

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários
Faculdade de Letras

Aline Pereira Silva

***ESQUELETOS EM QUADRINHOS: UMA TRADUÇÃO COMENTADA
DA POÉTICA DE ZEROCALCARE***

Belo Horizonte - MG

2024

Aline Pereira Silva

**ESQUELETOS EM QUADRINHOS: UMA TRADUÇÃO COMENTADA
DA POÉTICA DE ZEROCALCARE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras: Estudos Literários.

Área de concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada

Linha de Pesquisa: Poéticas da Tradução

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Anna Palma

Belo Horizonte - MG

2024

S586e Silva, Aline Pereira.
Esqueletos em quadrinhos [manuscrito] : uma tradução comentada da poética de Zerocalcare / Aline Pereira Silva. – 2024.
1 recurso online (188 f.: il., p&b) : pdf.
Orientadora: Anna Palma.
Área de concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada.
Linha de pesquisa: Poéticas da Tradução.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.
Bibliografia: f. 182-188.
Exigências do sistema: Adobe Acrobat Reader.

1. Zerocalcare, 1983- – Esqueletos – Teses. 2. Tradução e interpretação – Teses. 3. História em quadrinhos – Itália – Traduções para o português – Teses. I. Palma, Anna. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD: 741.59



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FACULDADE DE LETRAS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Dissertação intitulada *ESQUELETOS EM QUADRINHOS: UMA TRADUÇÃO COMENTADA DA POÉTICA DE ZEROCALCARE*, de autoria da Mestranda ALINE PEREIRA SILVA, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras: Estudos Literários.

Área de Concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada/Mestrado

Linha de Pesquisa: Poéticas da Tradução

Aprovada pela Banca Examinadora constituída pelas seguintes professoras:

Profa. Dra. Anna Palma - FALE/UFMG - Orientadora

Profa. Dra. Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa - FALE/UFMG

Profa. Dra. Ligia Gonçalves Diniz - FALE/UFMG

Belo Horizonte, 22 de janeiro de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Ligia Gonçalves Diniz, Professora Magistério Superior-Substituta**, em 22/01/2024, às 12:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Anna Palma, Professora do Magistério Superior**, em 22/01/2024, às 12:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Tereza Virginia Ribeiro Barbosa, Professora do Magistério Superior**, em 22/01/2024, às 13:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2967645** e o código CRC **B26E83F6**.

À dona Jupinha, também conhecida como mãe

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Jucemar e Jacob, por terem sempre lutado e se esforçado para que eu continuasse estudando, independente de qualquer empecilho ou obstáculo que aparecesse no meio do caminho. É graças a vocês, minhas referências e exemplos de vida, luta e persistência, que mantenho a cabeça em pé e não permito que as adversidades da vida me façam desistir diante das injustiças do mundo que tentam sempre nos colocar para baixo. Obrigada por serem meus exemplos e por terem lutado sempre por mim e por meus irmãos!

Agradeço também às minhas irmãs, Denise e Danielle, por terem sempre estado ao meu lado e me apoiarem nos momentos mais difíceis. Até mesmo nas pequenas coisas, quando eu recebia uma mensagem falando para que eu fosse beber água ou fosse dormir logo pois já estava tarde ou ainda quando eu recebia um cafezinho de surpresa (eu estava mesmo precisando daqueles cafés). Às minhas queridas sobrinhas, Sophie Emanuelle e Giovanna Laura, cujos sorrisos me trazem sempre uma sensação de felicidade que alegam o meu dia, mesmo nas situações mais complicadas. Titia ama vocês!

À Juli, minha noiva e futura esposa, cujo apoio foi essencial para que eu conseguisse ter forças para concluir mais essa etapa. Por cada abraço carinhoso, suporte nos momentos de crise e piadas sem graça que me fizeram rir quando tudo parecia pesado demais. Sou grata principalmente por toda a dedicação nessa etapa final. Em muitos momentos parecia que simplesmente não daria, mas você sempre estava lá para me mostrar que dava sim.

Agradeço a todos os professores que fizeram parte da minha formação e contribuíram para o aprendizado que adquiri todos esses anos da minha vida. Em especial à minha querida orientadora Anna Palma, que me acolheu na área da Tradução, que me guiou e continua a guiar para que eu possa me tornar uma boa profissional da área. Agradeço também por acreditar nessa pesquisa e me dar todo o apoio necessário para que eu possa continuar levando esse trabalho adiante. Seu apoio e ensinamento são essenciais.

Às professoras Ana Maria Chiarini, Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa e Ligia Gonçalves Diniz, por terem aceitado o convite para compor a banca e colaborar com

esta pesquisa. Todas excelentes profissionais em suas áreas de atuação, às quais admiro muito. A contribuição de cada uma de vocês é muito importante para que esta pesquisa possa continuar em evolução.

À instituição de ensino UFMG, essencial em todo o meu processo de formação e ao Colegiado do Pós-Lit, sempre pronto a atender todas as necessidades dos alunos participantes do Programa. A todos os professores e colegas com os quais tive contato durante a minha formação no Mestrado, todas as nossas trocas contribuíram para o enriquecimento desta pesquisa. Em especial à Etiene, que se tornou uma grande amiga com a qual compartilhei os melhores e piores momentos dessa caminhada.

Ao CNPq, pela contribuição material com a bolsa de estudos concedida para o desenvolvimento desta pesquisa. Esse apoio foi essencial para que este projeto fosse levado adiante.

Sem me esquecer delas, Meg e Belinha, parceiras animais que também me colocaram para cima nos momentos de maior ansiedade. Obrigada pelo *cãopanheirismo*.

Para finalizar, ao Zerocalcare. Obrigada por colocar em quadrinhos sentimentos nos quais eu me reconheço. Felizmente, ou infelizmente, não estamos sozinhos nessa. Algumas vezes, precisamos lembrá-los, outras precisamos fazer como Secco e apenas sair para tomar um sorvete. *Annamo a pijà er gelato?*

*I nomi possono essere comuni a tanta gente
l'identità invece è una cosa solo tua.*

(Zerocalcare)

RESUMO

A presente dissertação discorre sobre a definição das histórias em quadrinhos e o lugar que elas ocupam na Literatura Contemporânea, apresenta a obra de Zerocalcare, pseudônimo de Michele Rech, o mais famoso quadrinista italiano da atualidade, e analisa a poética de sua criação *Scheletri* (2020) a partir da obra *La Traduzione Totale* de Peter Torop (2010), utilizando-se dessa análise para propor uma estratégia de tradução apropriada para a *graphic novel*. Zerocalcare é o personagem principal e conta uma história de sua juventude, abordando temas relacionados a questões psicológicas, à vida na periferia, à misoginia (principalmente ao presenciar uma tentativa de feminicídio) e à homofobia, por meio de uma autoficção repleta de referências à cultura pop e literatura. Para traduzir seu trabalho foi necessário, antes de tudo, interpretá-lo em todas as suas especificidades e dentro do contexto ilustrado pelo autor/personagem. Ao final desta dissertação é apresentada também uma tradução ilustrada e comentada de alguns quadros da *graphic novel Scheletri* (2020).

Palavras-chave: história em quadrinhos; *graphic novels*; autoficção; poética da tradução; Zerocalcare.

ABSTRACT

This thesis discusses about the concept of comic books and the place that it holds in Contemporary Literature, presents the artwork of Zerocalcare, Michele Rech's pseudonym, today's most famous Italian comic artist, and analyzes the poetics of his creation *Scheletri* (2020) through Peter Torop's work *La Traduzione Totale* (2010), making use of this analysis to come up with an appropriate translation strategy for the graphic novel. Zerocalcare is the main character and tells a story from his youth, dealing with psychological issues, life in the suburbs, misogyny (especially when he witnesses an attempted feminicide) and homophobia, through an autofiction filled with references to pop culture and literature. In order to translate his work, it was first necessary to understand it in all its specificities and within the context illustrated by the author/character. At the end of this thesis, there is also an illustrated and commented translation of some scenes from the graphic novel *Scheletri* (2020).

Keywords: comic books; graphic novels; autofiction; poetics of translation; Zerocalcare.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Definição de Quadrinhos (McCloud, 1995).....	21
Figura 2 – Imagem x escrita.....	22
Figura 3 – Combinação específica de palavras.....	23
Figura 4 – Combinação específica de imagem.....	24
Figura 5 – Quadro duo-específico.....	25
Figura 6 – Combinação aditiva.....	25
Figura 7 – Combinação paralela.....	26
Figura 8 – Montagem.....	26
Figura 9 – Combinação interdependente.....	27
Figura 10 – A ausência de requadro aumenta a profundidade emocional da cena...29	
Figura 11 – Balão-fala e balão-pensamento.....	30
Figura 12 – Balão-fala com ausência de requadro em Calvin e Haroldo.....	31
Figura 13 – Outros tipos de balões.....	32
Figura 14 – Exemplo do manual de aplicação de falas.....	34
Figura 15 – Correspondência da numeração dos balões na página.....	35
Figura 16 – Ambiguidade na utilização de expressão idiomática com desenho.....	37
Figura 17 – Carteira de identidade da personagem Valentina.....	39
Figura 18 – Primeira vinheta de Tex (1948-presente).....	39
Figura 19 – Primeiro álbum lançado de Diabolik (1962-presente).....	40
Figura 20 – O nascimento de Lupo Alberto (1974-presente).....	40
Figura 21 – Edição n. 1 de Martin Mystère (1982-presente).....	41
Figura 22 – Edição n.1 de Dylan Dog (1986-presente), criado por Tiziano Sclavi.....	41
Figura 23 – Maus Vol. II – A história de um sobrevivente (1995).....	49
Figura 24 – Persépolis (2007).....	50
Figura 25 – Persépolis (2007).....	51
Figura 26 – Scheletri (2020).....	52
Figura 27 – O personagem Zerocalcare encontra algo estranho em sua porta.....	61

Figura 28 – Reação do personagem Zerocalcare ao perceber que era um dedo....	61
Figura 29 – Michele Rech, o Zerocalcare.....	65
Figura 30 – Capas das Graphic novels de Zerocalcare.....	71
Figura 31 – Riso nervoso de Zerocalcare em uma situação de crise.....	73
Figura 32 – Literalmente, um polvo na garganta.....	75
Figura 33 – O polvo na garganta continuava lá.....	76
Figura 34 – O personagem Zerocalcare revela seu segredo a Sarah.....	77
Figura 35 – Quando os tentáculos se soltam da garganta.....	78
Figura 36 – “Como dar um último adeus a alguém que está morrendo?”.....	79
Figura 37 – “Não sei nem mesmo para onde olhar”.....	79
Figura 38 – O tribunal da consciência de Zerocalcare.....	80
Figura 39 – Secco aguarda a possibilidade de condenação.....	82
Figura 40 – Homofobia no trabalho de Sarah.....	83
Figura 41 – As paranóias do Tatu.....	88
Figura 42 – O momento em que Chomsky é engolido.....	90
Figura 43 – A impulsividade de Arloc.....	92
Figura 44 – Termina simplesmente assim.....	94
Figura 45 – “A minha família”.....	96
Figura 46 – Um Arloc adulto com a filha.....	97
Figura 47 – A recusa pelo contato com os amigos.....	99
Figura 48 – O celular não está disponível.....	102
Figura 49 – Exemplo de divisão em tiras por página.....	105
Figura 50 – Páginas 49 e 50 de Scheletri (2020).....	128

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 ESTUDOS DA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS.....	16
2.1 Afinal, o que é uma HQ? Palavra, imagem e seus elementos constituintes..	17
2.1 Especificidades na tradução de quadrinhos.....	33
3 DOS FUMETTI À AUTOFICÇÃO: UMA ANÁLISE LITERÁRIA DA OBRA DE ZEROCALCARE.....	38
3.1 Uma breve apresentação dos fumetti.....	38
3.2 A produção de Zerocalcare: uma análise literária.....	42
3.2.1 Contemporaneidade/ Hipermodernidade.....	43
3.2.2 A autoficção na obra de Zerocalcare.....	52
4 ZEROCALCARE: ENTRE VIDA E OBRA.....	64
5 POÉTICA E UMA PROPOSTA DE TRADUÇÃO.....	84
5.1 Uma análise da poética de Scheletri (2020).....	87
5.2 Uma tradução das temáticas a partir da análise cronotópica.....	103
5.2.1 Questões psicológicas.....	106
5.2.2 Questões sociais relacionadas à periferia de Roma.....	136
5.2.3 Opressões de gênero.....	151
5.2.4 Questões LGBTQIA+.....	166
5.2.5 Referências culturais externas.....	173
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	180
6 REFERÊNCIAS.....	182

1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação tem como objetivo principal apresentar a análise tradutória realizada acerca da poética do quadrinista italiano Zerocalcare, um importante quadrinista do cenário contemporâneo da literatura italiana, partindo de sua *graphic novel Scheletri* (2020), para contribuir com as pesquisas dentro dos Estudos da Tradução de Quadrinhos, que é ainda uma área em crescimento dentro dos Estudos da Tradução, e para a análise literária da obra desse autor, que é ainda pouco pesquisado aqui no Brasil, sendo que apenas duas das suas HQs foram traduzidas para o português até o momento. Os resultados obtidos nessa pesquisa foram utilizados para apresentar uma proposta de tradução, com comentários, de alguns trechos da obra, que foram selecionados com base nos elementos analisados e reconhecidos como característicos à poética do autor.

O romance em quadrinhos *Scheletri* (2020), apenas uma semana após o seu lançamento, já estava em primeiro lugar na lista dos livros mais vendidos da Itália, ultrapassando os livros de literatura italiana mais vendidos no mesmo período. Zerocalcare também ultrapassou outros grandes nomes do gênero thriller, — a história narrada em *Scheletri* (2020), inclusive, pode ser considerada uma espécie de thriller — como Ken Follett, Maurizio de Giovanni e Andrea Camilleri.¹

Em *Scheletri* (2020), o personagem Zerocalcare narra a história de sua juventude, a partir dos 18 anos de idade, quando utilizava um topete *punk rock* vermelho e ainda tentava seguir os conselhos da mãe para se tornar um jovem com um diploma universitário. Porém, ao tentar entrar nesse mundo, o jovem percebeu que aquele não era o seu desejo, mas sem coragem de contar à mãe que havia desistido da universidade, todos os dias pegava normalmente o metrô B em Roma, e ao chegar na estação que deveria descer, não o fazia e prosseguia o caminho, repetindo aquele mesmo percurso completo várias vezes durante cinco horas até dar o horário de voltar para casa. Zerocalcare estava tomado pela “síndrome do impostor” e a cada dia que se seguia sentia que havia menos coragem de contar a

¹ SANTIS, Raffaella De. Gli "Scheletri" di Zerocalcare in cima a ogni classifica. La Repubblica, 2020. Disponível em: <https://www.repubblica.it/robinson/2020/10/22/news/gli_scheletri_di_zerocalcare_in_cima_a_ogni_classifica-271472967/>. Acesso em: novembro, 2021.

verdade para a mãe. Seu encontro com Arloc, um adolescente que também utilizava o metrô para fugir das idas à escola, é o que quebra a sua rotina cotidiana.

A aproximação dos dois personagens traz ao leitor a possibilidade de conhecer a realidade do ambiente periférico que ambos vivenciam, já que eles acabam desenvolvendo uma espécie de amizade/irmandade. É o próprio Arloc que ajuda a tirar Zerocalcare da situação difícil que este enfrentava no início da narrativa. O jovem adolescente chega, inclusive, a namorar uma das amigas de Zerocalcare e acaba por se tornar parte integrante de seu grupo social. Porém, a realidade vivida por Arloc é bem diferente da que Zerocalcare está habituado, e isso torna-se visível, entre outros, na realidade familiar experienciada pelos dois: “Mais fácil um E.T. cagar na minha cama esta noite do que meu pai apontar uma pistola para a minha mãe”² (ZEROCALCARE, 2020, p.131, tradução minha). Arloc parece, ainda, apresentar algum nível de impulsividade que, muitas vezes, assusta o protagonista da trama, fazendo com que surjam nele sentimentos de medo e alguns traumas que permanecerão por anos em sua vida.

Sob muitos aspectos, o modo com o qual são narrados os sentimentos aprisionados faz de *Scheletri* o livro mais violento na produção decenal do quadrinista. Um conto que consegue tocar temas delicados, como a toxicod dependência, mas também a misoginia. (CASCIONE, 2020, tradução minha)³

Além de toda a reflexão que gira em torno das questões psicológicas e das questões sociais referentes ao entorno periférico vivenciado pelo personagem de Zerocalcare, *Scheletri* (2020) também faz referências a obras literárias e personagens famosos, como a própria associação da trama ao romance *L'Adversaire* (2000), de Carrère, citada pelo autor na página 43 da HQ, no qual o personagem principal finge por 17 anos para a família que tinha se formado em medicina e que trabalhava como pesquisador na OMS, em Genebra. Outra referência notória presente no quadrinho é a escolha do linguista Noam Chomsky para representar a consciência do personagem, o qual o ajuda a expor seus receios e pensamentos mais íntimos ao leitor/espectador. Tal aparição do linguista, porém,

² No original “*Mi pare più probabile che un alieno mi cachi sul letto stanotte, piuttosto che mio padre punti un ferro su mia madre*” (ZEROCALCARE, 2020, p.131).

³ No original “*Sotto molti aspetti il modo in cui si racconta di sentimenti trattenuti fa di Scheletri il libro più violento nella produzione decennale del fumettista. Un racconto che riesce a toccare temi delicati, come le tossicodipendenze, ma anche la misoginia.*” (CASCIONE, 2020).

pouco após seu surgimento, é literalmente engolida pelos monstros que habitam em Zerocalcare. *Scheletri* (2020) é considerada pelo próprio autor uma *graphic novel*

‘mais cruel do que o habitual’, mas como sempre oscilando entre a realidade e a invenção, na confluência entre presente e passado, entre os medos de hoje e aqueles de amanhã. Muitos o definiram como um trabalho mais maduro, mas essa é uma definição enganosa, pois deixa o leitor com a dúvida que os outros trabalhos não são maduros. (MARIELLA, 2020, tradução minha)⁴

Scheletri (2020) é uma obra que marca o crescimento de Zerocalcare, hoje considerado o quadrinista mais famoso na Itália, seja por tê-lo colocado na lista dos autores contemporâneos mais vendidos no País, seja por apresentar uma possível nova fase no estilo de escrita de Michele Rech. Diante disso, por meio desta dissertação, coloca-se em relevo o trabalho de Zerocalcare, cujo sucesso demonstra a sua importância dentro do cenário atual da literatura italiana, além de contribuir para o ampliamiento das pesquisas literárias acerca das histórias em quadrinhos. Por conseguinte, nos próximos parágrafos apresenta-se um resumo geral dos tópicos abordados nesta pesquisa.

Subsequentemente à Introdução, no capítulo 2, “Estudos da Tradução de Quadrinhos”, discute-se a relação entre texto e imagem, que são os elementos basilares constituintes das HQs. Em seguida, apresenta-se uma discussão envolvendo o próprio gênero das histórias em quadrinhos e como as características intrínsecas da linguagem do meio influenciam no processo de tradução da obra.

Após a conceitualização do gênero literário base deste trabalho, no capítulo 3, “A Literatura de Zerocalcare”, destaca-se a importância que teve o quadrinista ao colocar novamente em evidência os quadrinhos na Itália, faz-se uma análise literária das obras do autor a partir de dois conceitos-chave, o da contemporaneidade e o da hipermodernidade. Além disso, são discutidos também os elementos que caracterizam a obra como uma literatura de Autoficção.

No capítulo 4, “Zerocalcare: Entre Vida e Obra”, apresenta-se uma visão geral da vida do quadrinista aqui estudado e também a sua importância para o gênero dos quadrinhos na Itália. Além disso, apresenta-se um perfil geral das obras em

⁴ No original “*più efferata del solito*”, *ma come sempre in bilico tra realtà e invenzione, a cavallo tra presente e passato, tra le paure di oggi e quelle di domani. Molti lo hanno definito un lavoro più maturo, ma è una definizione fuorviante perché lascia a chi legge il dubbio che gli altri lavori non lo siano*” (MARIELLA, 2020).

quadrinhos publicadas pelo autor, considerando para isso as HQs de sua autoria que foram publicadas anteriormente à 2020 (ano de publicação da *graphic novel*, objeto de estudos deste trabalho) e tem-se um enfoque maior das obras cujas temáticas possuem uma relação mais direta com *Scheletri* (2020), haja vista que esta relação pode ajudar a compreender melhor as temáticas que se apresentam como dominantes na obra do autor.

