tipo de mangá, conhecido como *akahon*, mangás consideravelmente baratos, com capas em tinta vermelha, vendidos na rua e publicados por pequenas empresas de Osaka. Uma das publicações mais relevantes nesse formato foi *Shintakarajima* (A Nova Ilha do Tesouro), de 1947, que vendeu mais de 400 mil cópias e cujo autor é conhecido como o “Deus do mangá”: Osamu Tezuka (1928-1989). A publicação marcou o surgimento do *kindai manga* (mangá moderno) e Tezuka revolucionou o mundo dos quadrinhos japoneses, trazendo perspectivas inovadoras e dinâmicas. Ele teve como inspiração os filmes, principalmente as animações de Walt Disney e Max Fleischer; a companhia de teatro Takarazuka, composta exclusivamente por mulheres; e diversos quadrinhos, incluindo os americanos. O mangaká aplicava técnicas cinematográficas em suas obras, de forma a explorar ao máximo as possibilidades de enriquecer suas narrativas. A inspiração para essas técnicas pode ser explicada, segundo Gravett (2004), pelo fato de que, com a ocupação americana, vários filmes ocidentais estrearam no país e se transformaram em uma febre nacional. A preocupação de Tezuka em criar enredos bem trabalhados e mais extensos sucedeu um novo gênero de mangá, conhecido como quadrinho de história. Em 1954, o artista se mudou para Tóquio buscando impulsionar sua carreira, já que a indústria agora estava centrada na capital japonesa. Sua mudança para o prédio Tokiwaso atraiu outros artistas que desejavam seguir seus passos e que posteriormente se tornaram grandes nomes da indústria dos quadrinhos japonesa, como a dupla Fujio Fujiko, composta por Hiroshi Fujimoto (1933-1996) e Motoo Abiko (1934-2022). Os gêneros em que Tezuka se aventurou foram dos mais diversos: romance para meninas, ficção científica, histórias de detetive e adaptações

de obras clássicas como *Crime e Castigo* do escritor russo Fiódor Dostoiévski. Além de criador de quadrinhos, Tezuka era produtor de animações e fez história na televisão japonesa com sua obra *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*), que foi convertida na primeira série de televisão animada japonesa, em 1963, e com *Jungle Taitei* (O Imperador da Selva), em 1965, que foi transformada na primeira série de televisão animada japonesa a ser exibida em cores (GRAVETT, 2004; PHILLIPPS, 2008; SCHODT, 1983).

Outro momento importante em Osaka para a história dos quadrinhos japoneses foi o surgimento das *kashibonya*, locadoras de quadrinhos nos moldes das videolocadoras dos anos 2000. Muitas das obras oferecidas eram produzidas especificamente para esses locais e podiam ser alugadas por preços muito atrativos. Os artistas que as produziam passaram a adotar um estilo mais maduro voltado para adultos. Foi assim que surgiu o gênero *gekiga*, que significa imagens dramáticas. O termo foi cunhado pelo artista Yoshihiro Tatsumi (1935-2015), em 1957, e impulsionou o crescimento desse gênero. Com o rápido avanço da economia e aumento do padrão de vida de grande parte da população japonesa, o mercado de locadoras de quadrinhos colapsou, já que agora os consumidores tinham condição de comprar as revistas e obras encadernadas, não precisando mais alugá-las.

Com o cessar das proibições em 1950, pelo General MacArthur, o Japão vivenciou um momento de popularização dos esportes e, consequentemente, nos mangás sobre eles. O gênero é atualmente o mais popular e consistente nos quadrinhos para meninos e homens adultos, seja do basquete ao baseball, do boxe ao futebol, da competição automobilística ao ping pong. A influência desse gênero é facilmente exemplificada pela obra *Captain Tsubasa,* de Yoichi Takahashi (1960-), que popularizou o futebol através da jornada de seu protagonista. Outros títulos relevantes do gênero são *Ashita no Jo*, *Kyojin no Hoshi*, *Haikyuu!!*, *Ping Pong* e *Slum Dunk*.

De volta a Tóquio, em 1959, a editora *Kodansha* definiu uma nova forma de publicar mangás com a criação da revista *Shounen Magazine*, publicada em formato semanal, totalmente voltada para os mangás e com o expressivo número de 300 páginas. É importante lembrar que, antes disso, os mangás eram publicados em revistas em formato mensal, cujo conteúdo não incluía apenas quadrinhos. Essa mudança no período de publicação gerou uma carga alta de trabalho para os artistas, que tiveram a quantidade de trabalho multiplicada por quatro semanas. A partir desse

ano, também houve um rápido crescimento da indústria de quadrinhos, devido ao bom momento da economia e ao aumento da audiência, correspondendo à geração *baby-boom* que chegava à idade ideal para ler os mangás.

Nos anos 1960, a indústria de quadrinhos chegou a sua configuração atual, em que as editoras se concentram predominantemente na cidade de Tóquio; a indústria televisiva está intimamente ligada aos quadrinhos, vide o fato de boa parte das animações japonesas serem adaptações de mangás; e os capítulos das histórias são compilados em volumes conhecidos como *tankobon*, que são a principal fonte de lucro das editoras, já que as revistas são extremamente baratas e servem para captar leitores que potencialmente gostarão tanto de uma ou algumas obras que irão querer colecioná-las depois.

Antes dessa década, já existiam revistas com quadrinhos voltados para meninas, os mangás *shoujo*, porém eles eram feitos por homens, que produziam aquilo que achavam que as garotas queriam ler. Osamu Tezuka foi um dos homens que produziu nesse meio, com seu sucesso *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro), de 1953, publicado na *Shoujo Club*. A personagem principal, Safiri, pode ser considerada um protótipo do gênero garota mágica (*mahou shoujo*). Outros autores que contribuíram para as histórias com garotas mágicas foram Fujio Akatsuka (1935-2008) e Mitsuteru Yokoyama (1934-2004). No entanto, os grandes nomes do gênero são Naoko Takeuchi (1967-), autora de *Sailor Moon*, e o grupo CLAMP (1987-), responsável por *Sakura Card Captor*. Com a chegada dos anos 1960, as mulheres invadiram o gênero e, a partir dos anos 1970 até hoje, se tornaram a maioria dos autores de *shoujo*. Vale destacar cinco das autoras que foram muito importantes para esse fenômeno: Moto Hagio (1949-), Riyoko Ikeda (1947-), Yumiko Oshima (1947-), Keiko Takemiya (1950-) e Riyoko Yamagishi (1947-), conhecidas como “As Magníficas 24”, devido a algumas mangakás associadas a esse termo terem nascido no ano 24 da Era Showa (1926-1989), correspondente ao ano de 1949. Essa geração transformou o estilo dos mangás *shoujo* ao quebrarem as barreiras dos quadros, através de simbolismos, como flores, olhos grandes, brilhantes e expressivos, afinal, os olhos são a janela da alma. As protagonistas das histórias, até então, eram meninas, porém começam a aparecer protagonistas meninos que se envolviam romanticamente com outros garotos, surgindo, assim, o gênero *shounen-ai* e *yaoi*. Apesar de tratar-se de relacionamentos entre meninos, o gênero é voltado para mulheres e uma das 24, Moto Hagio, é conhecida como a mãe dos mangás *shounen-*

ai. Apareceram revistas especializadas nesse gênero, começando pela *June* em 1978. Já em 1980, surgiram revistas para o público feminino adulto que exibiam os mangá que ficaram conhecidos como *josei* (GRAVETT, 2004; PROUGH, 2010; SCHODT, 1983; SHAMOON, 2008).

Já um tema comum nas revistas voltadas para o público masculino era o do submundo japonês. Histórias envolvendo gangues ou a máfia japonesa (*yakuza)* e jovens delinquentes tornaram-se populares e foram sucessoras diretas da tradição dos samurais no Japão, que também protagonizavam seus próprios mangás. Uma das histórias mais famosas do gênero é *Golgo 13* de Takao Saito (1936-2021). Surgiram outros gêneros que também ganharam popularidade ao longo dos anos, como os sobre trabalho *sarariman* (*salaryman*) e jogos de azar, com destaque para os mangás com foco em *mah jongg*, que possuem revistas especializadas em histórias envolvendo o jogo.

Ainda sobre gêneros, o Japão desenvolveu um vasto mercado de mangás eróticos e pornográficos – *ecchi* e *hentai*. Segundo a constituição japonesa, a censura é proibida, no entanto, o Artigo 175 do código penal japonês estabelece como ilegal a distribuição, venda e exibição de material obsceno impresso, além de proibir a representação realista de genitália adulta e pelos pubianos. Isso fez com que os artistas de mangás eróticos tivessem que encontrar soluções para representar as partes do corpo não permitidas, substituindo-as por efeitos pixelados, por objetos com formato semelhante aos órgãos genitais ou por espaços brancos.

O aumento dos gêneros voltados para o público adulto coincidiu com a chegada à maturidade de muitos leitores que consumiam mangás desde muito jovens. Esse grupo agora se encontrava na bolha econômica de 1980, tempo também de expansão econômica do país, em que mais de 85% da população se considerava como classe média (ITO, 2008). Com isso, as vendas de revistas adultas aumentaram significativamente.

No mesmo período, surgiram os gêneros *unchiku manga* (mangá erudito) e *benkyou manga* (mangá de estudo), com um conteúdo mais educacional. Dois marcos desses gêneros foram as publicações dos quadrinhos *Manga Nihon Keizai Nyumon* (Introdução à Economia Japonesa), em 1986, por Ishinomori Shotaro (1938-1998) a pedido do jornal *Nihon Keizai*, e *Manga Nihon no Rekishi* (A história do Japão), em 1989, pelo mesmo autor.

Sobre os mangás nos anos 1990, pode-se citar a aparição em todo o Japão dos *manga kissa*, locais em que o cliente paga por hora para acessar os mangás que quiser em um ambiente convidativo, além da grande exportação de mangás para localidades vizinhas, como Hong Kong, Taiwan, Coreia do Sul e China, onde os quadrinhos japoneses fizeram muito sucesso, possivelmente pela proximidade cultural entre essas regiões. Assim, o Japão fez de seus quadrinhos os embaixadores da cultura japonesa, um elemento de seu *soft power* (poder brando). Isso pode ser exemplificado pelos OML (*original English-Language manga*), quadrinhos produzidos em inglês nos moldes dos mangás japoneses por artistas de outros países, também chamado de “mangá internacional” pelo Ministério dos Negócios Estrangeiros japonês (DOUGLASS; HUBER; MANOVICH, 2011). O soft power japonês também é conhecido popularmente como *Cool Japan*, termo que se originou de uma reportagem do jornalista norte-americano Douglas Mcgray intitulada *Japan’s Gross National Cool* e publicada na revista *Foreign Policy*. Posteriormente, o programa *Cool Japan Hakkustu: Kakkoi Nippon!* popularizou o termo ao exibir aspectos interessantes da cultura japonesa (HIRATA, 2012). Já Taro Aso, ex-primeiro-ministro do Japão, discorreu sobre essa influência japonesa no mundo em seu discurso de 2009:

> O Japão goza de um número significativo de formas de *soft power* que são respeitadas ao redor do mundo. Anime, mangá e outras formas entretenimento, filmes e moda são chamados de *Cool Japan* e são altamente respeitados internacionalmente. [...] A língua japonesa é também uma forma de *soft power*. Um número crescente de pessoas em todo o mundo tem tido interesse em aprender a língua japonesa, tendo como cenário o *Cool Japan*. Têm até mesmo jovens que começam a estudar japonês para conseguirem ler “guias” de jogos de computador que mostram formas de aumentar suas chances de vencer. (ASO, 2009, tradução nossa).[7]

É importante destacar certos elementos dos mangás que se desenvolveram ao longo de sua história. O primeiro deles é o sistema de expressões chamadas *manpu*, desenvolvido por influência dos quadrinhos ocidentais e das animações desde o fim do século XIX. Esse sistema permite com que o leitor perceba as

---

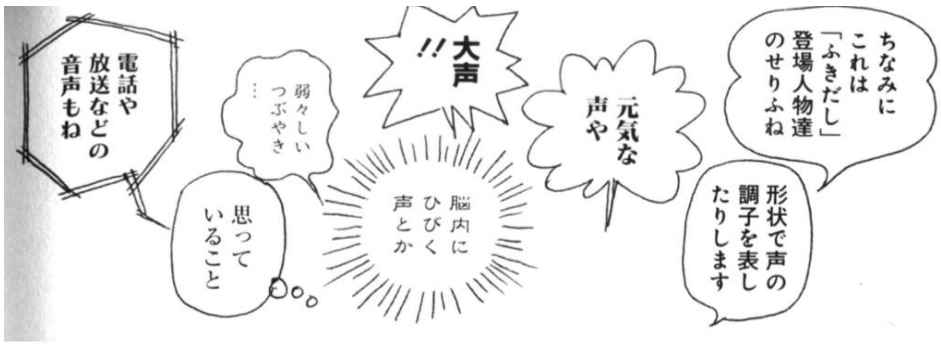
[7] No original: Japan enjoys a large number of forms of "soft power" that are respected around the world.*Anime*, *manga*, and other entertainment content, movies, and fashion are called "Cool Japan" and they are held in increasingly high regard around the world. [...] The Japanese language is also a form of soft power. Increasing numbers of people around the world have taken an interest in learning the Japanese language, against the backdrop of interest in Cool Japan. There are even young people who begin studying Japanese to be able to read computer game "walkthroughs" that show ways to boost your chances of winning.

emoções até de objetos inorgânicos. Além dos símbolos, onomatopeias são formas de expressão muito importantes nos mangás, já que não é possível escutar sons através deles. No entanto, elas não servem apenas para representar sons, mas também estados psicológicos e até a falta de sons, como no caso da onomatopeia *shin*, que representa o completo silêncio. Outro elemento muito importante da estrutura do mangá é o diálogo, portanto, o formato dos balões e a fonte das letras nesses quadrinhos são pensados meticulosamente de forma que transmitam determinado tom à história e às vozes dos personagens (MIWA, 2020).

Figura 4 - Expressões encontradas no *manpu*

Fonte: Cohn e Ehly (2016, p. 3)[8]

Figura 5 - Tipos de balões encontrados em mangá, *Giga Town Manpu Zufu*, 2018



Fonte: *Asahi Shimbun Publications* (2020)[9]

[8] Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Schematized-representations-of-a-selection-of-visual-morphology-from-the-Japanese-Visual_fig1_288918636. Acesso em: 10 dez. 2022.
[9] Disponível em: https://artsandculture.google.com/asset/kono-fumiyo-2018-%E2%80%9Cgiga-town-manpu-zufu%E2%80%9D-p-122/wgE7H98twT08vA. Acesso em: 10 dez. 2022

Figura 6 - Onomatopeia *shin* no mangá *Ryūjinnuma*, de Ishinomori Shotaro, 1961

Fonte: Holt e Fukuda (2022, p. 171)[10]

Hoje, as três grandes editoras são: *Kodansha*, *Shueisha* e *Shogakukan*. No entanto, é importante frisar que o lucro das editoras não se dá pelas revistas mensais e semanais, que são extremamente baratas, mas sim pelos volumes vendidos em diversos pontos do país – como quiosques nas estações, máquinas automáticas de vendas, livrarias e suportes com revistas em lojas – que são compilações dos capítulos publicados nas revistas. As vendas de mangás chegam a atingir valores astronômicos, enriquecendo seus criadores, como é o caso de *One Piece*, o mangá mais vendido do Japão, que já vendeu mais de 500 milhões de exemplares, e *Dragon Ball*, o segundo mais vendido, com um total de 350 milhões de cópias. Além das revistas e dos volumes, a indústria dos quadrinhos movimenta a economia de maneira significativa, pois, quando um quadrinho faz sucesso, logo ganha uma adaptação para animação e, depois, *live-actions*, *spin-offs*, jogos, brinquedos, itens colecionáveis, adaptações teatrais e romances.

O mercado dos mangás segue com a mesma configuração das últimas décadas, porém algumas mudanças vêm sendo feitas gradativamente. O mercado de quadrinhos para meninos, antes dominados por homens, passou a ter mulheres cujas histórias viraram sucessos estrondosos, como é o caso dos títulos *Kimetsu no Yaiba* (*Demon Slayer*), *Hagane no Renkinjutsushi* (*Fullmetal Alchemist*), *Magi*, *Ao no Exorcist* (*Blue Exorcist*), *Inu-Yasha* e *Noragami*. Os gêneros, porém, não se misturam

[10] Disponível em: https://jll.pitt.edu/ojs/JLL/article/view/170. Acesso em: 10 dez. 2022.

apenas entre os autores, mas também entre os próprios leitores, tornando o público-alvo heterogêneo e a divisão das histórias por gênero pouco contemplativa. Outra mudança no mercado atual de mangás foi o surgimento de mais opções de leitura para o público, que agora pode adquirir e ler os quadrinhos em formato online, além de existirem quadrinhos já produzidos especificamente para esse formato, os *webtoons*, como *Relife*, de Sou Yayoi, publicado de 2013 a 2016 na plataforma *Comico* da *NHN Japan Corporation*.

Outra escola de quadrinhos importante é a coreana, que desenvolveu os *manhwa*. Suas produções precursoras foram as pinturas *minhwa* e *pungsokhwa*, populares nos séculos XVIII e XIX. A primeira retratava lendas e contos de fadas, já a segunda focava em registrar o cotidiano. Eram as artes do povo. Além dessas pinturas, é possível identificar na história coreana algumas obras que apresentam características próximas aos *manhwa* atuais:

> Três obras costumam ser citadas como o primeiro "*manhwa*". Em primeiro lugar, se destacam as *Bomyeongsipudo* (보명십우도/普明十牛圖), dez ilustrações narradas que mostram um monge em busca da verdade, datadas da época de Goguryeo (37 a.C. a 668 d. C.). Em segundo lugar, o *Samganghengsildo* (삼강행실도/三綱行實圖), livro budista de 1431 (dinastia Joseon) que ensina os três princípios morais básicos através de fábulas ilustradas. E, por último, costuma-se mencionar as posteriores *Euiudo* (의우도 / 義牛圖), quatro vinhetas de 1745 (dinastia Joseon) sobre uma vaca fiel, em que a página é novamente dividida em "quadrados" e a imagem ilustra o texto[11]. (SIMÓN, p. 149, 2012, tradução nossa).

Ao final do século XIX, a Coreia abriu seu mercado para o exterior e, com isso, os coreanos tiveram contato com novas formas de impressão. Em 1883, é publicado o primeiro diário coreano baseado no modelo japonês, o *Hanseongsunbo*, que continha notícias que eram acompanhadas por ilustrações.

---

[11] No original: Se suelen citar tres obras como el primer "manhwa". En primer lugar se destaca Bomyeongsipudo (보명십우도/普明十牛圖), diez ilustraciones narradas que muestran un monje en busca de la verdad, datado en la época de Goguryeo (37aC a 668dC). En segundo lugar, Samganghengsildo (삼강행실도/三綱行實圖), libro budista de 1431 (dinastía Joseon) que enseña los tres principios morales básicos mediante fábulas ilustradas. Y por último, suele mencionarse la posterior Euiudo (의우도 / 義牛圖), cuatro viñetas de 1745 (dinastía Joseon) sobre una vaca fiel, en que una vez más la hoja se divide en "cuadrados" y la imagen ilustra el texto.

Em 1909, foi publicado, no periódico *Daehanminbo,* o primeiro *manhwa* em sua concepção moderna, uma tirinha cômica de Lee Do Yeong (1884-1933) chamada *Saphwa*. No entanto, o periódico teve vida curta, devido à censura imposta pelo Japão, que havia realizado a anexação definitiva do território coreano em 1910. Durante o período colonial, surgiram gêneros de *manhwa* para adultos e crianças, que eram publicados em revistas. Já em 1945, a ocupação japonesa terminou e a produção de *manhwa* aumentou e se diversificou consideravelmente, se estabelecendo como parte da cultura pop coreana. Publicações mais extensas e fora do espaço das revistas apareceram. Além disso, muitos artistas que estavam publicando seus trabalhos nesse período produziram caricaturas durante a Guerra da Coreia (1950-1953), que serviram como representações políticas a favor dos militares sul-coreanos e como mensagens anticomunistas (FERNÁNDEZ, 2018; SIMÓN, 2012; YOON, 1997). Em 1948, Kim Yong Hwan (1912-1998) foi o primeiro artista a editar uma revista dedicada apenas a quadrinhos, a *Manhwa Haengjin*.

Figura 7- *Imitando os Outros* de Lee Do Yeong, 1909

Fonte: Bigas (2022)[12]

[12] Disponível em: http://jornalismojunior.com.br/manhwas-a-realidade-dos-quadrinhos-sul-coreanos-no-brasil/. Acesso em: 10 dez. 2022

Nos anos 1950, a busca por um meio de entretenimento barato propiciou a consolidação dos quadrinhos coreanos em seu design atual, com balões e vinhetas. Surgem, assim, o *ttakji manhwa,* revistas baratas com cerca de vinte páginas, que traziam histórias baseadas em países ocidentais, vistos como exóticos, e eram publicadas em Busan com um papel de baixa qualidade. Essas histórias eram frequentemente trágicas, uma característica típica dos *manhwa*. Neles, juntamente com o cinema e a literatura coreana, é comum que o protagonista sofra diversas desgraças sem alcançar um final feliz. Essa característica parte de um sentimento típico da tradição coreana, o *han*, que se refere a um sentimento de fatalidade romântica e uma tristeza profunda, que o afligido por ele suporta em nome de um bem comum ou para manter um resquício de esperança vivo (SIMÓN, 2012). Sobre os gêneros disponíveis para o público nesse período, Yoon (p. 22, 1997, tradução nossa) disserta:

> Os *manhwa* podem ser categorizados principalmente em três gêneros: o primeiro gênero é chamado de *hwakulk*, que significa drama dinâmico; o segundo gênero é chamado de *myongrang*, que denota um *manhwa* com uma história leve e positiva e com um toque cômico; e o terceiro é chamado *kajok manhwa*, que significa *manhwa* para a família[13].

Já no que concerne aos anos 1960, a censura veio durante o governo de Park Chung-hee, que articulou um golpe de estado em maio de 1961. No mesmo ano, foi criado o *Hanguk Adong Manhwa Yulli Wiwonhoe* (Comitê Coreano Revisor de Caricaturas para Crianças), que submetia as obras a escrutínio. Ademais, a editora oficial do governo, *Habdong Munhwasa*, instaurou um monopólio editorial em 1966. Como o gênero de quadrinho distribuído era o *manhwa* infantil, uma dura política de censura foi imposta, o que impossibilitava a liberdade artística e criativa dos *manhwaga*, os cartunistas. Produções anticomunistas eram incentivadas, mas assuntos considerados delicados eram veementemente vetados, como sexo e violência. Um dos quadrinhos mais conhecidos da década foi *Hong Gil Dong,* de Shin Dong Woo (1936-1994), uma história baseada em uma novela coreana da dinastia Joeson (1392-1897) que relatava as aventuras do filho ilegítimo de um nobre com sua

[13] No original: Manhwas can be categorized into mainly three genres: the first genre is called hwakulk, which means dynamic drama; the second genre is called myongrang, which denotes manhwa with a bright story and comical touch; and the third is called kajok manhwa, meaning manhwa for the family.

concubina. Apesar da proibição de circulação e ingresso de produtos japoneses no país, devido ao período de ocupação japonesa, foi a partir dessa década que muitos mangás circularam no mercado clandestino coreano. A inserção bem-sucedida dos quadrinhos japoneses na Coreia do Sul se deve à proximidade geográfica e à afinidade cultural e educativa entre ambos os países (SIMÓN, 2012).

Os anos 1970 mostraram-se ainda de pouca motivação para os autores, que precisavam se resignar a produzir quadrinhos que promovessem o princípio *kwon son jing ak* (promoção da virtude e reprovação do vício), gerando histórias previsíveis que já não satisfaziam mais os leitores como nas décadas anteriores (YOON, 1997). Nessa época, surgem as bibliotecas de *manhwa*, conhecidas como *manhwabang*. Com os procedimentos de censura a todo vapor, os anos 1980 foram de intensa circulação de quadrinhos japoneses entre os coreanos, porém apenas em 1987 é dado um fim à proibição dos produtos vindos do Japão.

Foi a partir de 1990 que a indústria dos quadrinhos voltou a crescer na Coreia do Sul, que passou a ser uma república democrática desde 1988, e os autores concentraram-se em gêneros voltados para o público adulto. Eles criaram revistas seguindo os modelos japoneses como forma de trazer a atenção do público para si, já que competiam com a grande influência dos mangás. Porém, essa atenção só veio de fato quando as editoras japonesas tiveram que reduzir as exportações devido à crise financeira asiática de 1997.

Nas décadas seguintes, com o rápido avanço tecnológico acontecendo no país, surgiram os *webtoons*, quadrinhos publicados online e pensados para o ambiente virtual, com características próprias que diferem dos *manhwa* impressos. Podem ser elencados quatro fatores que colaboraram para a transição dos quadrinhos para o mundo online e para a diferenciar os *webtoons* coreanos de outras formas artísticas ao redor do mundo, de acordo com Fernandéz (2018, p. 190, tradução nossa):

> Primeiro, as reformas e implementações associadas à melhoria da infraestrutura tecnológica e da telefonia móvel na República da Coreia, que levaram a sua atual condição de líder mundial no segmento; em segundo lugar, as políticas implementadas para a exportação de indústrias culturais com o objetivo não só de gerar renda, mas também de reforçar a identidade coreana no exterior, além de promover a criatividade local por meio da criação de agências especializadas, festivais e museus, entre outros; terceiro, a revisão que, embora mais branda do que em períodos anteriores, continua a prevalecer sobre alguns temas adultos, o que motivou a transferência de vários autores

> de *manhwa* em papel para o mundo *webtoon* para continuarem com as suas histórias; e quarto, as limitações do papel que levam a uma nova dinâmica de interação e consumo, não só pela dificuldade de acesso dos cartunistas amadores devido aos custos, mas também pelos atrativos do *webtoon*, como inclusão de cores, sons, comentários e, acima de tudo, a nova forma de ler de cima para baixo sem pausa e *ad infinitum* através do *scroll* [rolagem][14].

Atualmente, os quadrinhos coreanos são parte da crescente *Hallyu*, a onda de produtos culturais coreanos que são exportados e consumidos avidamente ao redor do mundo. Na perspectiva de Kim (2007, p. 47, tradução nossa), há três candidatos à origem do termo *Hallyu*:

> O primeiro candidato é o CD promocional de música pop coreana produzido em 1999 pelo Ministério Coreana de Cultura e Turismo e distribuído pelas embaixadas. O título do CD era "*Hallyu*", que significava, nesse caso, "o estilo coreano de música pop". Com o sucesso do pop coreano na China logo depois, a imprensa chinesa declarou "*Hallyu* atinge a China" e a imprensa coreana aparentemente adotou esse termo desde então. A segunda possibilidade para a origem desse termo vem de Taiwan, quando a imprensa relatava estar surpresa pelo sucesso das novelas e músicas coreanas. Eles usaram a frase "*HailHallyu*", que significa "tempestade de gelo no verão" e é uma expressão local para algo que acontece de forma inesperada. Novamente, é possível que *Hallyu* tenha adquirido uso popular a partir disso. A terceira possibilidade é que o termo se originou na China, em 1991, quando um jornal de Pequim usou "*Hallyu*" (que significa "corrente fria") para expressar preocupação pelo comportamento de certas partes da juventude chinesa, que estavam ficando fascinados pela música pop coreana e pelas novelas[15].

---

[14] No original: Primero, las reformas e implementaciones asociadas a mejorar la infraestructura tecnológica y la telefonía móvil en la República de Corea que desembocan en su estatus actual de líder a nivel mundial en el segmento; segundo, las políticas implementadas para la exportación de las industrias culturales con el objetivo no solo de generar ingresos sino de reforzar la identidad coreana en el exterior, además de fomentar la creatividad local mediante la creación de agencias especializadas, festivales y museos, entre otros; tercero, la revisión que, aunque más levemente que en períodos anteriores, continúa imperante frente a algunas temáticas adultas, lo que motivó el traspaso de varios autores de manhwa en papel al mundo webtoon para seguir con sus historias; y cuarto, las limitaciones del papel que llevan a una nueva dinámica de interacción y consumos debido no solo al difícil acceso para dibujantes amateurs por los costos, sino también por los atractivos del webtoon, como ser la inclusión de colores, sonidos, comentarios y, sobre todo, la nueva forma de lectura de arriba hacia abajo sin pausa y ad infinitum mediante el scroll.

[15] No original: The first candidate is a promotional CD of Korean pop music made in 1999 by the Korean Ministry of Culture and Tourism and distributed through its embassies. The title of the CD was 'Hallyu' which meant in this case 'the style of Korean pop music'. With the success of Korean pop music in China soon after, the Chinese press reported 'Hallyu hits China' and the Korean press apparently adopted this term from then on. The second possibility is that the term came from Taiwan when the press were reporting their surprise at the success of Korean dramas and music. They used the phrase 'HailHallyu', which translates as 'winter ice storm in summer' and is a local expression for something happening very unexpectedly. So again it is possible that Hallyu filtered into popular usage from here. The third possibility is that the term originated in China in 1991 when a Beijing newspaper used 'Hallyu' (translated

O autor acrescenta ainda que "*Hallyu*, portanto, não é um termo que depende de qualquer noção particular de qualidade artística, princípio estético ou conteúdo genérico, mas sim uma avaliação da 'exportabilidade' dos produtos coreanos[16]" (KIM, 2007, p. 50, tradução nossa). Antes da disseminação da cultura pop coreana, só a cultura pop japonesa e os filmes de Hong Kong se configuravam como culturas populares asiáticas transnacionais, principalmente a japonesa, que tinha, nos anos 1990, uma influência tão forte nos países asiáticos quanto os EUA possuem hoje no mundo. A onda coreana é composta por conteúdos culturais competitivos, artistas atraentes capazes de reproduzir *fandoms* em larga escala e mídias de massa que promovem e sustentam o consumo cultural (KIM, 2018). O seu surgimento aconteceu logo após a crise financeira asiática de 1997 e serviu para alavancar o mercado coreano que se encontrava fragilizado pelas intercorrências econômicas do período. O marco inicial da *Hallyu* foi o sucesso das novelas coreanas *What is Love All About* (1997) e *Stars in My Heart* (1997) no leste asiático, depois, outros segmentos das indústrias culturais passaram a fazer parte desse sucesso e a adentrar mercados globais, como os filmes, o K-pop, as animações, os *manhwa* e *webtoons*, os jogos digitais, entre outros. Hoje, os principais importadores de quadrinhos coreanos são a Europa, os EUA, o Japão e o sudeste asiático (SIMÓN, 2012). Com o impacto causado pela *Hallyu*, o governo coreano tem feito mudanças para utilizá-la como meio de *soft power* para fortalecer a imagem do país (JIN; YOON, 2017).

Já a escola de quadrinhos chinesa originou os *manhua*. Apesar de seu florescimento, enquanto conceito moderno, acontecer entre os séculos XIX e XX, as características desses quadrinhos já eram perceptíveis há centenas de anos na China. Não eram chamados por esse nome e nem possuíam um aspecto cartunesco, mas vislumbres do que os *manhua* são hoje podiam ser vistos na forma de contar histórias, no humor, na narração, nas caricaturas e paródias produzidas em outros períodos da história chinesa, caracterizando-os como precursores dos *manhua* modernos.

Por muito tempo, artistas chineses faziam produções artísticas satirizando questões relativas à política e à sociedade. Durante as dinastias Wei (386-534) e Sui (581- 618) era possível encontrar histórias gravadas em lascas de pedra e em

---

as 'cold stream') to express concern at the behaviour of certain sectors of Chinese youth who were becoming fascinated with Korean pop music and drama.

[16] No original: Hallyu, therefore, is not a term that is reliant on any particular notion of artistic quality, aesthetic principle or generic content, but rather it is an evaluation of the 'exportability' of Korean products.

afrescos coloridos, geralmente interpretações de escrituras budistas. Já nas dinastias Song (960-1279) e Yuan (1279-1368), existiam artistas que ilustravam o topo das páginas de livros. Ainda na dinastia Yuan, mas também nas Ming (1368-1644) e Qing (1644-1912), os romances continham ilustrações dos personagens principais na capa e até mesmo no início de um capítulo.

Durante a dinastia Qing, a insatisfação com o governo incitou os artistas a produzirem e o contato com o mundo exterior trouxe novas tecnologias de impressão para o território chinês, como a litografia. Assim, surgiram os quadrinhos de cunho satírico, humorístico e político que eram publicados em revistas pictoriais (*huabao*), jornais, *lianhuanhua* e até mesmo em panfletos – esses últimos constituíam propagandas usadas inclusive como forma de denunciar o imperialismo japonês durante a Segunda Guerra Mundial. O *manhua* satírico é de grande importância na história dos quadrinhos chineses, pois marca o nascimento dos *manhua* modernos, desenvolvidos no início dos anos 1900, período do movimento revolucionário democrático da burguesia chinesa e das demonstrações em massa de combate ao imperialismo e à presença estrangeira (LENT; YING, 2017).

Nesse primeiro momento dos quadrinhos chineses existiam quatro periódicos proeminentes: *The China Punch* (1867–1868, 1872–1876), *Puck* ou *the Shanghai Charivari* (1871–72), *Raoshe Zazhi* ou *The Rattle* (1896–1903) e *Shanghai Puck* ou *Bochen's Comic Pictorial* (1918–1919). O pioneiro na produção de revistas ilustradas foi o empresário britânico Ernest Major (1841-1908), com destaque para a revista *Dianshizhai Huabao* (1884–1898), que seguia o modelo do exterior. Ela foi provavelmente a primeira a usar os *lianhuanhua*.

A influência externa nos quadrinhos nesse período era perceptível pela adoção de nomes americanos ou britânicos, pelos donos estrangeiros e pelo seu conteúdo ocidentalizado, considerando a circulação de periódicos ocidentais e japoneses na China. O foco das histórias era educar as massas, espalhar ideias revolucionárias e de resistência à influência estrangeira, criticar e enfatizar a fraqueza da dinastia Qing e, após 1911, da República da China (1911-1949). Durante esse período, os *manhua* eram utilizados como propaganda anti-japonesa em meio ao surgimento da Segunda Guerra Sino-Japonesa (1931-1945).

Mencionados acima, os *lianhuanhua* eram livros com artes sequenciais do tamanho de uma mão, em que cada página trazia uma imagem associada a um parágrafo que a descrevia ou com mensagens para campanhas políticas e sociais.

Esses livros possuíam também outras denominações dependendo da região: *xiaoshu* (livrinho) em Xangai, *yayashu* (livro infantil) em Wuhan e *gonzaishu* (livro infantil) em Guangdong. A princípio, o conteúdo era composto por notícias e eventos do momento, depois passou a ser adaptações baseadas em roteiros de óperas, em romances e filmes. Seu precursor pode ser definido no ano de 1918, em que pequenos editores se aproveitaram do sucesso que a ópera *Limao Guan Taizi* teve em Xangai e solicitaram a artistas que fizessem ilustrações para acompanhar o roteiro da ópera que seria vendido pelos editores. Já o primeiro romance adaptado para esse formato foi *Xue Rengui Zhengdong* pelo pintor Liu Boliang em 1920.

O sucesso do formato, então, veio e as editoras passaram a querer publicá-lo. No entanto, havia um obstáculo: os intelectuais da época viam esses livros como inferiores, então as livrarias não faziam estoque deles, assim, as editoras recorreram a outra forma de vendê-los, criando um sistema de distribuição. Elas vendiam os livros para vendedores de estandes em Xangai, que os alugavam para leitores de baixa renda que não conseguiriam pagar o valor integral desses itens. O formato se expandiu nos anos 1920 e 1930, sendo um possível fator para terem chamado esses anos de a “era de ouro dos quadrinhos”. Além disso, surgiram várias revistas de humor e associações de artistas buscando profissionalizar e padronizar, em partes, sua prática.

