

CORRELAÇÕES ENTRE ELEMENTOS DO DESIGN EM MANGÁS TRADUZIDOS

CORRELATIONS BETWEEN DESIGN ELEMENTS IN TRANSLATED MANGAS

Guidelines for submitting papers to the 11th Information Design International Conference (CIDI 2023) and 11th Information Design Student Conference (CONGIC 2023)

Danielly Amatte Lopes, Mariana Petrovana Ferreira da Silva

Mangá, transcrição, design editorial, quadrinhos

As Histórias em Quadrinhos traduzidos são um volume expressivo em livrarias ou sites de compras de livros. A demanda para que esses materiais estrangeiros sejam adequados não somente no idioma, mas em suas características gráficas para serem consumidos em território nacional é cada vez maior dado ao número de títulos crescente ano após ano pelas editoras especializadas. Não obstante, os quadrinhos japoneses, chamados de mangás são um recorte significativo do campo de leitura de quadrinhos estrangeiros no Brasil. Estes quadrinhos, entendidos aqui como artefatos gráficos, podem ser analisados como objeto de estudo do campo design da informação. O presente artigo busca fazer correlações entre elementos de design e histórias em quadrinhos. Sendo um artefato gráfico oriundo de outra cultura, os mangás trazem em si códigos visuais e de linguagem próprios, que carecem de repertório por parte do designer para serem amplamente compreendidos e adequadamente adaptados. Em um processo, que hora é tradução, parte adaptação, que pode ser compreendido dentro de uma ótica transcriativa.

Manga, transcreation, editorial design, comics

Translated comics are found in an expressive amount in bookstores or book shopping sites. The demand for these foreign materials to be suitable not only in terms of language, but also in their graphic characteristics to be consumed in the national territory, is increasing given the number of titles growing year after year by specialized publishers. Nevertheless, Japanese comics called manga are a significant part of the field of foreign comics in Brazil. These comic, understood here as graphic artifacts, can be analyzed as an object of study in the field of information design. This article seeks to make correlations between design elements and comics. Being a graphic artifact from another culture, it brings with itself its own visual and language codes, which the designer lacks background knowledge to be widely understood and properly adapted. In a process that is part translation, part adaptation, which can be understood from a transcreative point of view.

1 Introdução: Um pouco dos Mangás no Brasil

Os quadrinhos japoneses, a partir daqui tratados apenas como mangás, se tornaram um produto de comprovada relevância no mercado editorial brasileiro, agora já considerados como plenamente estabelecidos ao longo de mais de vinte anos de lançamentos físicos e digitais.

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Danielly Amatte Lopes

Mariana Petrovana Ferreira da Silva

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Danielly Amatte Lopes

Mariana Petrovana Ferreira da Silva

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

Sidney Gusman¹, já falava do imenso potencial destes quadrinhos em território nacional e ampla absorção pelo público em 2005, no artigo publicado no livro *Cultura Pop Japonesa* (2005). É importante recordar que, durante a introdução destes tipos de quadrinhos em meados dos anos 2001, o mercado editorial vivenciava uma mudança de distribuição de outras Histórias em Quadrinhos - HQs, proposição feita pela antiga editora Abril, e isso favoreceu para que outras editoras se arriscassem em novos nichos de consumo (BRAGA JR, 2011).

A editora Abril, monopolizou o mercado editorial de HQs por tempo considerável, sendo a responsável pelo licenciamento das Comics de super-heróis norte-americanos no país (VERGUEIRO, 2017). Vale lembrar que a mesma editora Abril formalizou a setorização e zoneamento na distribuição de seus produtos no país, além de mudanças no modelo de seus exemplares. Em outras palavras, seus produtos chegavam às regiões brasileiras com atrasos propositais, priorizando regiões consideradas de “maior consumo de HQs”. O que a Abril não levou em consideração foi que seu público não consumia todos os títulos simultaneamente, comprando apenas as histórias que gostavam e apenas ocasionalmente consumindo outros títulos (BRAGA JR, 2011).

Esse hiato na chegada de material, somado ao aumento no valor de capa das HQs na época, funcionou como oportunidade de mercado e porta de entrada que possibilitou a introdução dos mangás em território nacional. Inicialmente, estes quadrinhos não foram publicados exatamente como suas versões originais japonesas, usando de um menor número de páginas e papel de menor qualidade, para justificar um valor de capa baixo. No entanto, considerando o tempo passado, desde sua introdução até o presente momento - 2001 a 2023 - os mangás traduzidos, já se aproximaram de suas versões correlatas japonesas em formato e número de páginas, e atualmente figuram valores de capa consideravelmente elevados comparado com o período de sua introdução, tendo em vista o público consumidor já estabelecido no país.

Para além do formato inicialmente amigável e preço acessível em sua introdução, os mangás também surgiram como uma opção de história que possui começo, meio e fim, diferente do que ocorre com outros segmentos de HQs, onde é muito difícil acompanhar toda a trajetória de um herói. Os quadrinhos japoneses facilitaram, na época, a introdução de novos leitores por seu caráter finito (CHINEN, 2013; GUSMAN, 2005).