Posteriormente, no capítulo 5, “Poética e uma Proposta de Tradução”, apresenta-se o conceito de ‘poética’ aqui tomado como referencial e realiza-se a análise da poética de Zerocalcare, considerando para isso sejam as singularidades presentes na *graphic novel Scheletri* (2020) e suas relações com as obras anteriores, sejam as estratégias narrativas utilizadas pelo autor — aqui são consideradas as próprias especificidades do gênero escolhido. Logo depois é introduzido, a partir de quadros traduzidos da *graphic novel*, o desafio tradutório que se propõe a exemplificar como a análise da poética de uma obra seja a base teórica para o processo tradutório da mesma. Assim, em concomitância aos quadros, são também comentadas as principais escolhas realizadas durante a tradução. Por fim, são destacadas as considerações finais deste trabalho.

2 ESTUDOS DA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS

O processo tradutório não é exatamente igual em todos os gêneros literários. Cada gênero possui idiossincrasias em sua técnica de composição ou estrutura que refletem no seu processo de tradução: enquanto o tradutor do texto em prosa encontra uma maior liberdade na tradução, o tradutor de legendas para vídeos tem um curto limite de caracteres permitidos, já o tradutor do poema métrico geralmente pode se prender à composição métrica do original. Tal como estes processos, os quadrinhos também possuem particularidades que interferem no seu processo de tradução. Essas, porém, não possuem um longo percurso de estudos se compararmos aos outros gêneros literários.

Segundo Érico Assis (2016), os Estudos da Tradução abordam pouco as especificidades da tradução das histórias em quadrinhos. O autor afirma que isso talvez se deve ao fato de que a área foi, por muito tempo, relacionada apenas a produções infanto-juvenis e por isso, desvalorizada pelo meio acadêmico como objeto de estudo, não adquirindo uma grande trajetória dentro das pesquisas. Assis (2016) afirma ainda que os quadrinhos eram vistos como “produções descartáveis” e ressalta que alguns fatores colaboraram para a mudança de visão a respeito das HQs. Entre eles, podemos citar: o maior espaço que os quadrinhos têm adquirido nas livrarias; a discussão crítica do gênero ganhando mais abertura acadêmica; as premiações literárias que algumas obras em quadrinhos receberam, mesmo competindo contra outras obras de literatura de grande destaque; e por fim, a atribuição do termo mercadológico *graphic novel* para definir uma categoria específica dentro dos quadrinhos: “uma espécie de categorização específica para os quadrinhos que são vendidos em livraria, que visam o público adulto e que possuem pretensões artísticas mais elevadas que o estereótipo das HQs” (ASSIS, 2016, p.22).

Observa-se então que o termo *graphic novel* contribuiu para uma maior aceitação do gênero no ambiente acadêmico, uma vez que categoriza algumas produções gráficas como detentoras de um conteúdo voltado especificamente para o público adulto. Esse tipo de categorização foi o que ajudou a criar um distanciamento dos quadrinhos em relação àquele estereótipo inicial de “distração descartável” que geralmente recaía sobre essas obras. As *graphic novels* se

tornaram, a partir do amplo uso do termo, uma categoria de quadrinhos vista como séria e elaborada, mais semelhante à prosa.

Tudo isso favoreceu para que os quadrinhos conquistassem seu merecido espaço no meio acadêmico e influenciou também os Estudos da Tradução, pois essa nova compreensão do gênero expôs a necessidade de repensar como o tradutor deve lidar com o processo tradutório de uma HQ. Tendo-se em mente que, fundamentalmente, as histórias em quadrinhos são constituídas a partir de uma base predominantemente imagética, em que palavra e imagem coexistem na tentativa de transmitir uma mensagem para um interlocutor, vulgo “leitor de HQs”, considera-se que um trabalho de tradução voltado o gênero não poderia simplesmente seguir as teorias gerais de tradução já estabelecidas, cujas pesquisas voltaram-se exclusivamente para a esfera do texto, e ignorar a esfera da imagem, precípua ao gênero em questão. Assim posto, aqui se pretende, nos tópicos seguintes, retomar parte de uma pesquisa realizada no meu Trabalho de Conclusão de Curso, a monografia *Vincent van Love: Uma Tradução em Quadrinhos* (2021), na tentativa de dar prosseguimento a essa discussão acerca da importância de se conhecer melhor o gênero das HQs ao se traduzir esse tipo de obra.

2.1 Afinal, o que é uma HQ? Palavra, imagem e seus elementos constituintes

Ao realizar um trabalho de tradução, é imprescindível dominar os fundamentos do meio ou da área em que se está atuando, uma vez que cada gênero é imbuído de especificidades que interferem no processo tradutório. Para que o tradutor possa, por exemplo, traduzir o áudio de um vídeo, precisa levar em consideração o limite de caracteres da legenda, que tem um tamanho limitado; ao traduzir um poema, é necessário ter cuidado com a linguagem apresentada e com o ritmo dos versos e estrofes (caso o poema tenha sido escrito com uma determinada métrica, o tradutor deve optar por seguir ou não a mesma estrutura métrica do original); no caso dos artigos científicos, existe a necessidade de uma tradução mais objetiva do que um romance; traduzir uma peça teatral exige que o tradutor enxergue o texto a partir da visão do ator, compreendendo que a organização das frases pode fazer com que elas se apliquem ou não à linguagem oralizada; ainda citando um último exemplo, a linguagem burocrática é repleta de vocabulários

preestabelecidos e bem mais inflexível do que as demais, o que exige um conhecimento da terminologia e das práticas legais por parte do tradutor.

Assim como os gêneros supramencionados demandam um olhar meticuloso quanto à linguagem de seu meio, as histórias em quadrinhos também trazem uma linguagem própria que requer que o tradutor que se dispôs a realizar a arte de sua tradução tenha domínio. Devido a essas singularidades, retornamos aqui parte da pesquisa realizada em *Vincent van Love: Uma Tradução em Quadrinhos* (SILVA, 2021) em busca de conceitos e estratégias que possibilitem o entendimento do universo das HQs. Portanto, serão esmiuçados os componentes da linguagem das histórias em quadrinhos que despontaram como fruto dessa pesquisa inicial. Para compreender, porém, esses elementos que constituem e incorporam a construção de uma história em quadrinhos, é fundamental assimilar, antes de tudo, o que é, precisamente, uma HQ.

O desafio de se conceituar as histórias em quadrinhos parece ter começado já na escolha do nome para o gênero, visto que cada país parece ter escolhido uma nomenclatura específica: no caso dos países anglófonos, a escolha para nomear o gênero tem como motivação o predomínio da comicidade nas primeiras histórias publicadas, por consequência eles utilizam termos como “*comics*”, “*comic books*” ou mesmo “*comic strips*”; os países hispanófonos se dividem com relação à melhor forma de nomear o gênero. Os espanhóis, por exemplo, têm preferência por utilizar o termo “*tebeos*”, derivado do nome de uma revista popular que publicava histórias em quadrinhos, mas, recentemente, tem surgido na língua também o vocábulo “*cómicos*”, como uma tradução literal do inglês, enquanto os latino-americanos preferem a denominação “*historietas*”, apesar desta conter em si certo conteúdo pejorativo; os franceses, por sua vez, optaram por seguir a forma como as histórias eram originariamente publicadas nos jornais e hoje usam a expressão “*bandes dessinées*”, que significa “tiras desenhadas”; os portugueses, por influência dos franceses, usam o nome “banda desenhada”, assim como algumas de suas ex-colônias; os japoneses, cujo país culturalmente tem uma predominância do meio como forma de entretenimento, utilizam o termo “*mangá*” para se referir ao gênero, que é o mesmo nome da revista onde as histórias são publicadas; os italianos, por sua vez, que buscavam uma denominação própria, decidiram usar o termo “*fumetti*”,

plural da palavra *fumetto*, que é usada para designar o balão de fala dos personagens; já no Brasil, existiu inicialmente um debate sobre o uso de “histórias” ou “estórias”, porém a expressão que se consagrou foi “histórias em quadrinhos”, geralmente abreviada para “HQ”. Contudo, muitos leitores ainda parecem optar pelo termo “gibis”, que designa o objeto em que se veicula a arte, demonstrando uma escolha linguística similar àquela dos espanhóis, haja vista que no País existiu também uma revista com esse nome, a *Gibi*.⁵

Além da questão do nome, estabelecer com precisão um conceito de história em quadrinhos é uma tarefa que deve levar em consideração uma série de reflexões. O primeiro aspecto desse gênero que geralmente se pensa é a união de imagem e texto em uma mesma mídia, mas para definir uma HQ, seria o bastante falar apenas dessa união? Decerto que não, ou qualquer imagem junto a uma frase, como os “memes” que são produzidos na internet ou um cartaz de uma publicidade qualquer, por exemplo, seriam considerados também histórias em quadrinhos. Talvez então possa-se determinar que é um agrupamento de imagens que transmitem uma continuidade entre si e que apresentem também diálogos? Bem, essa definição também cabe para filmes ou mesmo para folhetos e cartazes que demonstram o passo-a-passo de um procedimento, como as instruções para colocação das máscaras de oxigênio em um avião, a ordem de montagem de um armário, etc. Mas afinal, o que distingue uma HQ de um filme ou de um manual de instruções? A inexistência de sons e movimento? O caráter complexo de seu roteiro? Muitos questionamentos podem surgir ao determinar o que é uma história em quadrinhos e a melhor fonte para encontrar as respostas são os trabalhos de grandes mestres do universo dos quadrinhos.

Em *Quadrinhos e arte sequencial*, Will Eisner (1989) — considerado o pioneiro nos estudos do gênero — discorre sobre a linguagem e os elementos básicos que entremeiam o âmbito das histórias em quadrinhos e, no prefácio de seu livro, expõe as adversidades que o gênero encontra para ser reconhecido nos currículos literário e artístico do meio acadêmico. Mais tarde, em 1995, Scott McCloud comenta, em sua obra *Desvendando os quadrinhos* — uma espécie de “meta quadrinho” em que o autor utiliza de sua própria arte para explicar as

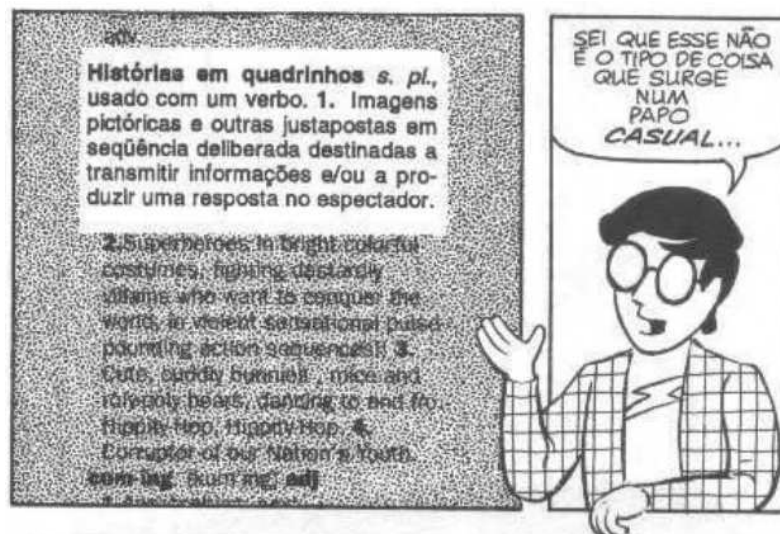
⁵ Ver ANSELMO, 1975; CIRNE, 1990; MOYA, 1996 apud VERGUEIRO, 2005.

definições, história e a linguagem do meio —, sobre a falta de interesse do público em geral em enxergar as obras em quadrinhos com seriedade, frequentemente por relacioná-las a um conteúdo infantil e descartável.

De acordo com o que discorre McCloud (1995), muitos não compreendem verdadeiramente a significância dos quadrinhos, pois os observam de um ponto de vista muito limitado. Por isso, em sua concepção, seria importante que o gênero recebesse uma definição mais apropriada, a fim de anular todos os estereótipos que comumente são relacionados a ele e também manifestar toda a potencialidade dessa arte. Segundo ele, “quadrinhos’ é um termo que merece ser definido, porque se refere ao meio **em si**, não a um **objeto** específico como ‘revista’ ou ‘gibi” (MCCLOUD, 1995, p. 4, grifos do autor).

Para chegar à definição que julgou mais congruente, McCloud (1995) passou por uma série de indagações que teve como ponto de partida o termo “Arte Sequencial”, utilizado inicialmente por Eisner (1989) para nomear o gênero. McCloud (1995) se interrogou sobre a abrangência do conceito e decidiu optar por uma definição mais dicionarizada para os quadrinhos. O autor, no entanto, acabou esbarrando já de início em questionamentos sobre a noção de arte e o juízo de valor implícito que essa carrega, então decidiu substituir o vocábulo pela expressão “imagens estáticas” e adicionar que essas são colocadas em justaposição dentro de uma sequência previamente estabelecida. Contudo, essa possibilidade de definição traria um novo empecilho, uma vez que as palavras também se encaixariam nessa definição e, apesar de ser evidente a presença de texto nas HQs, era necessária uma definição que abarcasse e evidenciasse a esfera da imagem. A partir dessa lógica, McCloud (1995) optou pela seguinte definição para as histórias em quadrinhos: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1995, p. 9). Com essa definição, tanto a esfera da imagem (“imagens pictóricas”) quanto a esfera do texto (“e outras justapostas”) seriam demarcadas e ainda se adicionaria a figura do leitor de quadrinhos: o “espectador” a quem são dirigidas as obras. A definição, como apresentada no livro de McCloud (1995), pode ser visualizada na figura 1.

Figura 1 – Definição de Quadrinhos (McCloud, 1995)



Fonte: MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p. 9.

Tendo em mente essa definição de quadrinhos, é importante colocar em relevo também que uma história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação: o texto e a imagem. A esses dispositivos, Waldomiro Vergueiro (2005) dá o nome de códigos:

- 1) o linguístico, presente nas palavras utilizadas nos elementos narrativos, na expressão dos diversos personagens e na representação dos diversos sons; e
- 2) o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, idéias abstratas e/ou esotéricas etc. (VERGUEIRO, 2005, p.2)

Seriam esses dois dispositivos, o linguístico e o pictórico, que trabalham em conjunto para dar vida a uma história em quadrinhos. Para Eisner (1989) essa seria uma separação arbitrária, mas que, segundo o autor, parece bem fundamentada quando se considera que o campo da comunicação trabalha com os dois dispositivos de maneira separada. Contudo, “eles derivam de uma mesma ordem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo [os quadrinhos]” (EISNER, 1989, p.13).

Discorrendo sobre esses dois dispositivos, McCloud (1995) fala sobre o grau de abstração de significado entre palavras e imagens, e afirma que, enquanto as palavras são totalmente abstratas, já que não se parecem graficamente com aquilo que significam, as imagens possuem significados fluidos, pois podem apresentar níveis variados de abstração, sendo semelhantes, em maior ou menor grau, àquilo

que representam. Eisner (1989) recorda, porém, que em sua origem, as palavras foram elaboradas a partir de imagens que retratavam formas comuns, objetos e posturas, além de vários outros tipos de fenômenos e que elas foram se tornando mais simples e abstratas com o tempo, conforme foram sendo utilizados e hoje preservam muito pouco ou mesmo nada da sua referência de imagem original.

Ao desenhar uma cena, o quadrinista evoca uma série de referências compartilhadas entre si e o leitor da sua história. A essa correspondência de referenciais, o autor dá o nome de “comunidade de experiência” e é ela que está na base do método da comunicação. O seu sucesso ou o seu fracasso, segundo o autor, “depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais” (EISNER, 1989, p. 14).

A respeito dessa comunidade de experiência, McCloud (1995) aponta que a imagem e a escrita também revelam uma divergência quanto à necessidade de um certo grau de instrução para a compreensão de suas respectivas mensagens. Essa divergência se daria na decodificação das duas tipologias de mensagens: a imagem pode ser entendida imediatamente, ao passo que a escrita, por ser abstrata, demanda uma decodificação de seus símbolos para que a informação seja assimilada (Fig.2).

Figura 2 – Imagem x escrita



Fonte: MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p.49.

O inverso, segundo McCloud (1995), não deixa de ser uma possibilidade, considerando que imagens podem se mostrar mais abstratas, requerendo um maior grau de interpretação, enquanto palavras podem ser mais objetivas, necessitando um grau de interpretação menor. O autor também destaca a importância da harmonia entre esses dois componentes nos quadrinhos, porque “palavras e imagens são como dois lados de uma mesma moeda” (McCloud, 1995, p.49). Piero Bagnariol (2012), um quadrinista e grafiteiro italiano que mora no Brasil, em uma entrevista realizada Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa e Anna Palma, considera que uma forma interessante de se entender as histórias em quadrinhos é pensar no gênero como um conjunto de signos em que palavra e imagem funcionam como dois extremos.

Ao falar do funcionamento desses dois elementos em conjunto, McCloud (1995) afirma que eles são responsáveis por transmitir ideias e que as combinações possíveis entre palavra e imagem são virtualmente ilimitadas. O autor procura então categorizá-las e descreve-as como sendo:

- Específica de palavras: quando as imagens ilustram algum conteúdo do texto, mas não acrescentam praticamente nada com relação àquilo que foi dito (Fig. 3);

Figura 3 – Combinação específica de palavras



Fonte: MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p.153.

- Específica de imagem: nesse caso as palavras funcionam somente como uma trilha sonora para uma sequência de imagens que é já autoexplicativa (Fig. 4);

Figura 4 – Combinação específica de imagem



Fonte: MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p.153.

- Quadro duo-específico: quando palavra e imagem transmitem exatamente a mesma mensagem (Fig. 5);

Figura 5 – Quadro duo-específico



Fonte: MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p.153.

- Combinação aditiva: quando o texto acrescenta ou elabora melhor a informação transmitida pela imagem, o que faz com que amplie o significado (Fig. 6);

Figura 6 – Combinação aditiva



Fonte: MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p.154.

- Combinação paralela: as mensagens transmitidas pela imagem e pelo texto não convergem em nenhum ponto, cada um assim seguindo um caminho diferente de ideia (Fig. 7);

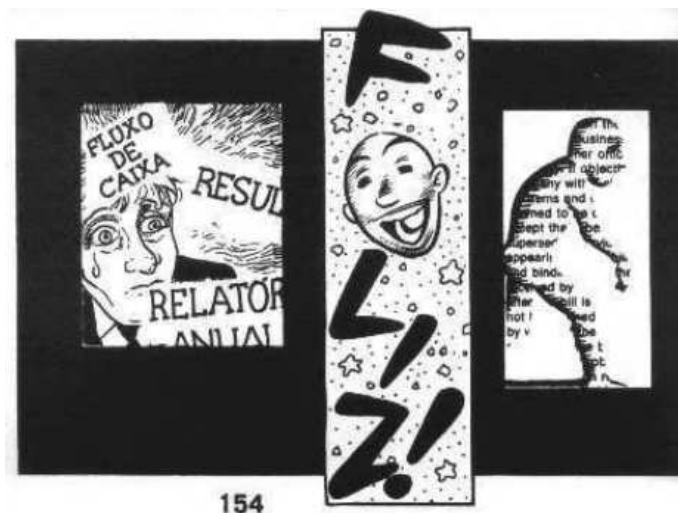
Figura 7 – Combinação paralela



Fonte: MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p.154.

- Montagem: o texto se funde com a figura, tornando-se parte integrante da imagem (Fig. 8);

Figura 8 – Montagem



154

Fonte: MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p.154.

- Combinação interdependente: cada um dos elementos é responsável por transmitir parte de uma ideia que não seria possível para nenhum dos dois fazê-lo sozinhos (Fig. 9).

Figura 9 – Combinação interdependente



Fonte: MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, p.154.