Figura 8 - Trecho da adaptação de 1982 do filme *The Empire Strikes Back* (*Diguo Fanjizhan*)

Fonte: Martin (2014)[17]

[17] Disponível em: https://www.tcj.com/lianhuanhua-chinas-pulp-comics/. Acesso em: 10 dez. 2022.

O *manhua* teve notoriedade durante a ascensão do Partido Comunista da China (PCC), fundado em 1921, servindo como meio de propaganda das atividades do partido e de eventos destinados aos trabalhadores e camponeses do país. O auge da inovação dos quadrinhos aconteceu na metade dos anos 1930 e a cidade de Xangai funcionou como o centro de produção de quadrinhos, ganhando destaque como a “Paris do oriente”. Foi nesse momento que várias *huabao* surgiram, sendo ícones da modernidade. Depois do estabelecimento da litografia, novos processos de impressão usados na Europa e nos EUA chegaram à Xangai e a outras cidades da China, garantindo o crescimento e difusão das revistas pictóricas.

Com o surgimento de muitos conflitos, como a Expedição do Norte (1925-1926), a tomada da região nordeste da China pelo Japão, em 1931, e o ataque à Xangai, em 1937, veio uma grande onda nacionalista que impulsionou o crescimento do número de artistas que produziam quadrinhos de cunho político.

É importante citar uma importante figura na história dos quadrinhos chineses, Feng Zikai (1898 – 1975), também chamado de “pai dos quadrinhos chineses”. Suas pinturas líricas monocromáticas de estreia introduziram o termo *manhua* ao léxico chinês, em 1925, sendo um cognato do termo mangá em japonês, que serviu como empréstimo. Seu trabalho chamou a atenção de Zheng Zhenduo (1898-1958), editor chefe do jornal *Literary Weekly* (*Wenxue Zhoubao*), assim, uma coletânea de pinturas de Zikai foi publicada no jornal sob o nome *Zikai Manhua*. Anos antes, em 1921, o artista foi ao Japão para estudar arte e música e teve contato com as obras do pintor japonês Takehisa Yumeji (1884-1934), que influenciou fortemente seu estilo. A maioria de seus quadrinhos eram líricos, humanísticos, simples e divertidos, porém com o bombardeamento de sua cidade natal, Shimenwan, pelos japoneses, em 1937, com a destruição de seu estúdio e com sua família prejudicada, o artista passou a desenhar quadrinhos mais nacionalistas.

Um dos pioneiros em criar tirinhas seriadas em jornais e revistas foi Ye Qianyu (1907-1995), autor da famosa série *Wangxiansheng* (*Mr. Wang*), sobre a vida urbana do senhor Wang e sua família, publicada na revista *Shanghai Manhua* e com duração de nove anos. Ele era um ávido leitor do quadrinho *Bringing Up Father*, de George McManus, por isso, acredita-se que o autor americano tenha influenciado seu trabalho. Outro autor relevante foi Zhang Leping (1910-1992), criador da tirinha mais popular da história chinesa, *Sanmao*, publicada na *Xiaochenbao* a partir de 1935.

Uma das primeiras cartunistas mulheres foi Lian Baibo (1911 – 1970), autora de *Mifeng Xiaojie* (*Miss Bee*), publicada na *Libao* em 1935.

Figura 9 - Excerto do quadrinho *Wangxiansheng*

Fonte: Lent e Yang (2017, p. 25)

Shanghai Manhua foi a primeira revista de quadrinhos humorísticos e possuía oito páginas com quadrinhos, *sketchs* e fotografias, sendo publicada de 1928 a 1930. Por outro lado, a revista *Shidai Manhua*, que começou a ser publicada em 1934, foi central na era de ouro dos quadrinhos pelo seu tempo de duração, conteúdo e presença de grandes nomes. Já a primeira organização dedicada aos quadrinhos foi a *Manhuahui*, formada por Ye Qianyu, Huang Wennong, Lu Shaofei (1903-1995), Hu Xuguang (1901-1960), Ding Song, Wang Dunqing e outros. O termo *manhua* estava presente no nome da organização porque os artistas almejavam que se tornasse o termo padrão para se referir à arte dos quadrinhos.

No final dos anos 1930, os cartunistas chineses decidiram buscar uma consciência nacional para seus quadrinhos, tentando superar a influência estrangeira. A intenção, então, era mesclar as técnicas de pintura que já conheciam e as técnicas ocidentais que passaram a conhecer, criando um estilo novo, mas ainda arraigado à cultura chinesa. Com o ataque à Xangai pelo Japão, em 1937, o desenvolvimento dos quadrinhos chineses se acelerou, com várias revistas de Xangai publicando histórias contra os japoneses, o que ficou conhecido, no mesmo ano, como “a guerra dos quadrinhos”. Os quadrinhos anti-japoneses eram desenhados com traços e linhas grossas e muito escuras.

Toda essa inovação na forma de fazer quadrinhos foi chamada de *Xinmeishuyundong* (Novo Movimento Artístico), que era mais atrativo para o povo, mais realista, com um conteúdo mais voltado para a questão política e social do

momento, propagandístico e com um estilo chinês somado a elementos ocidentais. Ademais, alguns artistas passaram a retratar não apenas o ambiente urbano, mas também a vida dos camponeses, tornando-os alvo das propagandas.

No final de 1945, a Guerra Civil causou certa ruptura no ideal comum que os artistas estavam seguindo, nesse momento, algumas propagandas focavam em criticar a corrupção do governo, outras elogiavam Chiang Kai-shek, outras ainda denunciavam a má conduta dos militares americanos na China. Os anos 1950 apresentaram um reavivamento dos *manhua*, já que o período apresentava uma nova conjuntura política e social com a fundação da República Popular da China em 1949. Durante a Revolução Cultural (1966-1976), a implementação de políticas propostas por Mao Zedong (1893-1976)[18], fundador da República Popular da China, fez com que a arte passasse a ter um objetivo, focar em desenhos mais refinados, um influência do realismo socialista soviético, conhecido através das visitas de artistas soviéticos à China e de artistas chineses aos países do bloco, de forma a refletir os valores comunistas. O *manhua* mais uma vez se torna um meio de propaganda e instrução para a população pelas mãos do governo chinês, por possuírem uma linguagem simples, o que se mostraria eficaz para a disseminação das mensagens nas áreas mais distantes e pobres da China. Um dos períodos mais difíceis para os artistas de quadrinhos foi o Período dos 17 Anos (1949 – 1966), conforme Lent e Ying (2017, p. 84-85, tradução nossa):

> O Período dos 17 anos foi um momento de crítica e contradição atado a uma série de campanhas executadas por Mao e o Partido em sua busca por descartar o velho e introduzir e consolidar o novo. Foram anos preocupantes para os cartunistas, assim como para outros artistas e intelectuais, resultando em muitas detenções, encarceramentos e banimentos para o interior, já que não conseguiram compreender ou foram acusados (muitas vezes equivocadamente) de não acatarem as políticas oficiais[19].

Após 1976, com a morte de Mao Zedong e Zhou Enlai (1898-1976), a comunidade artística chinesa começou a se recuperar gradualmente dos anos de

---

[18] Nome escrito também como Mao Tsé-Tung.

[19] No original: The Seventeen-Year Period was a time of criticism and contradiction, tied to a series of campaigns mounted by Mao and the Party as they sought to throw out the old and introduce and firm up the new. These were unsettling years for cartoonists, as well as other artists and intellectuals, resulting in many arrests, imprisonments, and banishments to the countryside, as they failed to comprehend or were accused (often wrongly) of not heeding the official policies.

censura rigorosa e houve a volta dos periódicos ilustrados dedicados aos *manhua*. Já nos anos 1980, os *lianhuanhua* tiveram sua última fase de sucesso, atingindo seu auge, com boas vendas e diversidade de temas. No mesmo período, a China se abriu para o resto do mundo, o que gerou um grande fluxo de influência estrangeira no país, consequentemente, mudando a forma como a criação, publicação e consumo dos *manhua* acontecia.

Os quadrinhos ocidentais e estrangeiros, no geral, passaram a ser permitidos e, em 1984, os mangás japoneses chegam ao país através de títulos como *Doraemon* e *Astro Boy*, porém apenas nos anos 1990 eles se tornaram uma influência estrangeira dominante no país, com as obras *Saint Seya*, *Dragon Ball*, *City Hunter* e *Ranma 1/2* sendo as principais causadoras desse sucesso. Assim, a pirataria de obras japonesas tomou conta do país e os responsáveis por isso estabeleceram um sistema de distribuição composto por livrarias informais, estandes, barracas, vendedores ambulantes e locadoras. Além disso, os mangás eram vendidos por preços mais baixos para que fossem acessíveis aos jovens chineses com pouca condição e, com o avanço da internet, sua distribuição se intensificou ainda mais.

A revista *Huashu Dawang* foi muito popular por publicar mangás piratas, sob a editora *Sichuan Xiwang Shudian*, e também por publicar quadrinhos de artistas chineses que misturavam as histórias tradicionais dos *lianhuanhua* com o estilo de desenho dos mangás, gerando um novo tipo de *manhua*, o *xinmanhua*. A revista, no entanto, teve vida curta e parou de ser publicada um ano após sua primeira edição por problemas de direitos autorais, já que algumas editoras japonesas reportaram às autoridades chinesas a problemática dessas cópias não autorizadas. Essa questão fez com que surgisse um novo paradigma na produção de *xinmanhua*.

> Essas objeções levaram a um segundo estágio do desenvolvimento dos *xinmanhua* modificados, em que as histórias tinham aspectos morais educacionais, tinham bons exemplos e heróis, enfatizavam valores opostos ao sexo e à violência dos mangás, expressavam o amor de forma “discreta e moralizadora”, através de personagens históricos, misturando “romance com um contexto de fantasia mágica”, e retratavam o amor adolescente de uma forma edificante.[20] (LENT; YANG; 2017, p. 129, tradução nossa).

[20] No original: These objections led to a modified second stage of xinmanhua development, where the stories had moral educational aspects, featured paragons and heroes, emphasized values opposing the sex and violence in manga, expressed love in “either a covert or moralistic mode” through ancient historical characters, mixing “romance with a magical fantasy context,” and treated teenage love in an “edifying” manner.

No final dos anos 1990, um gênero se desenvolveu consideravelmente, apesar das críticas e censuras do Estado e de parte da sociedade, o *danmei*, quadrinhos que retratam relações amorosas entre homens, tornando-se muito popular entre o público feminino na época e até hoje.

Nos primeiros anos do século XXI, muitos fóruns surgiram no ambiente online, reunindo em um só lugar fãs, criadores e obras, assim, a troca de opiniões, experiências e conhecimentos técnicos foi facilitada. A internet abriu espaço para o surgimento de quadrinhos online e políticos, principalmente considerando o fato de que os artistas podiam gozar de certo anonimato.

Com a grande influência dos mangás no mercado chinês, o número de autoras cresceu, mudando o cenário anterior de escassa presença feminina no mundo dos quadrinhos chineses. Como autoras proeminentes podem-se citar Rain, Yishan Li (1981-), Coco Wang, Xia Da (1981-), A Geng e Zhang Xiaobai (1982-).

Durante a metade dos anos 2000, o governo chinês passou a facilitar o desenvolvimento de quadrinhos e animações, porque começaram a enxergar essa área como fonte de *soft power*, que poderia auxiliar no crescimento do país. Essa visão governamental ficou mais clara com o 11º Plano Quinquenal de Desenvolvimento Social e Econômico (2006–2010), em que o setor de quadrinhos e animação foi citado como uma indústria cultural importante de ser desenvolvida. Então, o governo providenciou fundos de inovação tecnológica, renda preferencial e políticas de tributação sobre valor agregado para empresas pequenas e médias, subsidiou aluguel de escritório, concedeu isenções fiscais a novas empresas do setor e pagou por produtos já prontos; ademais, o Ministério da Cultura passou a supervisionar o desenvolvimento de animações e quadrinhos em 2009.

Apesar de não acontecer de maneira tão significativa quanto no período da Revolução Cultural, os quadrinhos chineses ainda são censurados pelas autoridades, dependendo do conteúdo presente, normalmente os considerados pelo governo como violentos, sexuais, pornográficos e obscenos. Conteúdos considerados como alusões a comportamentos “desviantes” estão sendo mais tolerados do que no passado, mas ainda até certo limite, como a homossexualidade, o sexo extraconjugal, as mães solteiras e a coabitação entre não casados.

As autoridades chinesas trabalham de maneira constante para impedir que sua *Great Firewall*, sistema sofisticado de censura na internet, seja evitada. Apesar da alta eficiência, a *Great Firewall* não é tão eficaz nas redes sociais, o que muitos artistas

de quadrinhos consideram como a salvação dos quadrinhos políticos. Assim, eles usam as redes como forma de divulgar seus trabalhos e de transmitir seus ideais políticos, apesar do controle governamental sobre a internet. Essas ideias são transmitidas através de mensagens mascaradas por um tom satírico e irônico, constituindo uma linguagem codificada que integra a subcultura chinesa e é conhecida como *egao* (“trabalhos perversos” ou “gozação maldosa”). Também surgiram muitos quadrinhos experimentais e os criadores disseminam seus trabalhos em plataformas online, exibições e feiras internacionais de quadrinhos. Ainda existem muitos “*manhua*-propaganda” que promovem o Partido Comunista Chinês, desde grafites nas paredes dos centros urbanos até pôsteres e quadrinhos educacionais.

Os *manhua* de Hong Kong compartilham boa parte de sua história com a dos *manhua* da China continental, no entanto, eventualmente divergiram. Em 1867, foi criada a primeira revista de quadrinhos satírica chinesa, em Hong Kong, *The China Punch*, que era publicada em inglês e tinha o estilo dos *manhua* modernos. Já em 1930, durante a “era de ouro” dos *manhua*, a produção de quadrinhos se popularizou e se espalhou para outras localidades como Guangzhou, Tianjin e Hong Kong. Quando Xangai e Guangzhou foram ocupadas pelo Japão, Hong Kong se tornou a base de produção de quadrinhos da China e muitos artistas se mudaram para lá. No entanto, em 1941, Hong Kong também foi ocupada pelos japoneses e encerrou a produção de quadrinhos de 1941 a 1945, tempo que a ocupação durou. Com a vitória da China, em 1945, a produção voltou e o conteúdo dos quadrinhos se modificou, focando em maior medida em temas mais leves e divertidos, com cenas do dia a dia, e histórias seriadas começaram a surgir. Os quadrinhos políticos ainda eram produzidos, mas tinham menos relevância do que anteriormente.

Quando o comunismo se estabeleceu na China, os jornais pró-comunistas de Hong Kong começaram a fazer propaganda a favor do comunismo, criticando o governo colonial capitalista britânico de Hong Kong e promovendo ideais anticolonialistas. Até mesmo tirinhas para crianças, como *Dahua Yu Siaohua,* promoviam sentimentos patrióticos e com teor propagandístico. Também existiam os quadrinhos anticomunistas, que criticavam as atividades comunistas em Hong Kong.

Com a mudança governamental na China, em 1950, e o fluxo de novos habitantes vindos da China continental, a economia de Hong Kong cresceu significativamente e houve desenvolvimento do setor industrial. Como consequência disso, a demanda por produtos culturais aumentou e a variedade de publicações

também. A ilha se tornou o centro de produção de *manhua* em chinês a partir dessa década. No mesmo período, traduções de quadrinhos americanos encontravam-se disponíveis em Hong Kong e muitos de seus personagens ficaram populares, como Pinóquio, Mickey Mouse e Pato Donald.

Nos anos 1970, surgiram os *manhua* focados em artes marciais, principalmente o kung fu, e rapidamente formou-se um gênero que ganhou muita popularidade e se tornou *mainstream* em Hong Kong no mesmo período e em 1980. Uma das razões para isso foi o sucesso dos filmes protagonizados por Bruce Lee. Por outro lado, nos anos 1990, os gêneros começaram a se diversificar mais, histórias sobre jogos de azar, fantasmas, romance e histórias épicas envolvendo espadas se proliferaram. Nessa década, os *manhua* produzidos em Hong Kong se estabeleceram como um estilo único e como parte de uma indústria próspera, passando de um anexo da indústria chinesa para um sistema independente capaz de resistir aos impactos das influências vindas de culturas e quadrinhos estrangeiros (WONG, 2002).

1.1.2) *Quadrinhos online*

Com o aumento do uso da internet, surgiram quadrinhos criados para consumo via ambiente virtual, logo, estratégias gráficas e narrativas foram criadas para que as histórias se adequassem ao seu novo meio de consumo e disseminação.

É possível destacar algumas iniciativas no Japão que modernizaram a produção e leitura dos mangás, possibilitando que sejam produzidos também no país como produtos digitais, mesmo que a publicação em papel ainda esteja em voga.

O *Mecha Comic* é um serviço operado pela *Amutus Corporation* para uso via celular, que adotou um formato no qual os painéis dos quadrinhos aparecem um de cada vez na tela. Já o distribuidor de *e-books Media Do* ajudou a popularizar o acesso gratuito aos primeiros três volumes de uma série de mangá. Outro exemplo, alguns artistas começaram a publicar de forma independente, oferecendo e vendendo quadrinhos digitais sem precisar de editoras. O trabalho pioneiro nesse tipo de publicação foi *Genkai Shuuraku (Girigiri) Onsen*, de Miso Suzuki (1963-), lançado em formato *e-book*, em 2013, através da ferramenta *Kindle Direct Publishing* fornecida pela *Amazon.* O *Manga One*, da *Shogakukan Inc.,* utiliza o sistema de venda por

episódio, estabelecendo um modelo que encoraja os leitos a lerem mangás diariamente. Já a plataforma *Piccoma*, operada pela *Kakao Japan Corp*., teve sucesso ao implementar no Japão a política de “gratuito se você esperar”, i.e., os usuários podem ter acesso a um episódio diariamente de forma gratuita, devendo esperar que cada episódio seja desbloqueado após 24 horas. Aqueles que desejarem ler mais do que o oferecido de graça devem pagar pelo acesso antecipado. Esse modelo atinge valores altos de usuários ativos diariamente e de usuários que pagam. O aplicativo japonês de notícias *SmartNews* criou um canal de mangás, que os oferece de forma simples a empresários, é possível pesquisar os quadrinhos e as notícias simultaneamente. Como último exemplo, pode-se citar o canal do Youtube *FermiLab*, que publica mangás coloridos originais acompanhados por narração em forma de vídeo. Esses vídeos de mangá se tornaram uma forma comum de criar quadrinhos digitais (IIDA, 2020).

Já o*s webtoons,* frequentemente confundidos com *webcomics*, *digital comics* e *keitai manga* (mangá para celular), têm crescido globalmente nos últimos anos, inclusive fazendo parte da *Hallyu* como um elemento do *soft power* coreano. A expressão *webtoon* surgiu da junção entre os termos *web* (rede) e *cartoon* (quadrinho) e foi cunhada na Coreia do Sul (SHIM *et al.*, 2020). Esses quadrinhos possuem características únicas que os diferenciam de outros quadrinhos voltados para o ambiente digital, já que representam um sistema complexo formado pela combinação de duas mídias distintas (os quadrinhos e o digital), o que trouxe mudanças para o seu formato, sua estética, seu processo de produção, distribuição e consumo (CHO, 2016). Sobre suas características principais, pode-se destacar:

> Desde o início, os *webtoons* – uma expressão originada na Coreia que une *web* e *cartoon* – têm mantido um “visual” único – são essencialmente um formato de rolagem vertical (em vez de páginas a serem viradas), todo colorido e serializado com episódios que podem ser consumidos em um a três minutos. Logo, são ideais para serem acessados por *smartphones* em curtos espaços de tempo. As plataformas de *webtoons*, representadas pela *Daum* e pela *Naver*, convidam à produção cultural por criadores amadores, semi-profissionais e profissionais, que têm, então, a oportunidade de engajarem milhões de leitores participativos e fãs através de um sistema de curtidas e comentários postados ao final de cada episódio[21]. (SHIM *et al*., p. 836, 2020, tradução nossa).

[21] No original: From the start, webtoons – a Korean-originated expression merging ‘web’ and ‘cartoon’ – have maintained a unique ‘look’ – they are primarily a vertically scrolling (rather than page-turning), full-color, serialized format with episodes that can be consumed within one to three minutes. Hence,

A verticalidade dos *webtoons* é uma das características mais marcantes dessa arte sequencial[22], pois se mostrou uma maneira de utilizar as sarjetas (*gutter space*), espaços em branco encontrados entre os quadros (*frames*) que compõem um quadrinho. Elas são importantes para que o leitor conecte os quadros e construa o fluxo narrativo. O cartunista Scott McCloud, em seus estudos sobre quadrinhos, reconheceu o papel da sarjeta no processo de leitura: "É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia" (MCCLOUD, 1995, p. 66). No caso de quadrinhos impressos, esses espaços podem ser simples e estreitos, mas, no caso dos *webtoons*, são usados, muitas vezes, para criar uma diversidade visual no espaço que acompanha o texto, ocupando frequentemente mais espaço do que os próprios quadros. Essa forma diferente de usar a sarjeta contribui para a narrativa, seja expressando a passagem do tempo, que será maior ou menor dependendo da quantidade de espaços, ou a mudança de cenário.

Figura 10 - *Annarasumanara* de Ha Il-Kwon

Fonte: *Manga Buddy* (2019)[23]

they are ideal for accessing on a mobile (smart) phone over short bursts of time. Webtoon platforms, represented by Daum and Naver, invite cultural production by amateur, semi-professional and professional creators, who then have the opportunity to engage with millions of participating readers and fans via a system of1 likes and comments posted at the end of each episode.

[22] Termo cunhado pelo quadrinista americano Will Eisner, em 1985, em sua obra *Comics and Sequential Art*, para se referir às histórias em quadrinhos.

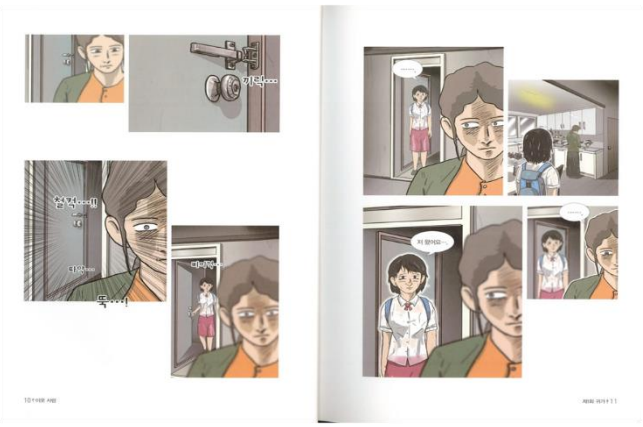
[23] Disponível em: https://mangabuddy.info/manga/annarasumanara/chapter-27--do-you-believe-in-magic/. Acesso em: 10 dez. 2022.

Além disso, as sarjetas nem sempre são necessariamente brancas, às vezes são coloridas, de forma a demarcar o tom da história, outras vezes são desenhadas, de forma a alongar a perspectiva do cenário, como a profundidade do mar ou do céu. Há ainda outra forma de utilizá-las, na qual o texto é escrito nelas em vez dos quadros, deixando-os menos abarrotados. Todas essas possibilidades têm o potencial de enriquecer as histórias e são particularmente eficazes nos *webtoons* dos gêneros horror e suspense, pois mantém a tensão no leitor por mais tempo, controlando sua prática de leitura através da ordem dos quadros que veem, ou seja, trata-se de uma direcionalidade controlada. Já a configuração dos quadrinhos impressos demanda que o leitor utilize suas visões central e periférica concomitantemente.

> [...] diferente de outras mídias, nos quadrinhos, o passado é mais do que apenas lembrança, e o futuro, mais do que só possibilidade! O passado e o futuro são reais e visíveis, e estão ao nosso redor! Onde seus olhos estiverem concentrados, esse vai ser o agora. Só que seus olhos também captam a paisagem circunvizinha do passado e do futuro. (MCCLOUD, 1995, p.104).

Assim, nesse caso, o leitor tem mais liberdade para passear com o olhar pelas páginas, consequentemente, não mantendo tanto o suspense, embora a manipulação das expectativas do leitor ainda seja possível no formato físico. Considerando as duas formas de publicação, virtual e impressa, é perceptível que os *webtoons* apresentam uma estética própria de tempo e espaço (CHO, 2016).

Figura 11 - Versão impressa de *A Neighbor* de Kang P'ul



Fonte: Cho (2016)[24]

[24] Disponível em: https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/. Acesso em: 10 dez. 2022.

Outra característica marcante é o fato de os *webtoons* terem se tornado plataformas de ligações transmídia, i.e., as histórias apresentam combinações de diferentes mídias, como música de fundo, pequenas animações, vibrações do celular, fotografias e tecnologia 3D, tudo de forma a intensificar a experiência de leitura e imersão. Além disso, o design diversificado e tecnológico dos *webtoons* faz com que sejam facilmente adaptados para a televisão, o cinema e os jogos, configurando a prática de *transmedia storytelling*. Alguns exemplos de produções baseadas em *webtoons* e que fizeram sucesso são: *Secretly, Greatly* (filme, 2013), *Moss* (filme, 2010), *Misaeng* (série, 2014) e *Cheese in the Trap* (série, 2016). Por sua estrutura própria para computadores e *smartphones*, a manutenção dos componentes digitais desses quadrinhos quando publicados em papel torna-se uma tarefa difícil, no entanto, algumas versões impressas de *webtoons* contém *QR Code*, dessa forma, os leitores conseguem ter acesso a vídeos exclusivos (CHO, 2016).

Figura 12 - Versão impressa de *A Lighting Shop* de Kang P'ul

Fonte: Cho (2016)[25]

Sobre a história desses quadrinhos coreanos, convém dividi-la, conforme Jin (2015), em três gerações diferentes. A primeira começou no final dos anos 1990,

[25] Disponível em: https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/. Acesso em: 10 dez. 2022.

quando artistas de *manhwa* passaram a publicar diários ilustrados em páginas particulares da *web*, o que era menos custoso do que publicar em revistas, além de possibilitar interação com o público, que podia deixar comentários na página. Nessa época, o design desses criadores era horizontal de forma a suas histórias se adaptarem bem à tela do computador. O primeiro quadrinho digital coreano foi *Kwang-su Thinking*, do artista Park Kwang-su, que começou a ser publicado no *Chosun Ilbo* em 3 de abril de 1997, mas o termo *webtoon* só foi usado pela primeira vez no dia 8 de agosto de 2000, no *Chollian*, uma forma antiga de servidor de internet, que criou a *Chollian Webtoon*. O primeiro *webtoon* oferecido por esse serviço foi *Invincible Hong Assistant Manager* (*Daeri*) de Hong Yun-pyo.

Já a segunda geração compreende o desenvolvimento comercial desses quadrinhos após a bolha pontocom[26], marcado mais especificamente pela criação de dois portais para *webtoons* pelas plataformas *Daum* e *Naver* em 2003 e 2004 respectivamente. Assim, muitos artistas passaram a publicar seus trabalhos nesses portais da internet e a receber uma pequena remuneração por isso. Os *webtoons* eram oferecidos gratuitamente nessas plataformas, com lucro advindo de propagandas e da intensificação do tráfego dos sites, o que contribuiu para que fossem rapidamente difundidos pelo país. Um dos *webtoons* mais famosos dessa geração foi *Sunjeaong Manhwa*, de Kang Full (1974-), que apresentava um *display* vertical, fazendo-o ser considerado o primeiro *webtoon* da indústria de quadrinhos coreana contemporânea (Korea Creative Content Agency, 2016 apud JIN,2019). Além do *display* vertical, foi nessa época também que os *webtoons* começaram a ser publicados em cores, já que por sua publicação ser online não haveria gastos extras com impressão, o que era uma preocupação no caso dos *manhwa* anteriormente, considerando que eram impressos em tinta preta para baratear o custo de produção. Ainda nessa geração, os *webtoons* se transformaram em uma nova fonte de *transmedia storytelling*, sendo adaptados para o cinema e para a televisão.

A última geração corresponde ao período atual dos *webtoons* e começou em 2009, quando o mercado coreano passou a desenvolver seus próprios *smartphones* e quando o *Iphone* chegou ao país, marcando uma fase de intensa convergência entre tecnologia e conteúdo – celulares e *webtoons* -, o que impulsionou ainda mais a

[26] Foi uma bolha do mercado de investimentos caracterizada pela alta especulação em serviços ligados à internet entre 1994 e 2000. O estouro da bolha fez com que várias empresas quebrassem entre 2001 e 2002.

popularidade desses quadrinhos e as adaptações para outras mídias. Outro fator para o avanço da popularidade dos *webtoons* foi o aumento da chamada “síndrome de perdedor” entre os jovens coreanos, pois com a grande pressão que sofrem para serem adultos modelos, esse grupo tende a se sentir inferior e a, consequentemente, se identificar os vários personagens dos *webtoons* atuais que passam pelos mesmos dilemas e angústias (JIN, 2019).

Segundo Lynn (2015), os quatro fatores principais para o crescimento e expansão dos *webtoons* são: o primeiro é infraestrutura digital altamente propícia da Coreia do Sul, já que sua internet é uma das mais rápidas do mundo e sua taxa de usuários de *smartphones* é considerável; o segundo é que a intensa competição no mercado interno gerou constante inovação no *OSMU*[27] e incorporação de tecnologias digitais e móveis; o terceiro é devido às políticas governamentais, em certa medida, através do suporte para programas e cursos sobre *manhwa* e para exibições internacionais, além de investimento no setor de tecnologia de informação e comunicação, e, especialmente, devido ao setor privado; e, por fim, o quarto motivo é os artistas seguem influenciando a indústria dos quadrinhos positivamente com histórias que cativam os leitores.

Todo esse avanço tecnológico levou a uma mudança no padrão de consumo cultural dos coreanos, fazendo-os abraçar uma nova tendência nas indústrias culturais globais, a *snack culture* (cultura do lanche), que se refere ao hábito de consumir informações e recursos da cultura pop, como música, televisão, jogos, filmes e quadrinhos, em períodos curtos de tempo. Conforme Jin (2019, p. 2095, tradução nossa):

> A *snack culture*, originalmente se referindo ao hábito ligeiro de consumo de informação e recursos culturais, deve ser considerada pela interação entre cultura e tecnologia, já que o significado de tempo e espaço nas sociedades contemporâneas e a mercantilização do tempo de lazer nas sociedades capitalistas atuais foram alteradas significativamente na Coreia[28].

---

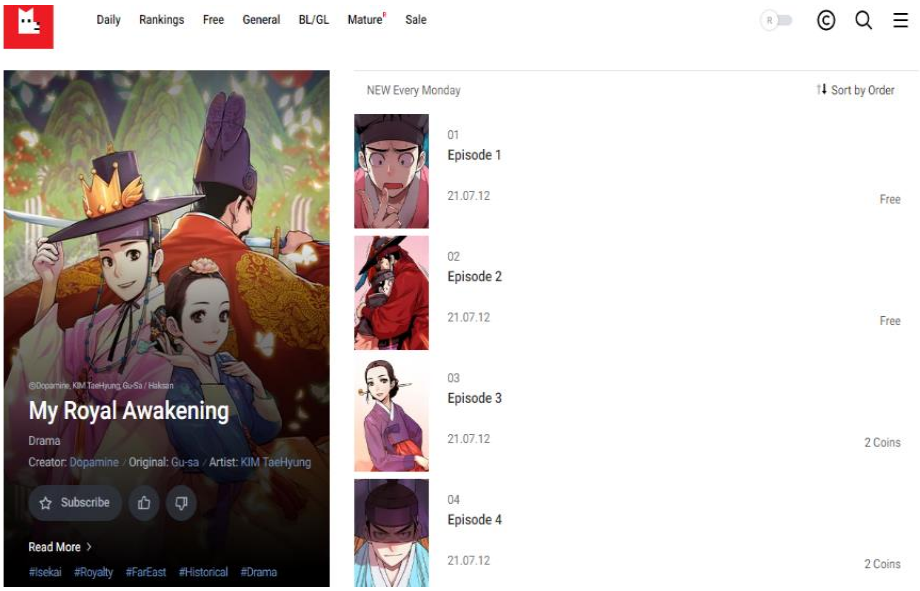
[27] Sigla para *One Source Multi-Use*, um modelo que adapta a história de uma obra original para plataformas midiáticas diferentes, sendo o original o centro criativo.

[28] No original: Snack culture, originally referring to the quick habit of consuming information and cultural resources, should be considered through the interaction between culture and technology, because the meanings of time and space in contemporary societies and the commodification of leisure time in late capitalist societies have greatly shifted in Korea.

O termo foi cunhado, em 2007, pela revista *Wired* para explicar a tendência moderna dos consumidores de buscarem recursos capazes de satisfazê-los em pouco tempo, assim como quando comemos um biscoito ou outro tipo de lanche que não demora a ser consumido.

Um dos webtoonistas mais influentes da indústria é Yoon Tae Ho (1969-), sendo autor de quadrinhos famosos como *Moss* (2008-2009), *Inside Men* (2010) e *Misaeng* (2012-2013). As plataformas *Naver* e *Daum* continuam fazendo parte das principais do mercado, porém outros portais surgiram para mudar um pouco a dinâmica tradicional, o *Lezhin* e o *Kakao Page*. Eles introduziram um sistema de inscrição pago que reestruturou a indústria de *webtoons*, gerando uma acirrada competição entre as plataformas e atraindo investimentos de capital estrangeiro, que agora viam o mercado dos quadrinhos coreanos como potencialmente lucrativo. As plataformas que forneciam os *webtoons* gratuitamente passaram a cobrar o acesso quando o *webtoon* já estava finalizado, de forma a continuar lucrando mesmo quando a história terminava e a oferecer um sistema de pontos para acessar os episódios, podendo ser adquiridos diariamente, porém em pouca quantidade, ou comprados através do próprio *site/*aplicativo, em quantidade variável.

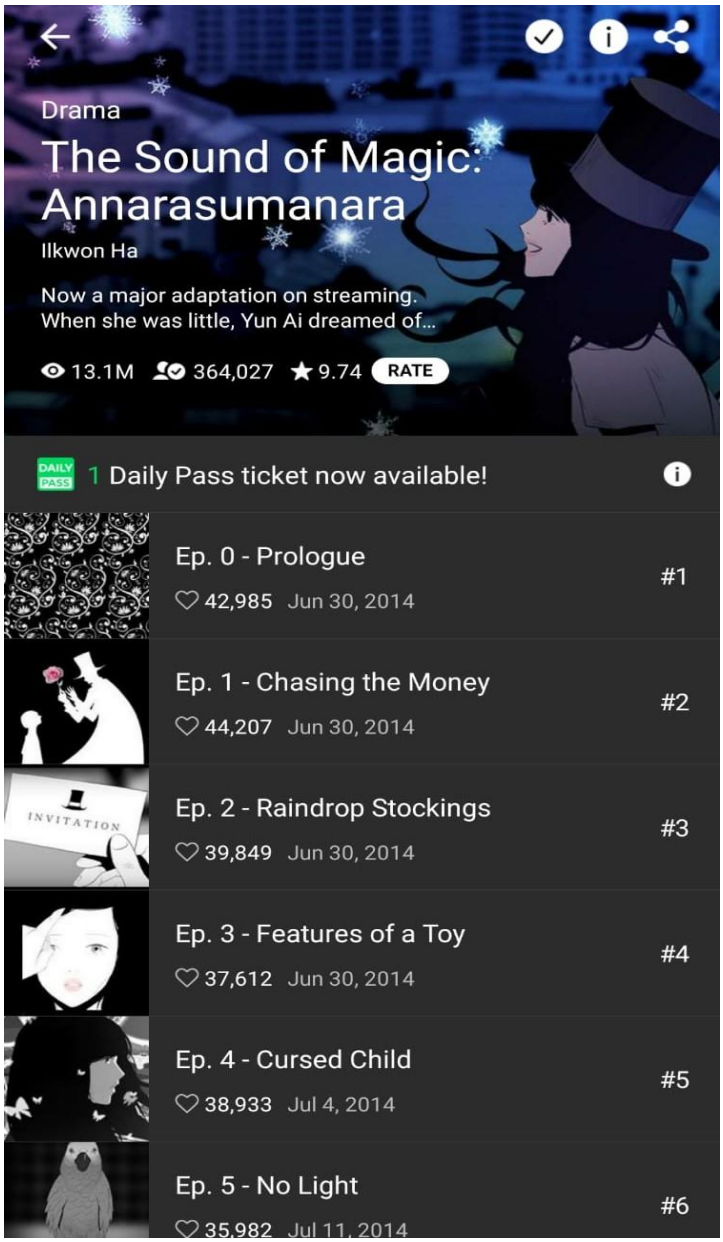
Figura 13 - Página inicial de *My Royal Awakening* na *Lezhin*



Fonte: *Lezhin* (2021)[29]

[29] Disponível em: https://www.lezhinus.com/en/comic/royal. Acesso em: 10 dez. 2022.