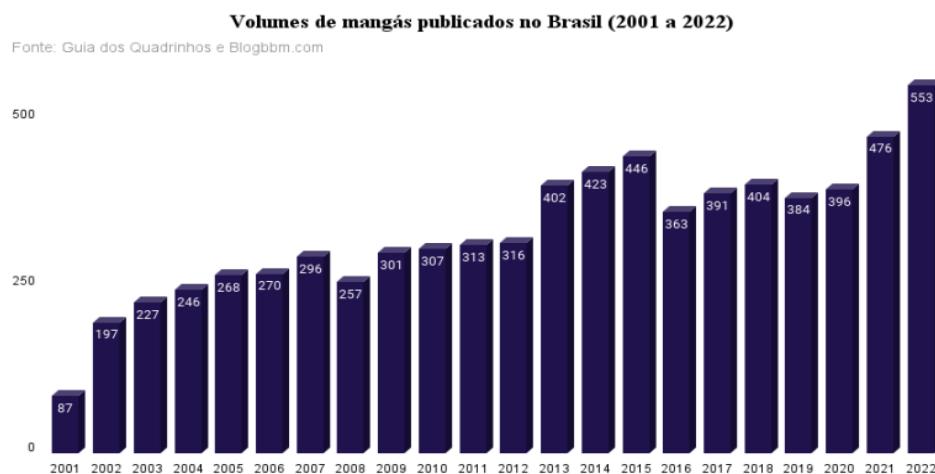
Hoje, passados mais de 20 anos da incursão desses mangás no país, é possível notar a oferta de uma variedade de nichos de consumo baseado na faixa etária, nos gêneros, e demais temáticas específicas de consumo.

O blog, Biblioteca Brasileira de Mangás – B.B.M, disponibiliza para o público em suas redes sociais, notícias frequentes sobre lançamento dos títulos tanto em território nacional, quanto em alguns dos países com forte difusão deste tipo de HQs. Especificamente, todo ano o blog B.B.M. traz uma retrospectiva de quantos títulos foram trazidos para o país, fazendo um

¹ Jornalista, editor, responsável pelo departamento de planejamento editorial da Maurício de Sousa Produções.

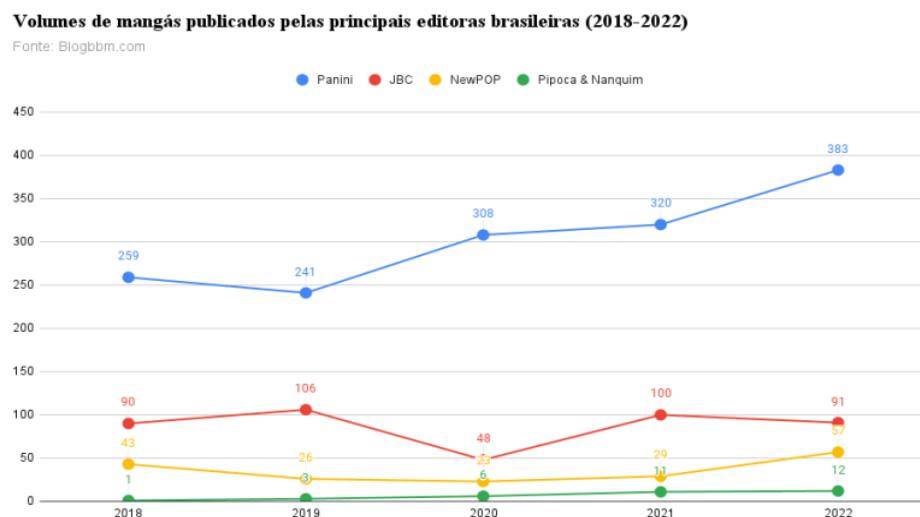
resumo da trajetória das principais editoras que trabalham com mangás no país, trazendo também comparativos de lançamentos de volumes físicos em relação aos anos anteriores.

Figura 01: Mangás publicados no Brasil (2001 a 2022). Fonte: Blog Biblioteca Brasileira de Mangás. Disponível em: blogbbm.com/2023/01/04.



Apesar do cenário de pós-crise devido ao período pandêmico de 2020, e a queda de consumo de papel e celulose visando impressão, a perspectiva seria um decréscimo do lançamento de novos títulos de mangás no país. No entanto, como é possível ver na Figura 01, pelo terceiro ano seguido, o número de lançamentos superou o do ano anterior, e, em específico, no ano de 2022, houve o maior número de volumes físicos já lançados no Brasil.

Figura 02: Volumes de mangás publicados pelas principais editoras brasileiras (2018- 2022). Fonte: Blog Biblioteca Brasileira de Mangás. Disponível em: blogbbm.com/2023/01/04.



Na Figura 02, destacam-se as principais editoras brasileiras desta modalidade de quadrinhos (mangá), e seu volume de lançamentos físicos no recorte de 2018 a 2022, e, de

forma geral, exceto pela editora Panini, as demais empresas se mantiveram numa quantidade de lançamentos proporcional entre os anos desse estudo.