A forma mais comum de combinação utilizada nas HQs é a interdependente. Porém, de acordo com McCloud, como essa combinação nem sempre é equilibrada, ela pode acabar caindo nas classificações “combinação específica de palavras” e “combinação específica de imagem”. McCloud vê essa conexão entre palavra e imagem nos quadrinhos como uma relação semelhante àquela existente entre parceiros de dança, em que cada um da dupla é responsável por exercer uma função específica e por conduzir o outro no seu próprio tempo. Para o autor, quando cada um dos elementos respeita o papel que lhe fora atribuído na obra, “os quadrinhos podem se equiparar a **qualquer** uma das formas de arte da qual extrai seu potencial” (MCCLOUD, 1995, p. 156, grifo do autor).

Apesar de palavras e imagens serem frequentemente classificadas como disciplinas separadas, é o equilíbrio entre elas, em conjunto com outros elementos, que permitem conceber uma história em quadrinhos. Além desses dois dispositivos, cada elemento contido em uma HQ, como os balões, os requadros, a sarjeta, entre outros, funcionam como códigos: ao utilizar-se do sistema de signos típico dos quadrinhos e das regras de aplicabilidade e execução do meio, possibilita que o leitor perceba informações sem que haja um decréscimo de conteúdo. O tom de fala de um personagem, por exemplo, pode ser ilustrado pelo formato do balão, a presença ou ausência de requadro tem influência na forma como o leitor assimilará

a narrativa, já a sarjeta, que é aquele espaço em branco que tem entre um quadro e outro da cena, dependendo do tamanho, faz aumentar ou diminuir o espaço de tempo entre uma ação e outra. Piero Bagnariol (2012) afirma, inclusive, que “o tempo nos quadrinhos não se desenrola apenas palavra por palavra, mas está sujeito também ao formato dos quadros e à composição da página” (BAGNARIOL, 2012, p. 590). Portanto, conhecer a aplicação destes símbolos é de suma importância para que o tradutor compreenda a estrutura das HQs e possa perceber informações relevantes que componham o exercício da tradução. A fim de apresentar esses conhecimentos, nos próximos parágrafos serão descritos alguns dos elementos constituintes essenciais das histórias em quadrinhos, suas aplicabilidades e linguagem.

Os requadros, isto é, aquelas linhas que delimitam o espaço onde podem ser colocados os quadros com as cenas, de acordo com Eisner (1989), além da função primeira de moldura que exercem, podem ser também usados como parte da linguagem “não verbal” do quadrinho para sugerir o tempo cronológico de uma história. O requadro retangular com traçado reto, segundo o autor, a não ser que o elemento verbal da narrativa diga o contrário, usualmente indica o tempo presente do acontecimento narrado. Já o tempo passado geralmente é indicado com alguma alteração no traçado, por exemplo, com um traçado sinuoso ou ondulado. Recordamos, porém, que o uso do requadro não é obrigatório nos quadrinhos e, segundo Eisner, a ausência deste pode até mesmo funcionar como um modo de expressar a profundidade emocional de uma cena (Fig. 10), de forma a contribuir com a atmosfera da página. Eisner afirma ainda que a ausência de requadro também “expressa espaço limitado. Tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem existência reconhecida” (EISNER, 1989, p. 45). Sendo assim, imaginemos a seguinte situação: um cenário, uma floresta por exemplo, já foi apresentada anteriormente nas páginas iniciais do quadrinho. A história segue, mas o ambiente não muda. Em determinados momentos, porém, o quadrinista opta por não redesenhar o fundo da cena com as árvores, arbustos, etc., e remove os contornos do requadro. Mesmo estando sem aqueles elementos da natureza representados ali, a ausência do requadro fará evocar no leitor o ambiente da

floresta. Os quadrinhos abertos têm, então, o objetivo de deixar subentendido um espaço ilimitado na cena e também de sugerir uma ambientação.

Figura 10 – A ausência de requadro aumenta a profundidade emocional da cena



Fonte: FUMETTIBRUTTI; JOE1. *Cenerentola*. Milano: Feltrinelli Comics, 2021, p. 63. Texto traduzido e imagem editada pela autora.

Já o balão é um dos meios pelo qual os elementos linguísticos são apresentados ao leitor e é um dos elementos mais distintivos do gênero, tanto que, na Itália, como vimos no início deste tópico, utiliza-se a própria palavra que designa os balões (*fumetti*) como o nome do gênero. De acordo com o semiólogo Antônio Luiz Cagnin (1975), o balão é o elemento pictórico que introduz o discurso direto na narrativa e a sua possibilidade de formas é muito variada. Seriam também os elementos das histórias em quadrinhos que transitam entre a função discursiva e a função de imagem. “Eles são imagem: transformam o elemento linguístico em imagem” (CAGNIN, 1975, p. 121). Os balões, portanto, contribuem seja na composição estética do quadro, seja na transmissão dos dados linguísticos das falas. É uma relação entre forma e conteúdo que se associa à relação intrínseca que existe entre palavra e imagem, pois a representação gráfica do balão é responsável por transmitir ao leitor qual é a situação comunicativa à qual ele está associado.

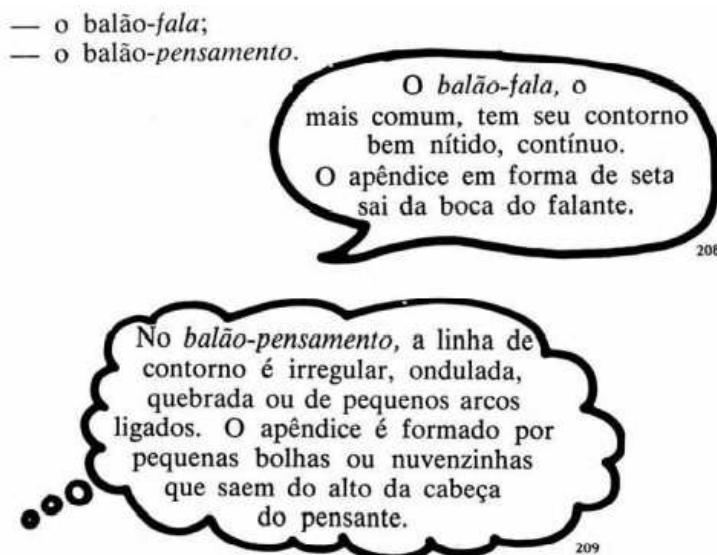
Cagnin afirma ainda, que as formas com as quais um balão pode ser representado variam ao infinito e, por essa razão, antes de se começar a estudar os variados modelos, é importante conhecer as duas formas primárias, que são as

formas do *balão-fala* e do *balão-pensamento*. Segundo Cagnin (1975), a diferença existente entre esses dois tipos é bem grande:

[...] enquanto o *balão-fala* representa o diálogo mantido entre as personagens, o *balão-pensamento* é uma informação exclusiva para o leitor e pode ser considerado como uma intromissão do narrador dentro da personagem, de um narrador onisciente, que lê até o pensamento dos seus heróis. Aí aparece uma função figurativa da linguagem ou uma função linguística da imagem (CAGNIN, 1975, p.122).

Como informado por Cagnin, os dois balões se diferenciam muito com relação ao significado que transmitem, considerando-se que o *balão-fala* abriga em si o discurso que um personagem exprime diretamente para outro e o *balão-pensamento* comporta uma reflexão que somente pode ser captada por um leitor. Outra diferença entre os dois tipos de balão está na forma gráfica que eles apresentam, pois o *balão-fala* consiste geralmente em uma linha traçada em forma elíptica ou retangular com um apêndice em formato de seta que sai da parte de baixo do desenho e vai em direção à boca do personagem, enquanto o *balão-pensamento* apresenta mais comumente uma forma ondulada, como uma nuvem, e seu apêndice é composto por bolhas que vão em direção à cabeça do falante (Fig. 11).

Figura 11 – Balão-fala e balão-pensamento



Fonte: CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos*, p.121.

Alguns autores, porém, tentam inovar ao usar o balão de fala e optam pela não utilização do balão nas cenas. Bill Watterson, por exemplo, ao desenhar Calvin

e Haroldo (*Calvin e Hobbes*, no original), opta por não desenhar o balão completo quando coloca os personagens dentro de uma cena em que o requadro está ausente (Fig. 12). Nesses casos, a fala do personagem fica “em um canto qualquer do quadrinho, ao lado do falante. Permanece, porém, a seta reduzida a um simples traço a sair da boca da personagem.” (CAGNIN, 1975, p. 124).

Figura 12 – Balão-fala com ausência de requadro em Calvin e Haroldo



Fonte: Acervo Estadão. Disponível em:

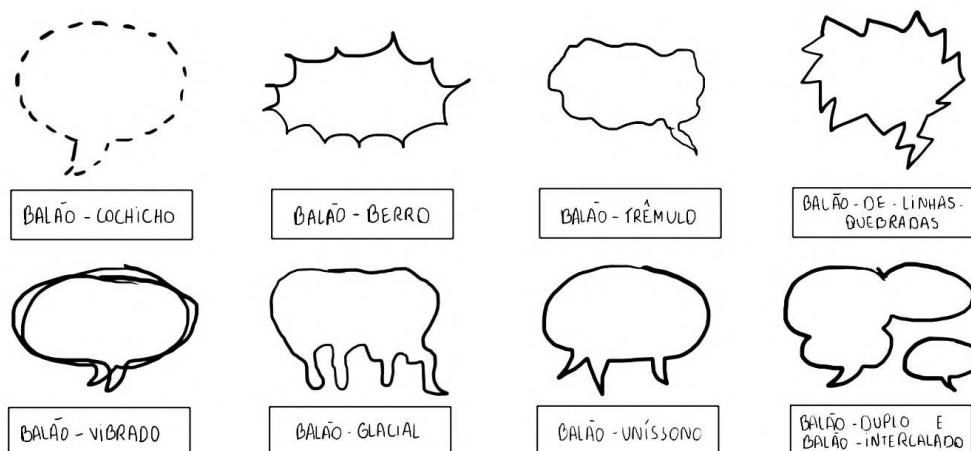
<<https://img.estadao.com.br/thumbs/640/resources/jpg/1/2/1605681377921.jpg>>. Acesso em: 2023.

Cagnin (1975) prossegue ainda falando sobre outros formatos de balões, que possuem sentidos específicos no contexto de cada cena. De acordo com o autor, esses balões podem colaborar como marcas contextuais na forma de transmitir a mensagem daquele quadrinho (Fig. 13):

- *balão-cochicho*: aplicado para demonstrar que alguns personagens estão participando de uma conversação que outros personagens da cena não podem escutar. O contorno deste balão é uma linha tracejada;
- *balão-berro*: aplicado para representar o tom de voz elevado do personagem que está expressando uma fala. O contorno deste balão é em forma de explosão;
- *balão-trêmulo*: aplicado quando se deseja ilustrar que o personagem está com medo ao falar. O contorno deste balão é feito com linhas trêmulas;
- *balão-de-linhas-quebradas*: demonstra sons, falas e ruídos transmitidos por aparelhos eletroeletrônicos. O contorno deste balão é feito por linhas que lembram faíscas elétricas;

- *balão-vibrado*: representa a voz vibrada ou estremecida. O contorno deste balão, na verdade, é feito por dois balões sobrepostos;
- *balão-glacial*: demonstra desdém ou insensibilidade de um personagem em relação a outro. O contorno deste balão é sinuoso e possui linhas que desenham um formato de “gelo derretido” na parte inferior, para mostrar a frieza na fala;
- *balão-uníssono*: ilustra que dois ou mais personagens estão expressando a mesma fala em conjunto. O contorno deste balão é parecido com o do balão-fala, tendo como diferença a quantidade de apêndices que ligam a fala aos personagens, já que esta é compartilhada;
- *balão-duplo*: utilizada para demonstrar que houve uma pausa entre as falas do personagem. O contorno deste balão também é parecido com o balão-fala, porém a diferença aqui é que os balões aparecem interligados.
- *balão intercalado*: aparece acompanhando o balão-duplo quando a fala de outro personagem é intercalada com os momentos de silêncio do primeiro personagem. Este balão não é diferenciado por seu contorno, mas sim por se localizar entremendo a fala do outro personagem participante do diálogo.

Figura 13 – Outros tipos de balões



Fonte: SILVA, Aline P. Vincent van Love: Uma Tradução em Quadrinhos, 2021, p. 24.

Além das falas, o discurso nas histórias em quadrinhos também pode ser representado nas legendas que, em vez de expressar os diálogos como fazem os balões, apresentam a narração da cena. Bem como os balões, as legendas também podem exibir diversos formatos:

Sua *forma* de apresentação é diversa. Quando muito extensa, pode ocupar um quadrinho inteiro. Normalmente, é um pequeno fragmento do discurso narrativo e, por isto, pode ficar em pequena faixa limitada por uma linha paralela a um dos lados do quadrinho. (CAGNIN, 1975, p. 134)

Se por um lado o formato do balão tem diferentes significados, por outro lado, as legendas não possuem essa mesma característica de expressar sentimentos, tons de voz ou qualquer tipo de intenção, pois seu único propósito é adequar o texto dentro do espaço de leitura à disposição. “Sendo assim, pode ocupar a faixa paralela de qualquer um dos lados. Normalmente, é o de cima, porque é convencionalmente o lado de início de leitura [...]” (CAGNIN, 1975, p. 134).

Já no que se refere ao conteúdo da legenda dos quadrinhos, seu texto pode descrever as mais variadas ocasiões, ações e circunstâncias. Pode expressar, por exemplo, o relato de um acontecimento anterior, como a narração de uma memória; o detalhamento de uma sequência de episódios; as minúcias dos traços físicos ou psicológicos de um personagem, entre tantos outros elementos e eventos que o narrador julgar necessários para a compreensão e desenvolvimento da cena.

A linguagem das histórias em quadrinhos é vasta e conhecê-la é muito importante para qualquer profissional que decide trabalhar com o gênero. O tradutor, por exemplo, ao conhecer o funcionamento da linguagem das HQs, poderá compreender melhor as especificidades que o gênero apresenta com relação a outros. Alguns estudiosos, inclusive, que já se debruçaram sobre essa temática antes serão apresentados na seção seguinte.

2.1 Especificidades na tradução de quadrinhos

Com relação às diferenças que existem no processo de tradução das histórias em quadrinhos quando comparadas a outros gêneros literários, Assis (2016) levanta cinco especificidades que encontrou a partir de sua investigação: (1) a ingerência do tradutor reduzida às unidades de material linguístico, já que o

tradutor da HQ pode interferir apenas no material linguístico dos balões e legendas. Embora os desenhos também transmitam parte da história, modificações nesta arte não fazem parte da tradução; (2) a indissolubilidade da mancha gráfica, ou seja, a área de distribuição dos elementos na página, que funciona como parte do arranjo visual da HQ, foi pensada inicialmente pelo quadrinista de forma que todos os elementos trabalhassem harmoniosamente na composição estética da imagem. O tradutor deverá respeitar essa composição para que não haja quebra no equilíbrio estético da página; (3) a indissolubilidade das quebras verbais, pois essas quebras textuais dos balões e das legendas podem influenciar a velocidade da leitura, o que as tornam, portanto, um ponto de atenção para o tradutor, na medida em que a fragmentação da fala é muito comum nos quadrinhos e deve ser mantida para não perder o ritmo almejado no original; (4) o documento de tradução é como um roteiro para o letreirista, haja vista que esse profissional utilizará o manual de aplicação de falas (Fig. 14) proposto pelo tradutor para guiar a disposição do texto pelos espaços previamente estipulados na página (Fig. 15) e (5) o letreirista agindo como cotradutor, considerando-se que, para preservar a mancha gráfica, eventualmente, o letreirista pode avaliar a necessidade de fazer pequenas alterações no texto traduzido, por exemplo, em relação à quantidade de caracteres ou até mesmo algumas expressões, acomodando-as no espaço delimitado original.

Figura 14 – Exemplo do manual de aplicação de falas

Página 97

1. Acho os seus céus planos
2. São planos porque os vejo assim... E daí? Pior é você...
... que pinta com pressa
3. Eu não pinto com pressa, é você que olha com pressa
4. Vá para os trópicos!
5. Está louco!?
6. Eu sei que você quer ir embora!

Fonte: SILVA, Aline Pereira. *Vincent van Love: Uma Tradução em Quadrinhos*, p.54, 2021.

Figura 15 – Correspondência da numeração dos balões na página



Fonte: ANDERLE, Ernesto. *Vincent van Love*, p.97. Editada pela autora.

Levando-se em conta as cinco especificidades descritas por Assis (2016), é possível evidenciar que a tradução de quadrinhos é vinculada ao elemento imagem, o qual interferirá nas etapas do processo de tradução, seja em maior ou menor escala: desde a forma como conduz a interpretação da frase pelo tradutor, tendo em vista que este é influenciado pelos desenhos e figuras em cada cena, até a demanda por um profissional contratado especialmente para trabalhar com os softwares de edição de imagem e que tenha habilidades tipográficas, de forma a não perturbar a harmonia da composição visual da arte original.

As particularidades da tradução de quadrinhos também foram estudadas por Elisângela Liberatti (2016), que relacionou oito especificidades relacionadas ao gênero. À diferença de Assis (2016), cuja análise evidenciou características gerais relacionadas ao processo de tradução, abrangendo, inclusive, outros profissionais envolvidos, como o letrista, Liberatti (2016) deu mais atenção às influências que atuam especificamente sobre a tradução do material linguístico. As oito especificidades descritas pela autora estão explicadas a seguir:

- 1) Presença de texto não verbal: salvo em situações em que realmente não haja outra possibilidade de fazer as adaptações necessárias, o tradutor não deve intervir no conteúdo não verbal dos quadrinhos, como as cores e as imagens. Modificações nesses dois elementos podem acometer a estética da composição e gerar despesas inconvenientes no processo tradutório;
- 2) Marcas culturais: o tradutor precisa considerar a possível presença de marcas culturais que não seriam entendidas pelo público a que se destina a tradução, já que este pertence a outra cultura. Quando se observa essa ocorrência, caso ela esteja no elemento texto, o tradutor é responsável por oferecer uma explicação apropriada ao leitor, mesmo em face de um espaço restrito ao arranjo gráfico. Contudo, caso a ocorrência se encontre no elemento imagem, o tradutor deverá buscar a melhor alternativa para enfrentar uma possível barreira comunicativa;
- 3) Onomatopeias: em alguns casos, pode ser bem complexo formular um paralelismo efetivo entre os elementos de representação sonora. Isso pode ser devido a diferenças entre a cultura do autor e a cultura do leitor;
- 4) Relação entre texto verbal e texto não verbal: como já detalhado no item 2.1 deste trabalho, observa-se uma relação entre imagem e texto nos quadrinhos e o tradutor deve se preocupar com a mutualidade entre esses dois elementos ao executar a tradução;
- 5) Espaço disponível para o texto verbal: refere-se à forma como os elementos da página do quadrinho (texto e figuras) se distribuem. Liberatti (2016) não usa o termo “mancha gráfica”, apesar de se referir a ele quando fala que o tradutor deve se preocupar em formar as frases de maneira a ocupar o mesmo espaço ocupado previamente pelo original, para não haver alterações nas imagens da obra;
- 6) Formato dos balões: o formato dos balões pode ter significados diferentes na cultura de origem da obra e na cultura para a qual se destina a tradução;
- 7) Marcas de oralidade: mesmo que os textos apareçam escritos, nos quadrinhos eles representam as falas dos personagens, por isso, cabe ao

tradutor encontrar o equilíbrio entre escrita e fala para fazer uma transferência adequada dos diálogos. Portanto, marcas de oralidade, como interjeições e abreviações de palavras faladas devem ser adaptadas conforme o registro pertinente da língua da tradução;

- 8) Gírias e expressões idiomáticas: também são elementos a serem adaptados ao idioma da tradução, mas para além das considerações sobre as marcas de oralidade, deve-se ter atenção à conexão entre a expressão utilizada e a imagem que ilustra o quadro, porque é recorrente, nos quadrinhos, que a ilustração seja um meio de criar um efeito, muitas vezes humorístico, de duplo sentido utilizando, ao mesmo tempo, a interpretação metafórica e literal da expressão idiomática (Fig. 3).

Apresentada por Liberatti (2016), a figura 16 é um bom exemplo de como texto e imagem são associados nas histórias em quadrinhos com o intuito de suscitar novos significados: a ambiguidade na apresentação da expressão “acertou na mosca”, que geralmente tem um sentido metafórico de “acertou com precisão”, acontece ao demonstrar o sentido literal da frase, ilustrando uma mosca que fora acertada fisicamente pelo chifre do unicórnio. Novamente, portanto, observa-se que as especificidades da tradução são guiadas pelo elemento imagem, que é distintivo do gênero.