Figura 14 - Página inicial de *Annarasumanara* no aplicativo *Webtoon*



Fonte: *Webtoon* (2014)[30]

Devido ao mercado coreano ser pequeno e apresentar uma grande oferta de quadrinhos, o mercado doméstico não demorou a ficar saturado, levando as empresas a investirem em mercados externos, iniciando o processo de globalização dos *webtoons*. Com sua popularização no mercado externo, os *webtoons* se tornaram o modelo padrão de quadrinhos digitais em países como a China, a Tailândia e a

[30] Disponível em: https://www.webtoons.com/en/drama/the-sound-of-magic-annarasumanara/list?title_no=77&page=1. Acesso em: 10 dez. 2022.

Indonésia. Visando expandir seu público leitor, a *Daum Webtoon* investiu no site de quadrinhos digitais *Tapas*, em 2013, e a plataforma *Naver Webtoon* lançou nos EUA o site *LINE Webtoon,* em 2014, – que passou a se chamar apenas *Webtoon* em 2019 -, ambos contendo *webtoons* coreanos traduzidos para o inglês e criações originais de artistas de diversos países. Com relação a outras localidades, o cenário atual do mercado de *webtoons* é o seguinte:

> A plataforma de *webtoons* global *Naver*, *LINE Webtoon*, fornece seus serviços ao Reino Unido e algumas plataformas/estúdios de *webtoon* coreanos operam na França, sendo exemplos a parceria entre a *Jaedam Media* e a plataforma francesa de quadrinhos digitais *Izneo*, e o investimento da *Kidari ENT's* na plataforma francesa de *webtoons Delitoon*. Com relação à América Latina, existem poucos casos notáveis, com exceção do Brasil, onde a plataforma coreana *Friday* fornece *webtoons* através de uma parceria com a companhia de jogos coreana *FHL Games*. Ademais, como a *LINE* desenvolveu uma parceria com o grupo brasileiro de telecomunicações Telefônica Vivo, os *webtoons* coreanos passaram a chamar mais a atenção no Brasil[31]. (JEONG, p. 84, 2020, tradução nossa).

As plataformas coreanas ainda não conseguiram entrar no mercado chinês devido a regulamentações do governo, no entanto, algumas empresas chinesas têm fornecido um número considerável de *webtoons* em suas plataformas, como a *Tencent Dongman*, a *Weibo Manhua*, a *Kuaikan* e a *Mkzahn*. No Japão, plataformas como a *Comico* e a *Picoma* também oferecem os quadrinhos coreanos.

Os fãs online de *webtoons* contribuíram fortemente para a introdução popular dos *webtoons* coreanos entre as comunidades de quadrinhos locais. Muitos deles traduziram e compartilharam os quadrinhos com outros fãs antes mesmos de as empresas coreanas exportarem seus serviços de *webtoon*, exercendo, além do papel de consumidores, o de divulgadores e criadores, ao produzirem *fanarts*, *fantoons* e *fanfics* derivadas dos *webtoons* que consomem. Assim, os fãs foram capazes de construir comunidades transnacionais baseadas em um interesse cultural comum (Jang, 2017).

---

[31] No original: Naver's global webtoon platform, LINE Webtoon, provides its service in the United Kingdom, and a few Korean webtoon platforms/studios operate in France, with examples being Jaedam Media's partnership with the French digital comics platform Izneo and Kidari ENT's investment in the French webtoon service platform, Delitoon. As far as Latin America, there are few noticeable cases except for Brazil, where the Korean platform Friday services webtoons via a partnership with the Korean game company FHL Games. Also, as LINE developed a partnership with the Brazilian telecommunications group, Telefônica Vivo, Korean webtoons came to gain more attention in Brazil.

1.2) FÃS QUE TRADUZEM: *SCANLATION*

Scanlation é a prática de digitalização, tradução, edição e distribuição online de quadrinhos asiáticos (CARLOS, 2011). Essa prática é mais associada aos mangás japoneses, mas também se estende a outros, como os *manhua* chineses, os *manhwa* coreanos e os *doujinshi,* quadrinhos produzidos por fãs, sendo a língua-alvo mais recorrente o inglês. A palavra *scanlation* é a aglutinação das palavras em inglês *scan* (digitalizar) e *translation* (tradução).

A *scanlation* é feita por fãs e para fãs e é uma atividade não remunerada e sem fins lucrativos. Esses fãs formam grupos em que cada processo é realizado por um ou mais membros, sendo que, apesar de ser uma atividade feita por hobby, é bastante organizada. Os membros do grupo dividem suas funções de acordo com seus conhecimentos advindos de estudos autodidatas ou institucionalizados. Também existem casos de uma única pessoa fazer todas as etapas por contra própria, mas é menos comum. A heterogeneidade dos grupos de *scanlation* reflete aquela dos gêneros e temas presentes nos quadrinhos asiáticos, já que cada grupo ou indivíduo costuma se especializar em um gênero, autor ou tema específico.

A primeira etapa do processo de *scanlation* de um capítulo de quadrinho é a obtenção dos arquivos na língua-fonte, que consiste em páginas digitalizadas que são postadas online por um *scanning group* (grupo de digitalização). Esses arquivos são chamados de *raws* e quem busca esse “material bruto” é conhecido como *raw hunter.* Em seguida, o tradutor da equipe faz a tradução do capítulo em forma de roteiro. Os editores responsáveis por apagar o texto na língua original são chamados de *cleaners*; os que ajustam e reconstituem qualquer parte do design da obra que tenha sofrido alguma alteração durante a limpeza são denominados *redrawers*; já os *typsetters* inserem a tradução nos balões. Muitos grupos possuem revisores, conhecidos como *quality checkers* ou *proofreaders*. A última etapa é a disponibilização do capítulo pelo *uploader*, que pode ser feita em diversas plataformas, a gosto da equipe, como blogs, fóruns, Discord, páginas no Facebook, Instagram ou Twitter, sites de leitura online de quadrinhos asiáticos e no Youtube.

O site *Inside Scanlation*[32] reúne a história da prática de *scanlation* na comunidade de falantes de língua inglesa. Nele, consta que essa prática surgiu no

[32] Criado por Shawn Doria sob o pseudônimo Gum em 2009. Disponível em: https://www.insidescanlation.com/index.html. Acesso em: 21 abr. 2022.

final dos anos 1990 e ganhou força a partir dos anos 2000 à medida que o acesso à internet, programas de edição e *softwares* de distribuição de arquivos cresceu. No entanto, antes disso, já era possível ler os quadrinhos através de traduções do conteúdo textual em forma de roteiros, que eram distribuídas para os fãs, assim, o leitor com o material original em mãos poderia acompanhar a história lendo o roteiro com a tradução. Eles eram normalmente postados como bloco de notas (formato .txt) ou documento do Microsoft Word (formato .doc). Com a popularização dos roteiros, algumas pessoas se propuseram a colocar essas traduções nos próprios quadrinhos, melhorando a experiência do leitor, que agora não precisaria mais dividir sua atenção entre telas, uma com as imagens e outra com a tradução, ou entre livro e tela, já que agora a atividade da leitura seria integrada e, consequentemente, mais prazerosa. O *Mangascan* foi o primeiro desses grupos a fazer a *scanlation* de um mangá inteiro. Apesar de a internet ter impulsionado a prática, as primeiras *scanlations* eram distribuídas através de CDs ou em clubes sobre cultura pop japonesa. Posteriormente, o IRC (*Internet Relay Chat*), um sistema de bate-papo, tornou-se um dos principais meios de comunicação entre fãs e de distribuição das *scanlations*.

É interessante perceber um paralelo com outra prática de tradução, o *fansubbing*, em que fãs traduzem e legendam seus desenhos animados asiáticos favoritos: os animes japoneses, os desenhos coreanos e os *donghua* chineses. Essa outra prática exercida por fãs surgiu no final dos anos 1970 e os desenhos legendados eram distribuídos através de VHS e posteriormente postados na internet.

Em 2004, com a explosão de mangás nos EUA, o número de fãs de quadrinhos asiáticos aumentou significativamente, gerando o *scanlation boom* (GUM, 2009). Sugiram também os *speed scanlators*, que focavam na quantidade e na rapidez das traduções, buscando entregar aos ávidos fãs os lançamentos de novos capítulos em tempo recorde, especialmente de séries publicadas semanalmente no Japão, como *One Piece*. Como essa prática preza mais pela rapidez, a qualidade das traduções costuma ser inferior, por isso, é comum uma *scanlation* mais rápida ser lançada e o grupo posteriormente apagá-la e postar outra feita com mais capricho. O foco da *speed scanlation* é possibilitar com que o leitor sacie sua curiosidade e ansiedade para saber o que acontece na sua história que está acompanhando.

O surgimento e a disseminação da atividade *scanlation* trouxe à tona questões legais que suscitaram e ainda suscitam debates acerca de seu exercício e suas implicações éticas.

> As *scanlations* se encontram em uma zona cinzenta com relação às questões legais. Considerando que a maioria dos *scanlators* éticos restringem seus esforços a mangás que não foram licenciados em inglês - interrompendo suas atividades se o *status* do atual trabalho mudar - as traduções que produzem tecnicamente não interferem na capacidade de outrem lucrar legitimamente com o mangá em questão e, por essa razão, tanto editoras americanas quanto japonesas têm geralmente feito vista grossa para essas atividades. Com o aumento do potencial lucrativo dos mangás, no entanto, sua indústria tem, proporcionalmente, ficado mais preocupada com a proteção de propriedade intelectual[33]. (DEPPEY, 2005, tradução nossa).

Entre 2003 e 2006, os *manhwa* coreanos passaram a integrar a prática e o primeiro grupo que se ocupou disso foi o *Korean Manhwa Translations* (KMTS). A partir de então, grupos especializados na tradução de mangás passaram a fazer o mesmo com os quadrinhos coreanos e o inverso também aconteceu, grupos especializados em *manhwa* passaram a incluir a *scanlation* de mangás.

Uma característica das traduções feitas por esses fãs são as mensagens contidas no início e no final de um capítulo, frisando que o conteúdo é gratuito, não sendo autorizada a monetização de seu acesso. Além disso, também é comum encontrar mensagens pedindo para que os fãs deem suporte aos autores comprando as obras publicadas ou tutoriais sobre como adquirir e ler a obra por meios oficiais; opiniões e memes sobre as impressões da equipe sobre o capítulo; informações extras sobre a história e glossários; bem como recrutamento de membros para a equipe.

---

[33] No original: Scanlations sit in a legal gray area. Since most ethical scanlators restrict their efforts to manga that hasn't yet been licensed for English-language release, and withdraw their efforts if this status changes with a given work, the translations they produce don't technically interfere with anyone else's ability to legitimately profit from the manga in question, and for this reason both American and Japanese publishing houses have generally turned a blind eye to their efforts. With manga's increasingly lucrative moneymaking potential, however, the manga industry has correspondingly become more concerned with the protection of intellectual property.

Figura 15 - Página inicial da *scanlation* feita pela *Underland Scans*

Fonte: *Mangago* (2021)[34]

Figura 16 - Aviso de recrutamento de tradutores coreanos do grupo *Bucci Gang*

Fonte: *Mangadex* (2019)[35]

[34] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.
[35] Disponível em: https://mangadex.org/chapter/40dcaf8d-e520-40cd-a680-7e7c0888dd14. Acesso em: 10 dez. 2022.

A postura tradutória assumida é geralmente estrangeirizadora. Como a tradução é feita por fãs e para fãs, assume-se que os leitores possuem um conhecimento básico da cultura do país em questão, i.e., o processo é feito visando a própria comunidade em que o *scanlator* está inserido. A ordem oriental de leitura é mantida para os quadrinhos japoneses e notas de tradutores são frequentes para explicar aspectos culturais e linguísticos mais específicos ou para fornecer informações extras. Os *omake*, extras de um mangá, são muitas vezes não incluídos no capítulo ou lançados separadamente. Além disso, a prática dos *scanlators* não apresenta partes censuradas, pois eles não têm limitações impostas ao seu trabalho por editoras ou por clientes.

A quantidade de quadrinhos asiáticos lançada semanalmente, mensalmente e anualmente é considerável, o suficiente para que o mercado externo não consiga absorver e publicar todos em tempo hábil. A *scanlation* funciona, então, como um meio de divulgação de obras pouco conhecidas, que possivelmente não seriam publicadas internacionalmente. Sobre o avanço dessa prática:

> Pode-se dizer que a *scanlation* foi impulsionada por dois fatores principais: o primeiro, a demanda excedendo a oferta de mangás fora do Japão; e o segundo, a disponibilidade de tecnologias digitais e da internet, que permitiram a digitalização de mangás e sua distribuição internacional através de canais de chat na internet, compartilhamento de arquivos *peer-to-peer*, websites de distribuição de *scanlation* e websites administrados por *scanlators*[36]. (LEE, p. 2, 2009, tradução nossa).

Uma atividade exercida como um hobby acaba permitindo com que os fãs promovam mais os quadrinhos fora de seus países de origem, pratiquem línguas estrangeiras e integrem ativamente uma comunidade online que só cresce. Além disso, se a *scanlation* de uma obra faz muito sucesso, há a possibilidade de ser lançada oficialmente por alguma editora, tornando possível colecioná-la.

---

[36] No original: It can be argued that scanlation has been driven by two main factors: first, demand exceeding the supply of manga outside Japan; and, second, the availability of digital technologies and the internet, which allow the digitalization of manga and their international distribution through internet chat channels, peer-to-peer file sharing, scanlation distribution websites and websites run by scanlators.

A *scanlation*, então, funciona como uma via de mão dupla, no qual um lado deve funcionar paralelamente ao outro:

> Assim, o relacionamento entre membros do grupo e leitores é de respeito mútuo: um grupo precisa encorajar a participação dos leitores para continuar a praticar a *scanlation*, enquanto, por outro lado, os leitores precisam dos *scanlators* para conseguirem desfrutar de suas séries de mangá preferidas[37]. (FABBRETTI, 2016, p. 88, tradução nossa).

Essa intensa relação entre *scanlators* e leitores se dá principalmente em inglês. Fabbretti (2017, p. 2, tradução nossa) discorre sobre essa questão:

> O uso do inglês como uma língua franca global permite que os fãs de diferentes culturas e nacionalidades participem da tradução de um mangá para o inglês; esses fãs talvez não estejam necessariamente localizados geograficamente nos EUA ou em outras nações onde o inglês é a única ou a primeira língua, e a maioria dos leitores de mangás traduzidos para o inglês [de fato] não estão[38].

Esse papel do inglês na atividade mostra como esses quadrinhos possuem uma audiência transnacional, que colabora e interage ativamente apesar das barreiras geográficas.

Com relação ao papel dos leitores, nota-se que participam das atividades dos grupos de *scanlation* mesmo não sendo membros da equipe efetivamente: sugerindo quadrinhos para tradução, deixando comentários nas plataformas em que os capítulos são disponibilizados e divulgando as obras traduzidas pelos grupos. Esse contato direto com os leitores cria um intercâmbio de interesses e conhecimentos, já que eles não apenas expressam suas opiniões acerca das traduções, mas também potencialmente se tornam agentes na prática tradutória ao entrarem nos grupos.

---

[37] No original: In this sense, the relationship between core members and readers is one of mutual interest: a group needs to foster readers' participation in order to keep scanlating, while on the other hand readers need scanlators in order to be able to enjoy their favourite manga series.

[38] No original: The use of English as a global lingua franca allows fans from different cultures and nationalities to participate in the translation of manga into English; these fans may not necessarily be geographically located in the U.S. or other nations where English is the sole or primary language spoken, and neither are the majority of readers of manga translated into English.

1.3) AS OBRAS

Visando analisar as notas de tradução de traduções amadoras, *scalations*, de quadrinhos do Japão, da Coreia do Sul e da China, foram selecionadas três obras, uma de cada país. Do Japão, foi escolhida a obra *Saint Onii-san* (聖☆おにいさん) de Hikaru Nakamura (1984-), um mangá *seinen*[39] de comédia e *slice of life*[40] que começou a ser serializado pela editora *Kodansha* na revista *Monthly Morning Two*, em 2006, e segue em publicação até hoje. O mangá tem como protagonistas Jesus Cristo e Gautama Buda, fundadores do Cristianismo e do Budismo respectivamente, que decidem tirar férias na Terra e dividir um apartamento em Tachikawa, no subúrbio de Tóquio. A trama se centra no dia a dia dessas figuras religiosas e o tom de comédia fica a cargo das piadas e trocadilhos feitos com referências religiosas e à cultura japonesa.

Figura 17 - Capa do primeiro volume japonês de *Saint Onii-san*

Fonte: *Wikipedia* (2022)[41]

A obra fez sucesso no Japão, vendendo mais de 16 milhões de cópias, foi indicada ao Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême, recebeu o Prêmio Cultural Osamu Tezuka, em 2019, e, no mesmo ano, recebeu uma nomeação na premiação *Manga Taisho*. Começou a ser publicada nos EUA pela *Kodansha USA*, em 2019, sob o título *Saint Young Men* e no Brasil, em 2022, pela editora *NewPOP*

[39] Gênero de mangá voltado para o público masculino adulto.
[40] Gênero que faz uma representação naturalística do cotidiano dos personagens.
[41] Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Young_Men. Acesso em: 10 dez. 2022.

sob o título *Jovens Sagrados*. Além da publicação em outros países, o mangá recebeu uma adaptação para filme em formato de animação, em 2013, e para web série *live action,* em 2018, estrelada por Kenichi Matsuyama e Shota Sometani como Jesus e Buda respectivamente, contando com três temporadas até o momento. Além disso, dois OAD (*Original Animation DVD*) foram lançados junto com os volumes 8 e 9 do mangá em 2012 e 2013 respectivamente.

Figura 18 - Pôster da primeira temporada da web série

Fonte: *IMDB* (2018)[42]

Figura 19 - Pôster do filme de animação

Fonte: *My Anime List* (2013)[43]

[42] Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt8765434/. Acesso em: 10 dez. 2022.
[43] Disponível em: https://myanimelist.net/anime/15771/Saint%E2%98%86Oniisan_Movie. Acesso em: 10 dez. 2022.

Já a obra coreana escolhida foi o *webtoon Daegun Eulo Sal Eolilasda* (대군으로살어리랏다), baseado no romance de Gusa de mesmo nome, adaptado por Dopaminee, ilustrado por Kim Tae Hyung, e publicado pela editora *Haksan*, em 2020, com um total de 89 capítulos. O *webtoon* faz parte dos gêneros histórico e comédia. Em 2021, começou a ser publicado em inglês no portal *Lezhin* com o nome em inglês *My Royal Awakening*.

O protagonista é Lee Hyun Ho, um jovem coreano comum que um dia acorda no corpo do príncipe Jinseong, figura da dinastia Joseon, no século XVI. O jovem logo se vê aflito, pois sabe que o irmão do príncipe é o rei Yeonsangun, famoso por ter sido um tirano desequilibrado. Sabendo que o rumo da história o levaria a assumir o trono no lugar de seu irmão e a se separar de sua esposa, Lee Hyun Ho decide que fará todo o possível para mudar o futuro a que está destinado e cria meios de impedir que seu irmão perca a sanidade mental e se torne um déspota.

Figura 20 - Capa coreana de *My Royal Awakening*

Fonte: *Kakao* (2020)[44]

[44] Disponível em: https://page.kakao.com/content/55591955. Acesso em: 10 dez. 2022.

O quadrinho chinês selecionado foi *Mo Dao Zu Shi* (魔道祖师), ilustrado por Luo Di Cheng Qiu e baseado na *web novel* de mesmo nome de Mo Xiang Tong Xiu, sendo pertencente aos gêneros *danmei*[45]e *xianxia*[46].

Wei Wuxian, protagonista da história, esteve morto por 13 anos até ser invocado por Mo Xuanyu, um jovem maltratado durante anos por sua família, que sacrificou seu corpo para que o protagonista o vingasse, punindo aqueles que o desprezaram. Agora, habitando um novo corpo, Wei Wuxian, outrora temido por seu grande poder inortodoxo e odiado por criar o que chamaram de “cultivação demoníaca”, precisa realizar a vingança desejada por Mo Xuanyu para não ser expulso do corpo e resolver um mistério que o levará a descobrir a causa real de eventos trágicos de seu passado. Apesar de ser odiado pelo mundo da cultivação[47], Wei Wuxian possui um fiel aliado que o ajudará em sua investigação, Lan Wangji, um cultivador que o conhecia desde antes de sua morte e que o reconheceu mesmo em um novo corpo. Em seguida, juntos eles iniciam uma busca por respostas e, em meio à jornada, Wei Wuxian tenta compreender os sentimentos que nutre por Lan Wangji.

Figura 21 - Capa do primeiro volume do *manhua* de *Mo Dao Zu Shi*

Fonte: *Mo Dao Zu Shi Wiki* (201?)[48]

---

[45] Gênero literário chinês que retrata relacionamentos amorosos entre homens.
[46] Gênero literário chinês fortemente inspirado no Taoismo, tradição filosófica e religiosa chinesa, cujas histórias contém elementos mágicos, demônios, fantasmas, seres imortais e elementos do folclore e da mitologia chinesa. Os protagonistas dessas histórias são cultivadores poderosos, muitas vezes buscando a imortalidade.
[47] A cultivação é o processo de melhorar a saúde, aumentar a longevidade e desenvolver poderes. Isso acontece através da manipulação da energia contida no *dantian* (região do corpo em que o Qi, energia vital, de uma pessoa está concentrado) usando o núcleo dourado (local do corpo em que a energia espiritual é guardada e controlada), de meditação e da prática de artes marciais. A cultivação permite com que seus praticantes, os cultivadores, sejam capazes de executar a *inedia* (técnica taoísta de jejum), voar em suas espadas e derrotar criaturas sobrenaturais.
[48] Disponível em: https://modao-zushi.fandom.com/wiki/Manhua. Acesso em: 10 dez. 2022.

A *web novel* foi publicada originalmente online no site *Jinjiang Wenxuecheng* (JJWXC), de 2015 a 2016, com um total de 126 capítulos. Além de sua publicação na China, *Mo Dao Zu shi* foi traduzida e publicada oficialmente na Coreia do Sul, na Tailândia, no Vietnã, na Rússia, no Japão, na Birmânia, na Hungria, na Alemanha, na França, nos EUA e no Brasil. Em inglês, recebeu o título de *The Grandmaster of Demonic Cultivation*, já em português, a obra foi publicada com o título de *Mo Dao Zu Shi: O Fundador da Cultivação Demoníaca*.

Devido ao grande sucesso da *web novel*, a história ganhou uma série de adaptações. A primeira delas foi um *web comic* de mesmo nome, cocriado por Kuangfeng Chui Kudang e Luo Di Cheng Qiu, sendo ilustrado pela última, também conhecida como Mao Tuan Xiao Jian Jian. A capa do primeiro volume foi ilustrada por HAloggz. O *manhua* começou a ser publicado em 2017 e foi finalizado em 2022, totalizando 259 capítulos distribuídos pela empresa *Kuaikanmanhua*. A segunda adaptação foi um *audiodrama* produzido pelo *Polar Penguin Studios* e transmitido no site de *streaming* de áudio chinês *Miss Evans* em 2018. Ele conta com três temporadas, totalizando 45 episódios, além dos episódios extras. A *web novel* também ganhou um *audiodrama* japonês produzido pelo estúdio *Brave Heats* e transmitido pela *MiMiFM*.

Figuras 22– Capa do *audiodrama* chinês

Fonte: *Mo Dao Zu Shi Wiki* (201?)[49]

[49] Disponível em: https://modao-zushi.fandom.com/wiki/Audio_Drama/Gallery. Acesso em: 10 dez. 2022.

A terceira adaptação foi um *audiobook* lançado pela *Himalaya FM,* em 2019, com 175 episódios, sendo narrado pelo ator Zhang Zhen. A quarta adaptação foi um *donghua* (animação) do estúdio *B.CMay Pictures*, cuja primeira temporada estreou em 2018, a segunda temporada em 2019 e a terceira e última em 2021, totalizando 35 episódios transmitidos no site *Tencent Video*. O *donghua* foi dublado para o coreano e o japonês. Além disso, foi feita outra animação, um *spin-off* em formato *chibi* (mini) chamada *Mo Dao Zu Shi Q*, que estreou em 2020 e conta com 30 episódios curtos.

Figura 23 - Pôster da segunda temporada do *donghua*

Fonte: *My Anime List* (2019)[50]

Figura 24 - Pôster de *Mo Dao Zu Shi Q*

Fonte: *My Anime List* (2020)[51]

[50] Disponível em: https://myanimelist.net/anime/38450/Mo_Dao_Zu_Shi__Xian_Yun_Pia. Acesso em: 10 dez. 2022.
[51] Disponível em: https://myanimelist.net/anime/40435/Mo_Dao_Zu_Shi_Q. Acesso em: 10 dez. 2022.

A quinta adaptação foi uma web série chamada *The Untamed* - também conhecida como CQL, abreviação de *Chen Qing Ling* (陈情令) -, estrelada pelos atores Xiao Zhan e Wang Yibo como Wei Wuxian e Lan Wangji respectivamente. A série foi ao ar no *Tencent Video*, em 2019, e conta com 50 episódios, além de uma versão especial de 20 episódios.

Figura 25 - Pôster da série The Untamed

Fonte: *Mo Dao Zu Shi Wiki* (201?)[52]

Figura 26 - Pôster do jogo *The Untamed*

Fonte: *Ikemén Fangirl* (2021)[53]

[52] Disponível em: https://modao-zushi.fandom.com/wiki/Web_Series. Acesso em: 10 dez. 2022.
[53] Disponível em: https://ikemenfangirl.tumblr.com/post/668277116601810944/travel-back-to-the-gusu-global-edition-of-the. Acesso em: 10 dez. 2022.

A série é diferente da *web novel* original em muitos aspectos, principalmente na questão do romance entre os personagens principais, que não acontece de forma explícita, ficando mais nas entrelinhas, devido à censura chinesa a conteúdo homossexual. Ademais, a série ganhou dois filmes *spin-off*: *The Living Dead*, que foi ao ar em 2019, e *Fatal Journey*, que foi estreou em 2020. A sexta e mais recente adaptação foi um jogo para IOS e Android com o nome *The Untamed*, que ainda não foi lançado oficialmente.

2 APORTE TEÓRICO

Para destacarmos a relevância do tópico representativo dos Estudos da Tradução presente neste trabalho, utilizaremos como aporte teórico a Teoria dos Polissistemas, a noção de Cultura Participativa e os estudos sobre a Voz do Tradutor.

2.1) A TEORIA DOS POLISSITEMAS

A maioria das pesquisas no campo da tradução, até os anos 1980, focava prioritariamente nos aspectos linguísticos da tradução, principalmente nos pressupostos de equivalência e fidelidade. No entanto, com a criação da disciplina Estudos da Tradução, na década de 1970, os pesquisadores começaram a abordar os aspectos socioculturais do processo tradutório, associando as teorias linguísticas e literárias aos Estudos Culturais (ARANTES; BERGO; MAGALDI, 2021). Essa mudança no paradigma das pesquisas em tradução foi chamada pelos estudiosos Susan Bassnett e André Lefevere de Virada Cultural:

> Em 1990, André Lefevere e eu sugerimos que a tradução estava passando por uma *virada cultural*, já que a atenção agora estava focada nas questões de contexto, história e convenção. A tradução, apontamos, nunca é uma atividade inocente. Um texto é produzido em um contexto e, então, é transposto para outro contexto e outro público leitor com uma história diferente e com expectativas distintas. Isso significa que sempre haverá discrepância entre a recepção de um texto no contexto fonte e sua recepção no sistema alvo. Levar em conta o que acontece a) durante o processo tradutório em si e b) quando o texto é recebido no sistema alvo pode esclarecer a forma

> como uma cultura percebe a outra[54]. (BASSNETT, 2014 [1980], p. 85, tradução nossa).

Um dos estudos que surgiram com a Virada Cultural foi a Teoria dos Polissistemas. Ela é baseada no Formalismo Russo e no Estruturalismo Tcheco, particularmente nos trabalhos de Roman Jakobson, Boris Ejxenbaum e Jurij Tynjanov[55], e foi desenvolvida pelo teórico da cultura e professor israelense Itamar Even-Zohar, nos anos 1970, enquanto trabalhava com literatura hebraica. O autor não concordava com a análise dos sistemas semióticos (incluindo a literatura) de forma isolada, mas sim acreditava que deveriam ser analisados enquanto uma rede de sistemas hierarquizada. Buscando uma alternativa ao enfoque estruturalista - estático, sincronístico, de estrutura homogênea e de enfoque a-histórico - Even-Zohar criou o termo "polissistema" para trazer uma concepção de sistema enquanto componente dinâmico e heterogêneo. Por sistema, o autor entende:

> Se estivermos dispostos a entender por sistema tanto a ideia de um conjunto-de-relações fechado, no qual os membros recebem seu valor de suas respectivas oposições, como a ideia de uma estrutura aberta que consiste em várias redes-de-relações desse tipo que concorrem, então o termo sistema é apropriado e completamente suficiente. (EVEN-ZOHAR, 2013a, p. 4).

Assim, os elementos dentro do sistema são entendidos em relação uns aos outros. Já o polissistema, segundo o autor, se trata de:

> Um sistema múltiplo, um sistema de vários sistemas com interseções e sobreposições mútuas, que usa diferentes opções concorrentes, mas que funciona como um todo estruturado, cujos membros são interdependentes. (EVEN-ZOHAR, 2013a, p. 3).

---

[54] No original: In 1990, André Lefevere and I suggested that translation was undergoing a cultural turn, as attention was now focused on issues of context, history and convention. Translation, we argued, is never an innocent activity. A text is produced in one context and is then transposed into another context for another readership with a different history and different expectations.44 What this means is that there is always going to be a discrepancy between the reception of a text in the source context and its reception in the target system. A consideration of what happens a) during the actual translation process; and b) when that text is received in the target system can shed light on the ways in which one culture views another.

[55] A escrita dos nomes russos Boris Ejxenbaum e Jurij Tynjanov apresentados neste trabalho representam uma possível forma de transliteração desses nomes, sendo encontradas também na literatura as escritas Boris Eikhenbaum e Yury Tynyanov.

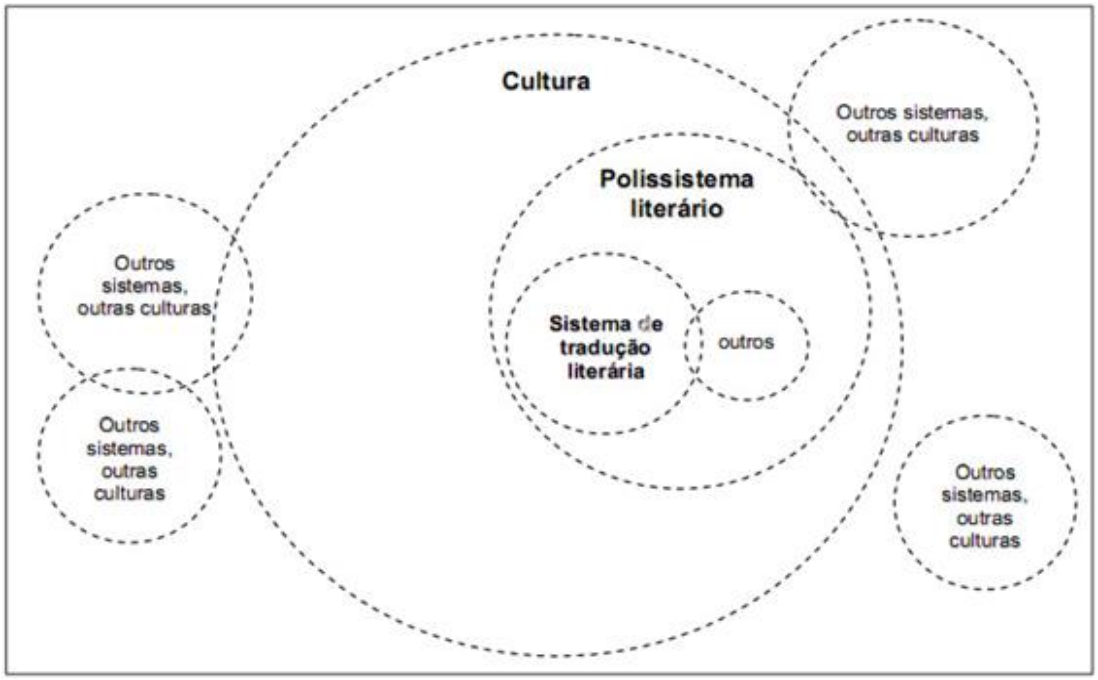
Esses conceitos evidenciam algumas características da teoria. A posição dos elementos do sistema não é estática, mas mutável, logo, os sistemas culturais são dinâmicos. Além disso, os polissistemas são heterogêneos e flexíveis, por estarem em constante movimentação e interagirem uns com os outros (ARANTES; BERGO; MAGALDI, 2021).

A Teoria dos Polissistemas também se baseia em três oposições: modelos ou obras canonizadas e obras não-canonizadas; centro e periferia do sistema; e atividades primárias e secundárias. Os modelos e obras canonizadas são as que se inserem nos círculos dominantes de uma cultura e são aceitas como legítimas, sendo preservadas pela comunidade. Por outro lado, as não-canonizadas são as que esses mesmos círculos rejeitam e tratam como ilegítimas, sendo esquecidas pela comunidade com frequência (EVEN-ZOHAR, 2013a). Já os conceitos de centro e periferia estão ligados à posição dos elementos dentro do sistema. Aqueles que ocupam o centro são canônicos e apresentam padrões caros às classes dominantes, ditando qual será o repertório a ser seguido pelo sistema. Já aqueles que ocupam a periferia são não-canônicos. O centro e a periferia do sistema se encontram em constante tensão e competição por dominância, o que garante a constante evolução e viabilidade do sistema, evitando seu colapso. A essa movimentação foi dado o nome de epigonia. Quanto às atividades primárias e secundárias, pode-se afirmar que as primeiras envolvem repertórios conservadores, que resultam em produtos bastante previsíveis, já as segundas envolvem repertórios inovadores, que trazem elementos imprevisíveis. Todas essas dicotomias e processos ocorrem em um contexto no qual:

> [...] qualquer (poli)ssistema semiótico (como a língua ou a literatura) não é mais que um componente de um (poli)ssistema maior – o da “cultura”, ao que está subordinado e com o qual é isomórfico - e está correlacionado, portanto, com este todo maior e seus outros componentes. (EVEN-ZOHAR, 2013a, p.15).

O esquema abaixo representa graficamente a interseção entre sistemas e polissistemas e como eles se correlacionam.

Figura 27 - Representação gráfica da Teoria dos Polissistemas



Fonte: Santa (2011, p. 175)[56]

Reforçando o polissistema literário ilustrado acima, é relevante afirmar que Even-Zohar propôs duas possíveis definições para ele:

> A rede de relações hipotetizada entre uma certa quantidade de atividades chamadas "literárias", e consequentemente, essas atividades observadas através dessa rede. Ou: o conjunto de atividades – ou qualquer parte dele – para que relações sistêmicas que fundamentam a opção de considerá-las "literárias" podem ser hipotetizadas. (EVEN-ZOHAR, 2013b, p. 23).