É possível inferir, através da trajetória histórica desses quadrinhos em contraponto com a análise diacrônica feita pela BBM, que o nicho de mangás traduzidos para português pode ser considerado estabelecido no mercado editorial de HQs no país. E, por consequência, é perceptível que vários profissionais da área de design gráfico, sejam eles: editores, letristas, diagramadores e etc, trabalham para melhor atender as necessidades que esse tipo de mídia especificamente impõem no seu processo de adaptação, tradução e transcrição.

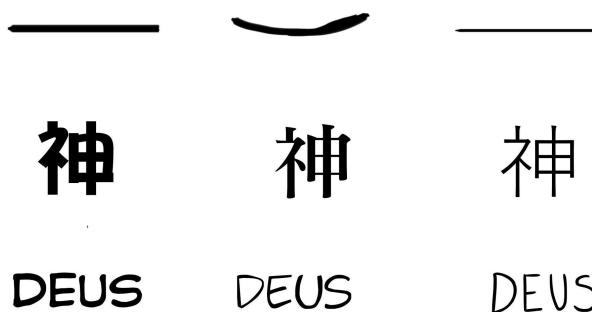
Este artigo traz uma discussão acerca desses processos de adaptação que um mangá traduzido passa, com foco nas atribuições específicas do Design, levando em consideração a bibliografia direcionada aos estudos das HQs em contraponto com teóricos do design gráfico, editorial e da informação, traçando paralelos entre as terminologias técnicas das duas áreas, e as aplicabilidades atuais em mangás traduzidos para português brasileiro.

2 Correlações entre o Design e Quadrinhos

Em um primeiro momento, um material estrangeiro como os mangás precisam passar por um processo de tradução para serem apresentados a um novo público. No entanto, para além da transliteração de sentenças faladas ou narrativas, as falas dos personagens em HQs se distanciam de um romance literário, pois detêm, em si, características plásticas e estéticas que as conferem emoção.

As barreiras de idioma são deixadas de lado a fim de alcançar a esfera de visibilidade, não só da conformidade do termo escolhido para uma tradução escrita eficiente. Também é necessário tentar alcançar a sensação visual da experiência de leitura fornecida pelo material original. Por si só, os mangás passam por um processo editorial mais complexo que outros quadrinhos como comics norte-americanas, ou as bandas desenhadas europeias, visto que a cultura japonesa é muito distante em seus códigos de linguagem e aspectos socioculturais em relação à cultura brasileira.

Figura 03: Comparação de linha, japonês, e português, similaridades de peso e forma. Fonte: figura produzida pela autora.



Falando de suas similaridades, independentemente da linguagem escolhida, toda mancha gráfica pode ser reduzida e compreendida de uma forma mais essencial no estado de ponto, linha e plano, sendo estes os alicerces do design (LUPTON, PHILLIPS 2008).

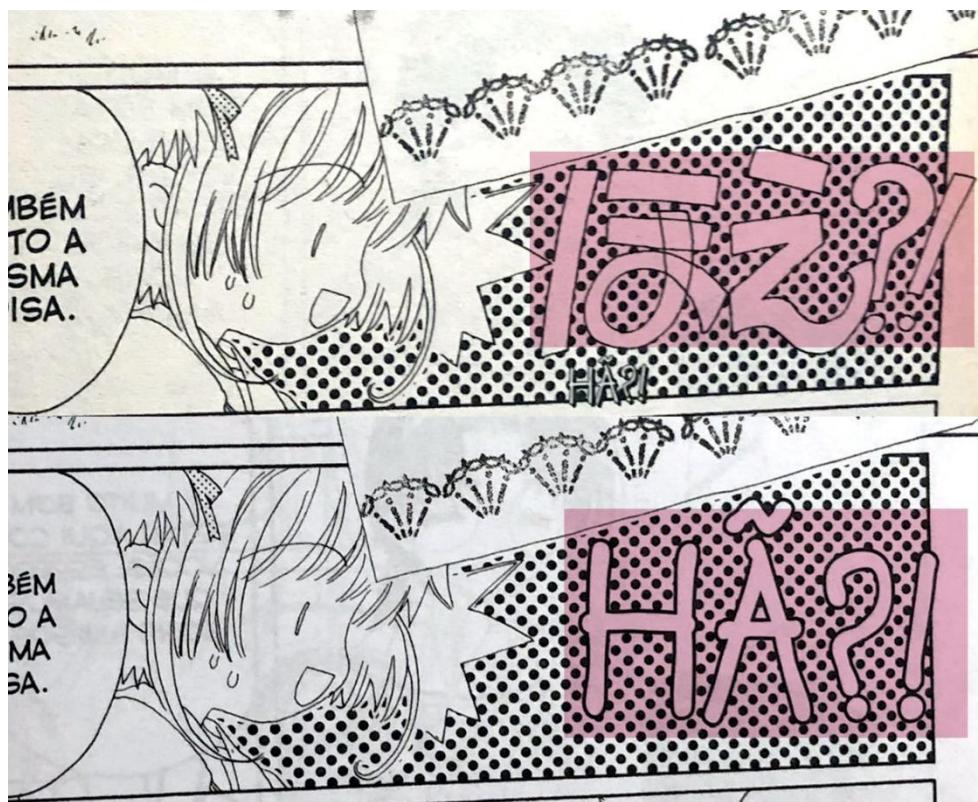
Como é possível perceber na Figura 03, é amplamente conhecido que o idioma japonês é ideogramático, ou seja, é composto por símbolos, distribuídos em dois tipos de alfabetos: hiragana e katakana; e os kanjis que são símbolos que tem uma leitura mais complexa, pois podem ser palavras inteiras ou sentenças. Este artigo não visa reduzir a função do tradutor, muito pelo contrário, observa o design aplicado pela adaptação como um catalisador da tradução dos diálogos e falas.