Figura 16 – Ambiguidade na utilização de expressão idiomática com desenho



Fonte: LIBERATTI, Elisângela. Proposta didática para traduzir as histórias em quadrinhos.
In.: *Tradterm*, p.190

3 DOS *FUMETTI* À AUTOFICÇÃO: UMA ANÁLISE LITERÁRIA DA OBRA DE ZEROCALCARE

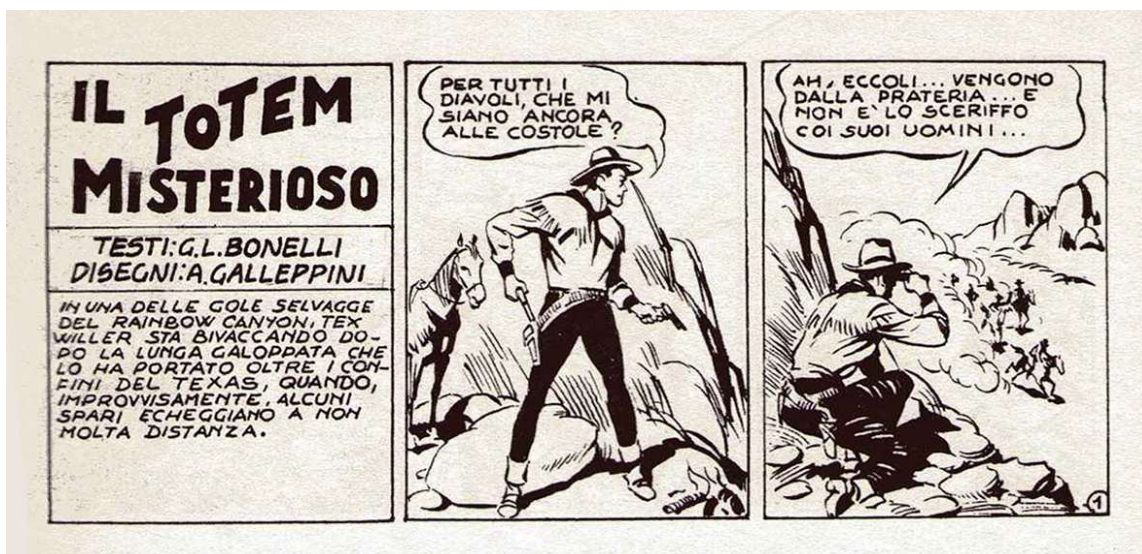
3.1 Uma breve apresentação dos *fumetti*

A Itália tem uma grande representatividade histórica no panorama da literatura em quadrinhos, com obras e personagens famosos não somente em território nacional, mas que atravessaram as fronteiras e se tornaram conhecidos em todo o mundo. Dentre essas obras, podemos citar algumas que se destacaram: *Valentina* (1942-1995), de Guido Crepax, é famosa pela presença de nudez e erotismo em suas histórias, cuja protagonista é uma fotógrafa — da qual se conhece inclusive o documento de identidade (Fig. 17) — que enfrenta problemas que são reais e comuns a muitas pessoas; *Tex* (1948-presente), o personagem *cowboy* desenvolvido por Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini, conhecido por ser um justiceiro solitário mantenedor das leis (Fig. 18); *Diabolik* (1962-presente), das irmãs Angela e Luciana Giussani, é o famoso ladrão e assassino que sempre alcança o sucesso em suas atividades criminosas (Fig. 19); *Lupo Alberto* (1974-presente), do quadrinista Silver, é um lobo apaixonado que tenta raptar sua namorada, a galinha Marta, mas para isso precisa enfrentar o cão de guarda Mosé (Fig. 20); *Martin Mystère* (1982-presente), criado por Alfredo Castelli e desenhado por Giancarlo Alessandrini, é um famoso arqueólogo que resolvia casos de mistérios que podiam perpassar por diversas temáticas diferentes, desde a fantasia até a ciência (Fig. 21) e *Dylan Dog* (1986-presente), criado por Tiziano Sclavi, conhecido como “detetive do pesadelo”, é sobre um investigador que ganhava a vida desvendando atividades sobrenaturais (Fig. 22).

Figura 17 – Carteira de identidade da personagem Valentina

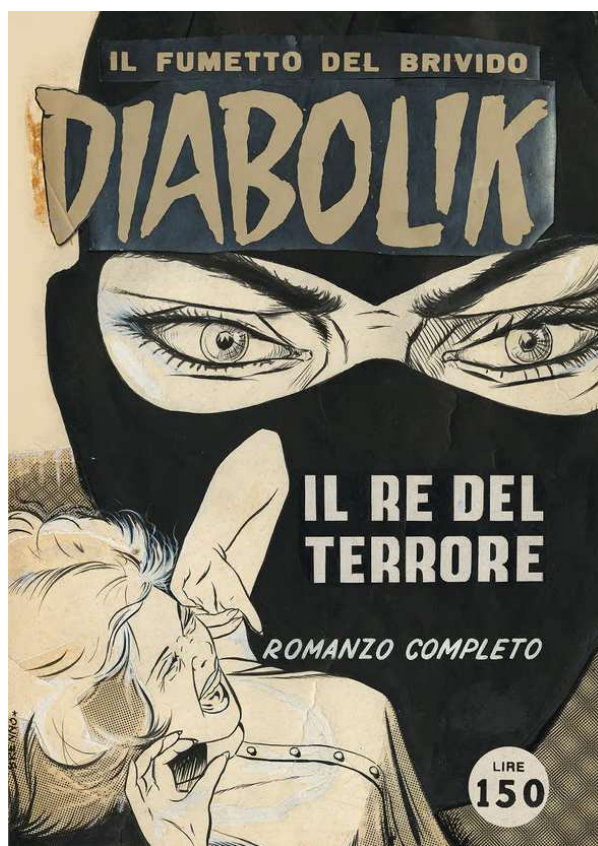
<p>Cognome ROSSELLI Nome Valentina nato il. 25.12.1942 (atto n. 3025 P. 1 S.) a. Milano (.) Cittadinanza italiana Residenza Milano Via De Amicis n.45 Stato civile nubile Professione fotografa</p> <p>CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI</p> <p>Statura 1,72 Capelli neri Occhi chiari Segni particolari //</p>	 <p>Firma del titolare <i>Valentina Rosselli</i> Milano li 15.3.1970</p> <p>Impressa del dito indice sinistro</p> <p>IL SINDACO <i>sfavani</i></p> <p>pt</p>
---	--

Fonte: Carteira de identidade *Valentina*. Disponível em:
<<https://www.liberedivivere.com/wp-content/uploads/2020/07/valentina6.jpg>>
Figura 18 – Primeira vinheta de Tex (1948-presente)



Fonte: Primeira vinheta de Tex. Disponível em:
<<https://eraumavezooeste.files.wordpress.com/2018/08/a-mc3adtica-primeira-vinheta-de-tex-desenha-da-por-galep-em-19481.jpg>>

Figura 19 – Primeiro álbum lançado de *Diabolik* (1962-presente)



Fonte: Primeiro álbum de Diabolik. Disponível em:

<https://www.loscarabeo.com/cdn/shop/products/CoverDIABOLIK-IIRedelterrore-STANDARD_590x.jpg?v=1651652889>

Figura 20 – O nascimento de *Lupo Alberto* (1974-presente)



Fonte: Corriere dei Ragazzi 7, 1974. Disponível em:

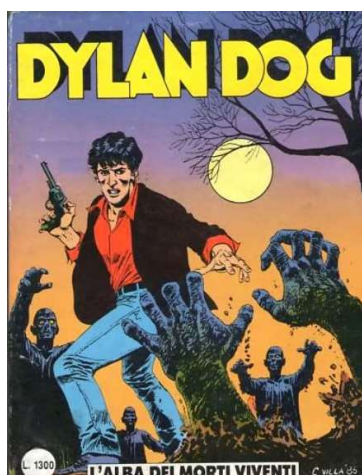
<<https://fumettologica.it/2014/05/tutti-i-12-colori-di-lupo-alberto/>>

Figura 21 – Edição n. 1 de *Martin Mystère* (1982-presente)



Fonte: Edição n. 1 de *Martin Mystère* (1982-presente). Disponível em: <<https://i.ebayimg.com/images/g/8VkAAOSwNM5cNdpJ/s-l1200.jpg>>

Figura 22 – Edição n.1 de *Dylan Dog* (1986-presente), criado por Tiziano Sclavi



Fonte: Edição n.1 de *Dylan Dog* (1986-presente). Disponível em: <https://heykidscomics.fandom.com/wiki/Dylan_Dog>

Apesar, porém, de um período em que a história da produção de quadrinhos na Itália foi caracterizada por nomes marcantes, durante alguns anos, após os lançamentos da década de 1980, observou-se uma queda na produção de personagens populares. “No decorrer do tempo, essa tradição perdeu sua popularidade, mas se os números caíram, os leitores de quadrinhos italianos que

ainda os compram continuam muito leais e respeitosos com o gênero” (BUTTARELLI, 2022, tradução minha).⁶

3.2 A produção de Zerocalcare: uma análise literária

É somente em 2011 que se observa o debutar de Zerocalcare, um autor que, muito rapidamente, se tornaria um dos grandes nomes da literatura em quadrinhos italiana:

Michele Rech é o protagonista de um dos maiores casos editoriais dos últimos anos. Partindo das autoproduções, dos blogs, dos fanzines e dos cartazes para centros sociais, tornou-se um autor de bestsellers capaz de escalar as tabelas de classificação e de incomodar com os seus quadrinhos (todos publicados pela Bao Publishing) os nomes mais conhecidos da literatura italiana, de chegar a uma exposição mainstream impensável (uma candidatura ao *Premio Strega*) e de fazer acender os refletores sobre os quadrinhos italianos, como não acontecia há muito tempo. (ZEROCALCARE, 2017, tradução minha)⁷

Michele Rech, mais conhecido como Zerocalcare, é um nome de peso quando falamos de quadrinhos italianos. O sucesso do autor, porém, não se limita ao seu País de origem, já que muitas de suas obras foram traduzidas para outros idiomas e algumas delas, inclusive, inspiraram a produção de duas séries animadas produzidas pela plataforma de *streaming* Netflix: *Strappare lungo i bordi* (2021), traduzida no Brasil como “Entrelinhas pontilhadas” e *Questo mondo non mi renderà cattivo* (2023), aqui traduzida como “Este mundo não vai me derrubar”.

A produção do quadrinista tem, como peculiaridade, a imagem do próprio autor como protagonista de suas obras. Michele Rech, por meio de seu personagem Zerocalcare, utiliza um humor crítico e satírico, que muitas vezes tende ao absurdo, para narrar certos acontecimentos de seu passado:

Zerocalcare é caracterizado pelos seus intensos monólogos interiores que terminam pontualmente no exagero e na paranoia. Esta última em particular

⁶ No original “Over time, this tradition has lost its popularity, but if the numbers went down, the readers of Italian comics who still buy them remain very loyal and respectful of the genre.” (BUTTARELLI, 2022).

⁷ No original “Michele Rech è il protagonista di uno dei più grossi casi editoriali degli ultimi anni. Partito dalle autoproduzioni, dal blog, dalle fanzine e dalle locandine per i centri sociali, è diventato un autore di best seller in grado di scalare le classifiche e di dare fastidio con i suoi fumetti (tutti pubblicati da Bao Publishing) ai nomi più noti della letteratura italiana, di arrivare a un’esposizione mainstream impensabile (una candidatura al Premio Strega) e di fare accendere i riflettori sul fumetto italiano come non capitava da molto tempo.” (ZEROCALCARE, 2017).

é o motivo pelo qual frequentemente você ri, até o momento em que começa a se preocupar e te vem a vontade de ir até ele, envolvê-lo em uma coberta e dizer que vai ficar tudo bem. Tem algo de reconfortante em um autor que vende 700 mil cópias e admite que, no entanto, passa um bom tempo na internet se roendo porque um pastor grego escreveu um post negativo sobre ele dois anos atrás. A sua capacidade de se colocar em discussão e a sua forte empatia, porém, emancipa-o do risco de ser um protagonista umbilical como tantos, e é por isso, no fundo, que gostamos dele. Por isso e porque, repetindo continuamente que não quer “parecer emo”, manteve-se sendo o único a usar a palavra “emo”. (CARUSO, 2018, tradução minha)⁸

Com seu personagem intenso, exagerado e às vezes até mesmo paranoico, Zerocalcare desponta hoje como um dos principais expoentes da literatura italiana contemporânea. Suas obras se caracterizam pela sua capacidade de falar de si e do cenário em seu entorno, mais especificamente de Rebibbia, área urbana em que vive na periferia de Roma, mesclando, ao mesmo tempo, fatos de seu passado e elementos ficcionais. Tal característica do autor, no entanto, parece ser um reflexo do cenário atual da literatura contemporânea. Por conseguinte, no próximo item será apresentada uma revisão bibliográfica em uma tentativa de caracterizar quais elementos da contemporaneidade estão presentes na narrativa do nosso quadrinista.

3.2.1 Contemporaneidade/ Hipermodernidade

Giorgio Agamben, em sua obra *O que é o contemporâneo? e outros ensaios* (2009), apresenta o contemporâneo como “aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro”⁹ (AGAMBEN, 2009, p. 62). Dessa forma, o contemporâneo seria aquele que consegue observar a obscuridade presente em seu próprio tempo e refleti-la em sua escrita. Porém, para o autor, essa não seria uma tarefa simples, considerando-se que o tempo que nos é presente está sempre, a todo momento, se distanciando de nós.

⁸ No original “Zerocalcare è caratterizzato dai suoi intensi monologhi interiori che sfociano puntualmente nell'esagerazione e nella paranoia. Quest'ultima in particolare è il motivo per cui di solito ridi, fino al momento in cui cominci a preoccuparti e ti verrebbe voglia di andare da lui, avvolgerlo in una coperta e dirgli che andrà tutto bene. C'è qualcosa di rilassante in un autore che vende 700 mila copie e ammette di passare comunque un mucchio di tempo su internet a rodarsi perché un pastore greco due anni fa ha scritto un post negativo su di lui. La sua capacità di mettersi in discussione e la sua forte empatia però lo affrancano dal rischio di essere un protagonista umbelicale come tanti, ed è per questo, in fondo, che gli vogliamo bene. Per questo e perché, ripetendo di continuo che non vuole 'sembrà emo', è rimasto l'unico a usare la parola 'emo'.” (CARUSO, 2018).

⁹ Traduzido por Vinícius Nicastro Honesko.

Por isso o presente que a contemporaneidade percebe tem as vértebras quebradas. O nosso tempo, o presente, não é, de fato, apenas o mais distante: não pode em nenhum caso nos alcançar. O seu dorso está fraturado, e nós nos mantemos exatamente no ponto da fratura. Por isso somos, apesar de tudo, contemporâneos a esse tempo. Compreendam bem que o compromisso que está em questão na contemporaneidade não tem lugar simplesmente no tempo cronológico: é, no tempo cronológico, algo que urge dentro deste e que o transforma. E essa urgência é a intempestividade, o anacronismo que nos permite apreender o nosso tempo na forma de um "muito cedo" que é, também, um "muito tarde", de um "já" que é, também, um "ainda não". E, do mesmo modo, reconhecer nas trevas do presente a luz que, sem nunca poder nos alcançar, está perenemente em viagem até nós. (AGAMBEN, 2009, p. 65-66)

Para Agamben, o contemporâneo é, então, aquele que consegue retornar a esse presente que nunca nos alcança, a um não-vivido em tudo aquilo que já fora vivido, heterogeneizando seu próprio tempo, rompendo-o em vértebras ou percebendo nele as cisões. É aquele que, "dividindo e interpolando o tempo, está à altura de transformá-lo e de colocá-lo em relação com os outros tempos, de nele ler de modo inédito a história" (AGAMBEN, 2009, p. 72)

Karl Erik Schollhammer, em seu livro *Ficção Brasileira Contemporânea* (2009), recupera o texto de Agamben quando tenta responder o que é a literatura contemporânea, fixando-se sobre a perspectiva da compreensão histórica atual como uma "descontinuidade", e afirma que seria possível até mesmo entender os pressupostos que indicariam os autores de sucesso, já que "o escritor contemporâneo parece estar motivado por uma grande urgência em se relacionar com a realidade histórica, estando consciente, entretanto, da impossibilidade de captá-la na sua especificidade atual, em seu presente" (SCHOLLHAMMER, 2009, p. 10). Desse modo, uma característica que parece comum à literatura contemporânea é a urgência que o escritor tem de registrar e de se fazer presente na história por ele vivenciada. Schollhammer (2009), por sua vez, utiliza a expressão "se vingar", recuperando a etimologia do termo, como algo que é feito para *atingir* ou *alcançar* algum escopo de maneira eficaz.

Maria Zilda Ferreira Cury (2008), ao discutir em seu ensaio sobre o atual panorama literário brasileiro, faz vários questionamentos acerca das influências que as ditas "literaturas contemporâneas" promovem e como dialogam com o espaço literário do Brasil. A autora adiciona que existe uma dificuldade para caracterizar e classificar essas produções, uma vez que elas se encontram muito próximas a

nós, seja temporal que espacialmente, além do fato de que essas obras ainda estão sendo publicadas por seus autores:

[...] sua compreensão e seu estudo representam desafios para a crítica e teoria literária brasileiras contemporâneas, ainda mais por propor a avaliação de autores ainda não consagrados ou que podem apresentar novidades e reversões nas expectativas iniciais de recepção e que se encontram num espaço cultural em processo de configuração. (CURY, 2008, p. 8)

Diante dessa dificuldade, para dar andamento à sua discussão sobre o panorama literário brasileiro, Cury recupera autores como Arjun Appadurai (1996), Yi-Fu Tuan (1983,1980) e Milton Santos (1987), que dialogam sobre a categoria do espaço e sobre como esta “pode atuar como referência para análise dessas obras ficcionais, no sentido de que dela derivarão segmentos em que se pode reunir o *corpus* literário, a saber: espaço urbano, espaço da memória e da subjetivação, desterritorialização” (CURY, 2008, p. 9). A autora, porém, deixa claro que esse recorte do espaço não esgota a discussão sobre como caracterizar e classificar as obras, mas que auxilia nas reflexões sobre o espaço que os narradores ocupam e ajudam a compreender se eles “podem aferir posicionamentos éticos com relação à matéria narrada e às vozes narrativas que privilegiam” (CURY, 2008, p. 9).

Cury ainda afirma que, partindo da categoria do espaço, seria já possível delinear um possível mapa literário que funcionaria como uma caracterização inicial acerca da ficção contemporânea brasileira, já que esta “tem suas raízes no solo urbano, no contexto atual do país cuja feição predominantemente rural foi substituída pela vida agitada e violenta que caracteriza suas grandes metrópoles” (CURY, 2008, p. 9). Seria então possível afirmar que o espaço da cidade ocupa os cenários dessas narrativas, e que dele se ramificam temas como a realidade da violência urbana:

Representações da pobreza e da marginalidade, do mundo das drogas e da prostituição, personagens migrantes, o universo dos marginais e dos excluídos do sistema dão a tônica a tais produções. Expressam, contudo, diferenças que se configuram no espaço simbólico, com variações nas suas estratégias narrativas, nas vozes enunciativas que privilegiam, embora sob o denominador comum da temática da violência, da crueldade. (CURY, 2008, p. 10)

É interessante notar, porém, que tais temáticas, todas as quais voltadas para o contexto atual do cenário urbano e suas ramificações, possuem um outro denominador comum que vai além da descrição do espaço, pois mais do que escrever o espaço, essas literaturas se ocupam também da sua representação. Em outras palavras, a literatura contemporânea teria como comum a característica de representar a realidade do espaço, de representar o *REAL*. Outro ponto interessante a se ressaltar é que essa tendência por certas temáticas não está restrita ao espaço literário brasileiro e podem estar presentes também no mapa literário de outras geografias. Giuliana Benvenuti (2019), por exemplo, ao falar sobre as histórias em quadrinhos no panorama literário italiano contemporâneo, revela que a mesma tendência por “representar o real” parece fazer parte também deste espaço:

A tendência do quadrinho italiano contemporâneo, não diferentemente da produção narrativa que atingiu uma vasta plateia de consumidores desde o final dos anos 1990 até hoje, coincide sempre mais com o conto (senão diretamente com a crônica) da realidade. (BENVENUTI, 2019, 59, tradução minha)¹⁰

Alguns autores consideram que essa nova forma do “fazer literário” evidencia uma ruptura com o pós-modernismo e, em busca por tentar compreender essa fase atual, tentam demarcar o período que configuraria o final da pós-modernidade. Raffaele Donnarumma (2011) afirma que o período atual pode ser entendido como um momento posterior ao período pós-moderno e que, ainda que não seja uma marcação temporal indiscutível, estabelece que o declínio geral da poética pós-modernista data da metade dos anos noventa. O autor ainda evidencia, ao citar Hal Foster, que para as artes gráficas, é já possível observar, “desde o início dos anos noventa, uma fratura marcada pela ‘virada em direção ao real’ e ‘em direção ao referente’, pelo apresentar-se da ‘realidade sob a forma de trauma’ e por um retorno do ‘sujeito à profundidade social da sua identidade’” (DONNARUMMA, 2011, p. 16, tradução minha)¹¹. Em seu livro *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente* (2012),

¹⁰ No original “La tendenza del fumetto italiano contemporaneo, non diversamente dalla produzione narrativa che ha raggiunto una vasta platea di acquirenti dalla fine degli anni Novanta a oggi, coincide sempre più col racconto (se non direttamente con la cronaca) della realtà.” (BENVENUTI, 2019, 59).