Essa rede não abarca apenas a produção de textos, mas também os escritores, as revistas literárias e a crítica literária, que são denominados "fatores literários", assim, o polissistema é formado por um agregado de atividades. Sobre a organização do polissistema literário, é possível afirmar:

[56] Disponível em: https://www.todasasmusas.com.br/05Everton_Vinicius.pdf. Acesso em: 10 dez. 2022.

> São as leis específicas do sistema literário, em constante intersecção e sobreposição com outros sistemas (culturais, políticos, sociais), que definem quais atividades e quais agentes serão incluídos ou excluídos de sua rede de relações – e estas leis não são imanentes, mas social e historicamente determinadas. (MAROZO, 2018, p. 12).

Baseando-se no esquema de comunicação de Jakobson, Even-Zohar adaptou o modelo, substituindo as categorias de Jakobson por fatores que constituem um polissistema literário e influenciam os eventos culturais e sóciossemióticos:

INSTITUIÇÃO

REPERTÓRIO

PRODUTOR CONSUMIDOR

MERCADO

PRODUTO

Nas palavras do autor, o esquema acima pode ser interpretado da seguinte forma:

> Assim, um CONSUMIDOR pode “consumir” um PRODUTO produzido por um PRODUTOR, mas para o “produto” ser gerado (o “texto”, por exemplo), deve existir um REPERTÓRIO comum, cuja possibilidade de uso está determinada por uma certa INSTITUIÇÃO. E deve existir também um MERCADO no qual ele possa ser transmitido. Na descrição dos fatores enumerados, não se pode dizer de nenhum deles que funcione separado, e a classe de relações que podem ser detectadas cruza todos os possíveis eixos do esquema. (EVEN-ZOHAR, 2013b, p. 30).

O conceito de repertório é particularmente importante, pois se refere às regras e modelos de produção e consumo dos fenômenos semióticos. São os itens culturais que os produtores e consumidores utilizam para criar, entender e decodificar o produto gerado. O repertório é denominado “passivo” quando se refere às estratégias empregadas pelos consumidores para interpretar o produto e “ativo” quando se refere aos procedimentos disponíveis para que um indivíduo possa produzir (COSTA, 2007).

Dentro do polissistema literário existe, dentre outros, o sistema de tradução literária. Quando se trata da literatura traduzida, sua posição dentro do sistema pode

determinar as normas, comportamentos e estratégias tradutórias adotadas (EVEN-ZOHAR, 2012). Conforme Even-Zohar (2012, p. 4), "concebo a literatura traduzida não apenas como um sistema integral dentro de um polissistema, mas como um sistema bastante ativo dentro dele". A principal função das traduções seria servirem como fator fundamental para a formação de novos modelos na cultura-alvo:

> Ademais, em situações em que emergem novos modelos literários, a tradução é propensa a se tornar um dos meios de elaboração do novo repertório. Através das obras estrangeiras, novas características (tanto princípios como elementos), até então inexistentes, são introduzidas na literatura alvo. Essas características possivelmente incluem não apenas novos modelos de realidades para substituir uma realidade anterior e estabelecida que já não é efetiva, mas também toda uma gama de outras características, como novas linguagens (poéticas), ou técnicas e padrões composicionais. Fica claro que os próprios princípios de seleção de obras a serem traduzidas são determinados pela situação que rege o polissistema (alvo): os textos são selecionados de acordo com sua compatibilidade com as novas abordagens e o papel supostamente inovador que podem assumir dentro da literatura alvo. (EVEN-ZOHAR, 2012, p. 4).

Assim, "a tradução deixa de ser um fenômeno cuja natureza e fronteiras são definitivamente percebidas, para se tornar uma atividade dependente das relações dentro de um dado sistema cultural" (EVEN-ZOHAR, 2012, p.9).

Even-Zohar afirma que, normalmente, a literatura traduzida se encontra na periferia do polissistema literário, mas essa posição pode mudar de forma que passe a ocupar a posição central. Essa alteração ocorre se o sistema estiver frente a uma dessas três situações: quando a literatura for "jovem", quando a literatura for periférica ou fraca ou ambos e quando há um ponto de virada, crise ou vácuo literário. Se a literatura traduzida ocupa o centro do polissistema, a diferença entre tradução e original se torna difusa, e essa tradução envolve atividades inovadoras, primárias, o que faz com que o tradutor possivelmente contorne as convenções do seu próprio sistema literário e adote estratégias de estrangeirização. A tradução é, então, vista como "adequada". Por outro lado, se ocupa a periferia do sistema, a tradução envolve atividades conservadoras, tendendo a ser domesticadora. Portanto, é considerada "não adequada" (EVEN-ZOHAR, 2012). Com base nesses pressupostos, o autor sugere que a posição ocupada pela literatura traduzida no polissistema condiciona a estratégia tradutória que será empregada.

As histórias em quadrinhos já se enquadraram como atividades periféricas, considerando que nem sequer possuíam o *status* de gênero literário (ARANTES; BERGO; MAGALDI, 2021). Porém, com o passar do tempo, ganharam reconhecimento no polissistema e passaram, por exemplo, a ser usadas como meio de disseminação de cânones literários devido a sua popularidade, com obras como *Hamlet*, de William Shakespeare, e *A Metamorfose*, de Franz Kafka, sendo publicadas em formato mangá pela editora L&PM no Brasil. Pensando na indústria dos quadrinhos asiáticos, particularmente nos mangás, é relevante citar que eles têm sido traduzidos em países asiáticos desde os anos 1960, nos países ocidentais desde os anos 1990 e, atualmente, representam 50% de todos os quadrinhos traduzidos e publicados em países ocidentais (ZANETTIN, 2008). Com sua popularização, os fãs se tornaram mais ativos, voltando-se para a prática de *scanlation*. A influência dos leitores na tradução de quadrinhos moldou as estratégias tradutórias ao seu gosto, desafiando as convenções da indústria. A tradução de quadrinhos não envolve apenas uma tradução entre línguas diferentes, mas também entre culturas visuais distintas, principalmente considerando que os quadrinhos asiáticos possuem seu próprio repertório de metáforas visuais. Logo, sua tradução envolve a interpretação de diversos sistemas.

Os fãs organizam suas atividades e interações em um *fandom*, termo que se originou em 1990 e que se refere “à transformação de produtos da cultura de massa em um produto exclusivo da subcultura dos fãs” (MASCARENHAS; TAVARES, 2010, p. 3) e ao agrupamento de fãs que possui uma forma própria de recepção de bens culturais, segundo Murakami (2016). O *fandom* está inserido “nos meios de comunicação, espaços urbanos, redes digitais e formas de participação social” (CANCLINI, 2016, p. 24 apud UTZIG, 2021, p. 28). Além disso, os *fandoms* também são indícios de “fortes mudanças nas condições de produção, circulação e recepção da arte” (CANCLINI, 2016, p. 55 apud UTZIG, p. 29) e cada um deles se dedica a uma obra ou artista específico. Conforme Miranda (2009, p. 3):

> *Fandoms* são, portanto, sistemas multimodais de leitura que se estabelecem em torno de uma obra literária eleita, por diversas razões, como valor de culto e valor de exposição. No *fandom*, a obra é cultuada em si e por sua potencialidade de oferecer material à exposição. Por sua capacidade de enfrentar a reciclagem sem se

> desfazer. Por sua resistência à desleitura e à desconstrução crítica e criativa.

Se considerarmos, então, os *fandoms* como um polissistema próprio, podemos admitir que eles interagem com o polissistema literário (UTZIG, 2021), assim como com o tradutório.

> O *fandom* mostra como a recepção da literatura, (re)apropriada pelos usuários em contexto hipermidíatico, vem permitindo uma atualização do sistema literário, com a renovação das atividades tradicionais de leitura e escrita e com a formação de novos cânones. (MIRANDA, 2009, p. 3).

Nos *fandoms*, imersos em uma cultura participativa, o fã ocupa dentre os fatores literários definidos por Even-Zohar (2013b) não apenas a posição de consumidor, mas também de produtor e da instituição. Conforme Miranda (2009, p. 4-5):

> Esta característica do *fandom* com os diversos corpus narrativos que constituem, — sua forma de integrar pessoas e produtos em torno de uma obra específica — é o que nos leva a compreendê-lo como um sistema digital online. Um sistema que reproduz todas as instâncias do sistema literário impresso, mas na perspectiva de uma recepção produtiva e virtual. Se o sistema literário tradicional se constitui de obras (onde o texto é o elo entre o autor e o leitor), mercado (que medeia autor/texto/leitores) e crítica acadêmica (que medeia o mercado e a sociedade), no *fandom*, apesar destas funções estarem menos definidas, podem ser verificadas e cada participante pode assumir todas estas funções.

Assim, eles exercem multifunções narrativas (comentaristas, críticos, tradutores e revisores) (MIRANDA, 2009), demonstrando como sua influência pode determinar os produtos que serão relevantes para a comunidade ao longo do tempo. Logo, “a audiência conquistada pelo fã produtor de conteúdo e seu próprio capital social movimenta o *fandom*” (JESUS; RIBEIRO, 2018, p. 24).

Com os fãs atuando como tradutores, suas produções promoveram mudanças no cenário tradutório de quadrinhos asiáticos. Sendo mudanças parte do cerne dos sistemas e polissistemas, a posição das traduções dos *scanlators* parece ter

contribuído para as estratégias de tradução atuais quando se trata de quadrinhos asiáticos. Até pouco tempo, as editoras adotavam uma política de produzir traduções domesticadoras, adaptadas à cultura-alvo. No entanto, os fãs, influenciados pelas traduções amadoras de outros fãs, mostram forte preferência pela manutenção de elementos estrangeiros, já que também são, muitas vezes, fãs da cultura-fonte e não apenas das artes sequenciais em si. Assim, suas traduções costumam priorizar a estrangeirização de itens culturais. Considerando que os consumidores se acostumaram com esta estratégia e a abraçaram, a indústria se deparou com críticas a seu modo de traduzir, buscando adotar o modelo e as normas que mais agradam à maior parte do público, já que almeja ser bem-sucedida no ramo dos quadrinhos asiáticos devido ao seu potencial lucrativo considerável. Tal situação demonstra que há possibilidade de a estratégia de tradução ser tão definida pelo mercado quanto é definida pelos tradutores, principalmente se considerarmos que os fãs muitas vezes ocupam ambas as posições.

2.2) A CULTURA PARTICIPATIVA E OS QUADRINHOS ASIÁTICOS

Segundo o dicionário Michaelis, a palavra “amador” possui alguns possíveis sentidos, como “apreciador”, “aquele que se dedica a algo não por profissão, mas por diletantismo” ou, ainda, “aquele que entende superficialmente de alguma área de conhecimento ou de alguma atividade”. Essa última definição insinua que o amador, por não ser um profissional, possui um conhecimento raso daquilo que se propõe a fazer. No entanto, com o surgimento das ferramentas digitais, percebemos que a atuação dos amadores vem se tornando cada vez mais especializada, adquirindo um *savoir-faire* que, por vezes, rivaliza com os profissionais e *experts*, como no caso de competições *pro-am*, em que atletas profissionais e amadores competem juntos. Com o aumento da utilização da internet, o público em geral passou a ter mais acesso a ferramentas e saberes que possibilitaram que exercessem atividades que lhes dão prazer, realização pessoal e que são essencialmente não comerciais, além de se inserirem em comunidades virtuais nas quais pode compartilhar suas opiniões com outros indivíduos e receber conselhos. Com a liberdade de fazer algo motivado por puro interesse, os amadores não sofrem com as imposições e restrições a que os profissionais são submetidos, podendo explorar e compartilhar suas habilidades da

forma como preferirem. Ainda que a internet não tenha criado as atividades amadoras, ela tem funcionado como fonte impulsionadora:

> Ademais, as práticas amadoras não precisaram da era digital para se desenvolver: elas acompanham o movimento de industrialização e de profissionalização da segunda metade do século XIX. Entretanto, há meio século, o crescimento da autonomia individual e o cruzamento das atividades profissionais com as atividades privadas têm sido acompanhados por uma ferramenta maior: a informática. De um lado, as tecnologias digitais têm sido marcadas profundamente pelos comportamentos de autonomia individual e em torno do "conectar-se". De outro, elas têm fornecido as ferramentas essenciais ao desenvolvimento dessas novas práticas sociais. A informática tornou-se a principal ferramenta cognitiva de nossa sociedade. (FLICHY, 2016, p. 18).

Alguns dos indivíduos mais engajados na cultura amadora são os fãs, já que promovem uma recepção criativa das obras pelas quais são apaixonados, além de criar produtos culturais derivados de um já existente, sendo motivados por uma busca identitária que os fazem "expressar seus talentos, extravasar sua singularidade diante de outros. A elaboração de sua identidade digital lhe permite tanto se distinguir quanto ser reconhecido e estabelecer ligações" (FLICHY, 2016, p. 45). Assim, ainda que suas atividades não visem compensação financeira, os fãs não dispensam gratificações simbólicas pelos projetos que compartilham com outros fãs em uma comunidade. Como é o caso de:

> Alguém que tem pouquíssimo poder em casa pode surgir como um líder de uma guilda no mundo de um jogo online. Alguém que é mediano na escola pode ser visto como um *expert* em sua comunidade online. Alguém com liberdade limitada no trabalho pode ser respeitado como um autor de *fanfiction*[57]. (BOYD; ITO; JENKINS, 2016, p. 16, tradução nossa).

[57] No original*:* Someone who has very little power at home might emerge as a guild leader in an online game world. Someone who is a poor student at school may be seen as an expert in their online community. Someone with limited freedom at work may be respected as a fan fiction writer.

Também é o caso dos fãs e entusiastas que produzem traduções amadoras de quadrinhos japoneses, coreanos e chineses, os *scanlators*, realizando uma recepção criativa das obras que os cativam tanto, de maneira que resolvem compartilhá-las em sua própria língua para que mais pessoas tenham, possivelmente, a mesma experiência prazerosa. Essas traduções exercem um papel significativo nas comunidades de fãs, sendo uma prática social e uma tarefa comunicativa atrelada ao trabalho de fãs que gera um produto cultural (VAZQUEZ-CALVO *et al*., 2019). Ao mobilizar várias habilidades, a prática de *scanlation* compreende uma intensa participação dos fãs envolvidos, que trabalham coletivamente para gerar um produto que virá a ser compartilhado com outros fãs, no entanto, os fãs, enquanto leitores, já atuam como participantes indispensáveis para os quadrinhos desde sua leitura. É próprio das artes sequenciais envolver a participação do público, logo, o surgimento de outras formas de participação que vão além da leitura parece uma progressão natural. McCloud (1995, p. 69) expressou sua visão sobre o envolvimento esperado dos leitores de quadrinhos:

> A participação é uma força poderosa em qualquer meio de comunicação. Há muito tempo, os cineastas perceberam a importância de deixar o público usar sua própria imaginação. Mas, enquanto o filme utiliza a imaginação da plateia para efeitos ocasionais, os quadrinhos têm que fazer isso com frequência. Do arremesso de uma bola ao extermínio de um planeta, a conclusão deliberada e voluntária do leitor é o método básico pro quadrinho simular o tempo e o movimento.

As traduções amadoras feitas por fãs, enquanto uma atividade de natureza laboral, se enquadram no contexto do trabalho afetivo (*affective labour*), termo que se refere a atividades produtivas e significativas que “não resultam em ganho financeiro direto ou em contravalor, mas que produzem um senso de comunidade, apreço e pertencimento para os que compartilham um interesse comum[58]” (GREGG, 2009, p. 209, tradução nossa). Na execução desse trabalho, que não é imediatamente visto como um trabalho de fato, os fãs mobilizam habilidades técnicas específicas que aprendem por conta própria ou até mesmo em contextos formais, tendo serventia para seus hobbies. Ademais, enquanto uma atividade sem fins lucrativos que visa

[58] No original: Here affective labour is used to explain meaningful and productive human activity that does not result in a direct financial profit or exchange value, but rather produces a sense of community, esteem, and/or belonging for those who share a common interest.

compartilhar mais obras com o *fandom*, os fãs-tradutores também se inserem na economia da dádiva (*gift economy*), na qual circulam textos que os indivíduos valorizam e acreditam que os outros participantes da comunidade valorizarão também. Com relação aos critérios desse compartilhamento, pode-se dizer:

> Parte do que é interessante para um indivíduo talvez não seja um material que irá querer compartilhar em suas comunidades e parte dos textos midiáticos que compartilha talvez se torne mais interessante por seu valor socialmente reconhecido[59]. (FORD; GREEN; JENKINS, 2013, p. 199, tradução nossa).

Em vista da crescente participação dos consumidores nas mídias que lhes interessam, as traduções amadoras ganham força no ciberespaço, evidenciando a dicotomia entre tradução amadora e profissional e os debates acerca de ambas. No campo dos Estudos da Tradução, há pesquisas sobre os dois tipos de tradução, como evidenciado pelo artigo *A Aquisição da Competência Tradutória ou Diplomados X Descolados* da professora Maria Clara Castellões de Oliveira. Nele, Oliveira (2009) busca investigar a constituição da competência tradutória através de considerações sobre a terceira temporada do programa americano *The Apprentice*. Na temporada analisada, os candidatos a aprendizes eram tradutores, que foram divididos em dois grupos: os diplomados (*college grads*), tradutores profissionais, e os descolados (*street smarts*), tradutores amadores. Então, com base na análise do programa, a autora tira duas conclusões importantes:

> A primeira diz respeito ao fato de que, qualquer que seja a atividade exercida profissionalmente por um indivíduo, ela necessita ser realizada a partir de uma reflexão teórica sólida e consequente, que pode ser construída ou não nos bancos escolares. (...) A segunda conclusão à qual me referi está vinculada à percepção de que a aquisição de uma habilidade profissional no ambiente universitário, salvo algumas exceções, se dá em menos tempo e de forma mais consistente. (OLIVEIRA, 2009, p. 29-30).

---

[59] No original: In other words, some of what is interesting to individuals may not be material they want to spread through their communities, and some media texts they spread may become more interesting because of their perceived social value.

Logo, ela admite que o tradutor amador pode adquirir a competência tradutória, mas ela se dará de forma mais lenta e apresentará lacunas.

Sobre a prática dos fãs-tradutores, eles estão cientes de que precisam levar em consideração a natureza sociocultural da prática tradutória, o que contribui para o desenvolvimento da identidade dos fãs e para a identificação de traços indexicais em seu discurso, suas ações e suas tomadas de decisão com relação à própria prática e a sua participação no *fandom*. Suas práticas são sofisticadas e possuem demandas técnicas, linguísticas e interculturais, além de não serem atreladas às normas convencionais de tradução, já que provavelmente a maioria desses fãs não possuem conhecimentos formais sobre o processo tradutório e as competências esperadas de um tradutor. Também são multimodais por incluírem diversas modalidades de construção de significado que vão além do texto escrito, como o uso de cores, sombreamento, tipografia e outros elementos paratextuais (VAZQUEZ-CALVO *et al*., 2019).

As traduções dos fãs diferem das realizadas por profissionais principalmente no quesito padrão. Como o propósito por trás das traduções varia entre os fãs, a qualidade desses trabalhos varia na mesma proporção. Ainda, os fãs que postam suas traduções online recebem *feedbacks* diretamente de outros fãs, que sugerem mudanças na forma de traduzir ou indicam o que gostaram nas traduções. Porém, apesar das diferenças entre tradutores profissionais e amadores, os fãs organizam suas práticas tradutórias de forma hierárquica, assim como em contextos profissionais (VAZQUEZ-CALVO *et al.*, 2019).

O crescente número de fãs que atuam como tradutores amadores se encontra em um movimento de difusão e extensão dos saberes e das competências, levado a cabo através da ampliação da escolaridade e da democratização do acesso à internet, por onde circulam diversos saberes e opiniões. Além disso, suas atividades não dependem das limitações impostas por empregos ou instituições e podem ser de alta qualidade, considerando as ferramentas informatizadas possuídas pelos fãs, muito semelhantes às utilizadas por profissionais ou, por vezes, as mesmas (FLICHY, 2016). Apesar de sua forte relação com a era digital, as práticas amadoras datam desde o movimento de industrialização e profissionalização da segunda metade do século XIX. No entanto, com a criação e ascensão da informática, a autonomia individual e a junção das atividades profissionais e privadas cresceram. A intervenção dos fãs nas obras pode ser categorizada em três modos:

> No mínimo, ele pode ser coprodutor da obra reinterpretando-a. Pode, assim, construir uma comunidade de receptores que comentam a obra. Enfim, ele pode prolongar o produto cultural, por exemplo, desviando-o. Essas atividades de recepção criativa permitem ao fã construir uma identidade e apresentá-la aos demais. (FLICHY, 2016, p. 24).

Assim, os fãs que traduzem obras atuam como coprodutores, já que tradução envolve interpretação por parte do tradutor, que atua como primeiro leitor no processo tradutório.

Além de discussões sobre os aspectos amadores e/ou profissionais do processo tradutório, as traduções produzidas por fãs também suscitam debates acerca do relacionamento entre os consumidores e a indústria midiática, mais especificamente a de quadrinhos asiáticos. Essa tem uma visão paradoxal das traduções amadoras. Por um lado, as traduções promovem as obras, consequentemente aumentando seu público, o que impulsionaria as vendas quando a obra fosse lançada pela indústria local. Por outro, a livre distribuição de material gratuito infringiria os direitos autorais e competiria com as obras sendo vendidas. Contextualizando, a circulação de animes japoneses legendados por fãs (*fansubbing*) contribuiu indiscutivelmente na abertura do mercado americano para importações de produtos culturais asiáticos, encorajando os produtores japoneses a fazerem acordos de licenciamento nos EUA (JENKINS, 2006; LEONARD, 2005). Ainda, Leonard (2005) aponta que as distribuições de material audiovisual feitas por fãs, entre 1976 e 1993, atuaram economicamente como produtos pré-requisitos para materiais licenciados e essas distribuições seriam a fase de formação da demanda necessária, mas complementar, para a atividade capitalista. *Scanlators* e membros da indústria de mangás traduzidos para o inglês já afirmaram o mesmo (NOWLIN, 2010), assim como os *Scanlators* entrevistados pelo jornalista Dirk Deppey[60] (2005), conforme demonstrado pelas palavras do entrevistado Jill Schlicher:

> Schlicher concorda: “Como a maioria dos ramos editoriais, é lamentável que os editores que adquirem os quadrinhos selecionam trabalhos que eles acreditam que irão vender, o que não necessariamente significa que são os melhores disponíveis. Há muitas

[60] Entrevista disponível em: https://www.insidescanlation.com/etc/tcj/n_scan.html. Acesso em: 8 out. 2022.

> séries ótimas que não estão disponíveis comercialmente nos EUA, no entanto, se algum grupo pequeno de fãs em algum lugar realmente ama determinada série, ela pode ficar disponível para outros fãs que talvez não consigam ler japonês e que possivelmente sequer têm acesso às livrarias japonesas, onde os *raws* podem ser comprados. Isso pode ser ilegal ou ofensivo para algumas empresas, mas acredito que seja, na verdade, mais vantajoso para elas no final, já que promove interesse em quadrinhos e produtos relacionados. Seja para poucos fãs ou grandes empresas, isso é realmente algo maravilhoso para todos[61]". (DEPPEY, 2005, tradução nossa).

Então, pode-se afirmar que a desobediência por parte dos fãs às regras do mercado foi eficaz, pois resultou nas mudanças que desejavam: distribuição digital dos quadrinhos, lançamentos simultâneos com os países de origem e mais lançamentos de títulos pertencentes a nichos não tão *mainstream* (MADELEY, 2015).

Sobre a interação entre fãs e indústria, os *fandoms* muitas vezes funcionam como uma força de resistência às lógicas comerciais, mobilizando seus membros, que passam a desafiar decisões corporativas que vão contra seus interesses (JENKINS, 2018). Com o mundo informatizado, chega-se a um fogo cruzado: por um lado, temos a cultura popular industrial praticada pelas empresas, que desejam impor a maneira como uma obra deve ser consumida; por outro, temos a cultura pré-industrial praticada pelos fãs, na qual os consumidores podem se reapropriar das obras permanentemente (FLICHY, 2016). A utilização, pelos fãs, das ferramentas tecnossociais que surgiram com a Web 2.0 ultrapassou as expectativas das corporações e dos governos. Muitas formas online de cultura participativa perpetradas por fãs são tidas como ilegais, desafiando as grandes corporações ao seguirem seus próprios termos e regras tácitas.

A Web 2.0, termo introduzido por Tim O'Reilly, da companhia O'Reilly Media, em uma conferência em 2004, corresponde à segunda geração de serviços online, em que novas estratégias mercadológicas surgiram associadas a novas formas de comunicação mediadas por computador. A Web 2.0 impulsionou a maneira como os

---

[61] No original: Schlicher agrees: "Like most other branches of publishing, it is unfortunate that acquisition editors for comics have to pick works that they believe will sell, which are not necessarily the best which are available. There are many great series that are not commercially available in the States, but if somewhere some small group of fans really love it, it can become accessible to others who may not be able to read Japanese and may not even have ready access to Japanese bookstores where the raw comics could be bought. It may be illegal and offensive to some companies, but I do think it's actually more likely to be beneficial to them in the end by promoting an interest in comics and related merchandise. And for big companies and small fans alike, that really is a lovely thing for everyone."

usuários poderiam interagir, compartilhar, publicar e organizar informações com outros usuários, além de ter “repercussões sociais importantes, que potencializam processos de trabalho coletivo, de troca afetiva, de produção e circulação de informações, de construção social de conhecimento apoiado pela informática” (PRIMO, 2006, p. 2). As características citadas foram responsáveis pelo desenvolvimento do que O’Reilly chamou de “arquitetura de participação”, um sistema informático composto por recursos de interconexão e compartilhamento. Portanto, a ênfase passa da publicação para a participação, como evidenciado, por exemplo, pelos blogs com a opção de fazer comentários nas postagens e pelas enciclopédias construídas colaborativamente (PRIMO, 2006).

O termo “cultura participativa”, citado anteriormente, foi empregado pelo professor e pesquisador Henry Jenkins para se referir à atuação de fãs enquanto produtores ativos e manipuladores de significados, representando um elemento importante para a concepção da cultura participativa, na qual estão fortemente inseridos. Conforme definido por ele:

> Uma cultura participativa é uma cultura com barreiras relativamente baixas para expressão artística e engajamento civil, forte suporte à criação e compartilhamento de criações e algum tipo informal de mentoria na qual o que é sabido pelos mais experientes é passado para os iniciantes. Uma cultura participativa é também uma em que os membros acreditam que suas contribuições importam e sentem, em certa medida, uma conexão social com entre eles (ao menos eles se importam com o que outras pessoas pensam do que criaram)[62]. (JENKINS *et al*., 2009, p. 11, tradução nossa).

Boyd, Ito e Jenkins (2016) também postulam que a cultura participativa é pautada na diversidade e na democracia, que acontece nas interações entre os indivíduos de uma comunidade, como os *fandoms*. Esses possuem a habilidade de transformar a cultura do espectador em uma cultura participativa, traduzindo sua visão particular em uma atividade cultural ao compartilhar seus sentimentos e pensamentos

[62] No original: A participatory culture is a culture with relatively low barriers to artist expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one's creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which members believe their contributions matter, and feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created).

com outros fãs. Devido a sua nova forma de recepção de mídias populares, o autor utilizou o termo *textual poachers* (invasores do texto) para se referir aos fãs inseridos na cultura participativa. Assim, para eles "consumo naturalmente desencadeia produções, leitura gera escrita, até que os termos pareçam logicamente inseparáveis[63]" (JENKINS, 2006, p. 41, tradução nossa).

Pensando na prática da cultura participativa nos *fandoms*, pode-se afirmar que ela exibe limites nebulosos entre consumidor e produtor, já que os fãs adotam novos papéis, construindo diálogos com outros fãs, criando, modificando, interpretando e distribuindo produtos culturais em vários formatos (VAZQUEZ-CALVO, 2019). Além do mais, as traduções feitas por fãs se encontram divididas entre duas forças:

> [...] a incongruência entre o domínio dos direitos autorais dos produtos culturais e o domínio dos meios técnicos de cópia e compartilhamento; a distinção incerta entre conteúdos protegidos por direitos autorais e conhecimento gratuito; e as brechas entre a distribuição restrita pela territorialidade dos produtos culturais estrangeiros e o desejo transnacional e imediatista dos consumidores[64]. (LEE, 2011, p. 16, tradução nossa).

A cultura participativa veio antes da era digital, contudo, o advento das redes mudou a forma como ela opera, permitindo com que usuários distantes uns dos outros pudessem trocar experiências e criar formas de expressão dentro e entre redes (JENKINS, 2018). Um dos marcos iniciais da cultura participativa foi o desenvolvimento da *Amateur Press Association,* na metade do século XIX, em que jovens começaram a produzir suas próprias publicações sobre cultura, política e vida cotidiana e posteriormente as enviavam pelo correio. Ainda no mesmo século, surgiram clubes de fotografia amadores. Depois, no início do século XX, apareceram os primeiros adeptos ao rádio amador, que deram origem ao *fandom* de ficção científica. Durante a contracultura de 1960, havia indivíduos que contribuíam com os jornais e quadrinhos *underground* e com as rádios populares, além disso, surgiu a cultura DIY (*Do It Yourself - Faça Você Mesmo*). Já em 1980, o surgimento dos

---

[63] No original: For fans, consumption naturally sparks production, reading generates writing, until the terms seem logically inseparable. . . .

[64] No original: [...] the incongruence between the ownership of copyrights of cultural products and that of technical means to copy and share; the blurred distinction between copyrighted contents and free knowledge; and gaps between the territorially bounded distribution of foreign cultural products and the transnationality and immediacy of consumer desire.

dispositivos *camcorders* e o acesso local à televisão criaram um ambiente de produção cultural popular. Esses eventos auxiliaram na definição da cultura da internet, e, por extensão, da cultura dos amadores. A comunidade de fãs, assim como outras, lutou ao longo do século XX por maior acesso aos meios culturais de produção e circulação. A cultura participativa é mais facilmente percebida hoje devido à natureza dos públicos conectados na rede, que corresponde a interações persistentes e a *spreadable media* (mídias difundíveis) e *searchable content* (conteúdos buscáveis), i.e., mídias com alto potencial de difusão e conteúdos que podem ser facilmente procurados na rede. Então, apesar de a cultura participativa já ser observável há décadas, foi com as novas mídias que ganhou visibilidade. Porém, essa visibilidade trouxe também os olhares de grupos corporativos e governamentais, que passaram a querer regular a participação dos indivíduos na internet em prol de seus interesses (JENKINS, 2016).

Atualmente, esses indivíduos põem a cultura participativa em prática de diversas formas: através de filiações formais e informais em comunidades online (como o Facebook e o MySpace); produzindo novas expressões criativas (como *fanfics* e *zines*); trabalhando conjuntamente em times para completar tarefas e desenvolver saberes (como a elaboração das páginas da Wikipédia); e moldando o fluxo midiático (ao produzirem *podcasts* e blogs, por exemplo) (JENKINS *et al*., 2009).

O autor frisa ainda que, por mais que a tecnologia tenha tido grande influência na cultura participativa por ter tornado possível a superação de barreiras geográficas e linguísticas - sendo o inglês muito usado como língua franca ou interlíngua -, os aparatos tecnológicos em si não são participativos, as culturas que são. As tecnologias são frequentemente interativas devido aos seus designs, possibilitando a comunicação entre muitos indivíduos, no entanto, são esses que operam os aparelhos em contextos culturais. Logo, são as pessoas que promovem uma cultura participativa ao tomar coletivamente e individualmente decisões que impactarão suas experiências compartilhadas. Nessa cultura, os fãs não são alienados ou receptores passivos de conteúdo, eles participam ativamente de seu consumo, se apropriando e recirculando conteúdo midiático de novas formas. Para produzir traduções satisfatórias, os fãs precisam interagir de três formas: com as máquinas, como quando fazem edições; com os textos, como nas traduções de itens culturais; e com outros fãs, como na sessão de comentários em websites (VAZQUEZ-CALVO, 2019).

Existem três outros conceitos importantes que são associados à cultura participativa: a cultura da convergência, a inteligência coletiva e *produser*. O primeiro termo foi cunhado por Henry Jenkins para definir as mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais na forma como a mídia circula em nossa cultura; o fluxo de conteúdo através de múltiplas plataformas midiáticas; a nova forma como as audiências estão se relacionando com conteúdos midiáticos; a mudança na maneira em que a mídia é produzida e consumida; e os anseios do público por uma cultura mais participativa (JENKINS, 2006). Isso se deve à proliferação de canais e da portabilidade de novas tecnologias computacionais e de telecomunicações, criando uma era em que as mídias estão em todo lugar e seus diferentes tipos se relacionam uns com os outros (JENKINS, 2004). Considerando essas características, pode-se acrescentar também:

> A convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima. (JENKINS, 2009, p. 418).

A partir dessas características, o comportamento dos consumidores e das empresas sofreram mudanças. As empresas passaram a buscar formas de expandir os mercados e de reforçar o comprometimento dos consumidores com os produtos, já os consumidores aprenderam a como utilizar melhor as tecnologias a sua disposição a fim de controlar melhor o fluxo midiático e a interagir mais com outros usuários. As ambições de consumidores e empresas por vezes se encontram e por vezes se chocam (JENKINS, 2006).

Já o termo “inteligência coletiva” foi criado pelo filósofo e sociólogo Pierre Lévy para se referir à “capacidade de comunidades virtuais de alavancar o conhecimento e a especialização de seus membros, normalmente pela colaboração e discussão em larga escala” (JENKINS, 2009, p. 487). Além disso, o autor postula:

> Acontecimentos, decisões, ações e pessoas estariam situados nos mapas dinâmicos de um contexto comum e transformariam

> continuamente o universo virtual em que adquirem sentido. Nessa perspectiva, o ciberespaço tornar-se-ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados. [...] O ideal da inteligência coletiva implica a valorização técnica, econômica, jurídica e humana de uma inteligência distribuída por toda parte, a fim de desencadear uma dinâmica positiva de reconhecimento e mobilização das competências. (LÉVY, 2007, p. 29).

Assim, quando as comunidades de fãs se depararam com ambientes e práticas cada vez mais compartilhadas, passaram a exercitar e desenvolver uma inteligência coletiva. Com a mobilização de competências, surgiram as comunidades de conhecimento, "afiliações voluntárias, temporárias e táticas, definidas por iniciativas intelectuais comuns e investimentos emocionais. Essas comunidades permanecem unidas por uma produção mútua e uma troca recíproca de conhecimento" (JENKINS, 2006, p. 137). As comunidades de fãs online seriam, segundo Jenkins (2006), a maior materialização das comunidades descritas por Lévy, afinal, colocam em prática sua máxima: "Ninguém sabe de tudo, todos sabem de alguma coisa, todo o conhecimento reside na humanidade[65]" (LÉVY, 1997, p. 20, tradução nossa).

A inteligência coletiva dos fãs-tradutores surge, então, com a interação entre eles na internet e a realização de atividades de recepção das obras, o que acontece paralelamente às atividades de profissionais ou, por vezes, em cooperação com eles, como quando empresas contratam fãs para traduzir as obras oficialmente. Um exemplo de empresa que faz esse tipo de contratação é a empresa de localização de mangás *Local Manga*. O dono, Christopher Hepburn, em uma entrevista para o blog *Futekiya*, em 2018, afirmou que quase todos os membros da equipe já foram *scanlators*[66].

Finalmente, outro termo importante para entender a atuação dos fãs-tradutores na era digital é *produser*, que surgiu no contexto da Web 2.0 e foi cunhado pelo professor Axel Bruns. Refere-se ao indivíduo que não meramente consome conteúdo passivamente, mas participa de maneira ativa da recepção de conteúdos já existentes, elaborando suas próprias respostas ao que consomem/produzem. A influência desses

---

[65] No original: *No one knows everything, everyone knows something, all knowledge resides in humanity.*

[66] Disponível em: <https://futekiya.com/local-manga-interview-can-scanlators-turn-pro/>. Acesso em: 8 out. 2022.

indivíduos muitas vezes leva produtores midiáticos a modificarem suas criações para satisfazerem suas demandas. Então, suas atividades geram o que Bruns (2006) denomina *produsage,* "a construção e extensão contínua e colaborativa de conteúdo existente, buscando aperfeiçoamento[67]" (BRUNS, 2006, p. 2, tradução nossa).