O ponto de partida para uma maior compreensão se inicia na forma como esses símbolos estão dispostos, seu peso de linha, seu ritmo na sequência de diálogos, e como estas características podem ser projetadas em tipos que tragam elementos semelhantes de espaçamento, forma, e peso das letras.

O processo de adaptação de um elemento dentro de uma HQ pode envolver etapas de redesenho. Inicialmente, parece improvável que o design possa intervir em uma obra de mangá, visto que esta detém um caráter artístico estilístico de seu criador. No entanto, não é estranho também imaginar que alguns elementos no quadrinho que estão em seu idioma de origem, fortemente pictórico, precisem ser adaptados para que haja compreensão da sequência de acontecimentos.

E, nessa esfera, o design cruza a linha da mera tradução, para um processo de adaptação, onde busca, através dos critérios elencados na visualidade do elemento, desenvolver uma solução que traga equivalência tanto na sensação estética visual da página, quanto em sua leitura. Como é possível ver um exemplo desse processo de adaptação na Figura 04.

Figura 04: Onomatopeia em Hiragana, onomatopeia mantida original (topo) traduzida para PT-BR (baixo).
Fonte: Sakura Card Captor (2001) e (2012), JBC. Acervo Pessoal.



Wucius Wong, em seu livro sobre: "Os princípios da forma e do desenho" (2001), já abordava a diferença de um desenho para pintura ou escultura, ressaltando que seu principal diferencial é o propósito do mesmo.

Um bom desenho, em resumo, constitui a melhor expressão visual possível da essência de "algo", seja uma mensagem, seja um produto. Para executar esta tarefa de forma acurada e efetiva, o desenhista deve procurar a melhor maneira possível em que este "algo" possa ser definido, feito, distribuído, utilizado e relacionado com o ambiente. Sua criação deve ser não somente estética, mas também funcional, ao mesmo tempo que reflete ou orienta o gosto de seu tempo. (WONG, 2001, p.41).

Wong aborda o desenho em si com uma perspectiva técnica, orientada sempre para a mensagem que precisa ser passada através deste. Em relação ao processo de adaptação de mangás no Brasil, é possível ver claramente que a função do design nas inserções de desenhos está intrinsecamente relacionada à função que ele desempenhava na narrativa. É através dessa compreensão de que existe um propósito por trás do desenho original, não atendido por uma barreira idiomática para o público brasileiro (como no caso de alguns tipos de onomatopeias), faz-se necessário algum grau de intervenção consciente da função prática, e não apenas do ponto de vista artístico.

No processo de análise desses mangás, é necessário ter em mente que estas intervenções não são feitas sem uma orientação metodológica, ou seja, sem uma hierarquização dos elementos que podem passar por um processo de adaptação.

No *Ensaios de Design* do Canal6 Editora (2022), Silva et al trazem uma visão contemporânea sobre o entendimento da prática do desenho em relação ao Design. Vários

assuntos sobre o ensino e as metodologias ativas em relação ao ensino da prática do desenho, mas dentre elas, destacam-se o entendimento da importância do sujeito dentro dessa análise. É um pensamento contemporâneo, analisar um processo de aprendizagem tendo em vista o repertório e a subjetividade do indivíduo no processo decisório durante a elaboração de um trabalho, principalmente de uma perspectiva acadêmica.

Através de uma compreensão do cenário em que o mangá está inserido e da compreensão acerca do seu universo de ideias, o designer tem a possibilidade de ultrapassar a barreira do idioma, podendo ser lido de forma universal (SILVA, et al, 2022). Não seria possível compreender a totalidade das etapas de adaptação de um mangá para sua versão brasileira, sem considerar o sujeito, seja ele o consumidor, seja o designer responsável pelo processo de adaptação em si.

O designer, no entanto, não se torna cocriador da obra, pois seu interesse, nesse processo de adaptação, é atender a uma demanda informacional, mantendo o máximo de camadas de informação do quadrinho que possam ser passadas ao novo público.

E é importante ter em mente que essas intervenções no processo de adaptação, não devem alterar a essência artística do material, mas sim as suas qualidades práticas de compreensão. É possível alcançar este equilíbrio editorial a partir de um entendimento direcionado à organização e apresentação visual da página da HQ, tendo em vista o cuidado com a forma em relação ao conteúdo que está sendo adaptado.

Frascara (2004) já abordava justamente essa separação do designer e do artista, trazendo essa perspectiva é possível discutir sobre as intervenções feitas em quadrinhos adaptados. Em suma, o Design comprehende que estes elementos das HQ precisam ser reorganizados para serem compreendidos por um novo público, levando em consideração o repertório do público-alvo e o nicho específico de produção da obra.