¹¹ No original “Per le arti figurative, Hal Foster data già all’inizio degli anni Novanta una frattura, segnata dalla «svolta verso il reale» e «verso il referente», dal presentarsi della «realtà sotto forma di trauma» e da un ritorno del «soggetto nella profondità sociale della sua identità»”. (DONNARUMMA, 2011, p. 16).

o sociólogo italiano Vanni Codeluppi afirma que umas das chaves para buscar entender o presente é compreender a “hipermodernidade”¹²:

embora os sociólogos, principalmente nos Estados Unidos e na Inglaterra, tenham preferido, nas últimas décadas, definir as sociedades contemporâneas usando o adjetivo “pós-moderno”, estamos lidando cada vez mais com sociedades que são claramente ainda modernas. De fato, mais do que enfatizar o ‘pós’, ou seja, a chegada de um processo de mudança total com relação à era da modernidade, é necessário considerar que esta última entrou em uma nova fase de sua evolução. A fase que estamos atravessando, isto é, não conduz a uma situação ‘pós’, a uma realidade totalmente diferente daquela que era própria da modernidade, mas nela a própria modernidade é levada ao excesso, uma vez que está submetida a um processo de aceleração e intensificação dos principais fenômenos que sempre a marcaram, e assim se torna “hipermodernidade”. (CODELUPPI, 2012, p. 4, tradução minha)¹³

O período atual, chamado por Codeluppi (2012) de hipermodernidade, seria então, para o sociólogo, um período que intensifica as características que já vinham se apresentando durante o período moderno, tais como: “a idealização do novo, do progresso social e do futuro; a possibilidade do indivíduo de se desvincular dos laços sociais tradicionais e sentir-se livre para expressar a sua capacidade autônoma de escolha” (CODELUPPI, 2012, p. 4, tradução minha)¹⁴. É essa intensificação que explicaria a utilização do prefixo ‘hiper’ ao invés de se colocar a ênfase sobre aquilo que acontecera depois e também foi ela o ponto de partida para uma condição de vida, na contemporaneidade, marcada pela instabilidade constante e pela necessidade de se estar sempre em deslocamento.

Raffaele Donnarumma utiliza também o termo hipermodernidade para se referir à literatura contemporânea e afirma que o cerne da literatura atual é o realismo hipermoderno. O autor, porém, em seu ensaio *Ipermodernità: ipotesi per un*

¹² *ipermodernità*, no original em italiano.

¹³ No original “anche se i sociologi, soprattutto negli Stati Uniti e in Inghilterra, negli ultimi decenni hanno preferito definire le società contemporanee facendo ricorso all’aggettivo «postmoderno», abbiamo sempre più a che fare con società che sono chiaramente ancora moderne. Infatti, più che porre l’accento sul «post», cioè sull’arrivo di un processo di totale cambiamento rispetto all’epoca della modernità, è necessario ritenere che quest’ultima sia entrata in una nuova fase della sua evoluzione. La fase che stiamo attraversando cioè non porta a una situazione «post», a una realtà totalmente diversa da quella che era propria della modernità, ma in essa la stessa modernità viene portata all’eccesso, in quanto è soggetta a un processo di accelerazione e intensificazione dei principali fenomeni che l’hanno da sempre contrassegnata, e diventa pertanto «ipermodernità»” (CODELUPPI, 2012, p. 4).

¹⁴ No original “l’idealizzazione del nuovo, del progresso sociale e del futuro; la possibilità per l’individuo di svincolarsi dai legami sociali tradizionali e di sentirsi libero di esprimere la sua autonoma capacità di scelta” (CODELUPPI, 2012, p. 4).

congedo dal postmoderno (2011) deixou clara a acepção que faz do uso do termo ‘realismo hipermoderno’, diferenciando-o do realismo oitocentista que, como mostrou ao recuperar Bertoni, trabalhava em sua poética com a figura do vidro, do espelho e da transparência, ou seja, reduzindo-se a um instrumento apenas de visão. Para Donnarumma, o realismo hipermoderno não possui as mesmas aspirações do realismo, pois “não pretende fazer ver a coisa em si, mas a coisa através de si, como único possível acesso, ou seja, com a conscientização que uma mediação (aquela ou outra) é consubstancial ao ato da representação”¹⁵ (DONNARUMMA, 2011, p. 45, tradução minha).

Hipermoderno é, portanto, aquele realismo que sabe que a realidade é mediada pelas imagens e construções culturais (isto é, já nos é apresentada como reproduzida); mas que, no entanto, procura opor-se à falsificação integral. A questão (Didi-Huberman refletiu sobre isso) não é a realidade fora ou antes das imagens: mas a verdade das e nas imagens. As formas do realismo hipermoderno — que muitas vezes assume ou contorna os modos da reportagem — são portanto mediadas por duas instâncias complementares: o documento e o testemunho. (DONNARUMMA, 2012, tradução minha)¹⁶

Seria, dessa forma, uma característica da hipermodernidade, o realismo configurado seja pela presença do documento, que atestaria o fato ocorrido, seja pela presença de uma mediação subjetiva, representada pela figura de um narrador que apresenta o seu testemunho. No caso, o realismo documental, “tem finalidades práticas, morais, civis: de qualquer forma, extraliterária. Ele observa a realidade não apenas como sua própria origem, mas como seu próprio fim” (DONNARUMMA, 2011, p. 28)¹⁷. Porém, para o realismo de testemunho, segundo o autor, a fidelidade não é uma característica vista como um juízo da verdade, já que este não se compromete com a veracidade do fato e tem, como maior preocupação, a busca pela transmissão da verdade, mesmo que esta não possa ser confirmada pela

¹⁵ No original “non pretende di far vedere la cosa in sé, ma la cosa attraverso sé, come solo possibile accesso, cioè nella consapevolezza che una mediazione (quella, o un'altra) è consustanziale all'atto della rappresentazione” (DONNARUMMA, 2011, p. 45).

¹⁶ No original “Ipermoderno è dunque quel realismo che sa che la realtà è mediata dalle immagini e dalle costruzioni culturali (cioè, ci si presenta già sempre riprodotta); ma che cerca comunque di opporsi alla falsificazione integrale. La questione (ci ha riflettuto Didi-Huberman) non è la realtà fuori o prima delle immagini: ma la verità delle e nelle immagini. Le forme del realismo ipermoderno — che spesso assume o costeggia i modi del reportage — sono perciò mediate da due istanze complementari: quella documentaria, e quella testimoniale” (DONNARUMMA, 2012).

¹⁷ No original “ha dunque finalità pratiche, morali, civili: in ogni caso, extraletterarie. Essa guarda alla realtà non solo come alla propria origine, ma come al proprio fine” (DONNARUMMA, 2011, p. 28).

experiência: “Um realismo testemunhal, embora possa fazer frente às opiniões, não reivindica tanto sua fidelidade às coisas como elas aconteceram, quanto à necessidade de dizer uma verdade que exceda os limites do empiricamente ocorrido.” (DONNARUMMA, 2011, p. 29)¹⁸.

Um exemplo que pode ser apresentado a respeito do realismo documental dentro das histórias em quadrinhos, cujo gênero é o foco desta pesquisa, é a HQ *Maus* (publicada entre 1980 e 1991), em que Vladek Spiegelman, um judeu polonês sobrevivente ao campo de concentração de Auschwitz, narra a própria história de sobrevivência ao filho Art. Em sua obra *Family frames: photography, narrative, and postmemory* (1997), Marianne Hirsch faz um estudo interessante a respeito da utilização da fotografia nessa obra e como as imagens são importantes como valor de comprovação documental para os fatos narrados no quadrinho (Fig. 23).

Figura 23 – Maus Vol. II – A história de um sobrevivente (1995)



Fonte: SPIEGELMAN, Art. *Maus : A história de um sobrevivente II : e foi aí que começaram meus problemas*, p. 116.

Outro exemplo, também de realismo documental, é a *graphic novel* autobiográfica *Persépolis* (2007), em que Marjane Satrapi, autora iraniana, narra suas memórias, partindo do ano de 1980, quando tinha apenas dez anos de idade e

¹⁸ No original “Un realismo testimoniale, allora, sebbene possa farne le viste, non reclama tanto la sua fedeltà alle cose come sono andate, quanto la necessità di dire un vero che esorbita dai limiti dell’empiricamente accaduto” (DONNARUMMA, 2011, p. 29).

se viu obrigada a usar o *hijab* — o véu islâmico usado para cobrir os cabelos — na escola (Fig. 24). O formato de ensino com a qual a autora-personagem estava acostumada, oferecido por uma escola laica de formação bilíngue, em que meninos e meninas podiam estudar juntos, não existia mais, pois sua escola foi obrigada a fechar as portas por conta das novas leis do Estado. A partir daquele ano foi também vetado que as garotas estudassem na mesma sala onde estudavam outros garotos (Fig. 25). É tendo como ponto de partida esses acontecimentos que a autora apresenta as modificações que foram ocorrendo em seu País e a transição de um Irã moderno para um Irã ultra-conservador. No caso de *Persépolis* (2007), é pelo uso que a autora faz das datas que é possível confirmar a veracidade dos acontecimentos narrados (Figuras 24 e 25).

Figura 24 – Persépolis (2007)



Fonte: SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. Tradução: Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007, p. 6.

Figura 25 – Persépolis (2007)



Fonte: SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. Tradução: Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007, p. 7.

Como realismo de testemunho, a grande maioria dos trabalhos publicados de Zerocalcare, à exceção talvez de *Macerie Prime* (2017) e *Macerie Prime - Sei mesi dopo* (2018), cujas obras não têm apenas o personagem Zerocalcare como único protagonista, poderiam ser também evidenciadas como exemplos, considerando-se que o autor se apresenta como foco narrativo de suas histórias, transformando a si mesmo e suas vivências em uma novela gráfica. Porém, neste trabalho será dada atenção à *graphic novel* *Scheletri* (2020), que é a obra objeto de estudo desta dissertação. Nessa obra, Michele Rech, ao desenhar-se como o personagem Zerocalcare, coloca-se como protagonista dos acontecimentos narrados, apresentando-se como uma testemunha ocular dos fatos e nos revela uma história de quando ainda era um jovem adulto e tinha acabado de entrar na universidade (Fig. 26).

Figura 26 – Scheletri (2020)



Fonte: ZEROCALCARE. *Scheletri*, p. 8.

Na figura 26 é possível observar o personagem Zerocalcare tomando café com a mãe, denominada por ele como ‘Genitor 1’ nos quadrinhos. Por meio da legenda, descobrimos que o personagem iniciou seus estudos no curso de Letras da universidade e os diálogos nos balões nos apresenta uma comunicação aparentemente rotineira entre mãe e filho. A apresentação das seguintes frases: “*Leviamoci subito ‘sto dente*” e “*Io a diciott’anni m’ero appena iscritto a Lingue a Roma Tre [...]*” introduz o leitor a uma lembrança da vida do narrador personagem e a primeira delas, especificamente, produz a sensação de que uma confissão está para ser realizada (como um dente que deve ser arrancado logo para que deixe de causar incômodo), o que auxilia na aproximação do narrador com o seu público. No entanto, toda a narração que se desenrola a seguir deste ponto não possui nenhum compromisso com a realidade, podendo migrar entre real e ficcional a qualquer momento. A esse gênero literário dá-se o nome de autoficção, que será apresentada no item a seguir.

3.2.2 A autoficção na obra de Zerocalcare

Para falar sobre as características da autoficção que estão presentes na obra de Zerocalcare seria necessário, primeiramente, compreender melhor esse termo que mescla duas naturezas da escrita que são, a uma primeira vista, antagônicas: o

olhar de uma escrita real sobre si e o discurso fantástico/ficcional. Para apreendê-lo melhor, retornemos então ao início, à luz da primeira menção ao termo. Segundo Anna Faedrich (2016), o vocábulo ‘autoficção’¹⁹ foi criado por Serge Doubrovsky em 1977, quando o autor decidiu utilizá-lo na capa da quarta publicação de seu romance *Fils*. De acordo com Faedrich (2016), o autor francês já vinha ponderando sobre a questão da autobiografia e já se debruçava sobre as obras *L’autobiographie en France* (1971) e *Le pacte autobiographique* (1975) do também francês Philippe Lejeune. Inclusive, a palavra *autofiction* já aparecia em uma coletânea de textos do autor, a *Le Monstre* — uma compilação de textos que foram escritos de 1970 a 1977, com cerca de nove mil páginas —, que Doubrovsky disponibilizou para um trabalho de pesquisa genética do *Institut des Textes & Manuscrits Modernes* (ITEM).

Doubrovsky (2014) afirma, inclusive, que usou o termo “autoficção” em itálico e que a maior parte das resenhas que foram feitas sobre o livro apenas o colocavam entre aspas, como se o manipulassem, segundo a expressão utilizada pelo próprio autor, com “luvas de pelica”. A partir dos anos 80, porém, a palavra começou a ganhar seu espaço e a ser utilizada pelos jornais e pela crítica sem toda aquela prudência inicial. O termo se repetia também frequentemente na internet, o que para Doubrovsky significava que era adequado aos anseios do público, ainda que fosse rejeitado pelos puristas, já que “vinha preencher uma lacuna ao lado das memórias, da autobiografia e das escritas íntimas em geral” (DOUBROVSKY, 2014, p. 113). O autor, porém, não entra na discussão sobre a autoficção representar ou não um novo gênero literário, o que deu abertura para que outros escritores pudessem refletir sobre ela a partir de novas perspectivas.

Retrocedendo aos trabalhos de Lejeune, Faedrich (2016) ressalta a contribuição inovadora que o autor deu ao conceito de autoficção a partir de sua formulação do que este chamou de ‘pacto autobiográfico’:

O pacto autobiográfico é a afirmação, no texto, dessa identidade, remetendo, em última instância, ao nome do autor, escrito na capa do livro. [...] As formas do pacto autobiográfico são muito diversas, mas todas elas manifestam a intenção de honrar sua assinatura. [...] A autobiografia não é um jogo de adivinhação (LEJEUNE, 2014, p. 30 apud FAEDRICH, 2016, p. 32).

¹⁹ *Autofiction* no original.

Esse pacto, segundo afirma Faedrich (2016), constitui-se a partir do preceito de que existe um código de veracidade e de identidade entre o autor, o narrador e o personagem-protagonista de uma obra: “O leitor toma o texto como a ‘verdade do indivíduo’, marcando assim a diferença entre romance e autobiografia (ou memórias)” (FAEDRICH, 2016, p. 32-33). Dessa forma, o romance constituiria-se então por uma narrativa cujo compromisso com o real, com o verdadeiro, seria incerto, enquanto a autobiografia partiria do pressuposto que todas as informações contidas na obra são reais. É um pacto que se confirma perante a assinatura da obra, haja vista que autor e personagem-protagonista coincidem entre si. Lejeune (2014, apud FAEDRICH, 2016) ressalta que:

O que define a autobiografia para quem a lê é, antes de tudo, um contrato de identidade que é selado pelo nome próprio. E isso é verdadeiro também para quem escreve o texto. Se eu escrever a história de minha vida sem dizer meu nome, como meu leitor saberá que sou eu? É impossível que a vocação autobiográfica e a paixão do anonimato coexistam no mesmo ser (LEJEUNE, 2014, p. 39 apud FAEDRICH, 2016, p. 33).

No entanto, ao criar essa dualidade entre romance²⁰ e autobiografia, a leitura realizada por Lejeune (apud FAEDRICH, 2016) não permitia a possibilidade de existência de uma literatura em que realidade e ficção pudessem estar juntas. Foi apenas quando Doubrovsky denominou seu romance como uma *autoficção* que o gênero da autoficção começou a entrar em discussão. Afirmando que esta se apresenta como um encontro entre o ficcional e o real, é assim que o autor define pela primeira vez a autoficção:

Autobiografia? Não, esse é um privilégio reservado aos importantes desse mundo, ao fim de suas vidas, e em belo estilo. Ficção, de acontecimentos e fatos estritamente reais; se se quiser, autoficção, por ter confiado a linguagem de uma aventura à aventura da linguagem, fora da sabedoria e fora da sintaxe do romance, tradicional ou novo. Encontro, fios de palavras, aliteraões, assonâncias, dissonâncias, escrita de antes ou de depois da literatura, concreta, como se diz em música. Ou ainda: autofricção, pacientemente onanista, que espera agora compartilhar seu prazer (DOUBROVSKY, 1977, capa apud FAEDRICH, 2016, p. 35).

²⁰ Posteriormente, em uma revisão de sua obra “O pacto autobiográfico”, Lejeune (apud FAEDRICH, 2016) conclui que utilizava um vocabulário insuficiente ao considerar a palavra ‘romance’ como sinônimo de ‘ficção’, haja vista que essa contraposição poderia acarretar em julgamentos de valor indesejados.

Doubrovsky, porém, apresenta duas fases distintas. Na primeira delas, Faedrich, ao retomar Patrick Saveau, observa que a definição do autor para a autoficção é voltada para a “forma”, como uma “matéria inteiramente autobiográfica em forma de romance” (FAEDRICH, 2016, p. 36), enquanto na segunda fase temos uma perspectiva diferente de seu conceito e o foco à “forma” passa à “criação”. A autoficção seria então “uma ‘história’ que, qualquer que seja o acúmulo de referências e sua precisão, **nunca aconteceu na ‘realidade’**, e cujo único lugar real é o discurso em que ela se desenrola” (DOUBROVSKY, 1988, p. 73 apud FAEDRICH, p. 36, negrito da autora).

Em 1989, foi a vez de Vincent Colonna dar a sua contribuição aos estudos sobre a autoficção. Foi a partir de sua tese de doutorado que, orientado por Gérard Genette, trouxe uma nova visão sobre a forma como se compõe a autoficção: “Se Doubrovsky defendia que a matéria da autoficção é estritamente autobiográfica e a maneira ficcional, no sentido de dar forma e modular, Genette e Colonna subvertem o seu sentido original, defendendo que a autoficção é uma projeção do autor em situações imaginárias” (FAEDRICH, 2016, p. 40). O autor dá então a sua definição sobre a autoficção:

Todas as composições literárias onde um escritor se inscreve sob seu próprio nome (ou um derivado indubitável) em uma história que apresenta as características da ficção, seja por um conteúdo irreal, por uma conformação convencional (o romance, a comédia) ou por um contrato passado com o leitor (COLONNA, 2004, p. 70-71 apud FAEDRICH, 2016, p. 40).