O conceito de *produser* evoluiu de *prosumer* (prossumidor), termo cunhado pelo professor e futurista Alvin Toffler, em 1980, para descrever sua projeção de que os consumidores deixariam de ser passivos e passariam a realizar atividades internas em prol de si e de outros consumidores, selecionando o que iriam produzir e consumir de acordo com sua expertise e interesse (BIRD, 2011).

Cultura participativa, cultura da convergência, inteligência coletiva e *produser* são conceitos que abarcam práticas intimamente ligadas à era digital e à ampliação da conexão entre indivíduos, que criam comunidades nas quais podem compartilhar e discutir seus interesses. Além do mais, esses termos ajudam a entender como essas práticas vêm evoluindo, dominando o mundo cibernético e influenciando o mundo "real". As comunidades de fãs de quadrinhos asiáticos são umas das mais engajadas na produção de conteúdo gratuito e sem fins lucrativos, visando expandir a influência das obras que gostam e usar suas habilidades para fazer com que outros fãs tenham mais acesso ao imenso número de obras publicadas diariamente, semanalmente, mensalmente e anualmente nos países de origem. Logo, suas atividades no ambiente virtual abrangem o desenvolvimento de produtos culturais, como as traduções, e de conhecimento (VAZQUEZ-CALVO, 2019).

2.3) A VOZ DO TRADUTOR

Quando um leitor escolhe um livro traduzido para ler, geralmente o faz pensando estar lendo o próprio autor, e.g., se um leitor brasileiro estiver lendo uma tradução de *Hamlet*, ele afirmará a quem o perguntar que está lendo Shakespeare, desconsiderando o fato de que o texto que possui em mão foi publicado após uma série de processos editoriais e criativos, dentre eles, o processo tradutório realizado por um profissional da tradução. Notamos, desse modo, que o tradutor é tratado como uma espécie de sombra do autor, devendo assumir os contornos do original enquanto se mantém pouco ou nada perceptível na tradução. Essa concepção é antiga na

[67] No original: (...) *produsage – the collaborative and continuous building and extending of existing content in pursuit of further improvement.*

história da tradução, fruto de uma construção cultural e ideológica, e ainda perdura na visão de editoras e leitores até hoje, influenciando a forma como julgam o trabalho do tradutor. A conhecida expressão italiana *traduttore traditore* (tradutor traidor) evidencia a concepção de que a tradução é uma tentativa de passar um texto de uma língua para outra, que uma boa tradução seria aquela em que o tradutor é invisível e que não pareceria uma tradução, fazendo com que o leitor pense que o texto foi escrito na sua língua (WAQUIL, 2014).

No entanto, uma série de pesquisadores dos Estudos da Tradução começaram a questionar o pouco valor atribuído à atividade tradutória e a negação da presença dos tradutores nas traduções. O tradutor Lawrence Venuti possui trabalhos de referência nessa discussão, com destaque para seu livro *The Translator's Invisibility* (A Invisibilidade do Tradutor), de 1995. O termo "invisibilidade" foi usado por Venuti para descrever o cenário tradutório nas culturas americana e britânica, no qual é esperado que o tradutor estabeleça uma correspondência de um para um entre o original e a tradução. O autor considera que:

> A tradução é uma substituição forçada das diferenças culturais e linguísticas do texto estrangeiro por um texto que é inteligível para o leitor da tradução. Essas diferenças nunca podem ser totalmente removidas, mas elas necessariamente passam por uma redução e exclusão de possibilidades – e um ganho exorbitante de outras possibilidades específicas da língua da tradução[68]. (VENUTI, 1995, p. 14, tradução nossa).

Para Venuti (1995), a invisibilidade do tradutor é parcialmente determinada pela concepção individualista de autoria nas culturas americana e britânica, nas quais os autores gozam de direitos que protegem seus textos, vistos como sua propriedade intelectual, porém os tradutores se encontram em um *status* legal desfavorável nas leis de direitos autorias e nos contratos de trabalho. Ademais, as relações entre Reino Unido e Estados Unidos com outras culturas seriam marcadas por uma complacência imperialista e xenofóbica.

A tradução fluente, para ele, seria aquela que busca retirar todos os elementos que remetem ao estrangeiro no texto da tradução, criando um texto domesticado. Para

---

[68] No original: Translation is the forcible replacement of the linguistic and cultural differences of the foreign text with a text that is intelligible to the translating-language reader. These differences can never be entirely removed, but they necessarily undergo a reduction and exclusion of possibilities – and an exorbitant gain of other possibilities specific to the translating language.

contrapor essa noção, ele criou o termo “estrangeirização”, que se refere a uma postura tradutória que mantém o aspecto estrangeiro do texto original, lembrando ao leitor que o que está lendo se trata de uma tradução (VENUTI, 1995; MUNDAY, 2009).

> Ao se esforçar para acertar no exterior, essa prática tradutória precisa errar no seu país, desviando o suficiente das normas nativas para gerar uma experiência de leitura alienígena – escolhendo traduzir um texto estrangeiro excluído do cânone literário, por exemplo, ou usando um discurso marginalizado para traduzi-lo[69]. (VENUTI, 1995, p. 16, tradução nossa).

Como motivo para tal posicionamento, o autor explica como a estrangeirização tem o potencial de gerar mudanças ideológicas e políticas.

> Quero sugerir que, na medida em que a tradução estrangeirizadora busca conter a violência etnocêntrica da tradução, é altamente desejável hoje uma intervenção cultural estratégica no atual estado dos assuntos mundiais lançada contra as nações hegemônicas de língua inglesa e as trocas culturais desiguais nas quais elas engajam outros globais. Estrangeirizar a tradução em inglês pode ser uma forma de resistência contra o etnocentrismo e o racismo, o narcisismo cultural e o imperialismo, no interesse das relações geopolíticas democráticas. Como uma teoria e prática da tradução, a estrangeirização é específica de certos países europeus em momentos históricos particulares: formulada pela primeira vez na cultura alemã durante os períodos clássico e romântico, foi revivida na cena cultural francesa, caracterizada por desenvolvimentos pós-modernos na filosofia, na literatura crítica, na psicanálise e na teoria social, que vieram a ser conhecidas como pós-estruturalismo. As culturas britânica e americana, em contraste, têm sido dominadas há muito tempo por teorias domesticadoras que recomendam a tradução fluente[70]. (VENUTI, 1995, p. 16, tradução nossa)

---

[69]No original: In its effort to do right abroad, this translation practice must do wrong at home, deviating enough from native norms to stage an alien reading experience – choosing to translate a foreign text excluded by literary canons in the receiving culture, for instance, or using a marginal discourse to translate it.

[70] No original: I want to suggest that insofar as foreignizing translation seeks to restrain the ethnocentric violence of translation, it is highly desirable today, a strategic cultural intervention in the current state of world affairs, pitched against the hegemonic English-language nations and the unequal cultural exchanges in which they engage their global others. Foreignizing translation in English can be a form of resistance against ethnocentrism and racism, cultural narcissism and imperialism, in the interests of democratic geopolitical relations. As a theory and practice of translation, foreignizing is specific to certain European countries at particular historical moments: formulated first in German culture during the classical and romantic periods, it was revived in a French cultural scene characterized by postmodern developments in philosophy, literary criticism, psychoanalysis, and social theory that have come to be known as poststructuralism. British and American cultures, in contrast, have long been dominated by domesticating theories that recommend fluent translating.

Essa estratégia, porém, para o autor, não significa que a fluência deve ser abandonada totalmente, mas sim reinventada de modo inovador. Assim, o tradutor deve expandir seu conjunto de práticas de tradução, criando novas condições de leitura (VENUTI, 1995).

Já a tradutora Marina Leivas Waquil buscou subsídios na obra de Émile Benveniste para retrucar a concepção tradicional de tradução, focando na noção de subjetividade e enunciação. Considerando que um indivíduo se define no e pelo discurso, a enunciação é descrita como a "comunicação que parte de um ato individual sempre pela subjetividade" (WAQUIL, 2014, p. 83), o tradutor é um locutor que enuncia, sempre presente naquilo que traduz, "as escolhas que faz, os métodos que emprega, as técnicas utilizadas demonstram e comprovam sua presença" (WAQUIL, 2014, p. 84). É no seu discurso, na sua manifestação no texto, no exercício da sua subjetividade que se encontra sua voz, a voz do tradutor. Esse último, conforme denominado por Waquil, se trata de um tradutor/sujeito/enunciador.

> Se o locutor, assumindo a linguagem, transforma-a em instância de discurso, o tradutor é uma espécie de locutor que, para poder traduzir, apropria-se da linguagem e produz, também, instâncias de discurso. Nestas instâncias, segundo Benveniste, é onde a língua se manifesta e é na língua que o homem se constitui como sujeito, é nela e através dela que pode existir e, consequentemente, enunciar. Nesse sentido, o tradutor também se constitui como homem, existe, exerce sua subjetividade, ao enunciar, apropriando-se da língua e tendo um discurso como resultado. (WAQUIL, 2014, p. 85).

O tradutor, mesmo quando um texto é lido como fluente na cultura-alvo, ainda está presente no texto, exercendo o papel de coprodutor do discurso e autor da obra derivada. Seu trabalho é interpretar e reescrever o original, levando em conta a cultura que receberá esse novo texto e a audiência que o lerá.

> A comunicação, assim, é também linguística e ocorre através de uma parceria entre o locutor e um alocutário. A tradução se aproxima desta visão da teoria da Enunciação, já que é, em nossa concepção, um ato comunicativo é também realizado entre parceiros: o tradutor, locutor que se apropria da linguagem e se dirige sempre a uma audiência, seu alocutário, que será sempre diferente da audiência do texto original. Seu trabalho é direta e totalmente condicionado por esta audiência e por tudo que se relaciona com a mesma, como a língua com a qual se comunica, o contexto no qual está inserida, a cultura que a caracteriza, entre outros fatores. Assim, as opções que deve fazer para satisfazer a sua audiência e produzir um texto adequado evidenciam-se através

> de marcas que representam sua subjetividade, ainda que varie o grau de facilidade com o qual podemos identificar sua presença. (WAQUIL, 2014, p. 85).

Outro pesquisador que retrucou a concepção tradicional de tradução foi o belga Theo Hermans, que considera a voz do tradutor como um sinal da presença discursiva do tradutor e que toda tradução apresenta a posição de sujeito do tradutor registrada nela, considerando a visão tradicional como uma ilusão de transparência e coincidência. Portanto, o discurso narrativo traduzido comporta múltiplas vozes e, consequentemente, presenças discursivas. A tradução seria irredutível, híbrida, plural e diferente, sempre deixando pontas soltas (HERMANS, 1996, 2014). Para ele, a tradução nunca será a cópia do original, já que "se as traduções não podem ser completamente miméticas, isso significa que contém um elemento diegético, uma margem na qual a presença e atitude do tradutor pode ser articulada[71]" (HERMANS, 2014, p. 294, tradução nossa). Semelhante a Waquil, o autor também admite que a audiência da cultura-alvo influencia fortemente o processo tradutório.

> [...] a ficção narrativa traduzida se dirige à um Leitor Implícito diferente daquele do texto fonte, já que o discurso opera em um novo contexto pragmático. Todos os textos estão culturalmente enraizados e necessitam de uma estrutura de referência, que é compartilhada entre o emissor e o destinatário para poder funcionar como um veículo de comunicação[72]. (HERMANS, 1996, p. 28, tradução nossa).

Mais um estudioso que se opôs ao apagamento do tradutor foi o tradutor Álvaro Luiz Hattnher. Na sua perspectiva, nenhum texto pode prescindir a figura do tradutor, já que um texto traduzido não pode ser produzido por geração espontânea. O tradutor seria "Outros" e ainda ele mesmo, sendo capaz de apresentar uma pluralidade de identidades, assim, seria possível pensar no tradutor como um transmorfo (*shape-shifter*), capaz de se transformar no "Outro" e retornar ao seu eu original quando desejar. O tradutor seria, na verdade, um tradutor-leitor-autor e sua voz presente no texto serviria como um convite à interação com o texto (HATTNHER, 1994).

---

[71]No original: And if translations cannot be wholly mimetic, this means they contain a diegetic element, a margin within which the translator's agency and attitude can be articulated.

[72] No original: […] Translated narrative fiction addresses an Implied Reader different from that of the source text, since the discourse operates in a new pragmatic context. All texts are culturally embedded and require a frame of reference which is shared between sender and receiver to be able to function as vehicles for communication.

A professora Rosemary Arrojo considera que a tradução é uma atividade que assume sua condição como produtora de significados e não mais a de protetora dos significados “originais” de um autor. A prática tradutória, logo, será fiel ao que for considerado como o texto original, a interpretação que o tradutor faz desse texto (ARROJO, 2007). No entanto, a autora deixa claro que o universo do autor não deve ser esquecido:

> Isso não significa, absolutamente, que devemos ignorar ou desconsiderar o que sabemos a respeito de um autor e de seu universo quando lemos ou traduzimos um texto. Significa que, mesmo que tivermos como único objetivo o resgate das intenções originais de um determinado autor, o que somente podemos atingir em nossa leitura ou tradução é expressar nossa visão desse autor e de suas intenções. (ARROJO, 2007, p. 41).

A professora Solange Mittman e a pesquisadora Débora de Castro Barros também contestam a concepção de tradução enquanto uma equivalência palavra-por-palavra do original. Ambas publicaram trabalhos associando a visibilidade do tradutor aos pressupostos da Análise do Discurso Pêcheuxiana.

De acordo com Barros (2020), ela foi instituída por Michel Pêcheux no final da década de 1960, na França, e tem como principal característica incorporar os três eixos fundamentais pelos quais o discurso será considerado. São eles: o materialismo histórico de Marx, que percebe o discurso como sempre sendo ideológico; a linguística, que abarca os processos sintáticos e de enunciação; e o descentramento do sujeito, que se refere ao fato de que ele está constantemente permeado pelo seu discurso e dos outros, remetendo sempre a outros discursos anteriores ou posteriores a ele, o que é chamado por Pêcheux de interdiscurso. Esse conceito está associado ao termo “memória discursiva”, que são os conhecimentos que retemos na memória mesmo sem lembrar que os possuímos. Ainda sobre o último eixo, paralelamente a ele existe o intradiscurso, que se refere aos nossos próprios discursos.

O discurso seria, assim, expresso materialmente no texto, enquanto o texto se manifestaria no discurso. Com relação ao fruto do trabalho do tradutor, concebe que:

> A tradução produzida por ele será, assim, o resultado de sua interpretação, mas também será recortada pelas imagens que o tradutor produz do texto original, remetido, seja dito, à cultura na qual está inserido, à época em que foi produzido. Nesse sentido, todo

> discurso é produtor de imagens, e a tradução, como discurso, também produzirá as suas. (BARROS, 2020, p. 8).

Além disso, a tradução é vista pela autora como uma interpretação, uma atividade pessoal, intransferível e única. Considerando que o processo tradutório envolve escolhas, Barros (2020, p. 19) propõe que elas são determinadas com base em questões ideológicas, “nas quais se inserem formações discursivas que permeiam os discursos, que são produzidos pelo interlocutor a partir da posição-sujeito que ele ocupa na sociedade.”

Já Mittman (1999), valendo-se do mesmo escopo teórico, afirma que o processo tradutório envolve a produção de sentidos pelo autor, pelos leitores e pelo tradutor. Essa última acontece através da relação estabelecida entre as imagens que são formadas durante a própria produção.

> Quer dizer, os sujeitos, enquanto lugares sociais, representados na própria materialidade linguística do discurso, estabelecem relação não com indivíduos, nem com sujeitos, mas com a imagem que atribuem a (isto é, a forma como imaginam) esses sujeitos, para tratar não de um referente, mas da imagem que atribuem a este referente. (MITTMAN, 1999, p. 224).

Assim, Mittman (1999) fornece a concepção da perspectiva discursiva de que o que serve de base para a produção do texto traduzido não é o texto original em si, mas a imagem que o tradutor faz dele, além das imagens feitas também do lugar do autor, do leitor, do seu próprio, de outros discursos, entre outros. Dessa forma, o processo da tradução implica um processo no qual são estabelecidas relações de sentido com outros discursos, incluindo o do “original”. Nesse processo, o tradutor é um lugar no discurso, uma posição enunciativa que se divide em várias posições-sujeito no discurso. Segundo Terra (2021), esse aspecto do trabalho da tradução pode ser relacionado a uma propriedade fundamental das línguas naturais, a heterogeneidade constitutiva, na qual nossos discursos são sempre atravessados e constituídos por outros discursos, ainda que esses não sejam localizáveis na cadeia do discurso, sendo a ideia de unicidade apenas uma ilusão. Para Mittman (1999, p. 227-228):

> Trazendo esta noção de heterogeneidade constitutiva para o estudo sobre o processo tradutório, podemos afirmar que a produção de

> sentido pelo tradutor – na leitura do original e na escrita da tradução – é determinada pelo interdiscurso. A heterogeneidade do discurso da tradução se deve, portanto, não só ao fato de que está ali presente a voz do autor, além da voz do tradutor, mas porque qualquer discurso é heterogêneo. Sempre outras vozes o atravessam como um discurso transverso e lhe dão sustentação como um pré-construído.

No campo da Análise do Discurso, fala-se em função do tradutor, que seria aquela que organiza todas as posições-sujeito presentes no texto, ou seja, todas as vozes, como a voz do autor e as outras vozes vindas do intradiscurso, "seja como pré-construído (o Outro), seja como discurso transverso (o outro), como no caso de discursos de dicionários" (MITTMAN, 1999, p. 232). Sobre a distinção entre "Outro" e "outros", a autora afirma:

> O outro se refere à presença de um outro sujeito enunciador exterior trazido para dentro do discurso, identificável através das formas mostradas de heterogeneidade. O Outro se refere ao interdiscurso funcionando como pré-construído, numa forma de heterogeneidade constitutiva não identificável no discurso. (MITTMAN, 1999, p. 229).

Ainda, sobre o papel do tradutor, a pesquisadora reitera que ele é um lugar social presente no discurso durante a atividade tradutória, não sendo "nem transportador competentemente invisível, nem intruso inconvenientemente visível" (MITTMAN, 1999, p. 225).

Por fim, dos estudiosos selecionados, as pesquisadoras Bianca de Lima Reys e Valéria Silveira Brisolara reconhecem a invisibilidade a que os tradutores são frequentemente submetidos e consideram o gênero dos quadrinhos como *locus* no qual seria mais possível o tradutor ter visibilidade, além de reconhecerem a tradução como prática autoral. Elas justificam essa visão ao notarem como a globalização, ao possibilitar trocas culturais e um maior contato entre indivíduos de diversas localidades, influenciou o novo posicionamento do público leitor com relação às estratégias de traduções empregadas em um texto. Os leitores estariam muito mais conscientes do trabalho de tradução e até mesmo exigiriam que as marcas culturais apareçam no texto traduzido, pois fornecem informações novas sobre a cultura estrangeira em questão, além de fomentar novos aprendizados (BRISOLARA; REYS, 2018).

Com base nessa perspectiva, pode-se notar que os leitores atuais desejam que as traduções tenham uma postura estrangeirizadora por parte dos tradutores. Isso

explicaria o porquê as traduções que resultam da prática de *scanlation* costumam manter tantos aspectos culturais e linguísticos das culturas-alvo, afinal, os leitores, enquanto fãs, as admiram fortemente e desejam ficar o mais próximo possível delas durante a leitura, conseguindo localizar e perceber os aspectos estrangeiros do texto. Essa manutenção de marcas culturais e linguísticas dos quadrinhos asiáticos ocorre tanto no corpo dos textos quanto nos elementos paratextuais, como as notas de tradução, que são usadas abundantemente nas traduções produzidas por fãs e atuam como manifestações explícitas da presença do tradutor no texto.

3 METODOLOGIA E ANÁLISE

O presente trabalho se configura como uma pesquisa qualitativa, aquela que, segundo Yin (2016), permite a realização de estudos aprofundados sobre diversos tópicos e oferece mais liberdade para a escolha de temas por parte do pesquisador. Assim, analisaremos oito dos quatorze tipos de paratextos em tradução elencados por Batchelor (2018), que propôs uma adaptação dos dezesseis tipos elaborados por Rockenberger (2014). Considerando, a recorrência dos exemplos encontrados, que um mesmo elemento paratextual pode ocupar mais de uma categoria e que as funções indicadas nessas categorias podem gerar um maior apreço pelas notas de tradutores, amadores ou não, analisaremos as seguintes categorias de função dos paratextos: autorreferencial (*self-referential*), avaliativa (*evaluative*), comercial (comercial), hermenêutica (*hermeneutical*), ideológica (*ideological*), informativa (*informative*), instrutiva operacional (*instructive operational*) e meta-comunicativa (*meta-communicative*).

Para a análise, serão utilizadas amostras bibliográficas por conveniência - na forma de notas de tradução retiradas de trechos selecionados de três obras asiáticas – para ilustrar as funções que as notas produzidas por *scanlators* exercem nos quadrinhos traduzidos. As obras selecionadas atuam como representantes das principais escolas de quadrinhos: *Saint Onii-san*, da escola japonesa; *I Shall Live as a Prince*, de origem coreana; e *Mo Dao Zu Shi*, de autoria chinesa. Essas notas, enquanto paratextos, servirão para termos uma compreensão mais ampla de como estão sendo realizados os processos tradutórios levados a cabo por fãs e de como elas contribuem para a leitura das obras.

Para uma análise mais detalhada, faremos um breve panorama histórico das notas de rodapé e de tradução na seção 3.1, considerando também a visão de diversos estudiosos dos Estudos da Tradução acerca da natureza das notas de tradução e do que elas oferecem às obras nas quais se encontram. Já na seção 3.2 e suas subseções, faremos a análise propriamente dita, abarcando cada uma das categorias de paratextos selecionadas para este trabalho, que posteriormente terão suas características aprofundadas e ilustradas por meio das amostras recolhidas. Por fim, na seção 3.3, relacionaremos a análise feita dos excertos aos pressupostos teóricos propostos no capítulo 2.

3.1) PARATEXTOS E NOTAS

As notas de tradução representam um dos elementos paratextuais que possivelmente encontraremos em uma obra traduzida, no entanto, existem outros, como prefácios, glossários e notas de rodapé no geral. O teórico literário francês Gérard Genette é referência nos estudos sobre paratextos, tendo elaborado uma definição para eles:

> Para nós, portanto, o paratexto é o que permite que um texto se torne um livro e seja oferecido como tal aos seus leitores e, de forma mais geral, ao público. Mais do que uma fronteira ou uma fronteira selada, o paratexto é, antes, um limiar ou - uma palavra que Borges usou a propósito de um prefácio - um "vestíbulo" que oferece ao mundo a possibilidade de entrar ou voltar atrás. É uma "zona indefinida" entre o dentro e o fora, uma zona sem qualquer limite definitivo, seja para dentro (voltada para o texto) ou para fora (voltada para o discurso do mundo sobre o texto), uma borda ou, como disse Philippe Lejeune, “uma margem do texto impresso que na realidade controla toda a leitura do texto”. De fato, essa margem, sempre portadora de um comentário autoral, constitui uma zona entre texto e fora do texto, zona não só de transição, mas também de transação: lugar privilegiado de uma pragmática e de uma estratégia, de uma influência sobre o público, uma influência que - bem ou mal compreendida e conquistada - está a serviço de uma melhor recepção do texto e de uma leitura mais pertinente dele (mais pertinente, é claro, aos olhos do autor e de seus aliados). [...] O paratexto, então, é empiricamente constituído por um conjunto heterogêneo de práticas e discursos de todos os tipos e está presente em todos os períodos[73] [...]. (GENETTE, 1997, p. 1-2, tradução nossa).

[73] No original: For us, accordingly, the paratext is what enables a text to become a book and to be offered as such to its readers and, more generally, to the public. More than a boundary or a sealed border, the paratext is, rather, a threshold, or - a word Borges used apropos of a preface - a "vestibule" that offers the world at large the possibility of either stepping inside or turning back. It is an "undefined

As acadêmicas Şehnaz Tahir-Gurçaglar e Kathryn Batchelor também publicaram trabalhos a respeito dos paratextos, nos quais forneceram outras definições para eles. Tahir-Gurçaglar (2002, p. 44, tradução nossa) escreveu que o termo “paratextos” é utilizado “para se referir aos materiais que acompanham os textos traduzidos e aos meta-discursos específicos do texto que estão diretamente ao seu redor[74]”. Já Batchelor (2018, p. 142, tradução nossa) propôs uma definição que se afasta da proposta por Genette: “Um paratexto é um limiar conscientemente produzido para um texto que tem o potencial de influenciar a(s) forma(s) como o texto é recebido[75]”.

Tendo em vista, então, que as notas de tradução são um tipo de paratexto - categoria que, segundo Genette (1997), possui uma história bastante abrangente - convém mencionar suas origens. As notas de rodapé foram seu ponto inicial, afinal, as notas de tradução representam um tipo de nota de rodapé produzido por tradutores com finalidades diversas.

As notas de rodapé de um texto representam “um enunciado de tamanho variável (basta uma palavra) relativo a um segmento mais ou menos determinado de um texto, e disposto seja em frente seja como referência a esse segmento” (GENETTE, 2009, p. 281). Chamadas anteriormente de glosas, suas origens datam da Idade Média e eram usadas com frequência nos incunábulos, livros impressos no início da imprensa, do século XV; no século XVI começam a ser mais curtas e a aparecer anexadas a alguns segmentos do texto; no século XVII, passam a ser colocadas ao pé das páginas, i.e., no rodapé (GENETTE, 2009); já nos séculos XVII e XVIII, observa-se o surgimento de duas obras cujas notas de rodapé merecem destaque:

---

zone" between the inside and the outside, a zone without any hard and fast boundary on either the inward side (turned toward the text) or the outward side (turned toward the world's discourse about the text), an edge, or, as Philippe Lejeune put it, "a fringe of the printed text which in reality controls one's whole reading of the text."Indeed, this fringe, always the conveyor of a commentary that is authorial or more or less legitimated by the author, constitutes a zone between text and off-text, a zone not only of transition but also of transaction: a privileged place of a pragmatics and a strategy, of an influence on the public, an influence that - whether well or poorly understood and achieved - is at the service of a better reception for the text and a more pertinent reading of it (more pertinent, of course, in the eyes of the author and his allies). (...) The paratext, then, is empirically made up of a heterogeneous group of practices and discourses of all kinds and dating from all periods [...].

[74] No original: [...] paratexts to refer to presentational materials accompanying translated texts and the text-specific meta-discourses directly around them.

[75] No original: A paratext is a consciously crafted threshold for a text which has the potential to influence the way(s) in which the text is received.

> Porém, são destes dois séculos os exemplos mais consumados da nota de rodapé: *Historical and Critical Dictionary* (1695-97), do francês Pierre Bayle, e *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire* (1776-88), do historiador inglês Edward Gibbon. Nos dois casos, as longas notas não só se referem a fontes ou confirmam ou refutam autores prévios, mas configuram textos paralelos, digressivos e por vezes irônicos, que funcionam como o espaço reservado no qual emerge a faceta mais pessoal dos seus autores. (TALLONE, 2013, p. 80).

O uso da nota de rodapé como recurso literário de fato emerge apenas no século XX.

No caso das notas de tradução, especificamente, pode-se afirmar que datam também do período medieval, no qual os anotadores da Bíblia costumavam atuar também como tradutores, inserindo notas para realizar uma intermediação entre texto e fiéis (GRAFTON, 1999 apud TALLONE, 2013). Com o passar do tempo, tornou-se bastante utilizada a sigla “N.T.” para esse tipo de nota.

Para muitos dos estudiosos que contestam a falta de visibilidade do tradutor nas obras, as notas de tradução são o meio pelo qual os tradutores podem estabelecer uma relação de interação mais direta com o leitor, imprimindo sua marca no texto e expressando a sua voz explicitamente, ainda que ela esteja presente em toda a tradução mesmo quando não há notas de tradução presentes (BARROS, 2020; BRISOLARA; REYS, 2018; FABBRETTI, 2016; HATTNHER, 1994; HENRY, 2000; HERMANS, 1996; MITTMAN, 2009; TALLONE, 2013; WAQUIL, 2014).

Waquil (2014) identificou nas notas de tradução que estudou a presença de indicadores de dêixis, denominação de Benveniste, que correspondem a elementos que se relacionam com o sujeito por meio da organização das relações tempo-espaciais, bem como por meio dos elementos que expressam tempo e das expressões que denotam a subjetividade. Como objetivos dessas notas, pôde identificar três tipos: as que faziam referência ao tempo da escrita original, oferecendo explicação para certos termos; as que explicitavam alguma referência do texto que o tradutor julgou pouco clara para o leitor; e as que explicavam ao leitor alguma escolha feita pelo tradutor.

No caso de Hermans (1996, p. 23, tradução nossa), o autor propôs sobre a relação entre tradutor e texto:

> A presença discursiva do tradutor no texto traduzido se torna discernível em certos casos, e.g. quando o deslocamento pragmático

> resultado da tradução exige uma intervenção paratextual para beneficiar o Leitor Implícito do texto traduzido; quando referências autorreflexivas ao meio de comunicação em si estão envolvidas; quando a "sobredeterminação contextual" não oferece outra opção[76].

Assim, ele aponta que as N.T. são intervenções paratextuais e tornam a presença do tradutor mais facilmente perceptível. Além disso, o autor já afirmou que essas intervenções paratextuais realizadas em um texto são frequentemente meta-traducionais (*metatranslational*), pois refletem problemas para a tradução encontrados na obra.

No caso de Mittman (1999), a autora considera que, no âmbito da Análise do Discurso, as N.T. são o lugar onde as vozes vindas do interdiscurso adentram, seja como o Outro (pré-construído) ou o outro (discurso transverso). Ainda, a relação que ocorre no processo tradutório entre multiplicidade e unidade pode ser revelada através das notas.

Quanto à Tallone (2013), a professora disserta que os próprios tradutores regularmente evitam utilizar as N.T por acreditarem que conferem um ar acadêmico ao texto, consequentemente, restringindo o público-alvo. Além disso, o próprio mercado editorial mantém uma postura conservadora com relação à tradução, sendo assim, as N.T. são desencorajadas pelas editoras como forma de economizar na confecção do livro impresso e conservar a invisibilidade, aparente, do tradutor. Em suma, a autora sugere, então, dois fatores principais para a ausência de notas do tradutor: o estatuto do tradutor, considerado um veículo que leva um texto de uma língua A para uma B, e as características do leitor-alvo, já que as notas geralmente se dirigem a um público acadêmico e à alta literatura, sendo pouco comuns na literatura infanto-juvenil e nos quadrinhos. Em vista dos argumentos da autora, fica evidente como as *scanlations* desafiam um paradigma que tem perdurada na tradução por bastante tempo.

Já Barros (2020) considera o texto das N.T. como o intradiscurso do tradutor, ao estar no campo da formulação subjetiva, e como um intertexto, considerando suas relações com o texto da tradução em si, além de estar vinculado ao interdiscurso, por usar outros discursos para construir o seu próprio. Muitas N.T. fornecem comentários

---

[76] No original: The Translator's discursive presence in the translated text becomes discernible in certain cases, e.g. when the pragmatic displacement resulting from translation requires paratextual intervention for the benefit of the Implied Reader of the translated text; when self-reflexive references to the medium of communication itself are involved; when 'contextual overdetermination' leaves no other option.

sobre a tradução, estabelecendo a interdiscursividade, que corresponde a um metadiscurso. Sobre a natureza das notas e suas funções, a autora afirma:

> Voltando às N.T., elas são o local de evidência do discurso do tradutor, expresso na materialidade textual, isso é claro, o lugar onde ele se mostra, onde aparece, onde se deixa ver, mas também o lugar onde pode mostrar seu conhecimento, dar opiniões, fazer correções ou observações sobre o texto original, e também o lugar explícito no qual ele se dirige ao leitor. E, por meio de suas escolhas, do que ele observa ou não, do que remarca, corrige, ressalta, o tradutor mostra, em maior ou menor grau, que imagens produz do leitor a quem se dirige a obra traduzida ao redigir as notas, que leitor é esse, além de produzir, por meio de seu discurso presente no texto das notas, imagens de si mesmo e da tradução que realizou, bem como do autor e da obra. Essas imagens serão responsáveis por suas escolhas discursivas, pois guiarão seu discurso em uma direção ou outra, dependendo de a quem ele se dirige, com que objetivo, em que época. (BARROS, 2020, p. 9).

A autora afirma, ainda, que as N.T. funcionam como uma extensão do discurso do tradutor já presente no texto traduzido, “são o fora que está dentro e o dentro que está fora” (BARROS, 2020, p. 20). Então, a autora chega à conclusão que as N.T. são portadoras do discurso explícito do tradutor, em que ele passa a ser visto como autor, por isso representam um recurso importante para a atividade tradutória.

O autor Hattnher (1994) classifica as notas de rodapé como materializações gráficas adicionais da voz do tradutor, um *locus* especial de expressão dessa voz. O termo [N. do T.] seria o crachá de identificação do tradutor.

> A nota é enunciação, é o estabelecimento de um diálogo que envolve não só o tradutor com o leitor, mas também o tradutor com o autor, é afirmação, ainda que momentânea e pontual, da(s) identidade(s) do tradutor. Como afirma Duke, as notas simbolizam um auto-reconhecimento do tradutor enquanto “produtor textual consciente”. (HATTNHER, 1994, p. 34).

Quanto à Henry (2000), a autora afirma que as notas de tradução são paratextos alográficos, ou seja, são escritos por um indivíduo que não é o próprio autor ou personagem da obra. Ela disserta também sobre o leitor da tradução, chamando-o de “meta-leitor” e descreve sua atividade: “O destinatário na segunda língua lê o texto de outro leitor – o tradutor – que o reescreveu para ele[77]” (HENRY, 2000, p. 237,

[77] No original: [...] le destinataire en langue seconde lit le texte d’un autre lecteur — le traducteur — qui l’a réécrit pour lui.

tradução nossa). Ainda, ela declara que existem diversos tipos de notas de tradutores, se considerarmos os diferentes tipos de textos traduzidos, como artigos de jornal, artigos científicos, documentos jurídicos, textos técnicos, entre outros. Assim, o seguinte procedimento pode ocorrer:

> [...] o tradutor pode acrescentar notas destinadas a preencher uma lacuna lexical entre o país de origem e o país da tradução, por exemplo, indicando o valor, em francos, de uma quantia dada em libras ou dólares, fornecendo a equivalência métrica de uma medida anglo-saxônica ou explicando brevemente o que é um *solicitor*, *barrister* ou *attorney-general*[78]. (HENRY, 2000, p. 231, tradução nossa).

Além dessa estratégia, o tradutor também pode:

> [...] encorajar a adição de notas explicativas ou comentários técnicos e científicos que o "tradutor purista" teria omitido, eventualmente recorrendo a outros meios para resolver os problemas de transposição do texto de partida[79]. (HENRY, 2000, p. 234, tradução nossa).

Com relação a Matteo Fabbretti, o estudioso publicou trabalhos que abordam a prática de *scanlation* dos mangás japoneses, tendo também contemplado as notas de tradução utilizadas por *scanlators*. Ele afirmou que: "No campo da tradução de quadrinhos, o uso de N.T. é bastante incomum, sendo possível considerá-las a principal estratégia de tradução que distingue a *scanlation* de outros tipos de tradução[80]" (FABBRETTI, 2016, p. 86, tradução nossa). O autor também elencou quatro itens presentes em um mangá que necessitariam das notas:

> 1. Referências extralinguísticas: referências a itens culturais, instituições, esportes, passatempos, comidas e bebidas, eventos, festividades, celebridades, personalidades etc.
> 2. Referências intralinguísticas: variações linguísticas (expressões idiomáticas, provérbios, gírias e dialetos), formas de tratamento e apelidos carinhos, linguagem tabu etc.