No que tange ao espectro editorial, que podem ser observados em um mangá traduzido, segue a lista de elementos segundo o livro “Design editorial, jornais e revistas/mídia impressa e digital”, de Yolanda Zapatera (2014), onde existem os elementos de capa e os elementos de dentro da publicação:

O (1) logotipo em histórias em quadrinhos deve ser compreendido como o desenho do título que dá nome à história. Afinal, como o logotipo é desenhado originalmente por caracteres japoneses, existe a necessidade de um redesenho deste para que a obra seja apresentada em outros países, e ainda assim reconhecível como dentro de uma mesma identidade visual. Conforme pode ser visto no exemplo da Figura 05:

Figura 05: Exemplo de título japonês e uma equivalência em PT-BR. Fonte: Edição de Sakura Card Captor (1997), (2001) e (2012). Figura produzida pela autora.



Toda a escolha no processo de adaptação tem de ser pensada no processo de manutenção da estética através da assinatura da obra que está sendo adaptada. Desde as (2) paletas de cores utilizadas entre versões originais em contraposição para adaptação na versão brasileira. Como no exemplo da Figura 06 que ilustra como geralmente ocorre.

Figura 06: Exemplo de manutenção de cores. Fonte: Edição de Sakura Card Captor (1997), (2001) e (2012). Figura produzida pela autora.



A organização nas informações diversas de (3) cabeçalho: código de barra, classificação indicativa de leitura e valor de venda, conforme mostra a Figura 07. E, por fim, a (4) lombada e as informações dispostas nela, de forma que todos os elementos visuais informativos das capas sejam avaliados, de acordo com preceitos do design gráfico editorial.

Figura 07: Modelo de capa de mangá japonês vs versão brasileira. Fonte: Edição de Sakura Card Captor (1997), (2001) e (2012). Figura produzida pela autora.



Dos elementos de dentro da publicação, existem aqueles que só existem em mangás traduzidos, como, por exemplo, a página explicativa do sentido de leitura oriental (Figura 08) que ensina a ordem certa de leitura dos balões. Essas páginas inicialmente ocupavam uma página inteira como no exemplo redesenhado para este artigo, no entanto com o passar dos anos, ela foi adaptada para uma pequena observação, o que demonstra que o público consumidor aprendeu com os anos de consumo.

Além destes, existe a página de expediente brasileira; em alguns exemplares, há páginas de anúncio, além das páginas que fazem parte da história em quadrinhos em si.

Figura 08: Página específica de mangás adaptados para o Brasil. Fonte: Figura produzida pela autora.



É possível estabelecer, dentro dessa ótica, níveis de compreensão sobre o que é uma tradução de elementos, trazendo uma equivalência quase direta da fala em japonês para a fala o português brasileiro, sendo de função de um tradutor esta tarefa. No entanto, é possível entender a função do designer mais próxima daquela de realizar uma adaptação, embora esta palavra ainda não contemple a totalidade das questões trabalhadas pelo designer nesse processo.

O processo de diagramação pode ser compreendido como uma das etapas mais importantes durante o processo de adaptação de HQs para outros idiomas e outras culturas.

Para pautar a classificação dos elementos, sobretudo dos internos, que permeiam as páginas dos mangás traduzidas, incorporam-se para este trabalho os estudos feitos por Michael Twyman revisitados no *1st International Conference on Typography & Visual Communication History, Theory, Education* (2002), que aborda os elementos dos artefatos gráficos como sendo: **figurativos/pictóricos, esquemáticos e textuais**. E, para complementar esse processo de categorização, partindo da pesquisa em arte sequencial dos elementos característicos da linguagem nas HQs, Danieli Barbieri (2017), que traz quais dos muitos elementos de visualidade de uma HQ sofre influência direta do responsável gráfico por sua edição, ou seja, para este trabalho é considerado as atribuições do designer.