Dessa forma, segundo a sua definição, é possível existir mais de um tipo de composição literária que pode ser gerada a partir da combinação da narrativa de autoficção com as características do gênero literário escolhido. Jovita Maria Gerheim Noronha, na Apresentação de sua obra *Ensaios sobre a autoficção* (2014), em que ela reuniu e traduziu ensaios de vários autores importantes dentro dos estudos sobre a autoficção, afirma que “Vincent Colonna estende a definição de Doubrovsky e dá ao termo ficção um sentido ‘amplo abrangendo tanto o ficcional (a forma literária), quanto o fictício (a invenção mesma do conteúdo)’” (NORONHA, 2014, p. 9). Faedrich (2016) afirma ainda que, para o autor, “não há uma forma de autoficção, mas várias, assim como existem diferentes mecanismos de conversão de um personagem histórico em personagem fictício” (FAEDRICH, 2016, p. 40). Colonna

(2014) define então quatro tipologias de autoficção: a autoficção fantástica, a autoficção biográfica, a autoficção especular e a autoficção intrusiva. Para cada uma delas, o autor atribuiu uma aplicação distinta:

- No caso da autoficção fantástica, a identidade do autor está transfigurada na figura do herói, porém em uma narrativa completamente ficcional e alheia à verossimilhança;
- Na autoficção biográfica, o autor ainda se apresenta como o herói da história e sua existência na narrativa é corroborada por dados reais, o que torna a narrativa mais verossímil;
- Na autoficção especular, o realismo e a verossimilhança se tornam elementos de segundo plano e o autor já não se apresenta como o centro da narrativa: é como se a imagem do autor fosse refletida pela própria obra, que preserva em si a sua presença;
- Na autoficção intrusiva, também denominada como ‘autoficção autoral’, já não ocorre mais a presença do autor-personagem, pois este agora se apresenta como aquele que narra a história, tornando-se assim um “autor-narrador”.

A última das tipologias, porém, a ‘autoficção intrusiva’, foi questionada por Doubrovsky como sendo “desviante do sentido primeiro de autoficção, pois este não admitiria o elemento fantástico, a inverossimilhança” (FAEDRICH, 2016, p. 41). Para Doubrovsky (apud FAEDRICH, 2016), o termo ‘autoficção’ remeteria sempre à presença de um escritor real, à existência de um verdadeiro autor.

No ano de 1999, Jacques Lecarme assimila a terminologia de Doubrovsky e debruça-se sobre o conceito da autoficção, entendendo-a como um novo gênero literário. É assim que o autor define esse tipo de narrativa:

Admitiremos aqui, nos apoiando no quadro das narrativas construído por Philippe Lejeune e aperfeiçoado por Serge Doubrovsky, que a autoficção é inicialmente um dispositivo muito simples: ou seja, uma narrativa cujo autor, narrador e protagonista compartilham da mesma identidade nominal e cuja definição genérica indica que se trata de um romance (LECARME, 2014, p. 67-68).

Percebe-se então que, para Lecarme (2014), a autoficção é, a partir de uma primeira análise, um gênero de fácil compreensão: um romance cujas pessoas do autor, narrador e protagonista convergem em um mesmo referencial. Philippe

Gasparini (2014), por sua vez, que também parte do ponto de vista da autoficção como um gênero literário, não encara o termo autoficção com a mesma simplicidade com a qual o encara Lejeune, pois, segundo o autor, o uso da mesma identidade nominal não impediria a afabulação e também porque, em muitos casos, o herói-narrador não é nomeado na história, ainda que, inegavelmente, muitos indicadores intra e extratextuais façam referência ao autor.

Gasparini (2014) decide então retornar ao momento em que apareceu o termo autoficção e reflete que o surgimento deste pode ter sido condicionado pelos seguintes contextos:

- uma aspiração crescente dos autores de publicar textos autobiográficos cuja qualidade artística possa ser reconhecida;
- um vazio terminológico sideral que deixava sem nome uma parte considerável da produção literária. Era impossível, conseqüentemente, identificar esses textos, comentá-los, cotejá-los, situá-los em seu contexto cultural. Em suma, era impossível compreendê-los... (GASPARINI, 2014, p. 183)

Em vista desses contextos, Gasparini (2014) conclui que o termo autoficção permitiu a emergência e a nomeação de um espaço coletivo que ainda não tinha sido caracterizado como tal até aquele momento e afirma que esse espaço não tinha seus conteúdos e seus limites bem demarcados, sendo assim necessário compreendê-los. O autor busca então, por consequência dessa necessidade de delimitação, entender o espaço autobiográfico na literatura contemporânea:

Um consenso parece se esboçar entre os pesquisadores para adotar a seguinte tripartição do espaço autobiográfico contemporâneo: autofabulação/autoficção/autobiografia (ou autonarração). Mas é pouco provável que essas distinções entrem em uso. O neologismo criado por Doubrovsky vai, provavelmente, continuar embaralhando as cartas (GASPARINI, 2014, p. 183).

Gasparini (2014) considera, portanto, que o termo autoficção causou certo desarranjo na crítica literária e tenta recuperar a tríade da autofabulação x autoficção x autobiografia na tentativa de minimizar a confusão que, segundo ele, o termo de Doubrovsky causara. Porém, tal sistematização não parece ser suficiente para esclarecer toda a confusão teórica, já que muitos textos ainda se encontravam às margens da classificação, e Gasparini (2014) propõe realizar também a distinção da ficcionalização do vivido em três categorias: a ficcionalização inconsciente, que é

causada por erros ou deformações da narrativa; a autofabulação, em que o autor é lançado no meio de situações fantasiosas e a autoficção voluntária, cuja narrativa de ficção não dispensa a verossimilhança. Segundo Gasparini (2014), a terceira categoria, da autoficção voluntária, seria a que mais se adequaria à autoficção.

Faedrich traz outro teórico à discussão sobre autoficção. Segundo a autora, Jean-Louis Jeanelle acredita “que o desdobramento da autoficção em dois grandes modelos — o de Doubrovsky e o de Colonna — contribuiu para a atual confusão teórica” (FAEDRICH, 2016, p. 44). Para Faedrich, Jeanelle é também original ao trazer uma distinção entre ambiguidade e hibridez às diferentes perspectivas teóricas sobre a autoficção. Segundo Jeanelle (apud FAEDRICH, 2016), o que Lejeune inicialmente compreendia como uma manifestação ambígua na literatura, Doubrovsky e seus sucessores começaram a entender como uma hibridação. Seria então uma diferença que se regeria pela ausência ou presença de informação que faria transitar o texto para um ou outro lado, pois a ambiguidade nada mais é do que a ausência dessa informação, enquanto a hibridação é o conhecimento sobre essa “coexistência de elementos factuais e ficcionais” (FAEDRICH, 2016, p. 44). Jeanelle afirma, porém, que introduzir esse paradoxo talvez não contribua muito à discussão sobre o gênero da autoficção, porque ao definir-se o gênero a partir dessa perspectiva, “arrisca-se anular o próprio problema” (JEANELLE, 2014, p.144 apud FAEDRICH, 2016, p.44).

A discussão acerca da autoficção é longa e muitos teóricos ainda se debruçam na tentativa de encontrar uma definição que possa abarcar todas as especificidades do gênero. Parece existir, porém, um consenso mínimo de que, para começar-se a pensar em autoficção, é condição indispensável que o autor e seu personagem coincidam em uma mesma existência dentro da narrativa e que essa misture elementos que deslocam-se entre realidade e ficção. Tendo em mente, portanto, esse ponto de partida para definir uma obra como sendo uma “obra autoficcional”, retornaremos então, nos próximos parágrafos, ao autor estudado nesta dissertação.

Zerocalcare, em suas *graphic novels*, fixa o pacto autobiográfico de Lejeune (2014) com seus leitores, pois se coloca como personagem no centro de suas narrativas, revelando ao público episódios fragmentados de sua vida: em sua

primeira publicação, *La Profezia dell'Armadillo* (2011), obra que é composta por várias mini-histórias de poucas páginas, mas que juntas unem-se em uma história de um arco mais longo e complexo, o autor conta sobre como foi receber a notícia da morte de uma velha amiga, também seu primeiro amor, e apresenta vários *flashbacks* sobre a sua adolescência enquanto narra o cotidiano da sua vida adulta, aos trinta anos de idade, na cidade de Roma. Em outra obra de sucesso, *Dimentica il mio nome* (2014), em que o personagem Zerocalcare conta sobre a morte de sua avó, este revela também fragmentos de sua infância e início da idade madura, além de narrar histórias que entrelaçam-se por três gerações de sua família, já que, além de si, o autor também fala sobre a vida da sua mãe e da sua avó. Em *Kobane Calling* (2015), apresentando-se já em sua versão adulta, o autor conta de onde veio a motivação que o levou a ir até Mehser, uma pequena cidade na fronteira entre a Turquia e a Síria, cuja localização está muito próxima à cidade de Kobane. Em suma, muitos exemplos poderiam ainda ser citados a respeito da forma como Michele Rech, por meio de seu personagem Zerocalcare, apresenta trechos de sua vida ao público, porém é interessante notar que, quanto mais se descobre sobre seu personagem, mais se amplifica a curiosidade sobre outras fases de sua vida e também sobre como ele continuou lidando com cada uma das situações apresentadas. Benvenuti (2019), ao falar a respeito de como o uso da nomenclatura *graphic novel* legitimou o *status* de autor aos criadores das histórias em quadrinhos, também fala sobre como a *graphic novel* autobiográfica revelou um efeito interessante sobre a imagem do autor:

Se o uso de *graphic novel* no lugar de história em quadrinho legitima os criadores de quadrinhos como autores, para todos os efeitos, a *graphic novel* autobiográfica, por meio de um efeito de multiplicação e redundância, legitima-os também como homens e mulheres cujas vidas são dignas de interesse. Já não é mais somente a obra que atrai a atenção, mas também o autor e as suas opiniões sobre si e o mundo. [...] Aqui se entende autobiografia em sentido muito amplo. (TOSTI apud BENVENUTI, 2019, 58, tradução minha)²¹

²¹ No original “Se l’uso di *graphic novel* al posto di fumetto legittima i creatori di fumetti come autori a tutti gli effetti, il *graphic novel* autobiografico, attraverso un effetto di moltiplicazione e di ridondanza, li legittima anche come uomini e donne le cui vite sono degne di interesse. Non è più solo l’opera ad attirare l’attenzione, ma anche l’autore e le sue opinioni su di sé e sul mondo. [...] Qui si intende autobiografia in senso molto ampio” (TOSTI apud BENVENUTI, 2019, 58).

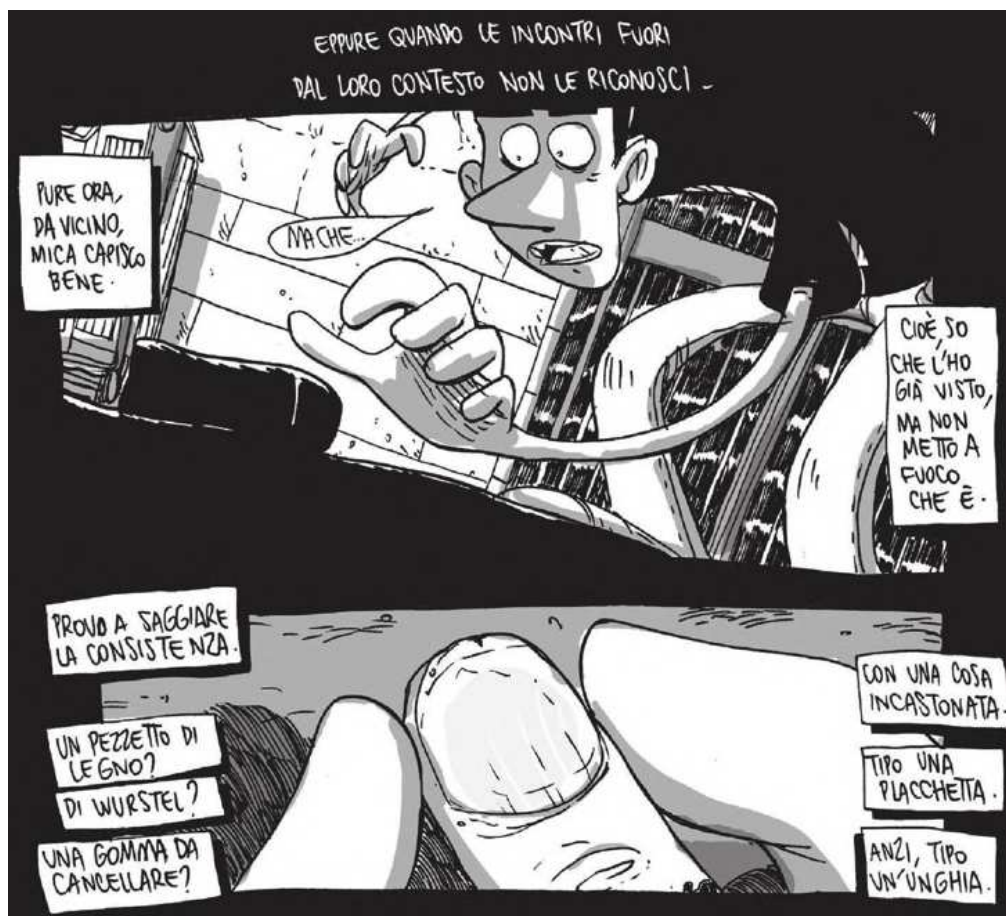
Tosti (apud BENVENUTI, 2019) fala de forma geral sobre a literatura autobiográfica — desconsiderando por exemplo as diferenças entre essa e a autoficção — e como essa atesta a pessoa do autor e sua visão de mundo como idôneos ao reconhecimento do público. Os quadrinhos de Michele Rech, mesmo se propondo como uma narração das memórias da vida do autor, não necessariamente se atestam como documentos de comprovação da realidade, podendo transitar a qualquer momento entre realidade e ficção. Tal informação é corroborada pelo próprio Zerocalcare, em uma entrevista concedida ao jornal italiano *La Repubblica*, em 09 de outubro 2020, ao mencionar a cena com a qual inicia a sua *graphic novel* *Scheletri* (2020):

Tem muito de verdade e tem muito de inventado. No sentido que a premissa é real, ou seja, aquela história do dedo, ou seja, eu realmente encontrei um dedo e a resolução do mistério daquele dedo é uma invenção, já que eu nunca soube como aquele dedo foi parar ali e a quem ele pertencia [...] (ZEROCALCARE, 2020, tradução minha)²²

Nas páginas iniciais da obra em quadrinhos em questão, que começa com um enquadramento sobre uma forma que, inicialmente, apresenta-se como indeterminada, o personagem Zerocalcare começa a fazer uma reflexão sobre uma coisa estranha com a qual ele se depara, um objeto perdido que se encontra no chão, bem em frente à entrada de sua casa. Inicialmente, o personagem não consegue reconhecer o que é, ainda que, de alguma forma, soubesse que já tinha se deparado com aquele “formato de coisa” anteriormente. Zerocalcare, então, decide se aproximar para tentar ver melhor o que poderia ser aquilo e pega a tal “coisa” com a mão. Porém, mesmo com ela em mãos, ainda não consegue entender o que era (Fig. 27). Somente após fazer várias suposições do que poderia ser, consegue chegar a uma conclusão: aquela coisa era, na realidade, um dedo que alguma pessoa tinha perdido ali (Fig. 28).

²² No original “C’è molto di vero e c’è molto di inventato nel senso c’è di vero la premessa, cioè, comunque la storia del dito, cioè, un dito io lo trovo davvero e la risoluzione del mistero di quel dito è un’invenzione nel senso che io non ho mai saputo come quel dito era finito lì né a chi apparteneva quel dito [...]” (ZEROCALCARE, 2020).

Figura 27 – O personagem Zerocalcare encontra algo estranho em sua porta



Fonte: ZEROCALCARE. *Scheletri*, p. 3.

Figura 28 – Reação do personagem Zerocalcare ao perceber que era um dedo



Fonte: ZEROCALCARE. *Scheletri*, p. 4.

Como afirmado pelo próprio Michele Rech na entrevista concedida ao *La Repubblica* em 2020, em algum momento passado de sua vida, ele realmente havia se deparado com um dedo “perdido”, o qual não tinha ideia da procedência. Não exatamente na porta de casa, como apresentado na HQ, já que na mesma entrevista concedida ao jornal, o autor afirma também que o havia encontrado sobre o limpador de para-brisa do seu automóvel²³, porém a premissa continua a mesma, ainda que o desenrolar dos fatos possa ter tomado um caminho diferente. É como um paradoxo: falar de si, exprimir fatos que são reais, mas ao mesmo tempo relacioná-los com o ficcional, porém sem deixar de transmitir uma realidade. Sobre o paradoxo de falar de si, Vasta (apud MONGELLI, 2011) afirma que

Contar sobre si por meio da escrita narrativa significa fazer uma escolha bem precisa, uma escolha que pode vir a coincidir com um pequeno desafio: modificar, por meio da encenação narrativa, as leituras da nossa vida que no tempo se solidificaram, colocando-as em discussão de maneira fértil. Isso porque a escrita não é um suporte neutro, mas intervém para modificar diretamente — reinventando-a — a percepção que temos de nós mesmos. (VASTA apud MONGELLI, 2011, p. 12, tradução minha)²⁴

Falar de um *eu* mediante uso da autoficção seria então um modo de perspectivar certos acontecimentos vividos e de redesenhá-los a partir de uma nova concepção e compreensão que se obtém desse *eu*. O personagem permite ao autor entrar em contato com tudo aquilo que possa estar presente em seu íntimo e refleti-lo na narrativa sob um novo ponto de vista. Eleonora Caruso (2018) faz uma análise interessante sobre como o personagem Zerocalcare reflete o mundo interior de seu autor. Para ele, o personagem Zerocalcare

é o alter ego de Michele Rech, protagonista de quase todos os seus quadrinhos, caixa de ressonância das suas ideias, amálgama de todas as suas referências culturais e todas as suas idiossincrasias – em poucas

²³ ZEROALCARE. 'SCHELETRI', ZEROALCARE: "Quando trovai un dito tra il tergicristallo della mia automobile". Entrevista concedida a Luca Valtorta. *La Repubblica* [s.l.], 09 out. 2020. 42 seg. Disponível em: <<https://video.repubblica.it/robinson/zerocalcare-cosa-e-vero-e-cosa-e-falso/368815/369395>>. Acesso em: agosto de 2023.

²⁴ No original “Raccontare di sé attraverso la scrittura narrativa significa fare una scelta ben precisa, una scelta che può venire a coincidere con una piccola sfida: modificare, attraverso la messinscena narrativa, le letture della nostra vita che nel tempo si sono solidificate, mettendole in discussione in maniera fertile. Questo perché la scrittura non è un supporto neutro ma interviene a modificare direttamente – reinventandola – la percezione che abbiamo di noi stessi” (VASTA apud MONGELLI, 2011, p. 12).

palavras, das coisas que ele quer que saibamos sobre ele. (CARUSO, 2018, s.p., tradução minha)²⁵

Marco Mongelli (2011), recuperando os primeiros estudos realizados por Colonna, chama de 'identidade onomástica' a relação de identificação entre a figura do autor e de seu personagem e afirma que essa é uma condição para a possibilidade da autoficção. Mongelli (2011) ainda vai além e adiciona que outra condição de possibilidade seria a presença de 'figuras coerentes', em que é possível observar uma construção coerente de coexistência entre o *eu* real e o *eu* fictício. Assim sendo, seria também característica fundamental à autoficção a hibridização entre o autor e seu personagem, de modo a não ser possível reconhecer, pelo leitor, os elementos que separariam a vida real da ficção.

Adicionando, por conseguinte, as observações de Mongelli (2011) às condições minimamente indispensáveis para se caracterizar uma obra de autoficção, seria possível dizer que, além de existir uma identidade onomástica entre autor e personagem, essa também deve proporcionar uma nova compreensão da realidade para o autor, já que, em uma obra de autoficção, o *eu* do autor/personagem está frequentemente em contato com duas realidades: uma real e outra ficcional. Assim como a realidade do autor influencia a narrativa, essa segunda, a ficcional, também influenciaria a visão de mundo do autor.

Seria possível, portanto, a partir dessas reflexões, caracterizar a obra *Scheletri* (2020), de Zerocalcare, como uma obra de autoficção devido à identidade onomástica compartilhada por Michele Rech e seu personagem Zerocalcare e à afirmação do autor a respeito dos elementos ficcionais presentes em sua obra. Tendo isso em mente, no próximo capítulo serão apresentadas mais informações a respeito de Zerocalcare e sua produção em quadrinhos.

²⁵ No original "è l'alter ego di Michele Rech, protagonista di quasi tutti i suoi fumetti, cassa di risonanza delle sue idee, coacervo di tutti i suoi riferimenti culturali e tutte le sue idiosincrasie – in poche parole, delle cose che vuole farci sapere di lui." (CARUSO, 2018, s. p.).