---

[78] No original: [...] le traducteur pourra ajouter des notes visant à combler un écart lexiculturel entre le pays d'origine et le pays de traduction, par exemple em indiquant la valeur, en francs, d'un montant indiqué en livres ou en dollars, en donnant l'équivalence métrique d'une mesure anglo-saxonne, ou en expliquant brièvement ce qu'est un solicitor, un barrister ou l'attorney-general.

[79] No original: [...] inciter à l'ajout de notes d'explication ou de commentaire technique et scientifique que le « pur traducteur » auraient omises, en recourant éventuellement à d'autres moyens pour résoudre les problèmes de transposition du texte-source.

[80] No original: In the field of comics in translation, the use of T/N is rather uncommon, and can be considered the main translation strategy that distinguishes scanlation from other types of translations.

> 3. Elementos limítrofes: aqueles que se encaixem nas categorias 1 e 2: metáforas, expressões idiomáticas, alusões, músicas, rimas, poesia, gestos etc.
> 4. Elemento visual: aqueles puramente visuais que são altamente específicos da cultura[81]. (FABBRETTI, 2016, p. 90, tradução nossa).

Além disso, o acadêmico realizou uma série de enquetes no fórum *Mangauptades*[82] para mostrar como as notas de tradução em *scanlations* podem impactar a experiência de leitura:

> Para concluir, quero afirmar que a maioria dos leitores de mangá não só aceitam a presença de N.T. como são a favor dela. Como um modo de testar essa hipótese, em maio de 2013, eu publiquei um questionário na página inicial do *Mangaupdates.* Como resposta à pergunta "que aspecto da tradução é mais importante para você?" a maioria esmagadora de usuários expressou preferir estratégias de tradução que enfatizasse, em vez de minimizar, algumas características da cultura e da língua japonesa (Lambchopsil). Além disso, ao responderem à enquete realizada em março de 2015 que perguntava "você sabe japonês?", a maioria dos usuários do *Mangaupdates* admitiu o fato de que, apesar de não serem fluentes, conseguem entender algumas coisas na língua por lerem mangás (e assistirem animes) (Lambchopsil). Finalmente, em resposta à pesquisa de novembro de 2015 que perguntava "que assunto ou tópico mencionado em um mangá mais o incentivou a pesquisar mais sobre (no Google, Wikipedia, biblioteca etc.)?", as duas respostas mais populares foram "eventos históricos" e "aspectos culturais" (Lambchopsil)[83]. (FABBRETTI, 2016, p. 101, tradução nossa).

---

[81] No original: 1. Extralinguistic references: References to cultural items, institutions, sports and pastimes, food and drink, events, festivities, famous people, personalities, etc.
2. Intralinguistic references: Language variation (idioms, proverbs, slang and dialect), forms of address and endearment, taboo language, etc.
3. Borderline features: Features that cross-cut both category 1 and 2: metaphors, idioms, allusions, songs, rhymes, poetry, gestures, etc.
4. Visual feature: Purely visual elements that are highly culture-specific.

[82] Enquetes disponíveis em: https://www.mangaupdates.com/news.html?id=51545; https://www.mangaupdates.com/news.html?id=49631; https://www.mangaupdates.com/news.html?id=40584. Acesso em: 10 dez. 2022.

[83] No original: To conclude, I want to argue that the majority of readers of scanlated manga doesn't simply tolerate the presence of T/N, but actually favours them. As a way of testing this hypothesis, in May 2013 I was able to pose a question on the front page of Mangaupdates. In response to the question "Which aspect of a translation is more important to you?" the overwhelming majority of users expressed a preference for translations strategies that foregrounded, rather than minimised, some characteristics of Japanese culture and language (Lambchopsil). Furthermore, in response to a poll carried out in March 2015 that asked the question "do you know Japanese?" a large number of Mangaupdates users also acknowledged the fact that, despite not being fluent speakers, they could understand bits and pieces of the language by reading manga (and watching anime) (Lambchopsil). Finally, in response to a poll carried out in November 2015 that asked the question "What subject or topic mentioned in a manga has most prompted you to do more research (Google, Wikipedia, library, etc.) about it?" the two most popular answers were "historical events" and "cultural aspects" (Lambchopsil).

Ele ainda aborda a questão da voz do tradutor ao afirmar que os itens culturais específicos encontrados nos mangás não são meros “problemas tradutórios” que precisam ser resolvidos definitivamente, mas sim “oportunidades tradutórias”, já que “oferecem a oportunidade para os *scanlators* enfatizarem sua presença mediadora diretamente nas páginas do mangá, bem como satisfazerem a curiosidade dos leitores com relação à cultura e à língua japonesa[84]” (FABBRETTI, 2016, p. 101, tradução nossa).

Finalmente, gostaríamos de frisar que a pouca visibilidade do tradutor não é um fenômeno universal, mas sim vinculado à cultura ocidental. Abordando essa questão, Batchelor (2018, p. 33, tradução nossa) explica:

> Uma perspectiva transcultural importante sobre esses debates, e um lembrete de que a pouca visibilidade do tradutor em paratextos não é um fenômeno universal, é fornecida por Isabelle Bilodeau (2013). Em seu estudo sobre *yakusha atogaki* (posfácio do tradutor) em traduções literárias, ela notou o contraste entre as convenções editoriais do ocidente e as do Japão, onde há “múltiplas menções ao tradutor no peritexto (particularmente na capa)” (2) e onde editores tipicamente “reservam espaço para os tradutores escreverem em primeira pessoa entre as capas (2), determinando que “a produção de comentário é uma parte integral da ocupação desses tradutores [japoneses] (17)[85].

Portanto, levando em conta as definições de paratexto e de notas de rodapé/tradução, discutiremos suas possíveis funções nos quadrinhos.

3.2) ANÁLISE

Analisaremos as amostras recolhidas à luz das categorias de paratextos segundo sua função elencadas por Batchelor (2018). É importante salientar que um mesmo elemento paratextual pode corresponder a mais de uma função ao mesmo

---

[84] No original: [...] they offer the opportunity for scanlators to foreground the mediating presence of scanlators directly in the pages of manga, as well as to satisfy the curiosity of their readers in regard to Japanese culture and language.

[85] No original: An important cross-cultural perspective on these debates, and a reminder that low translator visibility in paratexts is not a universal phenomenon, is offered by Isabelle Bilodeau (2013). In her study of yakusha atogaki (translator afterwords) in literary translations, she notes the contrast between Western publishing conventions and those in Japan, where there is ‘multiple naming of the translator in the peritext (particularly the cover)’ (2) and where publishers typically ‘reserv[e] space for translators to write in the first person between the covers’ (2), concluding that ‘the production of commentary is an integral part of these [Japanese] translators’ occupation’ (17).

tempo, por isso, se for observável outra função nos trechos abaixo que não corresponde à categoria no qual foram inseridos não significa que outras possibilidades estejam equivocadas. Na sua pesquisa, a autora justificou o porquê de achar essa categorização importante e explicou o seu objetivo com a menção à essas categorias:

> Identificar padrões temáticos desse tipo para elementos paratextuais fundamentais específicos de traduções e correlacioná-los às funções identificadas acima implica em diversos benefícios para a pesquisa em tradução: aprofundando nosso entendimento do que os paratextos fazem; permitindo com que percebamos mudanças nos padrões temáticos e funcionais ao longo do tempo ou entre culturas; e, a nível elementar, nos ajudando a não tratar como extraordinário ou notável algo que, na verdade, representa uma prática comum em certa cultura ou era[86]. (BATCHELOR, 2018, p. 161, tradução nossa).

Com essas considerações em mente, analisaremos oito das categorias da pesquisadora utilizando trechos de três quadrinhos asiáticos para ilustrar como as características dessas categorias podem ser percebidas nos paratextos utilizados por *scanlators* em suas publicações online. As amostras de *Saint Onii-san* foram selecionadas das publicações dos grupos *S2scans*, *Megchan's Scanlations* e *Majide Scans*. Já as escolhidas de *I Shall Live as a Prince* foram retiradas das *scanlations* do grupo *Asura Scans*. Finalmente, as de *Mo Dao Zu Shi* foram selecionadas das traduções de Doorknob, de Kyuu e dos grupos *Exiled Rebels*, *Underland Scans* e *Tadpole Scanlations*. As traduções para o português dessas notas foram feitas pela autora do presente trabalho.

3.2.1) Autorreferencial

A categoria autorreferencial é descrita por Batchelor (2018, p. 160, tradução nossa) como aquela que "chama a atenção para o paratexto ou seus elementos[87]".

---

[86] No original: Identifying thematic patterns of this kind for the key paratextual elements specific to translations and matching them to the functions identified above carries a number of benefits for translation research: it deepens our appreciation of what paratexts do; it allows us to note changes in patterns of theme and function over time, or across cultures; and, at a basic level, it helps us not to treat as extraordinary or noteworthy something which actually represents common practice in a given culture or era.

[87] No original: Drawing attention to the paratext or its elements.

Utilizaremos, então, notas presentes no quadrinho chinês *Mo Dao Zu Shi* para explicar de forma mais minuciosa esta categoria.

Figura 28 - Trechos do capítulo 176 de *Mo Dao Zu Shi*

Fonte: Doorknb (2021)[88]

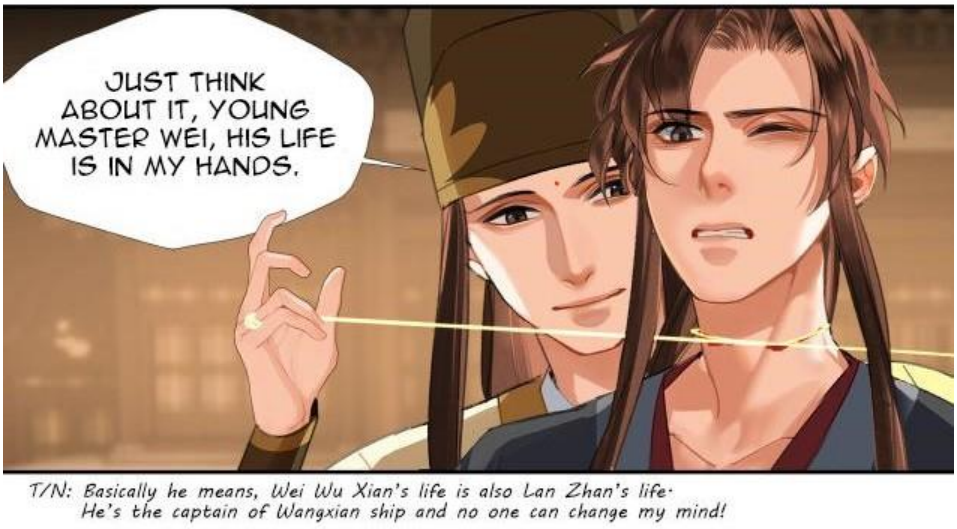
Neste exemplo, as notas de tradução, sob o pseudônimo Doorknob, não trazem nenhuma informação extra ou reflexão, o tradutor as usou para alertar aos leitores que, devido à complexidade das informações que gostaria de detalhar, preferiu fazer um *post* fora do quadrinho em si. A nota à esquerda diz: “Fiz muitas dessas notas nesse capítulo. Você pode ler mais no *post* se quiser obter mais contexto[89]”, já a nota à direita afirma: “Veja a nota no *post* para mais[90]”. Assim, as notas estão se referindo a um elemento paratextual que compartilha a mesma natureza que a sua, mas que está localizado fora do texto, ainda que ligado a ele.

[88] Disponível em: https://d00rknb.tumblr.com/post/651369111469867008/mdzs-manhua-chapter-176-eng-translation-grounds. Acesso em: 10 dez. 2022.
[89] No original: I have a lot of notes this chapter, you can read more on the post if you want to get more context.
[90] No original: Refer to note on the post for more.

3.2.2) Avaliativa

A categoria avaliativa é descrita como aquela que “reivindica ou demanda valor e significância cultural[91]” (BATCHELOR, 2018, p. 160, tradução nossa). Essa categoria é observável em dois trechos de *Mo Dao Zu Shi*:

Figura 29 - Trecho do capítulo 237 de *Mo Dao Zu Shi*



Fonte: *Underland Scans* (2021)[92]

O tradutor escreve na nota de tradução: “Basicamente, ele quer dizer que a vida do Wei Wuxian também é a vida do Lan Zhan. Ele é o capitão do *ship* Wangxian e ninguém pode me fazer mudar de ideia![93]”. *Ship* é um termo inglês que possui conotações diferentes e o comentário da nota de tradução brinca com esses sentidos. A palavra significa “barco”, mas também é usada para se referir a um casal de personagens cujos fãs gostam ou gostariam de ver juntos. Aqui, o tradutor expõe sua opinião com relação ao personagem Jin Guanyao, que está segurando um fio amarelo na imagem, afirmando que ele é o capitão do *ship*, i.e., o maior apoiador do casal Wangxian, formado pelos personagens Wei Wuxian e Lan Wangji (também chamado de Lan Zhan). Essa opinião provavelmente foi formada com base nos acontecimentos contidos no capítulo, ainda que o personagem em nenhum momento tenha de fato

[91] No original: Claiming or demanding value and cultural significance.
[92] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.
[93] No original: Basically he means, Wei Wuxian’s life is also Lan Zhan’s life. He’s the captain of Wangxian ship and no one can change my mind!

apoiado os dois. Logo, fica claro que essa é uma avaliação que o tradutor faz do personagem, decidindo compartilhá-la com os leitores.

Figura 30 - Trecho do capítulo 20 de *Mo Dao Zu Shi*

P.s. This manhua does not do the novel justice because it is lacking descriptions and explainations. Please read the novel at exiledrebelsscanlations.com

Fonte: *Exiled Rebels Scanlations* (2018)[94]

Já no segundo trecho, a nota de tradução diz: "O *manhua* não faz justiça ao romance, pois peca pela falta de descrições e explicações. Por favor, leiam o romance em exiledrebelsscanlations.com[95]". A partir dela é possível notar que o tradutor considera o quadrinho inferior ao romance que adapta, propondo que, se os leitores desejam uma experiência de leitura satisfatória, devem ler a obra original. É feita, então, uma avaliação negativa da qualidade da narrativa enquanto adaptação de uma obra já existente.

---

[94] Disponível em: https://mangadex.org/chapter/c9d7770c-2eac-4ca2-9663-04d6db67cac7. Acesso em: 10 dez. 2022.

[95] No original: The manhua does not do the novel justice because it is lacking descriptions and explanations. Please read the novel at exiledrebelsscanlations.com.

3.2.3) Comercial

Já a categoria comercial inclui “divulgação, elogio, venda; atraindo e direcionando a atenção de compradores; cultivando necessidades; se referindo a outros produtos e recomendando-os[96]” (BATCHELOR, 2018, p. 160, tradução nossa). Como utilizamos exemplos de paratextos produzidos por *scanlators*, a função comercial não necessariamente implica um ganho monetário, mas sim simbólico. Os primeiros três trechos dessa categoria foram selecionados de *Mo Dao Zu Shi* e o último de *I Shall Live as a Prince*.

Figura 31- Divulgação da tradução da *web novel Mo Dao Zu Shi*

Fonte: *Exiled Rebels Scanlations* (2018)[97]

A nota de tradução explica:

> Lembrete!!! Isso é baseado em um romance! Para entender a história melhor, por favor, leia-o! Até mesmo a animação cortou algumas cenas do romance e você não vai ter toda as explicações de certos eventos como teria nele. Encontre a tradução em inglês em Exiledrebelsscanlations.com[98].

---

[96] No original: Advertising, praising, selling; attracting and directing buyer’s attention; cultivating needs; referring to and recommending other products.
[97] Disponível em: https://mangadex.org/chapter/14802107-fbeb-4bad-b476-f0fe736e3fde. Acesso em: 10 dez. 2022.
[98] No original: Reminder!!! This is based of a NOVEL! To understand the story better, please read it! Even the anime has cut scenes from the novel and you will not get the explanations of certain events like you would in the novel. Find the English translation at Exiledrebelsscanlations.com.

Nela, a equipe de *scanlation* divulga a tradução que também realizaram do romance, que, devido a seu grande sucesso, impulsionou diversas adaptações, inclusive para os quadrinhos.

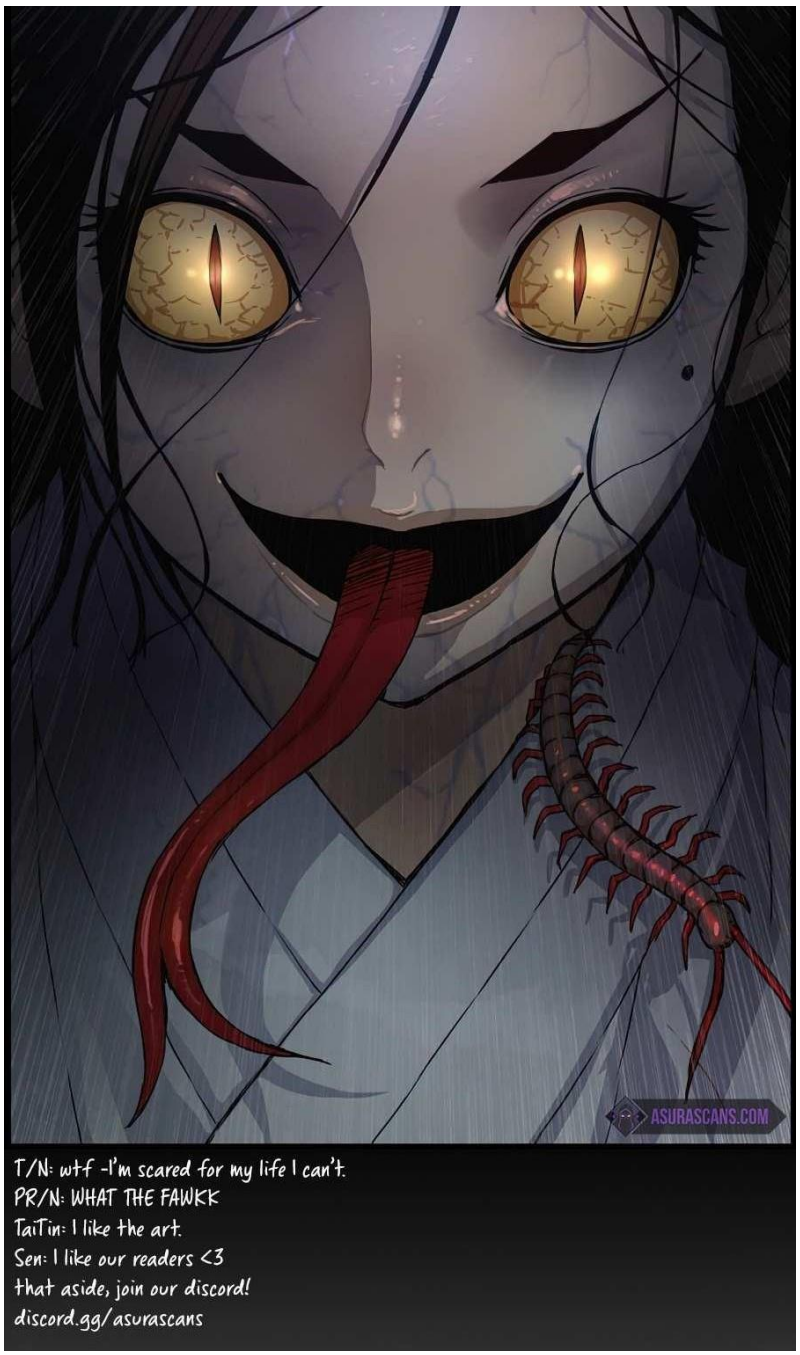
Figura 32 - Divulgação do lançamento oficial do livro nos EUA (à esquerda) e da terceira temporada do *donghua* na China (à direita)

Fonte: *Underland Scans* (2021)[99]

Nos outros dois trechos, temos a divulgação gratuita de produtos relacionados à obra: o lançamento do livro traduzido oficialmente para o inglês, junto com outros dois livros da mesma autora, e o lançamento da terceira temporada da animação.

[99] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.

Figura 33 - Trecho do capítulo 69 de *I Shall Live as a Prince*



Fonte: *Asura Scans* (2021)[100]

Já no trecho do quadrinho coreano, temos a divulgação da rede social Discord da equipe de *scanlation.* Essa plataforma é amplamente usada por vários grupos e funciona como meio de contato direto entre equipe e leitores, funcionando como lugar virtual onde o público pode opinar, interagir e se conectar com pessoas de diversas nacionalidades através de um interesse comum.

[100] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-69/. Acesso em: 10 dez. 2022.

3.2.4) Hermenêutica

No que concerne à categoria hermenêutica,

> Oferece certos frames cognitivos, direciona a atenção, expõe certos aspectos ou qualidades, media contextos relevantes, instrui o entendimento ou interpretação – i.e. a explicação das características do texto como resultado de decisões e ações autorais – e, assim, ampliando ou restringindo as opções interpretativas[101]. (BATCHELOR, 2018, p. 160, tradução nossa).

Levando em conta, então, as características dessa categoria, podemos observá-las em trechos de *Saint Onii-san*, *Mo Dao Zu Shi* e *I Shall Live as a Prince*.

Figura 34 - Trecho do capítulo 18 de *Saint Onii-san*

Fonte: *S2scans* (2012)[102]

No trecho do mangá, é feita uma nota que relembra ao leitor acontecimentos de capítulos anteriores que estão sendo mencionados novamente: “Ele ganhou uma

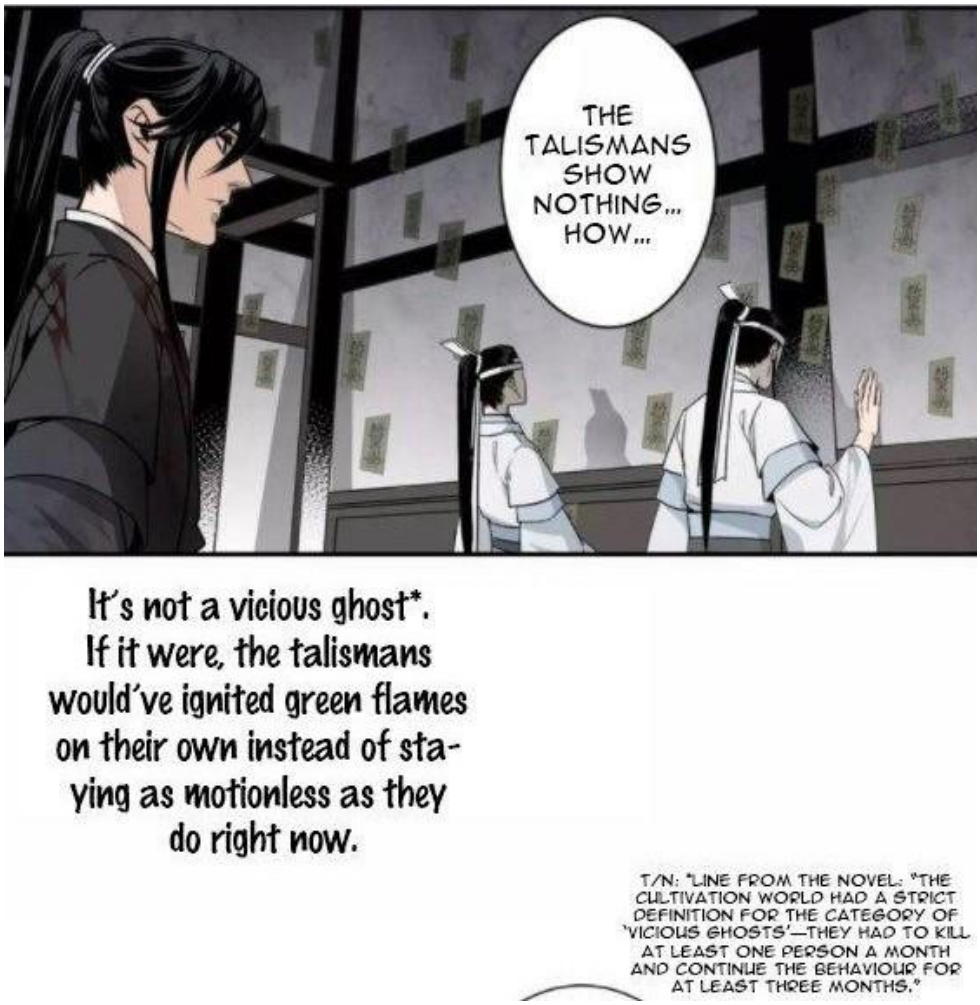
---

[101] No original: Offering certain cognitive framings, directing attention, exposing certain aspects or qualities, mediating relevant contexts, instructing the understanding or interpretation – i.e. the explanation of the text’s characteristics as a result of authorial decisions and actions – and thus widening or restricting interpretative options.

[102] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/saint_oniisan/. Acesso em: 10 dez. 2022.

estátua de buda na última loteria (refere-se ao volume um)[103]". É importante lembrar que a publicação de um capítulo de mangá no Japão pode ser semanal, quinzenal, mensal e até mais longa, por isso, a tradução dos capítulos por *scanlators* segue o mesmo cronograma das publicações oficiais. Portanto, informações mencionadas anteriormente podem ser esquecidas pelos leitores. A nota direciona, assim, a atenção do leitor para um acontecimento passado, auxiliando-o a compreender a referência trazida pela autora.

Figura 35 - Trecho do capítulo 9 de *Mo Dao Zu Shi*



Fonte: *Exiled Rebels Scanlations* (2018)[104]

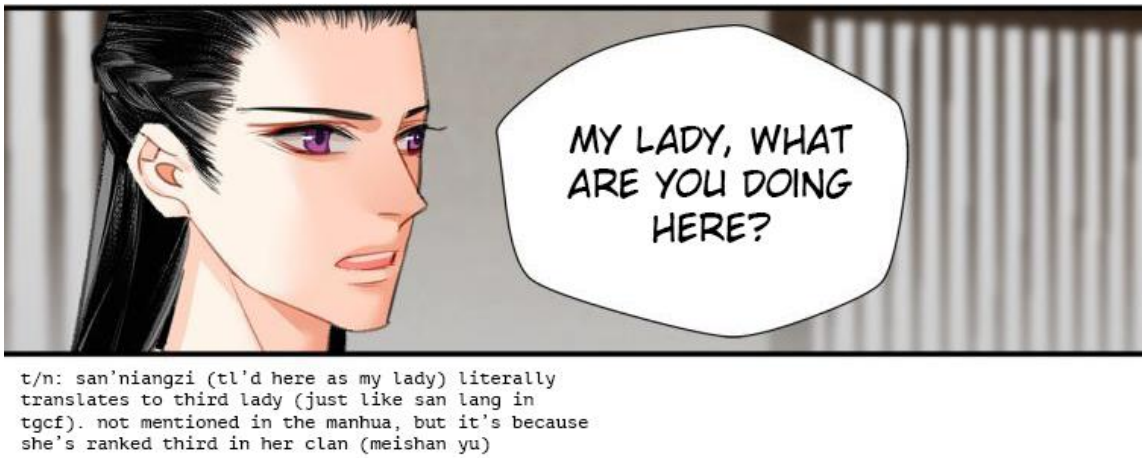
Com relação à nota de tradução presente no *manhua*, nota-se que o tradutor optou por incluir um trecho do capítulo 5 do livro que o quadrinho adapta:

[103] No original: He won the Buddha statue in the last lottery (refer to volume one).
[104] Disponível em: https://mangadex.org/chapter/0756cdf0-7da1-495a-b748-b7ecf6b09349. Acesso em: 10 dez. 2022.

> Trecho do romance: “o mundo da cultivação tem uma definição estrita para a categoria de “fantasmas viciosos” – eles têm que ter matado ao menos uma pessoa por mês e continuado com o mesmo comportamento por ao menos três meses”[105].

Considerando que o *manhua* é uma adaptação, não foi possível manter todas as informações fornecidas no romance, afinal, são meios semióticos diferentes. Por isso, o tradutor resolveu oferecer aos leitores mais detalhes acerca das criaturas mencionadas no quadrinho, descrevendo-as usando um trecho da tradução do livro que, por sinal, foi realizada pela mesma equipe de *scanlators*, a *Exiled Rebels*. Ocorreu, assim, a exposição de um contexto relevante para a obra, já que a função dos cultivadores, praticantes de artes marciais e místicas, é combater criaturas que ameaçam o seu mundo.

Figura 36 - Trecho do capítulo 160 de *Mo Dao Zu Shi*



Fonte: *Tadpole Scanlations* (2020)[106]

Na amostra do quadrinho chinês, temos uma explicação mais detalhada da tradução do termo *my lady* (minha senhora) usado pelo personagem Jiang Fengmian para se referir à esposa:

> *San’niangzi* (traduzido aqui como “minha senhora”) pode ser literalmente traduzido como terceira senhora (assim como San Lang em TGCF). Não é mencionado no *manhua*, mas isso se deve ao terceiro lugar que ela ocupa em seu clã (*Meishan Yu*)[107].

---

[105] No original: Line from de novel: “The cultivation world had a strict definition for the category of ‘vicious ghosts’ – they had to kill at least one person a moth and continue the behavior for at least three months.”

[106] Disponível em: https://mangadex.org/chapter/7f112e5d-d412-4370-afce-14c455392b16. Acesso em: 10 dez. 2022.

[107] No original: San’niangzi (tl’d here as my lady) literally translates to third lady (just like San Lang in TGCF). Not mentioned in the manhua, but it’s because she’s ranked third in her clan (Meishan Yu).

Além do caráter claramente informativo, a nota de tradução também faz uma referência a outra obra da mesma autora do romance que o *manhua* adapta, *Tian Guan Ci Fu/ Heaven Official's Blessing* (abreviada frequentemente para TGCF). Para explicar o termo *san* (três em mandarim) em *san'niangzi*, o tradutor recorre ao apelido de um dos personagens de *Tian Guan Ci Fu*, San Lang (que significa terceiro filho), já que também apresenta *san*. Uma possível razão para essa referência ter sido feita é o fato de que muitos fãs de *Mo Dao Zu Shi* também conhecem e apreciam os outros romances publicados pela autora Mo Xian Tong Xiu. Desse modo, os leitores têm uma explicação de uma caraterística do texto na língua original que é recorrente nas obras da autora, a presença do número três.

Figura 37 - Trecho do capítulo 40 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[108]

[108] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-40/. Acesso em: 10 dez. 2022.

Neste trecho do *manhwa*, há uma referência visual ao quadrinho japonês *Fullmetal Alchemist*, cujo protagonista Edward Elric possui uma prótese metálica no braço chamada *automail*, bem como uma escrita (*Fullsilver Alchemist*). Para reforçar essa alusão ao mangá, o *proofreader* (PR) fornece mais uma referência escrita, comentando uma característica bem conhecida do personagem japonês: "Hm. Isso me lembra um certo baixinho loiro que odeia leite[109]". Então, a nota do PR atua expondo mais um aspecto da referência além dos fornecidos pela imagem/texto, o que pode auxiliar na compreensão do leitor.

3.2.5) Ideológica

Com relação à categoria ideológica, pode-se afirmar que "promove um certo ponto de vista; se distanciando do posicionamento ideológico do texto ou particularmente, no caso das traduções, do autor ou da cultura-fonte[110]" (BATCHELOR, 2018, p. 160, tradução nossa).

Na amostra retirada do *manhwa I Shall Live as a Prince*, temos uma nota do *quality checker* (QC) da equipe, afinal, esses grupos são formados por vários membros, não apenas tradutores. Nela, o QC afirma que o "modo feminista foi ativado[111]" devido ao trecho presente no livro que o protagonista está lendo incentivar a supremacia do marido no casamento e a submissão da esposa. Ao mencionar o movimento feminista, o QC distancia seu posicionamento ideológico da cultura coreana da época em que o quadrinho se passa.

O período em questão é a dinastia Joseon (1392-1930), na qual houve uma série de reformas que deram uma guinada patriarcal à configuração da sociedade coreana até então. As mulheres, nesse período, eram educadas segundo os princípios do Neoconfucionismo, leis que determinavam uma série de normas como: mulheres não podiam ter contato livre com outros homens, deveriam se manter virgens até o casamento e, caso o marido falecesse, não poderiam se casar novamente. Além disso, ideologias da dinastia anterior, Goryo (912-1392), foram modificadas, por exemplo: o homem ia morar com a família da esposa após o casamento, porém, na

---

[109] No original: Hm. Reminds me of a certain blonde shorty who hates milk.
[110] No original: Promoting a certain viewpoint; taking distance from the ideological stance of the text or, particularly in translation situations, of the author or source culture.
[111] No original: Incoming triggered feminist.

dinastia Joeson, a esposa passou a viver com a família do marido; e a herança dos pais, que era dividida igualmente entre os filhos, inclusive entre as filhas, passou a pertencer apenas ao filho homem mais velho. Assim, as mulheres eram criadas para serem as representantes do ideal de mulher virtuosa do Neoconfucionismo. As três figuras indispensáveis na vida da mulher deveriam ser o pai, o marido, e os filhos, em adição, deveriam possuir quatro virtudes fundamentais: honra (*pudok*), fala adequada (*puon*), traços delicados (*puyong*) e habilidades domésticas (*pugong*) (HAN, 2004).

O tradutor, então, ao adicionar a nota, antecipa a reação do leitor moderno, que talvez ache os princípios desse período antiquados e sexistas devido às concepções atuais dos direitos das mulheres.

Figura 38 - Trecho do capítulo 12 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[112]

[112] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-12/. Acesso em: 10 dez. 2022.

3.2.6) Informativa

Sobre a categoria informativa, Batchelor (2018, p. 160, tradução nossa) dissertou:

> Media dados empíricos verdadeiros, esclarece relações internas e externas e propriedades da obra; revela explicitamente intenções, remove obstáculos epistêmicos para a compreensão do leitor, inclusive, em contextos de tradução; esclarece referências culturais específicas para o novo público; refere-se a outras informações ou serviços úteis[113].

Durante a seleção das amostras, foram encontradas representações dessa categoria nas três obras apresentadas abaixo.

Figura 39 - Trecho do capítulo 21 de *Saint Onii-san*

Fonte: *S2scans* (2012)[114]

A nota contida no trecho de *Saint Onii-san* diz: “O texto original em japonês diz バッチカン, que significa “Vaticano”. O som é parecido com o som de espirro[115]”. A nota, portanto, serve para ajudar o leitor a entender a reação de Buda, considerando que ele afirma que o espirro de Jesus é “inacreditável”, o que a princípio não parece ser o caso, pois a imagem e a onomatopeia contida no balão (*hachoo*) faz parecer ser um espirro comum. No entanto, com a nota, torna-se evidente o porquê do comentário,

---

[113] No original: Mediating true empirical data, clarifying internal and external relations and properties of the work, explicitly revealing intentions, removing epistemic obstacles to the reader’s understanding, including, in translation contexts, clarifying culture-specific references for a new audience; referring to other helpful information or services.

[114] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/saint_oniisan/. Acesso em: 10 dez. 2022.

[115] No original: The original text is バッチカン, meaning “Vatican”. It sounds similar to the sound of sneezing.

afinal, Jesus é uma figura fundamental no Catolicismo, religião que tem como sede o Vaticano, e a onomatopeia para espirro em japonês é semelhante ao nome do Estado.

Figura 40 - Trecho do capítulo 25 de *Saint Onii-san*

Fonte: *S2scans* (2013)[116]

Já neste outro excerto do mesmo mangá, os paratextos traduzem e explicam o que está escrito nas camisas dos personagens Jesus, “na camisa de Jesus: pardais de barro – quando Jesus tinha cinco anos, ele moldou doze pardais[117]”; e Buda, “na camisa de Buda: cervo dourado – Buda foi um cervo dourado em uma de suas vidas passadas[118]”. A explicação das inscrições nas camisas guia o leitor de forma que consiga compreender as referências religiosas contidas na história, já que os dois protagonistas são figuras importantes de religiões bem distintas. Portanto, um leitor que capte a referência associada a um deles, talvez não capte a referência associada ao outro. O tradutor inclui, ainda, uma referência de leitura extra sobre a história

[116] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/saint_oniisan/. Acesso em: 10 dez. 2022.
[117] No original: Jesus shirt: clay sparrows – when Jesus was five, he fashioned twelve sparrows.
[118] No original: Buddha’s shirt: golden deer – Buddha was a golden deer in one of his previous lives.

mencionada na camisa de Buda, que provavelmente usou como fonte de pesquisa para a nota de tradução.