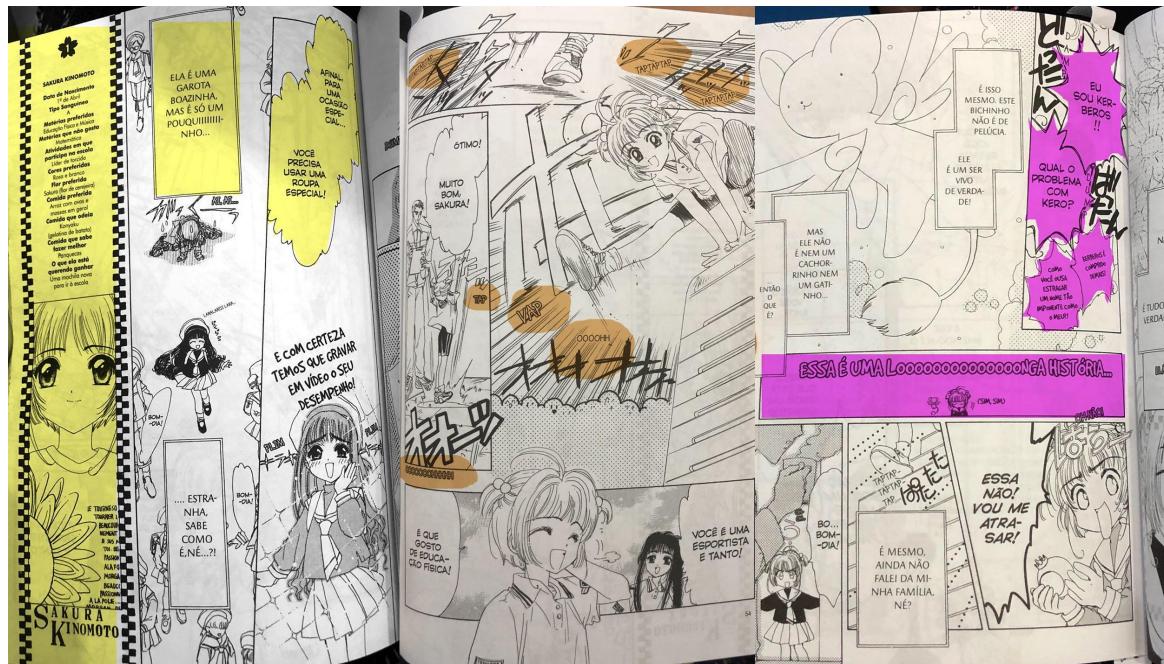
Para este artigo, cada categoria levantada por Twyman (2002), será associada a um conjunto de elementos traduzidos de um mangá, e por isso, mesmo que alguns desses elementos possam transitar em mais de uma categoria, eles serão agrupados e orientados tendo em vista as necessidades de compreensão das HQs.

Dessa forma, é possível correlacionar como (1) **elementos textuais**: as falas das personagens, as falas específicas (que transmitem maior impacto visual que as demais falas), narração e textos complementares (fichas de personagens, se houver).

Como (2) **elementos esquemáticos**: os balões e suas variações, as divisórias de capítulos, e onomatopeias traduzidas (quando estas vierem acompanhadas dos originais apenas com a finalidade de tradução).

Como (3) **elementos pictóricos e figurativos**: as onomatopeias que substituem as suas correlatas japonesas dentro do desenho das páginas, e as falas soltas (fora de balões de fala) que cumprem função visual narrativa dentro do desenho das páginas.

Figura 09: Páginas que demonstram exemplos de Elementos textuais (amarelo), esquemáticos (laranja), Pictóricos (rosa) aplicados a mangás traduzidos. Fonte: Edição de Sakura Card Captor (2012) Figura produzida pela autora.



Danieli Barbieri, em seu livro “As linguagens dos quadrinhos” (2017), traz a concepção da função do designer dentro da produção de histórias em quadrinhos:

é a arte de construir as páginas, o “planejamento gráfico” das páginas. O ofício do designer gráfico entendido nesse sentido consiste em organizar sobre o papel as formas, as massas, os textos de modo que resulte num conjunto que contenha os requisitos de clareza e de harmonia adequado ao que se deseja expressar nessa página. [...] sua operação é fundamental, porque do modo pelo qual se correspondam os distintos elementos da página dependerá a leitura que se fará dela. (BARBIERI, 2017, pp. 129)

Ainda segundo Barbieri, os elementos de composição que são subordinados ao trabalho do designer são: (1) **equilíbrio da página e seus respectivos esquemas**, (2) **os esquemas dinâmicos**, (3) **o ritmo gráfico**, (4) **os textos e ruídos**, (5) **os grandes ruídos**, (6) **balões e legendas** e (7) **o letreiramento**.

O **equilíbrio da página** e seus respectivos **esquemas**, na fala de Barbieri, diz respeito ao uso dos espaços verticais e horizontais, de forma que favoreçam a leitura. Sendo assim, podem ser compreendidos como as lacunas dos balões após a retirada dos caracteres japoneses, onde é necessário comportar a nova massa de texto, então em português.

Os **esquemas dinâmicos**, para este trabalho, são compreendidos como todas as intervenções que influenciam no ritmo de leitura e dinamicidade da mesma. Dessa forma, os elementos como: falas soltas ou onomatopeias brasileiras que substituíram as japonesas que causam intervenção na visualidade geral da página, são contempladas nesta categoria.

Enquanto os **esquemas dinâmicos** tratam da página como unidade global, o **ritmo gráfico**, segundo Barbieri, se preocupa com as unidades menores que podem criar interferências. Sendo assim, essas intervenções que, por ventura, poderiam atrapalhar o entendimento geral da página, podem ser compreendidas aqui como as traduções de onomatopeias escritas ao lado da onomatopeia em ideograma japonês.

Os **textos e ruídos**, para este trabalho, trata da escolha das traduções de onomatopeias e o impacto que elas têm em seu significado para a página. Da mesma forma, **os grandes ruídos** podem ser compreendidos tanto como onomatopeias traduzidas de maior tamanho e, por conseguinte, do impacto e interferência que causam na visualidade do material; quanto nas falas das personagens que não dispõem de um balão para comportá-las.

O entendimento nos **balões e legendas** para este trabalho consistiu em observar se houve adaptação no formato, posição, intervenções, sangrias nos balões e nas caixas de legenda (quando houver), entre as versões original japonesa e as duas versões brasileiras, vista a massa de texto traduzida em português que ele deve comportar em sua versão brasileira.