4 ZEROALCARE: ENTRE VIDA E OBRA

O Zerocalcare, pseudônimo pelo qual é conhecido Michele Rech (Fig. 29), quadrinista italiano nascido na cidade de Cortona, uma comuna italiana da província de Arezzo, na Toscana, em 12 de dezembro de 1983, “é um dos mais aclamados quadrinistas e ilustradores do panorama italiano” (RECH, s.d., tradução minha)²⁶. O local de nascimento que consta em sua certidão, porém, é curioso de se observar, considerando-se que Rech é reconhecido como um símbolo da romanidade no País, apesar de não ser romano de nascimento. Em uma entrevista concedida a Federico Sardo, pelo site Esquire, em 21 de novembro de 2017, o quadrinista demonstra que não se reconhece pelo seu local de nascimento, que na realidade, ocorreu apenas por obra do que ele mesmo chamou de ‘acaso’:

Sim, por acaso eu nasci lá. Meu pai trabalhava na Anas e, por um período muito breve, tipo seis meses, trabalhou em Arezzo, e foi exatamente quando minha mãe deu à luz. Porém, com dois meses eu já estava em Rebibbia. Meu pai, meu avô, todos eles viveram em Rebibbia. Arezzo ocorreu justamente naquela porra de seis meses e depois ficou grudada em mim para sempre. (ZEROALCARE, 2017, tradução minha)²⁷

Michele Rech, filho de pai italiano e mãe francesa, com poucos meses de vida mudou-se para Rebibbia, uma área urbana na cidade de Roma. Posteriormente, cursou a educação básica em uma escola francesa na Itália e chegou a se matricular em Letras em uma universidade de Roma, porém decidiu não continuar o curso. Retornou a Arezzo apenas uma vez, de acordo com outra afirmação também feita por ele na entrevista: “Com todo o respeito por Arezzo, que na verdade sequer conheço, até porque é um lugar no qual eu estive só uma vez desde então. Mas é uma verdadeira pedra no sapato” (ZEROALCARE, 2017, tradução minha).²⁸

²⁶ No original “è uno dei più acclamati fumettisti e illustratori del panorama italiano” (RECH, s.d.).

²⁷ No original “Sì, per caso sono nato lì. Mio padre lavorava all'Anas e per un periodo molto breve, tipo sei mesi, ha lavorato a Arezzo, ed è stato proprio quando mia madre ha partorito. Però io già a due mesi stavo a Rebibbia. Mio padre, mio nonno, hanno tutti abitato a Rebibbia. Arezzo è capitata proprio in quei cazzo di sei mesi lì, per cui poi mi è rimasta incollata per sempre” (ZEROALCARE, 2017).

²⁸ No original “Con tutto il rispetto per Arezzo che in realtà non conosco affatto, perché poi è un posto dove sono stato una volta da allora, tipo. Però è proprio una spina nel fianco” (ZEROALCARE, 2017).

Figura 29 – Michele Rech, o Zerocalcare



Fonte: Foto de Michele Rech, o Zerocalcare. Disponível em:
<<https://www.wetheitalians.com/storage/app/uploads/public/61e/bf2/ca1/61ebf2ca122b1886264116.jpg>>

Sobre o seu pseudônimo? ‘Zerocalcare’, quando traduzido da língua italiana para o português brasileiro, significa literalmente ‘zero calcário’. A escolha do nome artístico também parece ter sido outra circunstância ocasionada pelo “acaso” na vida do quadrinista: em uma entrevista, quando questionado por uma pessoa que estava na plateia sobre o porque tinha escolhido aquele nome especificamente para representá-lo, Zerocalcare (2014) explica que a motivação de sua escolha foi realizada de maneira completamente arbitrária.

Por uma razão muito estúpida. Não é um jogo de palavras, não tem um significado profundo. Cerca de dez anos atrás, eu precisava de um nome de usuário para participar de uma discussão em um site de contrainformação em que se brigava um bocado. Naquele momento, na tv, estava passando um comercial sobre o Zerocal, aquele do segurança que dizia: “quando o calcário tentou entrar na balada”. Coloquei esse nome e depois acabou ficando (ZEROCALCARE, 2014, tradução minha).²⁹

‘Zerocalcare’ simplesmente “pegou”, como se costuma dizer coloquialmente, e o autor decidiu mantê-lo como seu nome de quadrinista. Poucos sabem que, antes de começar a se dedicar aos quadrinhos, Rech iniciou a mostrar-se ao mundo da

²⁹ No original “Per un motivo stupidissimo. Non è un gioco di parole, non c’è un significato profondo. Mi serviva un nick per partecipare a una discussione su un sito di controinformazione dove si litigava un sacco circa dieci anni fa. In quel momento in tv c’era la pubblicità di Zerocal che era quel buttafuori: “quando il calcare voleva entrare in discoteca”. Ho messo quello e poi me lo sono tenuto” (ZEROCALCARE, 2014).

arte com alguns trabalhos que realizava desenhando capas de CD de punk rock, cujo estilo foi de grande importância em seu desenvolvimento pessoal: “eu era tímido, não gostava de futebol, não gostava de carros, não me sentia bem com aquilo que via ao meu redor. E o punk é o refúgio de todos aqueles que são um pouco desajustados nesse sentido” (ZEROCALCARE, 2017, tradução minha)³⁰. O punk era, para Zerocalcare, como os centros sociais com os quais tivera contato durante a sua adolescência aos 14 anos de idade.

A primeira tentativa de Zerocalcare de se lançar no mundo das HQs foi a partir da criação de seu blog³¹, cuja ideia sequer foi do quadrinista, mas de Makkox (pseudônimo de Marco Dambrosio), outro quadrinista italiano. Porém, foi somente em 2011 que Zerocalcare debutou nos quadrinhos, com o lançamento de *La profezia dell'armadillo* (2011), que o artista publicou também graças a Makkox. “Era um volume autoproduzido, sem grandes pretensões, no entanto daquela pequena experiência explodiu o ‘fenômeno editorial Zerocalcare’, que atualmente já alcançou a marca de um milhão de cópias vendidas (...)” (FIAMMA, 2021, tradução minha)³². A obra chegou a ser reimpressa mais cinco vezes e ainda ganhou uma versão a cores, que foi publicada pela Bao Publishing, editora que produziu os outros trabalhos de Rech. *La profezia dell'armadillo* (2011) foi um sucesso tão grande que chegou ainda a ganhar, em 2012, o prêmio *Gran Guinigi*, para produções em quadrinhos italianas, na categoria “melhor história curta”.

Durante os doze anos que se seguiram após seu primeiro trabalho, Zerocalcare publicou outras 13 *graphic novels*, dentre elas *Dimentica il mio nome* (2014) considerada uma das mais tocantes obras do autor, na qual ele narra episódios da própria vida, começando pela morte de sua avó. *Dimentica il mio nome* (2014) chegou inclusive a ficar em segundo lugar no Prêmio *Strega*, um dos maiores prêmios para obras literárias italianas, em 2015. Outra produção importante do autor é a *graphic novel Kobane Calling* (2016), que foi, inclusive, a obra pela qual adentrei o universo quadrinístico de Zerocalcare, cujo primeiro contato deu-se durante uma

³⁰ No original “ero timido, non mi piaceva il calcio, non mi piacevano le macchine, non mi trovavo bene con quello che mi stava intorno. E il punk è il rifugio di tutti quelli che sono un po' disadattati in questo senso” (ZEROCALCARE, 2017).

³¹ O blog do autor pode ser acessado a partir do seguinte link <<https://www.zerocalcare.it/>>.

³² No original “Era un volume autoprodotta, senza troppe pretese, eppure da quella piccola esperienza è esploso il “fenomeno editoriale Zerocalcare”, che ha ormai raggiunto il milione di copie vendute (...)” (FIAMMA, 2021).

disciplina sobre Literatura Italiana Contemporânea. *Kobane Calling* chegou a vender mais de 120.000 cópias e já foi traduzida para oito línguas (dentre elas o português brasileiro, traduzida por Fernando Scheibe com o nome *Kobane Calling: Ou como fui parar no meio da Guerra da Síria*). A obra também ganhou o Prêmio Micheluzzi 2017 como melhor livro³³ e uma versão para o teatro em 2019, intitulada *Kobane Calling On Stage*.

Uma das características mais marcantes das obras do quadrinista é a representação que ele faz da própria consciência no formato de um Tatu (*Armadillo*, no original). Segundo Carolina Akemi Sueto Moreira (2023) a primeira aparição do Tatu “foi em revistas, mas em 2011 passou a ser personagem constante nas tiras publicadas na página do autor” (MOREIRA, 2023, p. 14). Em uma entrevista para o *La Repubblica*, Zerocalcare (2017), afirma que a escolha para o personagem deve-se ao fato de que o tatu é um animal que tem a tendência de se fechar dentro de si. O autor afirma que é uma forma de mostrar o seu lado mais mesquinho, sua parte mais inacessível e ciumenta. Ao ser questionado ainda na mesma entrevista se o Tatu representava o seu alter-ego, o quadrinista dá a seguinte resposta:

É a voz principal. Mas têm outras também. Às vezes me deparo com hóspedes em casa. Gente que acampa na sala de visitas por uma semana. O tatu se alarma; fica ansioso; me repreende; ele diz: que caralhos você tá fazendo, por que não rege? Manda eles embora! (ZEROCALCARE, 2017, tradução minha).³⁴

O Tatu é, então, o lado mais íntimo de Zerocalcare, sua consciência principal, que está sempre alarmada diante das situações enfrentadas pelo personagem. Durante cada situação adversa, mostra seu lado mais receoso e apavorado. É uma espécie de grilo falante às avessas, pois não está ali para indicar o caminho correto e moral, mas para expor as ironias na vida de Zerocalcare e também para expor aquilo que o personagem teria mais vergonha de manifestar para o mundo.

Outra característica que distingue as obras de Zerocalcare é o uso do romanesco, ou seja, o dialeto falado na cidade de Roma. Claudio Giovanardi (apud CIOCIOLA e D'ACHILLE, p. 201)

³³ BAOPUBLISHING. Zerocalcare. Bao Publishing. Disponível em: <<https://baopublishing.it/autori/zerocalcare/>> Acesso em: outubro, 2022.

³⁴ No original “È la voce principale. Poi ce ne sono altre. A volte mi ritrovo ospiti in casa. Gente che si accampa nel salone per una settimana. L'armadillo si allarma; entra in ansia; mi rimprovera; mi dice: che cazzo fai, non reagisci? Buttali fuori!” (ZEROCALCARE, 2017).

documentou a predileção do autor por “um *continuum* língua/idioma local, baseado em um italiano coloquial médio que, frequentemente, escorrega [...] em um italiano regional baixo, contíguo ao verdadeiro dialeto e rico de traços da linguagem juvenil”³⁵ (CIOCIOLO e D’ACHILLE, 2020, p. 201).

Porém, não somente sobre as bases do dialeto e do italiano coloquial se construíram as obras de Zerocalcare. Conforme ressaltam Claudio Ciociola e Paolo D’Achille (2020), na direção contrária do uso da linguagem coloquial e dos registros considerados de uso mais baixo, também é possível encontrar na literatura de Zerocalcare termos de uso mais alto da língua, como aqueles caracterizados como pertencentes ao italiano culto ou literário ou até mesmo vocábulos raros ou arcaicos que, segundo os autores, são “introduzidos de forma consciente pela hibridização e pelo plurilinguismo”³⁶ (CIOCIOLO e D’ACHILLE, 2020, p. 201).

Emanuele Ventura (2019) faz um estudo sobre o uso do romanesco nas obras de Zerocalcare e afirma que a história pessoal do autor é importante quando se pensa sobre a mistura linguística que este faz em suas obras: “ele está inserido em uma realidade diastraticamente baixa, mas é dotado de uma educação médio-alta e domina perfeitamente os dois registros (italiano e romanesco; sem contar a posse do francês como segunda língua materna)”³⁷ (VENTURA, Emanuele, 2019, p. 220). Segundo o autor, o caráter de uso linguístico que o quadrinista faz dos dois registros é subjetivo e o uso do romanesco é pensado para a publicação de suas obras, de forma a ser reconhecido e entendível não somente pelos falantes do dialeto, mas por toda a Itália.

Zerocalcare tem, hoje, produções que vão além da literatura em quadrinhos. No ano de 2021, o autor viu a estreia da sua primeira série animada na plataforma mundial de *streaming* Netflix: *Strappare lungo i bordi*, cujo nome foi traduzido para o português brasileiro como “Entrelinhas pontilhadas”. A série, que foi escrita e desenhada pelo próprio quadrinista, é composta por seis episódios, cada um com cerca de 20 minutos de duração, mostra trechos da vida do personagem

³⁵ No original, “ha documentato la predilezione dell'autore per ‘un continuum lingua/idioma locale, fondato su un italiano colloquiale medio che scivola spesso [...] in un italiano regionale basso contiguo al dialetto vero e proprio e ricco di tratti del linguaggio giovanile” (CIOCIOLO e D’ACHILLE, p. 201).

³⁶ No original, “introdotti con gusto consapevole per la mescolazione e il plurilinguismo” (CIOCIOLO e D’ACHILLE, 2020, p. 201).

³⁷ No original, “egli è infatti inserito in una realtà diastraticamente bassa, ma è dotato di un’educazione medio-alta, ed è perfetto dominatore dei due registri (italiano e romanesco; senza contare il possesso del francese come seconda lingua madre)” (VENTURA, Emanuele, 2019, p. 220).

Zerocalcare enquanto ele, sua amiga Sarah e seu melhor amigo Secco viajam de trem até Biella, para ir ao velório de uma amiga — Alice, também o primeiro amor da vida do personagem —. Cinco dias após o seu lançamento, já estava no pódio do *top 10* da plataforma Netflix na Itália.³⁸

Posteriormente, no ano de 2023, Zerocalcare teve outra série animada lançada pela mesma plataforma de *streaming*: *Questo mondo non mi renderà cattivo*, traduzida no Brasil como “Este mundo não vai me derrubar”. A série, também essa desenhada e escrita pelo quadrinista, estreou na plataforma no dia nove de junho. Composta por seis episódios, com duração de cerca de 30 minutos cada, a série fala sobre a abertura de um centro de acolhimento para refugiados vindos da Líbia em um bairro fictício na cidade de Roma, situação essa que cria muitos conflitos entre os moradores do bairro, pois os nazistas, assim definidos pelo narrador, exigem a remoção do centro. O personagem Zerocalcare, antifascista, fala então sobre os seus dilemas morais, agora que está famoso, sobre o que significa e como se pronunciar em meio a esse cenário. Poucos dias após o seu lançamento, a série já ocupava, da semana do dia 12 ao dia 18 de junho, o primeiro lugar no *top 10* da Netflix na Itália. Inclusive, no mesmo período, a série *Strappare lungo i bordi* (2021) ocupava a quinta posição no *ranking*.³⁹

Retornando, porém, às obras em quadrinhos do autor, Zerocalcare já publicou um total de 14 *graphic novels*⁴⁰ (Fig. 30). A seguir elas estão enumeradas por ordem de lançamento:

- *La profezia dell'armadillo* (2011);
- *Un polpo alla gola* (2012);
- *Ogni maledetto lunedì su due* (2013);
- *Dodici* (2013);

³⁸ REDAZIONE. “Strappare lungo i bordi” di Zerocalcare è la cosa più vista su Netflix in Italia. *Fumettologica*, 2021. Disponível em: <<https://fumettologica.it/2021/11/strappare-bordi-netflix-classifica/>>. Acesso em: dezembro, 2023.

³⁹ BANCONI, Giulia. Netflix, nuovi criteri di valutazione per le Top 10 di serie e film. *Cinecittà news*, 2023. Disponível em: <<https://cinecittanews.it/netflix-nuovi-criteri-di-valutazione-per-le-top-10-di-serie-e-film/#:~:text=In%20Italia%2C%20dal%2012%20al,con%20Strappare%20lungo%20i%20bordi.>>>. Acesso em: dezembro, 2023.

⁴⁰ Nessa contagem não foram consideradas as re-publicações de *La profezia dell'armadillo* em 2012 (versão colorida publicada pela BAO *Publishing*) e em 2015. Também não foi considerada a publicação de *Scavare Fossati – Nutrire Coccodrilli* (2018) por essa consistir em uma coletânea com quatro histórias diferentes não conectadas entre si e conter textos com outras autorias.

- *Dimentica il mio nome* (2014);
- *L'elenco telefonico degli accolti* (2015);
- *Kobane Calling* (2016);
- *Macerie prime* (2017);
- *Macerie prime – Sei mesi dopo* (2018);
- *La scuola di pizze in faccia del professor Calcare* (2019);
- *Scheletri* (2020);
- *A babbo morto. Una storia di Natale* (2020);
- *Niente di nuovo sul fronte di Rebibbia* (2021);
- *No sleep 'till Shengal* (2022).

Nesta seção será realizada uma análise da obra *Scheletri* (2020), que foi escolhida, dentre as obras do autor, para ser estudada nesta dissertação. Anteriormente a ela, porém, outras obras de Zerocalcare serão também analisadas em virtude da correlação temática que compartilham com *Scheletri* (2020). Portanto, nesta seção serão também evidenciados os principais acontecimentos dessas obras de forma a tentar entender melhor o universo do quadrinista e compreender como as temáticas trabalhadas por Zerocalcare se entrelaçam de uma narrativa a outra. Além de *Scheletri* (2020), as obras que aqui serão esmiuçadas são as seguintes: *La profezia dell'armadillo* (2011), *Un polpo alla gola* (2012), *Dimentica il mio nome* (2014), *Macerie Prime* (2017) e *Macerie Prime - Sei mesi dopo* (2018).

As obras *Ogni maledetto lunedì su due* (2013), *Dodici* (2013), *L'elenco telefonico degli accolti* (2015), *Kobane Calling* (2016) e *La scuola di pizze in faccia del professor Calcare* (2019) não serão aqui analisadas em virtude de se considerar que as temáticas com as quais elas trabalham não tenham uma relação direta com *Scheletri* (2020). As obras lançadas posteriormente a 2020 — *A babbo morto. Una storia di Natale* (2020), *Niente di nuovo sul fronte di Rebibbia* (2021) e *No sleep 'till Shengal* (2022) — serão também desconsideradas nessa análise por entender-se que essas possam apresentar uma visão de mundo do autor que seja influenciada por outros tipos de experiências, cujo contato ele não tenha tido ainda quando escreveu *Scheletri* (2020).

Figura 30 – Capas das *Graphic novels* de Zerocalcare



Fonte: Edição da autora.

As obras selecionadas de Zerocalcare serão aqui analisadas em ordem cronológica. Portanto, como já informado anteriormente, *La profezia dell'armadillo* (2011), sua primeira obra, foi uma publicação empreendida pelo próprio autor em conjunto com Makkox e teve uma versão colorida impressa posteriormente pela BAO Publishing, editora que se tornou responsável por todas as outras publicações do autor. A obra é composta por 41 histórias mais ou menos breves e se inicia com um e-mail que o personagem Zerocalcare recebe de Camille, uma amiga de infância com a qual ele não tinha contato há muito tempo. A mensagem que recebe, porém, está vazia e, por receio que a amiga pedisse a ele algum tipo de estadia temporária, responde-lhe de maneira muito brusca para descobrir posteriormente que, na verdade, a mensagem havia sido enviada pelo pai da garota que tentava comunicá-lo sobre o seu falecimento. Zerocalcare deverá então transmitir aquela mensagem a Secco e Greta, os amigos que ele e Camille tinham em comum durante o período da infância em que estiveram juntos. Ele, porém, não consegue contactar seus amigos por conta do horário, já que provavelmente estariam dormindo e passa a noite recordando os momentos que ele e Camille passaram juntos. Zerocalcare recorda, então, da primeira vez que viu Camille, em uma festa, e a garota se aproximou para falar com ele. O garoto se surpreende com a aproximação dela e com seu modo de tratar as pessoas, mesmo não as conhecendo. A obra então começa a navegar entre pequenos contos: alguns deles narram a continuação da vida no momento presente, após Zerocalcare ter recebido

a mensagem do pai da garota, outros quebram completamente essa narrativa linear, com histórias aparentemente desconexas da trama principal e outros ainda se apresentam como recordações de sua infância e de sua adolescência junto a Camille, Secco e Greta.