Figura 49 - Trecho do capítulo 7 de *Saint Onii-san*

Fonte: *Megchan's Scanlations* (2011)[119]

A nota acima diz: "No Japão, *bromide* são retratos fotográficos comerciais de celebridades, tipo uma fotografia de *pin-up*[120]". Ela serviu, então, para esclarecer a reação de jesus, que achou a ideia de Buda empolgante, comparando-a com *bromide*. Além disso, também há referência a um tipo de retrato associado ao ocidente, principalmente à cultura norte-americana, os de *pin-ups*, mulheres voluptuosas que eram usadas como modelo para a produção em massa de retratos sensuais.

[119] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/saint_oniisan/. Acesso em: 10 dez. 2022.
[120] No original: In Japan, "Bromide" are comercial photographic portraits of celebrities, kind a pin-up photography.

Figura 58 - Trecho do capítulo 10 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[121]

[121] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-10/. Acesso em: 10 dez. 2022.

A nota contida no trecho de *I Shall Live as a Prince* fornece uma explicação sobre um local importante na história coreana:

> Gangnyeongjeona – uma construção usada como moradia principal do rei. Os eventos presentes neste *manhwa* são baseados em uma história real, então a Gangnyeongjeona, antes usada por Yeonsangun, pode ser visitada de verdade em Seul[122].

Além da explicação, o tradutor também incluiu uma fotografia do lugar, provavelmente para comprovar a informação de que Gangnyeongjeona é um lugar real localizado na capital sul-coreana, Seul, enfatizando o gênero histórico do quadrinho, já que vários personagens contidos neles foram baseados em figuras históricas do país. O design dos *webtoons*, pensado para leitura via celular e contendo sarjetas, favorece a estratégia adotada pelo tradutor, principalmente se considerarmos que não é comum notas em *scanlations* incluírem imagens.

Figura 67 - Trecho do capítulo 52 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[123]

---

[122] No original: Gangnyeongjeona - A building used as the king's main residing quarters. This manhwa's events are based around real history, so the Gangnyeongjeona formerly used by Yeonsangun can actually be visited in real life in Seoul.

[123] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-52/. Acesso em: 10 dez. 2022.

A nota de tradução em questão traz uma crença corrente no período retratado no quadrinho coreano, a dinastia Joseon.

> Pegar sal depois de urinar enquanto ainda está vestido era uma tradição para o povo, porque pensavam que espíritos estavam assombrando as pessoas e que eram a razão para alguém urinar nas próprias roupas, principalmente crianças. O sal era usado como forma de se livrar dos espíritos indesejados[124].

Nesse caso, o tradutor forneceu uma informação cultural necessária para que o leitor pudesse entender a fala do personagem, esclarecendo uma referência cultural possivelmente não conhecida pelo leitor.

Figura 76 – Trecho do capítulo 47 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[125]

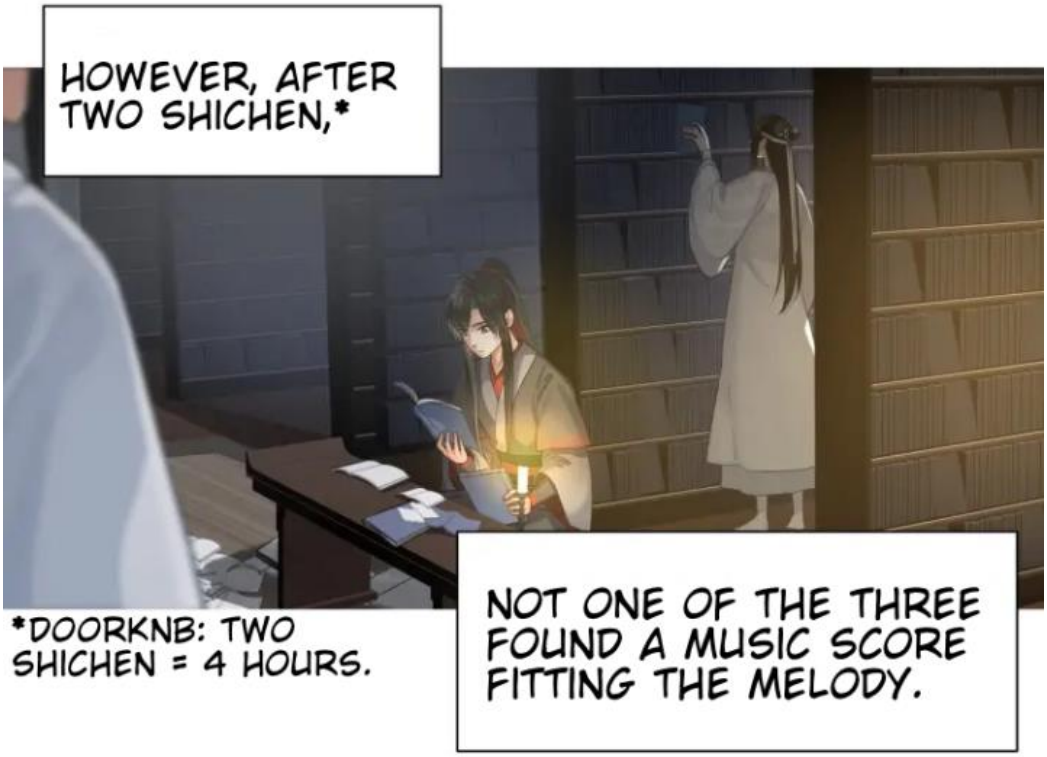
---

[124] No original: Getting salt after wetting yourself was a tradition for people because they thought spirits were haunting people and were the reason why they wet themself, especially children. The salt was used as a way to get rid of unwanted spirits.

[125] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-47/. Acesso em: 10 dez. 2022.

Essa nota de tradução fornece uma informação histórico-cultural a respeito dos soberanos: os reis coreanos recebiam nomes solenes, normalmente terminados em “Jong”, a não ser que tenham criado uma nova dinastia, em que seu nome terminaria com “Jo”. Alguns exemplos incluem: Taejong, Sejong, Jungjong, entre outros. Portanto, essa informação permitirá que o leitor entenda a fala e o evidente entusiasmo do protagonista, além de reforçar a ideia de que ele causou uma mudança no rumo da história, chegando mais perto de seu grande objetivo na narrativa, impedir que seu irmão Yeonsangun se torne um tirano.

Figura 85 - Trecho do capítulo 175 de *Mo Dao Zu Shi*

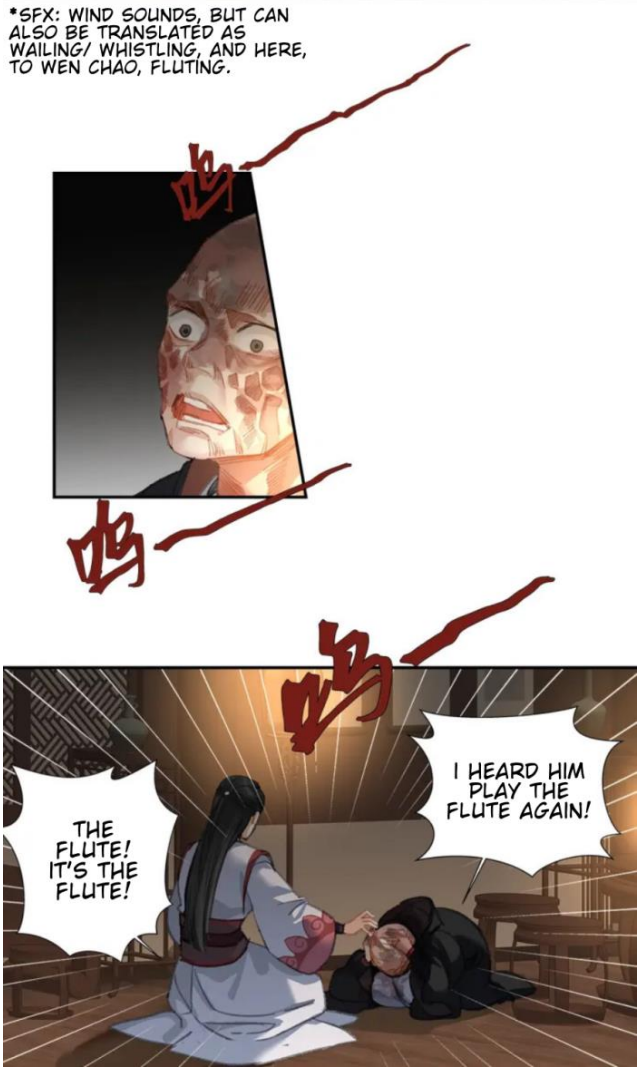


Fonte: Doorknb (2021)[126]

Com relação ao excerto retirado de *Mo Dao Zu Shi*, é afirmado na nota: “Dois *shichen* = 4 horas[127]”. Aqui, a tradução oferece uma informação cultural sobre uma medida de tempo usada na China no passado, quando um dia era divido em 12 *shichen* e cada um deles era representado, na escrita, por um dos 12 animais do zodíaco chinês.

[126] Disponível em: https://d00rknb.tumblr.com/post/650624538637484033/mdzs-manhua-chapter-175-eng-translation-the-one-i. Acesso em: 10 dez. 2022.
[127] No original: Two shichen = 4 hours.

Figura 94 - Trecho do capítulo 170 de *Mo Dao Zu Shi*



Fonte: Doorknb (2021)[128]

A próxima amostra do mesmo quadrinho apresenta uma nota do tipo *sfx*, que nas *scanlations* são as notas que detalham as onomatopeias presentes na história. Nesse caso, “sons de vento, mas também podem ser traduzidos como pranto, assobio e, aqui, para Wen Chao, como o som de flauta[129]”. O personagem mencionado está com medo do som de flauta, instrumento tocado por Wei Wuxian, por isso, a nota dos tradutores foi importante para marcar o tom da história nesse momento. Os leitores sem conhecimento de mandarim não conseguiriam captar a ideia de som vindo do caractere em vermelho flutuando na tela, principalmente devido ao fato de que onomatopeias são muito particulares de cada cultura.

[128] Disponível em: https://d00rknb.tumblr.com/post/648754271191482368/mdzs-manhua-chapter-170-eng-translation. Acesso em: 10 dez. 2022.
[129] No original: Wind sounds, but can also be translated as wailing/ whistling, and here, to Wen Chao, fluting.

Figura 103 - Trecho do capítulo 258 de *Mo Dao Zu Shi*

Fonte: *Underland Scans* (2022)[130]

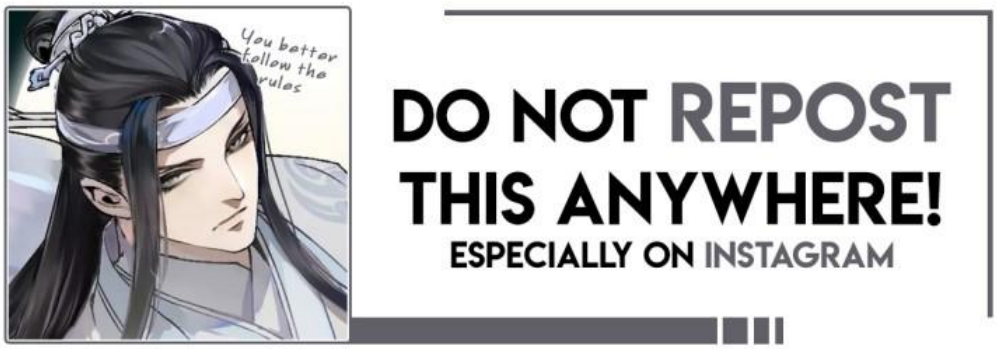
[130] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.

O último excerto representativo dessa categoria traz uma nota de tradução explicando que a expressão “bebendo vinagre” significa estar com ciúmes. Essa informação é muito importante para que o leitor entenda a fala seguinte de Wei Wuxian, quando pergunta a Lan Wangji há quantos anos ele tem bebido vinagre e expressa que não tinha sentido o cheiro até então. Para leitores de outras culturas que não associam ciúmes a alimentos ou, nesse caso, ao vinagre não captariam a analogia feita por Wei Wuxian e nem a relação dessas palavras com Lan Wangji, seu rosto constantemente desprovido de expressões faciais fez com que Wei Wuxian não percebesse seu ciúme, que, quando exposto, conferiu-lhe um semblante visivelmente envergonhado. Assim, a nota esclareceu um ponto do texto que provavelmente se perderia sem a informação fornecida pelo tradutor.

3.2.7) Instrutiva operacional

Já a categoria instrutiva operacional, elencada por Batchelor (2018, p. 161, tradução nossa), atua “facilitando e guiando a recepção e o uso do produto, oferendo orientação, sugerindo, organizando e estruturando possíveis abordagens do produto, recomendando ações; inclui paratextos navegacionais[131]”. Todos os excertos utilizados nessa categoria foram retirados do quadrinho *Mo Dao Zu Shi*.

Figura 112 - Aviso aos leitores



Fonte: *Bucci Gang* (2020)[132]

[131] No original: Facilitating and guiding reception and use of the product, offering orientation, suggesting, organising and structuring possible approaches to the product, recommending actions; includes navigational paratexts.
[132] Disponível em: https://mangadex.org/chapter/40dcaf8d-e520-40cd-a680-7e7c0888dd14. Acesso em: 10 dez. 2022.

Neste trecho, o grupo de *scanlation* avisa aos leitores que eles não devem postar o capítulo do *manhua* em qualquer outra plataforma, principalmente se for na rede social Instagram. O aviso é ilustrado com uma imagem do personagem Lan Wangji dizendo que devem seguir as regras, o que enfatiza a ideia, já que é característico desse personagem ser muito correto e seguir as regras do seu clã.

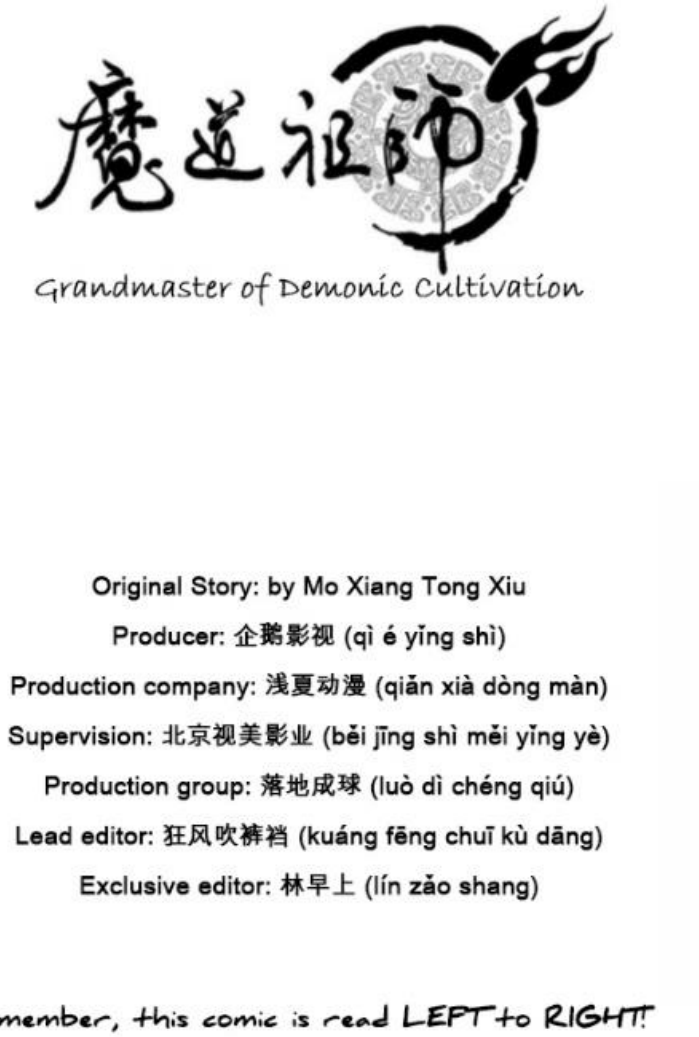
Figura 121 - Sugestão aos leitores

Fonte: *Underland Scans* (2022)[133]

O primeiro trecho dessa categoria ensina e incentiva os leitores a consumir o quadrinho na plataforma oficial chinesa, *Kuaikan*, para, assim, apoiar a artista responsável por ele. Ainda que muitos leitores não entendam mandarim, consumir o *manhua* através do aplicativo beneficiaria a artista e o *fandom*.

[133] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10. dez. 2022.

Figura 130 - Lembrete aos leitores



Fonte: *Exiled Rebels Scanlations* (2022)[134]

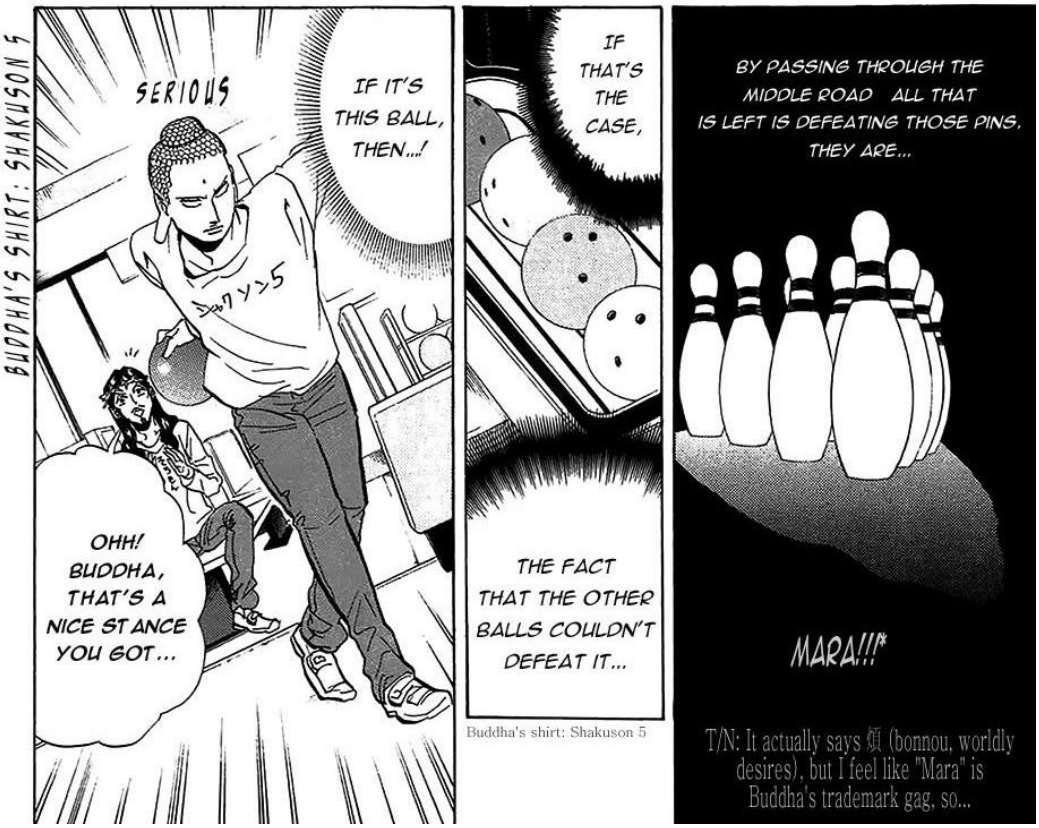
Quanto à próxima amostra, temos um lembrete aos leitores de que o quadrinho deve ser lido da esquerda para a direita. Isso foi colocado logo na primeira página possivelmente porque muitos leitores de *manhua* conhecem os mangás japoneses e estão acostumados à sua ordem de leitura da direita para a esquerda, por isso, frisar qual é a ordem correta é importante para uma leitura adequada. Vale destacar que lembretes como esses são comuns em traduções oficiais de quadrinhos orientais.

[134] Disponível em: https://mangadex.org/chapter/d47a6d5f-0823-49a4-9bd7-9b25ff661292. Acesso em: 10 dez. 2022.

3.2.8) Meta-comunicativa

A última categoria escolhida foi a meta-comunicativa, descrita como a categoria que "[...] reflete explicitamente sobre as condições e limitações da comunicação mediada em geral e sobre a posição da obra em particular; inclui reflexões sobre a tradução e/ou as dificuldades do processo tradutório[135]" (BATCHELOR, p. 160, tradução nossa). Para análise dessa categoria, foram recolhidas amostras dos três quadrinhos.

Figura 139 - Trecho do capítulo 52 de *Saint Onii-san*



Fonte: *Majide Scans* (2021)[136]

Na amostra encontrada em *Saint Onii-san*, a nota de tradução explica uma escolha tradutória: "Na verdade, está escrito 煩 (*bonnou*, desejos mundanos), mas acho que "Mara" é a piada marca registrada de Buda, então...[137]". Na cena em

[135] No original: Explicitly reflecting on the conditions and constraints of mediated communication in general and the work's placing in particular; includes reflections on translation and/or the difficulties of the translation process.
[136] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/saint_oniisan/. Acesso em: 10 dez. 2022.
[137] No original: It actually says 煩 (bonnou, wordly desires), but I feel like "Mara" is Buddha's trademark gag, so...

questão, Buda está enfrentando um desafio: o jogo de boliche. Concentrado e visando acertar, ele compara o desafio de derrubar os pinos do jogo com desejos mundanos. No entanto, o tradutor optou por substituir *bonnou* por Mara, nome do demônio que desafiou Buda, provavelmente devido à recorrente referência a esse último durante a história até então, sendo Mara um termo mais consolidado no quadrinho. Assim, preferiu utilizar algo já conhecido em vez de uma nova expressão, o que poderia auxiliar os leitores na compreensão do tom humorístico do excerto.

Figura 148 - Trecho do capítulo 16 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[138]

[138] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-16/. Acesso em: 10 dez. 2022.

A nota feita pelo *quality checker* esclarece a autoria de um poema encontrado no capítulo: “Eu e o tradutor tentamos achar se este era um poema que já existia ou não no período em que a história se passa. Mas não conseguimos encontrar nada. Esse poema de duplo sentido foi escrito pelo autor desta história[139]”. Assim, observamos um exemplo de como os grupos de *scanlation* trabalham conjuntamente para encontrar e esclarecer informações extras que não são fornecidas no quadrinho, no caso, a autoria de um poema. A nota mostra ao leitor o comprometimento da equipe com a obra que estão disponibilizando, principalmente pelo fato de que se trata de uma obra do gênero histórico, logo, pensaram ser importante esclarecer pontos do quadrinho que talvez correspondam a fatos da história coreana.

Figura 157 - Trecho do capítulo 82 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[140]

[139] No original: Me and the translator tried to find out whether or not this was an already existing poem from the era this story was set in. But we couldn’t find anything. This double entendre poem was written by the author of this story.
[140] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-83/. Acesso em: 10 dez. 2022.

A nota selecionada acima informa: “O autor não mencionou Baek Jongwon, mas sabemos que ele está em alta e que é quem se assiste quanto falamos de preparar pratos[141]”. O tradutor faz uma suposição da provável referência contida na frase dita pelo personagem Jinseong com base nos conhecimentos que possui sobre cultura pop coreana, no caso, sobre o chefe de cozinha Baek Jongwon, um dos principais apresentadores de programas culinários do canal coreano SBS.

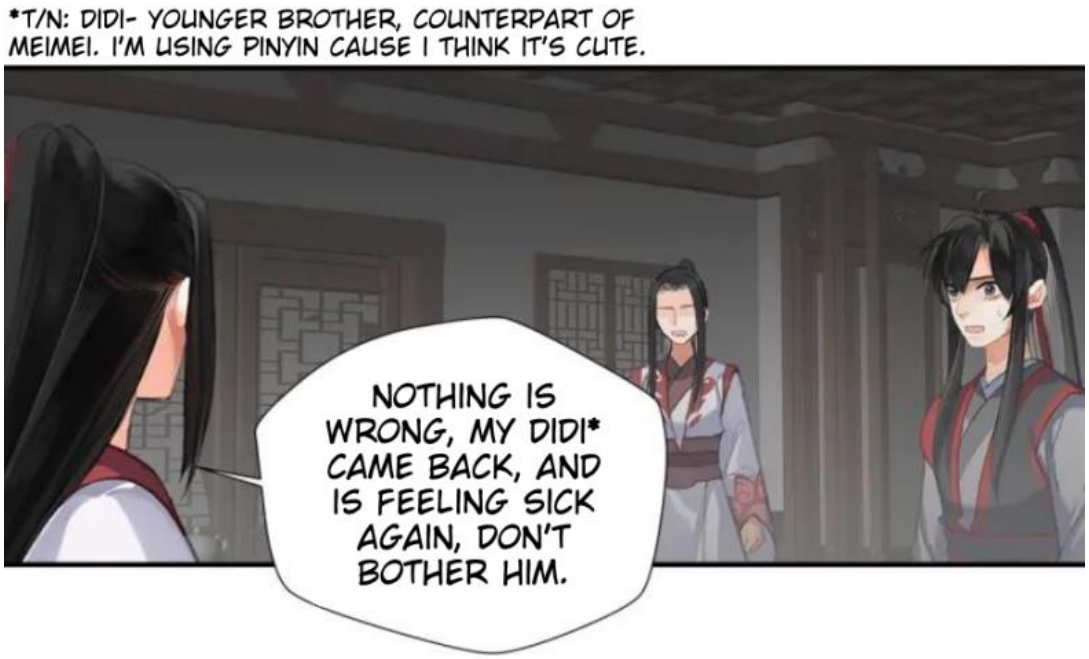
Figura 166 -Trecho do capítulo 85 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[142]

[141] No original: The author did not namedrop Baek Jongwon but we know he’s trending and he’s the one to watch when it comes to making dishes.
[142] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-85/. Acesso em: 10 dez. 2022.

Na nota do exemplo acima, o tradutor expressa: “Eu mudei de rei abdicado para rei predecessor, mesmo eles significando o mesmo, rei predecessor soa melhor[143]”. Ele, então, decide trocar o termo que estava sendo utilizado por outro que julgou mais adequado. Em uma tradução profissional, é esperado que o tradutor mantenha um padrão terminológico, no entanto, as *scanlations* possuem como característica recorrente a postagem de capítulos seguindo o lançamento do original, portanto, uma mesma obra pode ser traduzida por um único grupo durante anos, isso justificaria uma mudança nos termos utilizados, dando ao tradutor tempo para repensar suas escolhas e para ganhar a confiança do público, ao menos o suficiente para se sentir confortável em modificar certos elementos.

Figura 175 - Trecho do capítulo 167 de *Mo Dao Zu Shi*



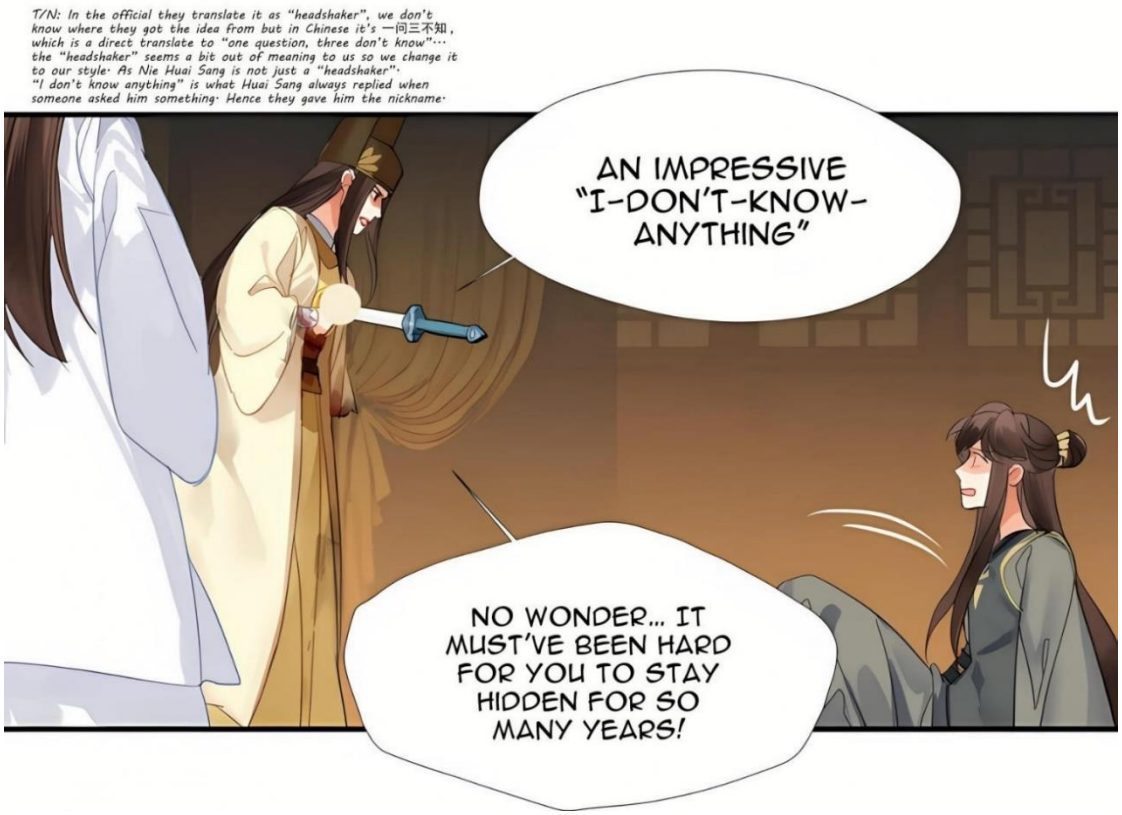
Fonte: Doorknb (2021)[144]

No trecho do *manhua*, a nota de tradução expressa: “*Didi* – irmão mais novo, contraparte de *meimei*. Estou usando *pinyin*[145]porque acho fofo[146]”. O tradutor expõe sua estratégia de tradução ao afirmar que escolheu manter o termo utilizado por Wen Qing para se referir ao irmão Wen Ning, *didi,* em sua forma romanizada, motivado pelo

[143] No original: I changed “the abdicated king” to “predecessor king” although they mean the same, predecessor king sounds better.
[144] Disponível em: https://d00rknb.tumblr.com/post/648263437106003968/mdzs-manhua-chapter-167-eng-translation-golden. Acesso em: 10 dez. 2022.
[145] Transliteração dos ideogramas chineses para o alfabeto romano.
[146] No original: Didi – younger brother, counterpart of meimei. I’m using pinyin cause I think It’s cute.

fato de que esse termo em mandarim soa bem, é “fofo”. Como estamos abordando obras traduzidas por fãs, justificativas como essas são aceitáveis para os leitores, no entanto, dificilmente editoras permitiriam que essa motivação fosse exposta.

Figura 184 - Trecho do capítulo 251 de *Mo Dao Zu Shi*



Fonte: *Underland Scans* (2022)[147]

A nota detalha uma escolha tradutória feita nesse trecho:

> No oficial, traduziram o termo como “balança a cabeça”, não sabemos de onde eles tiraram essa ideia, mas em chinês 一问三不知 pode ser traduzido diretamente como “uma pergunta, três eu não sei”...o termo “balança a cabeça” parece um pouco sem sentido para nós, então mudamos para nosso estilo. Como Nie Huaisang não é apenas um “balança a cabeça”, “não sei de nada” é o que o Huaisang sempre responde quando alguém pergunta algo a ele, então lhe deram esse apelido[148].

[147] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.

[148] Nota original*:* In the official they translate it as “headshaker”, we don’t know where they got the idea from but in Chinese is 一问三不知, which is a direct translate to “one question, three don’t know”... the “headshaker”seems a bit out of meaning to us so we change it to our style. As Nie Huai Sang is not just a “headshaker. “I don’t know anything” is what Huai Sang always replied when someone asked him something. Hence they gave him the nickname.

O tradutor expõe a tradução oficial do termo pelo qual o personagem Nie Huaisang é conhecido, *headshaker* (balança a cabeça), por ele ser alguém que sempre nega saber as respostas para as perguntas que lhe fazem. No entanto, o tradutor afirma não entender essa escolha devido ao fato do termo na língua original signficar que o personagem responde “eu não sei” três vezes ao lhe fazerem uma pergunta. Assim, o tradutor optou por traduzir de outra forma, “eu não sei de nada”, mantendo aparentemente um sentido mais próximo da expressão original e levando para uma fala possível na língua-alvo. Isso mostra que o tradutor tem conhecimento da tradução da obra que o quadrinho adapta, se referindo a ela para explicar suas escolhas tradutórias, especialmente se levarmos em conta o fato de que vários leitores do *manhua* já leram a *web novel* de mesmo nome.

3.3) CONCLUSÕES DA ANÁLISE

Conforme informado anteriormente, as categorias analisadas na seção 3.2 não são mutualmente excludentes, isso reflete o lugar da obra dentro de um polissistema próprio, no qual as informações fornecidas pelas notas de tradução podem fazer parte da construção narrativa, especialmente para o leitor que deseja um mergulho profundo na história, se atentando aos detalhes e procurando entender que as diferenças culturais não são empecilhos, mas meios pelo qual pode compreender melhor a narrativa, sua ambientação e seus personagens. Podemos citar exemplos de *Mo Dao Zu Shi* e *I Shall Live as a Prince* nos quais uma mesma nota ocupa mais de uma categoria de paratexto:

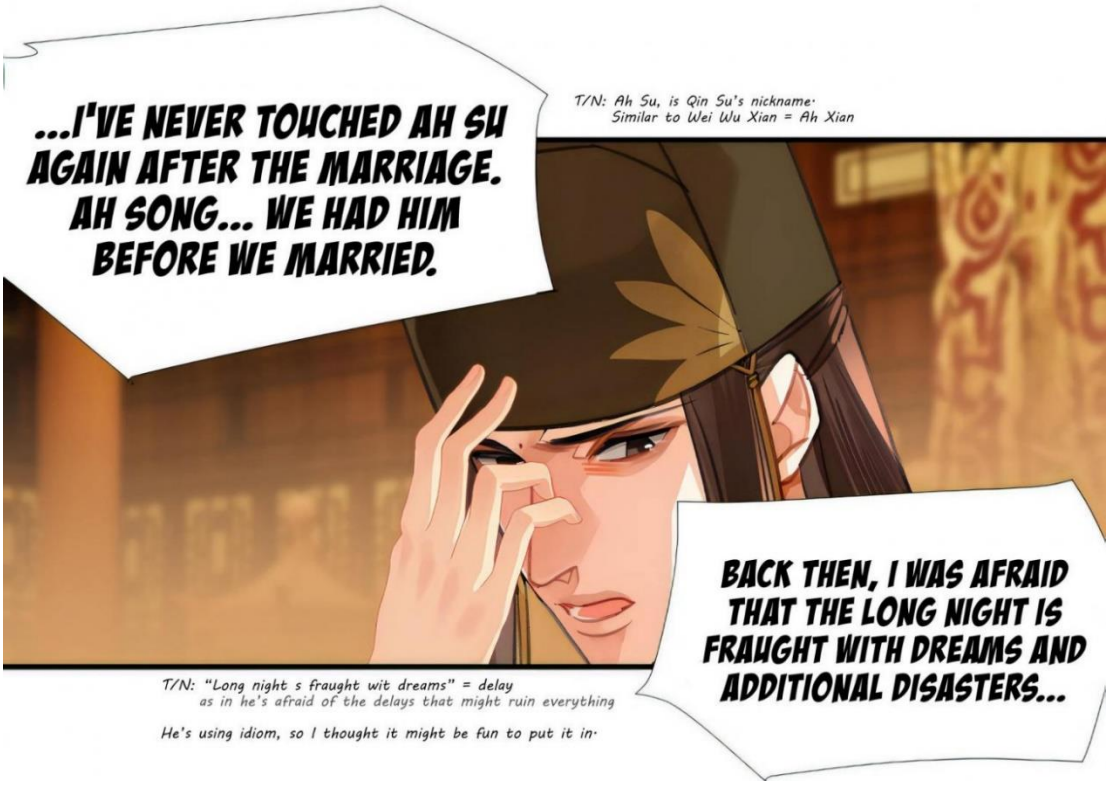
Figura 193 - Trecho do capítulo 60 de *Mo Dao Zu Shi*

Fonte: Kyuu (2019)[149]

No trecho do quadrinho chinês, a nota afirma: "*Laogaui* pode ser traduzido como "monstro velho" ou "velho esquisito", não soa nada como *laozhu* (patriarca)[150]". Deparamo-nos, então, com uma nota que pode ser classificada como informativa e como avaliativa. Informativa porque há a explicação dos termos em mandarim que auxiliam no entendimento da confusão feita pelo funcionário e avaliativa porque o tradutor expressa sua opinião com relação a atitude do funcionário, afirmando que um dos termos em mandarim não se assemelha em nada ao outro.