O **letreiramento** está relacionado às escolhas de famílias tipográficas e suas finalidades narrativas para compreensão da página. Tratando dos diferentes aspectos na apresentação do texto nas páginas dos quadrinhos. Neste trabalho, a categoria pode ser atribuída às massas de falas, dentro dos balões, e como elas se comportam visualmente como através do uso de itálicos, negritos, fontes serifadas e como essas variações causam diversos impactos na forma em que o texto é apreendido enquanto mancha gráfica.

Figura 10: Alguns exemplos de aplicabilidade na relação Twyman x Barbieri. Fonte: figura produzida pela autora.

BARBIERI (2017)	O LETREIRAMENTO	RITMO GRÁFICO	ESQUEMA DINÂMICO
TWYMAN (2002)	ELEMENTOS TEXTUAIS	ELEMENTOS ESQUEMÁTICOS	ELEMENTOS PICTÓRICOS

Associando os levantamentos feitos por Barbieri (2015), com os de Twyman (2002), podemos correlacionar os dois autores da seguinte forma, conforme demonstrado na Figura 10.

3 O Mangá e suas diversas camadas

O *Mangá* é um tipo de HQ, podendo ser compreendido tanto como produto artístico ou artefato gráfico comercializável. No entanto, independente da visão que se tenha sobre este, seus traços culturais de origem são indissociáveis. Faz-se necessário um prévio conhecimento destes elementos estruturais da organização de pensamento dos japoneses em relação ao seu próprio produto para ser capaz de adaptá-lo adequadamente a um outro público de forma eficiente. Sonia B. Luyten (2012) tem uma larga produção acerca da cultura japonesa e sua relação com os mangás e seus elementos característicos de construção narrativa e códigos visuais. Segundo ela, essas HQs passaram por um longo processo de refinamento, absorvendo elementos de narrativa e de desenho vindo de outras culturas, para transformá-los em expressões mais próximas da ótica japonesa: “Um grande contingente da produção japonesa está demasiadamente voltado para seu público e retrata situações muito específicas para serem compreendidas fora do país.” (LUYTEN, 2012. p. 134.)

Compreende-se que essa postura autocentrada no seu próprio público, criou um tipo de “cenário” tipicamente dos mangás. Dentro dessa lógica é possível inferir que para além dos conhecimentos tipicamente do estudo de HQs, e dos conhecimentos editoriais e gráficos respectivamente do Design, se faz necessário um conhecimento prévio do repertório acerca da cultura pop japonesa, para compreender esse cenário em que a obra está inserida e o que é possível de ser relacionado para fora daquela lógica cultural.

Considerando que os aspectos visuais de uma HQ são seus elementos plásticos, os aspectos que carecem de repertório para serem compreendidos podem ser englobados como elementos metalingüísticos dessas HQs.

A metalinguagem nos quadrinhos é entendida de forma um pouco distinta em relação à literatura. Nos quadrinhos, a metalinguagem está mais relacionada a forma como os elementos característicos dessas histórias podem ser compreendidos tanto como um código visual, como com auxílio do texto. Sendo assim, a metalinguagem presente nos quadrinhos reside nos elementos que explicam a linguagem específica desse gênero em suas nuances e particularidades.

Patrícia M. Borges (2015) aborda que mangás possuem “camadas de linguagem”, ou seja, existem níveis diferentes de compreensão das histórias que dependem do nível de familiaridade com o idioma e com a cultura japonesa. Sua análise se estende por diversos elementos formadores dessa cultura pop nipônica. E dessa forma, comprehende-se que, seguindo a mesma construção de entendimento de que um *kanji* pode ter vários significados, dependendo do contexto que o acompanha, produções feitas pelos japoneses podem manter a mesma lógica de múltiplas camadas, a depender do contexto que o cerca.

Dentro desse entendimento, existem dois possíveis cenários que norteiam a lógica da adaptação. O primeiro, que o leitor que é o consumidor visado para este mangá, não conhece esses códigos visuais, pois não tem repertório para comprehendê-lo. Ou segundo, que conforme o leitor consumiu estas obras antes, ele aprendeu a compreender parte destes códigos da linguagem e passa a identificá-los, isso o capacita a entender mais da história contada.

Obviamente, o primeiro cenário, se fazia presente ainda na época de introdução desses quadrinhos mais de 20 anos atrás, atualmente, é possível considerar que um consumidor médio de mangás possui nível razoável de repertório para entender uma boa quantidade de elementos metalingüísticos específicos dos mangás.

No que se refere aos processos de tradução desses símbolos, já foi abordado anteriormente neste trabalho que essa tarefa se dá, não através de uma transliteração de cada caractere japonês para uma tradução literal em português; mas parte de um processo de adaptação mais complexo, que busca correlacionar significados a fim de manter a qualidade do diálogo da obra com o novo leitor. Adotamos, portanto, a concepção de João Queiroz (2010), que aborda o termo “Tradução Criativa” ou “transcrição” da ótica de Haroldo de Campos (1997):

Esta “transcrição”, como Haroldo sugere, baseia-se na recriação de relações entre relações de similitude e contraste, uma operação que podemos descrever como diagramática [...] Os diagramas são tipos especiais de ícones. Tão logo um ícone seja examinado como consistindo de partes inter-relacionadas, e uma vez que estas relações estejam sujeitas a modificações experimentais reguladas por normas e leis, estamos operando com diagramas. (QUEIROZ, 2010, p. 323).