[149] Disponível em: https://discluded.tumblr.com/post/183414569486/mdzs-manhua-eng-60. Acesso em: 10 dez. 2022.
[150] No original: Laoguai can be translated as "old monster" or also "old weirdo". It doesn't sound like "laozhu" (patriarch) at all.

Figura 202 - Trecho do capítulo 246 de *Mo Dao Zu Shi*



Fonte: *Underland Scans* (2022)[151]

Passando para outro exemplo, a nota localizada à esquerda da imagem acima descreve uma expressão idiomática usada pelo personagem Jin Guanyao, que afirma: "'A noite longa está repleta de sonhos' = atraso, significando que ele tem receio que o atraso possa arruinar tudo. Ele está usando uma expressão idiomática, então achei que seria divertido incluí-la[152]".

A nota de tradução pode ser classificada como informativa, hermenêutica e meta-comunicativa. Ela é informativa porque explica que a expressão idiomática significa "atraso"; hermenêutica porque complementa como ela poderia ser interpretada na fala do personagem; e meta-comunicativa porque apresenta o motivo de o tradutor ter mantido a construção da sentença em mandarim, por achar que entreteria os leitores.

---

[151] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.

[152] No original: Long night is fraught with dreams = delay, as in he's afraid of the delays that might ruin everything. He's using idioms, so i thought it might be fun to put it in.

Figura 211 - Trecho do capítulo 171 de *Mo Dao Zu Shi*

Fonte: Doorknb (2021)[153]

Já o exemplo seguinte inclui: "*Da-ge* = irmão mais velho. É meu estilo usar *pinyin*, não perguntem[154]". Nesse caso, as funções exercidas pela nota se encaixam nas categorias informativa e meta-comunicativa. A primeira por explicar uma forma de tratamento em mandarim e a segunda por declarar que a manutenção das expressões em *pinyin* se deve a uma preferência do tradutor.

[153] Disponível em: https://d00rknb.tumblr.com/post/649359248035282944/mdzs-manhua-chapter-171-eng-translation-revenge. Acesso em: 10 dez. 2022.
[154] No original: Da-ge - eldest brother. It's just my thing to use pinyin, don't ask.

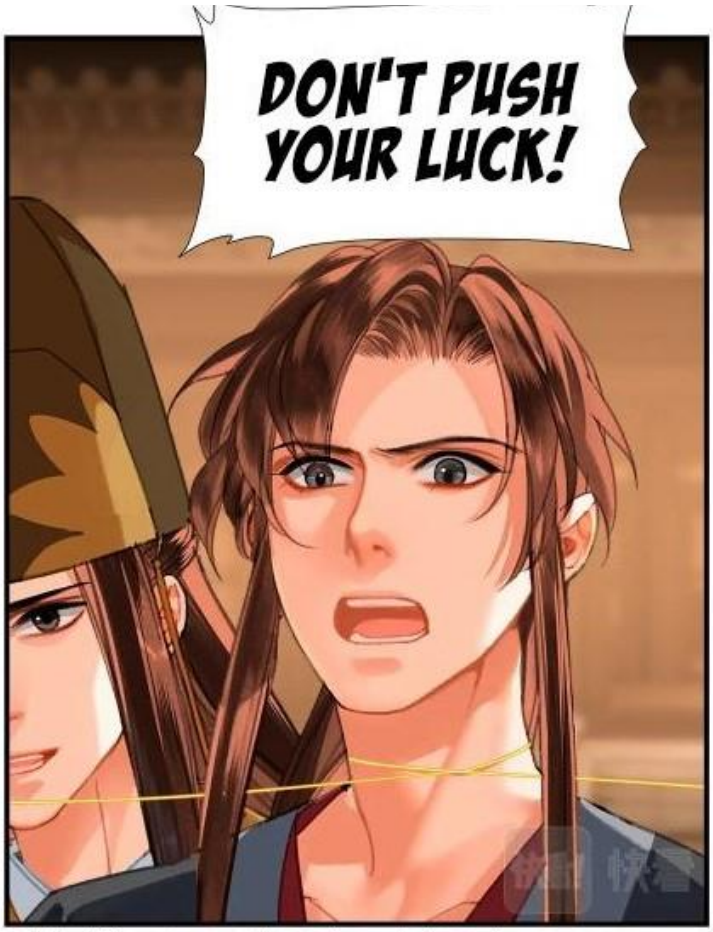
Figura 220 - Trecho do capítulo 173 de *Mo Dao Zu Shi*

Fonte: Doorknb (2021)[155]

A nota acima do tipo *sfx*, que explica onomatopeias, comunica: “Essa *sfx* é para um choro fofo que deixa os olhos inchados, para parecer infantil e sapeca <3. Ele não é uma fofura?[156]”. Ela compreende duas categorias: informativa, por explicar o significado dos ideogramas ao lado do personagem Wei Wuxian, que está chorando, e avaliativa, por expressar a opinião positiva do tradutor em relação ao personagem, achando-o fofo.

[155] Disponível em: https://d00rknb.tumblr.com/post/649653469720018944/mdzs-manhua-chapter-173-eng-translation-take-me. Acesso em: 10 dez. 2022.
[156] No original: This sfx is for cute puffy crying, to be babyish and coquettish <3 Isn't he a cutie.

Figura 229- Trecho do capítulo 237 de *Mo Dao Zu Shi*



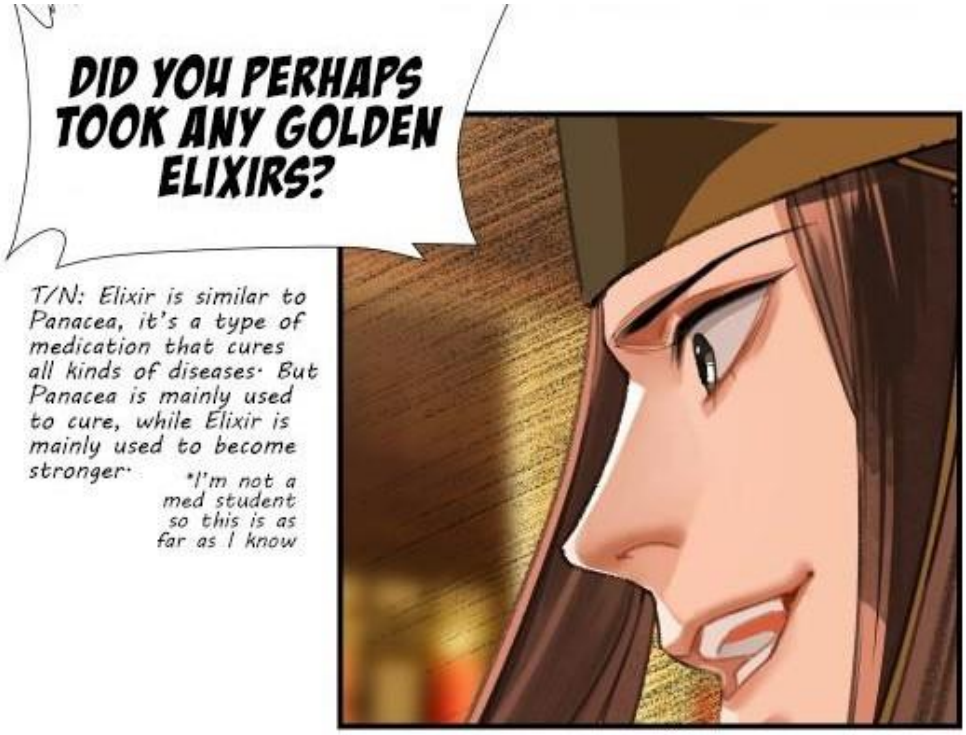
T/N: He's using an idiom here, it basically means 'don't take it too far', 'don't cross the line' (He's saying it to Jin Guang Yao, not Lan Zhan)

Fonte: *Underland Scans* (2021)[157]

No que tange à nota acima, o tradutor comenta sobre a fala de Wei Wuxian: “Ele está usando uma expressão idiomática aqui, que basicamente significa ‘não leve isso longe demais’, ‘não ultrapasse o limite’ (ele está dizendo isso para Jin Guanyao, não para Lan Zhan)[158]”. Observamos, então, a presença das funções informativa e hermenêutica, a primeira por explicar o sentido da expressão usada por Wei Wuxian – *don’t push your luck* (não abuse da sorte) - e a segunda por esclarecer a quem o personagem direciona a fala, já que ele está olhando para frente, na direção de Lan Zhan, mas sua fala é para Jin Guanyao, que está atrás dele.

[157] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.
[158] No original: He's using an idiom here, it basically means 'don't take it too far', 'don't cross the line' (He's saying that to lag Yao, not Lan Zhan).

Figura 238 - Trecho do capítulo 240 de *Mo Dao Zu Shi*



Fonte: *Underland Scans* (2022)[159]

Neste exemplo, a nota de tradução traz a seguinte informação:

> Elixir é similar à Panaceia, é um tipo de medicamento que cura todos os tipos de doenças. Porém, Panaceia é mais usada para curar, enquanto Elixir é mais utilizado para ficar mais forte. Eu não sou estudante de medicina, então isso é tudo o que eu sei[160].

O comentário se enquadra como informativo e meta-comunicativo. É informativo por fornecer a diferença entre os termos “elixir” e “panaceia” e meta-comunicativo por explicar as limitações de seu conhecimento, sendo essas informações tudo o que pode oferecer.

---

[159] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.

[160] No original: Elixir is similar to Panacea, it's a type of medication that cures all kinds of diseases. But Panacea is mainly used to cure, while Elixir is mainly used to become stronger. I'm not a med student so this is as far as I know.

Figura 247 - Trecho do capítulo 216 de *Mo Dao Zu*

Fonte: *Underland Scans* (2022)[161]

Nesse trecho, o tradutor acrescenta:

> 金如兰 (Jin Rú Lán) é o nome de cortesia de Jin Ling, dado a ele por Wei Wuxian durante o capítulo 203 do *manhua* (página 37, não, não está desenhado no *manhua*, nós tiramos um trecho do romance e colocamos lá para mais detalhes)[162].

A nota acima pode ser classificada em quatro categorias: autorreferencial, informativa, hermenêutica e meta-comunicativa. Autorreferencial por mencionar outra nota incluída no capítulo 203; informativa por esclarecer que Jin Ru Lan é o nome de cortesia do personagem Jin Ling – que deve ser utilizado pela maioria das pessoas, pois o nome de nascimento denota familiaridade e intimidade, sendo usado por pessoas próximas -; hermenêutica por expor que quem lhe deu o nome foi o tio Wei Wuxian e que este fato não foi apresentado na adaptação para quadrinho, mas

[161] Disponível em: https://www.mangago.me/read-manga/mo_dao_zu_shi_novel/. Acesso em: 10 dez. 2022.

[162] No original: 金如兰 (Jin Rú Lán) is the courtesy name of Jin Ling, named by Wei Wuxian in the manhua chapter 203 (no It's not drawn in the manhua, we just took the novel part and put it in there for clearer details).

aconteceu ainda na mesma cena mostrada no capítulo 203; e meta-comunicativa por comunicar que essa informação é encontrada em um trecho do romance, por isso a incluíram como nota em capítulos anteriores para que os leitores tivessem acesso a detalhes da história não explicitados no *manhua*.

Figura 256 - Trecho do capítulo 81 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[163]

A nota presente em *I Shall Live as a Prince* esclarece:

> Nesta parte tudo estava 형님, que significa *hyungnim* ou irmão. No *timeslip*, já que eles eram agente-ator, eu optei por usar *hyungnim*, porque não faz sentido eles se chamarem de irmão hahahahaha se bem que ficaria legal. É claro que o termo voltou para “irmão” quando eles acordaram em Joseon de novo[164].

[163] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-81/. Acesso em: 10 dez. 2022.

[164] No original: This part were all 형님 which means hyungnim or brother. In the timeslip since they were manager-actor I opted to use “hyungnim” bec It doesn’t make sense if they call each other “bro/bruh” hahahahaha altho that’d be cool. Of course it shifted back to brother when he woke up in Joseon again.

Percebemos que a nota do trecho se encaixa nas categorias informativa e meta-comunicativa. Ela é informativa pelo fato de o tradutor explicar que o termo *hyungnim* significa irmão. Também é meta-comunicativa por incluir uma justificava do porquê o tradutor alternou entre deixar o termo em coreano e traduzi-lo para “irmão”. Isso ocorreu, segundo ele, porque um dos personagens acorda no mundo moderno e nele Jinseong não é mais seu irmão, o outrora rei Yeonsangun agora é ator e Jinseong seu agente, assim, este chama o ator de *hyungnim*, palavra usada para expressar a proximidade entre eles no ambiente profissional e não por laços sanguíneos. Quando o rei retorna à dinastia Joseon, ele e Jinseong consequentemente voltam a ser irmãos de fato, assim, o mesmo termo passa a ser traduzido como “irmão” novamente.

Figura 264 - Trecho do capítulo 83 de *I Shall Live as a Prince*

Fonte: *Asura Scans* (2021)[165]

[165] Disponível em: https://asura.gg/i-shall-live-as-a-prince-chapter-83/. Acesso em: 10 dez. 2022.

Como último exemplo de notas de tradução que se encaixam em mais de uma categoria de paratexto temos: “Jinseong estava apenas corrigindo o rei sobre a pronúncia correta de *jajangmyeon* aqui. Ainda, *jja* em coreano também significa sal, por isso o rei conclui que *jajangmyeon* é salgado[166]”. Nesse caso, a nota exerce uma função informativa e hermenêutica. A primeira porque explica o significado da palavra *jja* e a segunda porque instrui a interpretação da fala do protagonista quando responde somente *jja*, apontando que estava apenas corrigindo seu irmão, o rei.

Levando em conta a heterogeneidade das notas em relação à função, vale ressaltar também que a liberdade tomada pelos *scanlators* nas traduções serve como demonstração da cultura participativa na prática. Eles se posicionam enquanto coautores da recepção dos quadrinhos, fazendo parte do processo de construção das notas e direcionando a leitura da obra. Assim, esses fãs-tradutores são autores do texto traduzido e não coautores do original, o que configura em uma autoria derivada. Portanto, podemos afirmar que eles assumem o papel de defensores de uma leitura profunda da obra traduzida, na qual o leitor pode imergir sem receios, pois eles guiarão seu trajeto ao iluminarem e esclarecerem pontos obscuros ou em posição periférica na narrativa. O fato de que a maioria das amostras recolhidas para análise se encaixavam na categoria informativa evidencia ainda mais a valorização de uma leitura aprofundada desses quadrinhos.

Isto posto, ao guiarem a recepção e interpretação do leitor, os *scanlators* expõem sua presença no texto através das notas de tradução. Por mais que a presença do tradutor esteja sempre presente em um texto, já que não é uma atividade que se realiza sozinha, as notas servem como lugar no qual o tradutor “fala” explicitamente, i.e., é onde a sua voz pode ser ouvida mais claramente. Assim, ao desafiarem os paradigmas da tradução estabelecidos pelo mercado e buscarem um contato mais próximo com os leitores, os *scanlators* fazem uso das notas como uma espécie de habilidade especial, o poder da visibilidade, que os garante respeito e prestígio no *fandom.*

---

[166] No original: Jinseong was just correcting the king of the proper pronunciation of jajangmyeon here. On second note tho “jja” in kr also means salty, hence, the king’s conclusion that jjajangmyeon is salty.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como principais objetivos entender como as notas encontradas em traduções amadoras de quadrinhos asiáticos contribuem para a leitura das obras e como se dá o processo tradutório na prática de *scanlation*. Eles foram cumpridos ao constatarmos que as notas de tradução podem assumir diversas funções, inclusive simultaneamente, contribuindo para a interpretação e leitura dos quadrinhos ao fornecer informações e perspectivas que revelam detalhes interessantes das narrativas. Além disso, percebemos que a prática de *scanlation* é bastante dinâmica, na qual um grupo de pessoas, normalmente, se dividem em diferentes funções para gerar uma boa tradução, assim, temos editores, tradutores e revisores trabalhando juntos para entregar um produto simbólico e gratuito que agradará ao *fandom*.

No primeiro capítulo, apresentamos a história dos mangás japoneses, dos *manhwa* coreanos e dos *manhua* chineses, apontamos as particularidades que a era digital trouxe para esses quadrinhos, explicamos como funcionam as *scanlations* e descrevemos as obras das quais selecionamos os trechos para análise.

No segundo capítulo, abordamos três pressupostos teóricos que auxiliaram no cumprimento do objetivo: a Teoria dos Polissistema (EVEN-ZOHAR, 2012 [1990], 2013a [1990], 2013b [1990]), o conceito de Cultura Participativa (JENKINS, 2006, 2009, 2016) e de Voz do Tradutor (ARROJO, 2007; BARROS, 2020; BRISOLARA; REYS, 2018; HATTNHER, 1994; HERMANS, 1996, 2014; MITTMAN, 1999; VENUTI, 1995; WAQUIL, 2014).

No terceiro capítulo, descrevemos brevemente as características e a história das notas de tradução, bem como analisamos amostras de quadrinhos asiáticos à luz das categorias funcionais de paratexto de Batchelor (2018).

Cabe frisar que ainda há poucos trabalhos a respeito dos elementos paratextuais presentes em *scanlations*, por isso, acreditamos que este trabalho contribui para os Estudos da Tradução e para os estudos sobre quadrinhos asiáticos. Além disso, reconhecendo que o assunto não foi esgotado, esperamos que o trabalho tenha incentivado outros alunos a colaborar e participar da discussão, podendo, por exemplo, fazer uma pesquisa futura que compara uma tradução oficial com uma *scanlation* da mesma obra.

REFERÊNCIAS

ARANTES, L; BERGO, C.; MAGALDI, C. **Clube dos traidores**: pequena enciclopédia do universo tradutório. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2021.

ARROJO, R. **Oficina de tradução**. Série Princípios. 5. ed. São Paulo: Editora Ática, 2007.

ASO, T. **Japan's Diplomacy: Ensuring Security and Prosperity**. Discurso proferido no dia 30 de junho de 2009. Disponível em: https://japan.kantei.go.jp/asospeech/2009/06/30speech_e.html. Acesso em: 10 dez. 2022.

BARROS, D. B. O lugar discursivo das notas do tradutor no processo tradutório: a tradução pensada pelo viés da análise de discurso pêcheuxiana. **Anais do Cogite** - Colóquio Sobre Gêneros & Textos, p. 1-22, 2020. Disponível em: https://revistas.ufpi.br/index.php/ancogite/article/view/11703/pdf. Acesso em: 15 set. 2022.

BASSNETT, S. **Translation studies**. 4. ed. London and New York: Routledge, 2014.

BATCHELOR, K. **Translation and paratexts**. London: Routledge, 2018.

BIRD, S. E. Are we all produsers now? **Cultural Studies**, [S.l.], v. 25, n. 4-5, p. 502-516, 2011. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/09502386.2011.600532.

BOUISSOU, J. Manga: a historical overview. *In*: JOHNSON-WOODS, T. **Manga**: an anthology of global and cultural perspectives. London And New York: Continuum, 2010. Cap. 1. p. 17-33.

BOYD, D; ITO, M; JENKINS, H. **Participatory culture in a networked era***:* A conversation on youth, learning, commerce, and politics. John Wiley & Sons, 2016.

BRISOLARA, V. S; REYS, B. L. A visibilidade e a autoria do tradutor na tradução de quadrinhos. **Caleidoscópio: literatura e tradução**, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 74–94, 2018. DOI: 10.26512/caleidoscopio.v2i2.10530. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/caleidoscopio/article/view/10530. Acesso em: 24 nov. 2022.

BRUNS, A. Towards produsage: futures for user-led contente production. *In*: ESS, C.; SUDWEEKS, F., HRACHOVE, H. (ed.). **Proceeding of the 5th international conference on culture atitudes towards technology and communication**. School of Information Technology, 2006. p. 275-284.

CANCLINI, N. G. **Diferentes, desiguales y desconectados**: mapas de la interculturalidad. Barcelona: Gedisa, 2004.

CARLOS, G. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de Scanlation no Brasil**. Dissertação de Mestrado. PPG Comunicação e Linguagens, UTP, Curitiba, 2011.

CHO, H. The Webtoon: a new form for graphic narrative. **The Comics Journal**, jul. 2016. Disponível em: https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/. Acesso em: 10 jun. 2022.

COHN, N.; EHLY, S. The vocabulary of manga: visual morphology in dialects of japanese visual language. **Journal Of Pragmatics**, [S.l.], v. 92, p. 17-29, jan. 2016. Elsevier BV. http://dx.doi.org/10.1016/j.pragma.2015.11.008.

COSTA, M. A. **Teoria do Polissistema**: do folhetim ao Blog, o polissistema literário brasileiro sob a interferência da Internet. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. UFRGS, 2007.

DEPPEY, D. Scanlation nation: amateur manga translators tell their stories. **The Comics Journal**, [S.l.], 2005. Disponível em: https://www.insidescanlation.com/etc/tcj/n_scan. Acesso em: 06 ago. 2022.

DOUGLASS, J.; HUBER, W.; MANOVICH, L. Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages. **Image and Narrative**. vol. 12, no. 1, 2011, p. 190–228.

EVEN-ZOHAR, I. A posição da literatura traduzida dentro do polissistema literário. Trad. Leandro de Ávila Braga. **Revista Translatio** (3). Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, [1990] 2012.

_____. Teoria dos polissistemas. **Revista Translatio**. Tradução de Luis Fernando Marozo, Carlos Rizzon e Yanna Karlla Cunha. Porto Alegre, v. 5, p. 1-21. 2013a.

_____. O sistema literário. **Revista Translatio**. Tradução de Luis Fernando Marozo, Carlos Rizzon e Yanna Karlla Cunha. Revisão Linguística: Raquel Bello Vazques. Porto Alegre, v. 5, p. 2-21. 2013b.

FABBRETTI, M. The use of translation notes in manga scanlation. **TranscUlturAl: A Journal of Translation and Cultural Studies**, v. 8, n. 2, 2016, p. 86-104.

FABBRETTI, M. Manga scanlation for an international readership: the role of english as a lingua franca. **The Translator**, [S.l.], v. 23, n. 4, p. 456-473, 2 out. 2017. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/13556509.2017.1385938

FERNÁNDEZ, P. A. Del manhwa al webtoon: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de los cómics en corea del sur. *In*: OROZCO, C. E. D.; CRUZ, A. M. S.; MEO, A. L. **Narrativas visuales**: perspectivas y análisis desde iberoamérica. Bogotá D.C.: Fundación Universitaria San Mateo, 2018. p. 173-189.

FLICHY, P. Internet, um mundo para os amadores. *In:* FLICHY, P; FERREIRA, J; AMARAL, A. (org.). **Redes digitais**: um mundo para os amadores. Novas relações entre mediadores, mediações e midiatização. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2016.

FORD, S.; GREEN, J; JENKINS, H. **Spreadable media**. New York University Press, 2013.

FUKUDA, T; HOLT, J. "The Power of Onomatopoeia in Manga," an Essay by Natsume Fusanosuke with Translators' Introduction. **Japanese Language and Literature**, 56(1), p. 157-184, 2022. Disponível em: https://jll.pitt.edu/ojs/JLL/article/view/170. Acesso em: 10 dez. 2022.

GENETTE, G. **Paratexts**: thresholds of interpretation. New York: Cambridge University Press, 1997.

_____. **Paratextos editoriais**. Tradução: Álvaro Faleiros. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

GRAFTON, A. **The footnote**: a curious history. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

GRAVETT, P. **Manga**: sixty years of japanese comics. UK: Lawrence King, 2004.

GREGG, M. Learning to (love) labour: Production cultures and the affective turn. **Communication and Critical/Cultural Studies,** 6(2), p. 209-214, 2009.

GUM. (Shawn Doria). **Inside Scanlation**: Inside the world of scanlation, 2009. Disponível em: https://www.insidescanlation.com/index.html. Acesso em: 21 abr, 2022.

HAN, H-S. Women's Life During the Chosŏn Dynasty. **International Journal of Korean History**, vol. 6, 2004, p. 113–62, Disponível em: ijkh.khistory.org/journal/view.php?number=342. Acesso em: 24 nov. 2022.

HATTNHER, A. L. **A tradução e identidade**: o tradutor como transmorfo. Santa Maria: Letras (UFSM), 1994, v.8, p. 31-37.

HENRY, J. De l'érudition à l'échec: la note du traducteur. **Meta**, [S.l.], v. 45, n. 2, p. 228-240, 2 out. 2002. Consortium Erudit. http://dx.doi.org/10.7202/003059ar.

HERMANS, T. The Translator's Voice in Translated Narrative. **Target. International Journal Of Translation Studies**, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 23-48, 1 jan. 1996. John Benjamins Publishing Company. http://dx.doi.org/10.1075/target.8.1.03her.

HERMANS, T. Positioning translators: voices, views and values in translation. **Language And Literature**: International Journal of Stylistics, [S.l.], v. 23, n. 3, p. 285-301, 31 jul. 2014. SAGE Publications. http://dx.doi.org/10.1177/0963947014536508.

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

IIDA, I. The manga business goes digital. **Google Arts & Culture**, 2020. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/tgUx5W291qg6LQ. Acesso em: 26 nov. 2022.

ITO, K. Manga in japanese history. *In*: MACWILLIAMS, M. W. **Japanese visual culture:** explorations in the world of manga and anime. New York: M. E. Sharpe, 2008. p. 26-47.

JANG, W., SONG, J. E. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. **Kritika Kultura**, n. 29, 2017, p. 168–187. https://doi.org/10.13185/KK2017.02908

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. *In*: BOOTH, P. **A companion to media fandom and fan studies**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2018. p. 38-55.

_____. **Fans, bloggers and gamers**: exploring participatory culture. New York: New York University, 2006.

_____. The Cultural Logic of Media Convergence. **International Journal Of Cultural Studies**, [S.l.], v. 7, n. 1, p. 33-43, mar. 2004. SAGE Publications. http://dx.doi.org/10.1177/1367877904040603.

JENKINS, H. *et al*. **Confronting the challenges of participatory culture**: media education for the 21st century. The MacArthur Foundation, 2009.

JEONG, J. Webtoons go viral?: the globalization processes of korean digital comics. **Korea Journal**, [S.l.], v. 60, n. 1, p. 71-99, mar. 2020. 유네스코한국위원회. http://dx.doi.org/10.25024/KJ.2020.60.1.71.

JESUS, L. M.; RIBEIRO, A. E. O media fã como “crítico literário” digital. **Textura**: Revista de educação em letras, Canoas, v. 20, n. 43, p. 20-38, maio 2018.

JIN, D. Y. Digital convergence of Korea’s webtoons: transmedia storytelling. **Communication Research And Practice**, [S.l.], v. 1, n. 3, p. 193-209, 3 jul. 2015. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/22041451.2015.1079150.

_____. Snack culture’s dream of big-screen culture: korean webtoons’ transmedia storytelling. **International Journal Of Communication**, [S.l.], n. 13, p. 2094-20115, 2019.

JIN, D. Y.; YOON, T-J. The koreanw: retrospect and prospect: Introduction. **International Journal of Communication**, n. 11, p. 2241-2249, 2017.

KIM, B-R. History of korean popular culture: from its embryonic stage to hallyu (korean cultural wave). **American International Journal Of Contemporary Research**, [S.l.], v. 8, n. 4, p. 13-26, 2018. Center for Promoting Ideas. http://dx.doi.org/10.30845/aijcr.v8n4p2.

KIM, J. Why does hallyu matter? the significance of the korean wave in South Korea. **Critical Studies In Television**: The International Journal of Television Studies, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 47-59, set. 2007. SAGE Publications. http://dx.doi.org/10.7227/cst.2.2.6.

Korea Creative Content Agency. **2015 Manhwa content white paper**. Naju, South Korea: Author, 2016.

LEE, H-K. Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. **Media, Culture & Society**, [S.l.], v. 31, n. 6, p. 1011-1022, nov. 2009. SAGE Publications. http://dx.doi.org/10.1177/0163443709344251.

_____. Participatory media fandom: a case study of anime fansubbing. **Media, Culture & Society**, [S.l.], v. 33, n. 8, p. 1131-1147, nov. 2011. SAGE Publications. http://dx.doi.org/10.1177/0163443711418271.

LENT, J. A; YING, X. **Comics art in china**. Jackson: University Press Of Mississippi, 2017.

LEONARD, S. Progress against the law. **International Journal Of Cultural Studies**, [S.l.], v. 8, n. 3, p. 281-305, set. 2005. SAGE Publications. http://dx.doi.org/10.1177/1367877905055679.

LÉVY, P. **Collective intelligence**: mankind's emerging world in cyberspace. Cambridge: Perseus, 1997.

_____. **A inteligência coletiva**. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

LYNN, H-G. Korean webtoons: explaining growth. **The Annual Report**, Research Center for Korean Studies, v. 16, p. 1-14, 2015.

MADELEY, J. M. Transnational convergence culture: grassroots and corporate convergence in the conflict over amateur english-translated manga. **Journal Of Graphic Novels And Comics**, [S.l.], v. 6, n. 4, p. 367-381, 3 jul. 2015. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2015.1060617.

MARTIN, R. O. Lianhuanhua: china's pulp comics. **The Comics Jounal**, out. 2014. Disponível em: https://www.tcj.com/lianhuanhua-chinas-pulp-comics/. Acesso em: 10 jun. 2022.

MAROZO, L. F. R. A contribuição de Even-Zohar para a abordagem da literatura. **Ipotesi**, Juiz de Fora, v. 22, n. 2, p. 09-19, jul./dez. 2018. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/article/view/25638. Acesso em: 19 mai. 2022.

MASCARENHAS, A.; TAVARES, O. A inteligência coletiva do fandom na rede. *In*: XII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO NORDESTE. **Anais**. Campina Grande, 2010. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-1409-1.pdf. Acesso em: 10 jun. 2022.

MCCLOUD, S. **Desvendado os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MIRANDA, F. M. Fandom: um novo sistema literário digital. **Hipertextus Revista Digital**, (UFPE), Recife, p. 1-21, n. 3, 2009.

MITTMANN, S. Heterogeneidade e função tradutor. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v.1, n.4, p. 221-237, 1999.

MIWA, K. The “grammar” of manga. **Google Arts & Culture**, 2020. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/EAWB4YvyVDqJJQ. Acesso em: 26 nov. 2022.

MIYAMOTO, H. Is this the first manga? **Google Arts & Culture**, 2020. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/fQUBrahtnR0FKw. Acesso em: 26 nov. 2022.

MUNDAY, J. **The Routledge companion to translation studies**. UK: Routledge, 2009.

NOWLIN, N. Scanlations: copyright infringement for literature and art fans brought to you by the internet. **Interface: The Journal for Education, Community, and Values**. v. 10, 2010. Disponível em: https://commons.pacificu.edu/work/sc/0072c954-11d8-464a-b894-fbfa748bfdfa. Acesso em: 12 mai. 2022.

OLIVEIRA, M.C.C. A aquisição da competência tradutória ou diplomados x descolado: o que Donald Trump pode nos ensinar sobre tradução. **Tradução e Comunicação - Revista Brasileira de Tradutores**. Universidade Federal de Juiz de Fora, n. 18, p. 23-30, 2009.

PHILLIPPS, S. Characters, themes, and narrative patterns in the manga of Osamu Tezuka. *In*: MACWILLIAMS, M. W. **Japanese visual culture:** explorations in the world of anime and manga. New York: M. E. Sharpe, 2008. p. 68-90.

PRIMO, P. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 29, 2006, Brasília, DF. **Anais**. Brasília, DF: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2006.

PROUGH, J. Shoujo manga in japan and abroad. *In*: JOHNSON-WOODS, T. **Manga**: an anthology of global and cultural perspectives. London And New York: Continuum, 2010. p. 93-106.

ROCKENBERGER, A. Video Game Framings. *In*: DESROCHERS, N. (ed.). **Examining Paratextual Theory and its Applications in Digital Culture.** Hershay: IGI Global, p. 56 - 71, 2014.

SANTA, E. V. O ciberespaço e os polissistemas: influências nos sistemas literários. **Todas As Musas**, p. 167-185, 2011.

SCHODT, F. L. **Manga! manga!** the world of japanese comics. New York: Kodansha International, 1983.

SHAMOON, D. Situating the shoujo in shoujo manga: teenage girls, romance comics, and contemporary japanese culture. *In*: MACWILLIAMS, M. W. **Japanese visual culture**. New York: M. E. Sharpe, p. 137-154, 2008.

SHIM, A. *et al*. Cultural intermediation and the basis of trust among webtoon and webnovel communities. **Information, Communication & Society**, [S.l.], v. 23, n. 6, p. 833-848, 29 abr. 2020. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/1369118x.2020.1751865.

SIMÓN, E. T. Otras opciones con identidad propia: el manhwa coreano. **Puertas A La Lectura**, [S.l.], n. 24, p. 146-159, jun. 2012.
TAHIR-GURÇAGLAR, S. What texts don't tell: the use of paratexts in translation research. *In*: HERMANS, T. (ed.), **Crosscultural transgressions**. Research. Models in translation studies II: historical and ideological issues, p.44-60. Manchester: St. Jerome, 2002.

TALLONE, L. A nota de rodapé e a nota do tradutor: apontamentos à margem. *In*: SARMENTO, C. (coord.). **Entre margens e centros**: textos e práticas das novas interculturas. Porto: Edições Afrontamento, 2013, p. 79-85.

TERRA, E. Heterogeneidade: tipos de discurso. **Blogue do Ernani Terra** – um espaço para falar de literatura. 2021. Disponível em: https://www.ernaniterra.com.br/heterogeneidade-tipos-de-discurso/. Acesso: 03 agos.2022.

UTZIG, I. L. A. **Fic livro: fandom e polissistema literário**. 2021. 245p. Tese (Doutorado em Estudos Literários) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Araraquara, 2021.

VAZQUEZ-CALVO, B. *et al*. An overview of multimodal fan translation: fansubbing, fandubbing, fan translation of games, and scanlation. *In*: POZO, M. M. O.; RODRÍGUEZ, F. R. **Insights into audiovisual and comic translation**. Changing perspectives on films, comics and videogames. Córdoba: Ucopress, 2019. p. 191-213.

VENUTI, L. **The translator's invisibility**. EUA: Routledge, 1995.

WAQUIL, M. L. A voz do tradutor no texto traduzido: a subjetividade apontada nas notas: La voz del traductor nel texto traducido: la subjetividad en las notas del traductor. **Rónai – Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios**, [S. l.], v. 2, n. 1,

p. 73–92, 2015. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/ronai/article/view/23093. Acesso em: 24 nov. 2022.

WONG, W. S. Globalizing manga: from japan to hong kong and beyond. **Mechademia**: emerging worlds of anime and mang*a*, v. 1, p. 23-45. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

XIU, M. X. T. **Mo dao zu shi**. Tradução por Exiled Rebels. 2018. Disponível em: https://exiledrebelsscanlations.com/novels/grandmaster-of-demonic-cultivation/. Acesso em: 12 dez. 2022.

Yin, R. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.

YOON, Y. A study of the development of sunjong manhwa by Hwang Mina, Kim Hyerin and Choi In-Sun. **The University Of British Columbia**, [S.l.], p. 1-78, 2002. http://dx.doi.org/10.14288/1.0090316.

ZANETTIN, F. Comics in translation: an overview. *In*: ZANETTIN, Federico. **Comics translation**. UK: Routledge, 2008. p. 1-32.