A transcrição, é o conceito que melhor descreve o nível de exigência desse tipo de processo. Onde se faz necessário acomodar essas diversas demandas que um designer precisa estar ciente durante o processo de organização de um mangá traduzido para português no país. Pois leva em consideração não somente as questões práticas da visualidade do desenho, como considera os sujeitos envolvidos, e seu nível de repertório e compreensão da cultura pop.

japonesa, seja do designer responsável pelas demandas editoriais, ou o consumidor que é o público final a qual se destina o mangá.

4 Conclusões

Os mangás são HQs, e como nona arte, esta modalidade de produção tem suas características próprias que lhe conferem qualidade. O trabalho envolvido no processo de adaptação de um mangá para uma versão em português vai muito além de simples tradução textual, mas passa por uma diversidade de camadas de adaptação, a ponto deste termo não comportar mais a complexidade da tarefa executada. E por isso, adotou-se para este trabalho o termo: transcrição.

Embora a forma como as categorias são nomeadas por Barbieri (2017) sejam diferentes daquela realizada por Twyman (2002), ainda assim, existe uma correlação que pode ser construída entre elas, servindo de ponte para o estudo de HQs e suas categorias da perspectiva dos estudos de design para artefatos gráficos. O que para Twyman (2002) é **elemento textual**, para Barbieri (2017) é compreendido como a **etapa de letreiramento**. Da mesma forma, os **elementos esquemáticos** ditos por Twyman (2002), podem ser correlacionados em Barbieri (2017) como **equilíbrio de página e esquemas, ritmo gráfico e balões e legendas**. Por fim, os **elementos pictóricos**, ditos por Twyman (2002), podem ser vistos na fala de Barbieri (2017) nos **esquemas dinâmicos, nos textos e ruídos e nos grandes ruídos**.

Sendo assim também, é possível considerar que ser capaz de reconhecer a forma dessa narrativa específica oriunda do mangá, faz parte do repertório essencial para que o designer possa, de forma eficiente, tomar decisões que não comprometam o entendimento desta narrativa e da história contada na versão adaptada para o novo público a qual se destina.

O quanto eficiente esses diagramas e essas correlações se mostraram ao longo dos anos, e nos diversos subsegmentos que existem em mangás traduzidos, é algo que está além dos estudos que esse artigo visa levantar, porém, é notável que sendo uma área em constante crescente de demanda, mais estudos e aprofundamentos sejam necessários, à medida que novas perguntas surjam.

- Barbieri, D. (2017) As Linguagem dos Quadrinhos. São Paulo. Peirópolis. 119.
- Borges, P. M. (2008) Traços Ideogramáticos na linguagem dos Animês. São Paulo. Via Lettera. 27.
- Braga JR. A. X. (2011) Desvendando o Mangá Nacional. Maceió. Edufal. 22-60.
- Campos, H. *apud* Queiroz, J. (2010) Tradução criativa, diagrama e cálculo icônico. Alea, Volume 12 - número 2. 323.
- Chinen, N. (2013) Linguagem Mangá: Conceitos Básicos. São Paulo. Criativo. 20-28
- Frascara, J. (2004) Communication Design - Principles, Methods, and Practice. New York, NY 10010. 15.

- Gusman, S. OKA, A.M. LUYTEN, S.B. (Org) (2005) Cultura Pop Japonesa: Mangá e Animê. São Paulo. Hedra. 49-86.
- Lupton, E. Phillips, J.C. (2008) Novos Fundamentos do Design. Cosacnaify. São Paulo. 18.
- Luyten, S.B. (2001) Mangá o Poder dos Quadrinhos Japoneses. São Paulo. Hedra. 19-55.
- Silva, Et al, (2022) Ensaios em Design, ensino, pesquisa e sociedade: O ensino do desenho para o curso de design - uma análise metodológica. Canal 6 Editora. São Paulo. 67-83
- Twyman, M. (2002) 1st International Conference on Typography & Visual Communication History, Theory, Education. Thessaloniki, Greece.
- Vergueiro, W. (2017) Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil. São Paulo. Peirópolis. 57.
- Wong, W. (2001) Os princípios da forma e do desenho. São Paulo. Martim Fontes. 41
- Zapaterra, Y. (2008) Editorial, Periódicos y Revistas. Barcelona. Editorial Gustavo Gil, SL. 6
- Biblioteca Brasileira de Mangá. Números do Mercado Brasileiro de mangás em 2022.
- Disponível em:
<https://blogbbm.com/2023/01/04/numeros-do-mercado-brasileiro-de-mangas-em-2022/>

Danielly Amatte Lopes, Dr., UnB, Brasil <danielly.lopes@fau.ufal.br>
Mariana Petrovana Ferreira da Silva, Esp., UFAL, Brasil <mariana.silva@fau.ufal.br>