Dentre esses momentos, Zerocalcare, não conseguindo falar imediatamente com os seus amigos, sente uma urgência de contar para alguém sobre a morte de Camille e decide ligar para a mãe para dar a notícia; depois, em outro conto, fala sobre suas contradições em relação à própria alimentação; sobre as suas paranoias; transmite a notícia da morte de Camille para Secco; lembra de quando um vizinho o acusava de patinar dentro de casa; recorda quando começou a fazer um curso de japonês que era perto da casa de Camille apenas para estar perto dela; lembra das vezes em que ela se aproximou por alguma razão aparentemente inocente, mas que ele se questionara se a garota tinha algum sentimento oculto com relação a ele; fala também sobre quando a amiga apresentou para ele o novo namorado; conta sobre como foi uma vez que apanhou muito na rua, entre muitas outras situações que vão se entrecruzando e quebrando o fluxo linear da história principal.

Seguindo novamente, porém, a narrativa principal da trama, alguns acontecimentos são ainda importantes de serem retratados aqui para que se possa compreender o final da obra, cujo desfecho temos contato logo nas primeiras páginas do quadrinho: Zerocalcare e Secco finalmente contam para Greta sobre a morte de Camille e percebem que a amiga tinha mudado muito após aqueles anos e já não conseguiam mais reconhecê-la. Zerocalcare recorda quando Camille retorna para a cidade natal dela, Tolosa, e quando, anos depois, retorna novamente a Roma e fica por um tempo na casa dele. Camille estava muito magra naquela época e já dizia que sentia algo errado, que sentia falta dos amigos e também da leveza de quando eles eram crianças. O quadrinho se encerra com uma emocionante imagem do grupo: todos os quatro amigos juntos, ainda crianças, deitados na grama enquanto falavam sobre os sonhos para o futuro.

La profezia dell'Armadillo (2011) é um livro que trata sobre o tema da morte e trabalha também com várias questões psicológicas com as quais muitas vezes as pessoas não sabem lidar muito bem, como o sentimento de inadequação e o luto, ou sobre o questionamento de quando seria o momento ideal para falar sobre seus

sentimentos com a pessoa amada, ou sobre a necessidade de se falar com alguém sobre algo que nos esteja afligindo muito, ou ainda sobre como reagir em determinadas situações. O personagem de Zerocalcare, por exemplo, ao ter que enfrentar alguma situação que lhe é desagradável, sobre a qual não sabe exatamente o tipo de reação que deveria ter, solta sempre um riso nervoso, o qual não consegue controlar (Fig. 31).

Figura 31 – Riso nervoso de Zerocalcare em uma situação de crise



Fonte: ZEROCALCARE. *La profezia dell'Armadillo* (2011), s.p.

Veronika Urbanová (2018), ao fazer uma análise da obra, afirma que *La profezia dell'armadillo* (2011) fala também sobre

[...] a incapacidade de Zerocalcare e Secco de lidar completamente com o próprio luto e enfrentar de maneira eficaz uma situação tão trágica, considerando-se que nesse caso não existe um 'culpado'. O que difere da experiência que tiveram até aquele momento nos centros sociais, visto que sempre tinha uma parte responsável contra a qual era possível direcionar a própria raiva, alcançando assim a paz interior após a morte de um amigo (URBANOVA, 2018, p. 14, tradução minha).⁴¹

Zerocalcare e seu amigo Secco cresceram tendo contato com centros sociais, lugares esses em que tiveram contato com várias situações adversas. Essa experiência, portanto, que tiveram durante a juventude, fez surgir nos dois um *modus operandi* ao lidar com a situação do luto, já que todas as vezes em que

⁴¹ No original "Il libro racconta anche dell'incapacità di Zerocalcare e Secco di afferrare pienamente il proprio lutto e di affrontare in modo efficace una vicenda talmente tragica visto che in questo caso non esiste un "colpevole". Il che differisce dalla loro esperienza che avevano fatto fino a quel tempo nei centri sociali poiché c'era sempre una parte responsabile contro la quale era possibile dirigere la propria rabbia raggiungendo così la pace interiore dopo la morte di un amico" (URBANOVA, 2018, p. 14).

precisaram lidar com a morte anteriormente, eles sempre puderam encontrar alguém ou algo em quem colocar a culpa, em quem depositar a raiva e assim extravasar seus sentimentos. No caso de Camille, no entanto, eles não poderiam seguir aquela mesma linha de ação, já que não havia um culpado, não ocorrera nenhum crime, não tinha nenhum tipo de vício envolvido, etc., o que fez com que se tornasse difícil para eles entender os próprios sentimentos com relação àquela perda e assim vivenciar o luto.

A segunda obra a ser aqui resumida, e que apresenta um conteúdo semelhante às temáticas abordadas em *Scheletri* (2020) é *Un polpo alla gola* (2012). Dessa vez, foi a própria editora, a BAO Publishing, após visualizar o grande sucesso obtido com *La profezia dell'Armadillo*, a procurar Zerocalcare para negociar uma nova publicação. De acordo com Urbanová (2018), Zerocalcare inicialmente pensou em tentar desenhar um quadrinho sobre detetives, porém a ideia não saiu conforme ele imaginava, resultando assim em uma *graphic novel* com os elementos de um romance policial mesclados àqueles autobiográficos que falam sobre sentimentos de culpa:

Tendo uma certa liberdade no sentido de ter algum período de tempo para trabalhar na publicação e de receber um adiantamento, o autor decidiu escrever um romance policial, haja vista que se tratava de uma coisa que ele sempre tivera vontade de fazer. Uma vez que naquele período estava lendo *O jardineiro noturno*, de George Pelecanos, a ideia era fazer algo parecido, mas pouco depois percebeu que não era capaz e que aquilo que conseguia fazer mais naturalmente era uma história sobre os sentimentos de culpa, já que ele mesmo sentia remorso por ter machucado um coleguinha durante a sua infância. (URBANOVÁ, 2018, p. 16, tradução minha).⁴²

É exatamente essa sensação de culpa que move o personagem Zerocalcare na história de *Un polpo alla gola* (2012), cujo título da *graphic novel* significa, literalmente, “um polvo na garganta”, como se o octópode, com seus tentáculos, se envolvesse ao redor do pescoço do personagem e provocasse uma sensação de aperto da qual ele não consegue se liberar. A representação gráfica dessa sensação

⁴² No original “Avendo una certa libertà nel senso di avere qualche periodo di tempo per lavorarci e di ottenere un anticipo, l'autore ha deciso di scrivere un giallo poiché si trattava di una cosa che aveva avuto sempre voglia di fare. Siccome in quel periodo leggeva *Il giardiniere notturno* di George Pelecanos, l'idea era quella di fare una cosa simile, però poco dopo ha scoperto di non esserne capace e che quello che gli veniva più naturalmente era un racconto sui sensi di colpa, avendo lui stesso un rimorso per aver ferito, nel periodo della propria infanzia, un suo compagno di classe” (URBANOVÁ, 2018, p. 16).

é ilustrada exatamente assim por Zerocalcare, como um polvo que se agarra na garganta do personagem e ali permanece, sem se mover (Fig. 32).

Figura 32 – Literalmente, um polvo na garganta



Fonte: ZERO CALCARE. *Un polpo alla gola* (2012), p. 41.

A trama de *Un polpo alla gola* (2012) começa com o personagem Zerocalcare na infância, mais precisamente à idade de sete anos, quando, na escola primária, é desafiado pelo seu melhor amigo Secco a entrar no bosque ao lado da escola sem usar nenhum calçado. Sarah aceita ser a juíza do desafio, à condição de que Secco conseguisse para ela a chave do diário secreto de Giulia Cometti, a garota que lhe fazia bullying por conta de seu aparelho dentário. O final dessa aventura, porém, tem um desfecho com o qual eles não poderiam ter imaginado, pois em uma área do bosque se deparam com um crânio parcialmente enterrado no chão.

A imaginação das crianças, mesmo que até aquele momento não se pudesse afirmar se o crânio pertencera a um humano ou a um animal, fez com que os garotos acreditassem fielmente que fosse uma ossada humana e que tinha um lobo rondando o bosque. Alvorçado com esse pensamento, a personagem criança Zerocalcare começa a contar para todos sobre o lobo. O único problema é que a professora, Madame Arbizzati, uma senhora rígida, conhecida por tomar das crianças os brinquedos quando estas não estavam prestando atenção nela e depois não devolver mais, também escutou o garoto contando a história e quis saber se ele tinha entrado no bosque. Ao que Zerocalcare, amedrontado com a reação que

poderia ter a professora, responde que não e, pensando que, por ser uma garota, ela não receberia nenhuma punição, coloca a culpa em Sarah, dizendo que ela tinha contado para ele aquela história do lobo. Madame Arbizzati, no entanto, levará Sarah diretamente para a sala do diretor e ela sofrerá as consequências daquela denúncia, pois ninguém acreditará nela e a garota terá seus pais convocados para uma conversa. É nesse momento que Zerocalcare começa a sentir como se algo lhe apertasse a garganta e aquele sentimento tenderá somente a aumentar, pois Sarah acredita que quem a denunciou foi Giulia Cometti e, no dia seguinte, tendo em sua posse a chave do diário da garota, espalha algumas das páginas dele pela escola. Consequentemente, Giulia Cometti começa a sofrer bullying da turma e esse bullying a acompanhará até a idade adulta, assim como o sentimento de culpa que carregará Zerocalcare. Aquele polvo na garganta aparecerá sempre que o personagem precisar encarar Sarah novamente (Fig. 33).

Figura 33 – O polvo na garganta continuava lá



Fonte: ZEROALCARE. *Un polpo alla gola* (2012), p. 115.

Urbanová (2018) faz também uma análise sobre *Un polpo alla gola* (2012) e considera que a *graphic novel* apresenta um grande nível de universalidade, pois permite a quase qualquer leitor se identificar com as circunstâncias vividas pelos personagens:

Embora se trate de uma história pessoal com lugares, pessoas e eventos específicos, *Un polpo alla gola* incorpora um alto nível de universalidade, o que é sintetizado bem na citação reportada na contracapa, que diz:

“Lembre-se: ninguém se cura da própria infância”. Porque não é somente a Voltaire, a escola de Zerocalcare, é a escola primária: não é Corrado, é a criança que faz bullying, não é Madame Arbizzati, é a professora mandona; não são apenas Secco e Sarah, é um grupo de amigos: quase todo leitor pode encontrar no livro um elemento parecido com aquilo que viveu pessoalmente, o que permite a Zerocalcare de evocar nos leitores um alto grau de identificação por meio de uma série de lembranças nostálgicas. (URBANOVÁ, 2018, p. 17).⁴³

Em suma, é um conjunto de elementos que representam uma espécie de “infância universal”, que pode ser sentida pelos leitores de *Un polpo alla gola* (2012), seja pelos sentimentos positivos relacionados às aventuras e amizades da época, seja pela vivência de situações negativas, como professores que deixaram sentimentos desagradáveis com relação à escola ou colegas que faziam bullying ou ainda pelo remorso sobre coisas ditas e não ditas. É um conjunto de circunstâncias e acontecimentos que, como diz o quadrinho, “ninguém conseguirá se curar”.

Retornando, porém, ao final da história, muitos anos se passaram até que Zerocalcare tivesse coragem de contar para Sarah o seu segredo. Somente quando ele e seus amigos estavam já na faixa dos 30 anos de idade, após se reencontrarem no velório da ex-professora, Madame Arbizzati, é que ele decide se abrir com Sarah e contar para ela que tinha sido ele a denunciá-la para a professora (Fig. 34).

Figura 34 – O personagem Zerocalcare revela seu segredo a Sarah



Fonte: ZERO-CALCARE. *Un polpo alla gola* (2012), p. 175.

⁴³ No original “Nonostante si tratti di un racconto personale con luoghi, persone ed eventi specifici, *Un polpo alla gola* incorpora un alto livello di universalità, il che viene riassunto bene nella citazione riportata sulla quarta di copertina che dice «Ricorda: nessuno guarisce dalla propria infanzia.» Poiché non è solo il Voltaire, la scuola di Zerocalcare, è un’elementare; non è Corrado, è un bullo; non è Madame Arbizzati, è una maestra dispotica; non sono solo Secco e Sarah, è un gruppo di amici: quasi ogni lettore può trovare nel libro un elemento simile a quello che ha vissuto personalmente permettendo così a Zerocalcare di evocare nei lettori un alto grado di immedesimazione attraverso una serie di amarcord” (URBANOVÁ, 2018, p. 17).

É com a seguinte frase que ele finalmente se libera e mostra o tamanho do peso que estava carregando: “Faz vinte anos que convivo com esse passageiro obscuro, eu não aguento mais” (ZEROCALCARE, 2012, p. 175, tradução minha). Ao escolher o termo “passageiro”, Zerocalcare provavelmente está se referindo ao “polvo do remorso”: um passageiro indesejado que se agarrava em seu pescoço todas às vezes que estava na presença de Sarah. Na figura 35, é possível visualizar o momento em que o personagem finalmente consegue se livrar daqueles tentáculos que tanto o sufocaram durante aqueles mais de vinte anos.

Figura 35 – Quando os tentáculos se soltam da garganta



Fonte: ZEROCALCARE. *Un polpo alla gola* (2012), p. 176.

Dimentica il mio nome (2014), apesar de não ter uma temática fortemente relacionada com *Scheletri* (2020), uma vez que a trama segue um caminho mais ligado à história da família do autor/personagem, tem como ponto de partida uma temática semelhante àquela tratada em *La profezia dell'armadillo* (2011), considerando-se que o início fala sobre a morte da avó do personagem Zerocalcare e como foi a reação dele em frente àquela situação. Assim como na obra de 2011, o personagem Zerocalcare demonstra não saber lidar com situações para ele delicadas. Quando recebe de sua mãe a notícia que deveria dar um último adeus à avó, antes que fosse tarde demais, ele se questiona qual seria a forma correta de se despedir de alguém pela última vez. “Não tem nada de natural” (ZEROCALCARE, 2014, p. 7, tradução minha), é o que conclui o personagem (Fig. 36).

Figura 36 – “Como dar um último adeus a alguém que está morrendo?”



Fonte: ZEROCALCARE. *Dimentica il mio nome* (2014), p. 7.

Entrando no quarto de hospital onde a sua avó estava internada, Zerocalcare tem dificuldade até mesmo de encarar a avó (Fig. 37): “Não sei nem mesmo para onde olhar” (ZEROCALCARE, 2014, p. 7, tradução minha). Segundo o personagem, porém, não é que aquela visão lhe causasse impressão, o problema era que, em seu entendimento, uma pessoa que está prestes a morrer tem medo e não gostaria de ver aquele mesmo sentimento espelhado no rosto de alguém.

Figura 37 – “Não sei nem mesmo para onde olhar”



Fonte: ZEROCALCARE. *Dimentica il mio nome* (2014), p. 7.

As últimas *graphic novels* a serem aqui relacionadas a Scheletri (2020) são *Macerie Prime* (2017) e *Macerie Prime - Sei mesi dopo* (2018). Tais obras serão apresentadas em conjunto por se tratarem, na verdade, de uma só história dividida em dois volumes. *Macerie Prime* (2017) começa com duas narrações paralelas: na primeira, um homem conversa com uma criança em um local que parece pertencer a um mundo pós-apocalíptico; na segunda, Zerocalcare deve enfrentar uma viagem de cinco horas para ir ao casamento de Javali (Cinghiale, no original), porém, durante todo o trajeto ele é atormentado por inúmeras mensagens que recebe com solicitações para comparecer em eventos e também para desenhar quadrinhos em

prol de alguma causa. Alguns eventos, porém, lhe trazem certa perturbação, pois o associariam a imagens que ele não gostaria de representar, como, por exemplo, no caso de eventos políticos. Um tribunal moral começa então a se formar na cabeça do personagem para decidir se ele deveria ou não aceitar estar presente em alguns desses eventos (Fig. 38). Além dessas questões com relação ao trabalho, Zerocalcare se reluta a aceitar a mudança que aquele casamento causará em seu grupo social, para ele é difícil aceitar que seu amigo Javali esteja seguindo caminhos diferentes daquele com o qual se habituara.

Figura 38 – O tribunal da consciência de Zerocalcare



Fonte: ZERO-CALCARE. *Macerie Prime* (2017), p. 7.

Após finalmente concluir o trajeto de cinco horas de viagem e chegar até o local onde ocorreria o casamento, os amigos se encontram novamente e aproveitam a ocasião para propor a Zerocalcare de participarem, em conjunto, de um edital para um concurso. Seria um concurso que poderia ajudar a todos financeiramente, o que faz com que eles insistam muito com a participação dele, pois o seu nome de quadrinista famoso, segundo eles, seria de grande ajuda. Inicialmente, Zerocalcare até tenta recusar, mas no final, por receio de dizer 'não' aos amigos, e isso afetar o seu grupo social, ele acaba aceitando. Contudo, devido à sua rotina de trabalhos que é muito árdua, ele não consegue acompanhar o grupo e desiste de participar do concurso, porém sua saída é muito brusca, o que causa certa indisposição. Enquanto tudo isso acontece, mudanças estão ocorrendo também na história

paralela e monstros começam a surgir e se apoderar de sentimentos negativos que estão afetando aquele mundo.

Seis meses é o tempo que levará para sair o resultado do concurso, mesmo tempo que os amigos ficam afastados e é também o ponto de partida com o qual se inicia *Macerie Prime - Sei mesi dopo* (2018). No primeiro livro, os personagens descobrem que o motivo do casamento do Javali era, na verdade, por conta da gravidez de sua namorada. Seis meses depois, após o nascimento da criança, Zerocalcare e seu grupo de amigos se encontram novamente para conhecer a bebezinha. Javali expõe seus receios com relação à paternidade secretamente a Zerocalcare, pois teme não saber como cuidar da filha e da esposa caso não ganhem o concurso, cujo resultado sairia no dia seguinte. Todo o grupo de amigos, na verdade, enfrenta situações que os atormentam de alguma forma: Zerocalcare e as cobranças excessivas que tem do trabalho, juntamente com o seu receio de se posicionar por medo do julgamento das outras pessoas; Deprecabile e os seus questionamentos sobre estar estagnado na vida e não conseguir seguir em frente; Katja que não consegue ter filhos e precisa fazer um tratamento muito caro caso queira engravidar antes que seja tarde demais; Sarah, que se sente injustiçada pela vida, inconformada com seu trabalho em uma fábrica de garfos, rodeada por pessoas machistas e homofóbicas, e a inveja que sente de Secco por ele ter conseguido o trabalho de professor que ela sempre desejou e que acha que o amigo não merece ter; e o próprio Secco que, por estar aguardando o resultado de um processo judicial, tem receio de perder o trabalho. Além disso tudo, os amigos descobrem que Giulia Cometti, que também havia se juntado ao grupo para participar do concurso, e que estava desaparecida já há alguns meses, tentara suicídio.

O que o grupo de amigos enfrenta são os problemas de uma geração falida que cresceu cheia de sonhos e agora se depara com uma grande crise. Segundo Riccardo Capoferro (2020), *Macerie Prime* (2017) e *Macerie Prime - Sei mesi dopo* (2018) “ilustra[m] um processo de desagregação social repetidamente colocado em discussão pelo discurso público e pela narrativa sobre a ‘precariedade do trabalho’ saída na Itália nos últimos anos” (CAPOFERRO, 2020, p. 163)⁴⁴. A história paralela,

⁴⁴ No original, “illustra un processo di disgregazione sociale ripetutamente messo a tema dal discorso pubblico e dalla narrativa sul “preariato” uscita in Italia negli ultimi anni” (CAPOFERRO, 2020, p.163).

inclusive, com seu mundo pós-apocalíptico, representa justamente os destroços que ficaram da juventude cheia de sonhos que não conseguiu alcançar seus anseios e encontram dificuldade em achar um lugar no mercado de trabalho.

Silvia Vari (2021) fala sobre como, na Itália, após a crise econômica de 2008, estabeleceu-se uma incerteza psicológica oriunda da dificuldade dos jovens conseguirem visualizar, para o próprio futuro, uma projeção positiva com relação a uma possível colocação profissional. Lorenzo Zamponi (2019, p. 1443 apud Vari, 2021, p.13) afirma ainda que os efeitos dessa crise foram tão prejudiciais a ponto de criar o que ele chama de uma “geração precária”, cujas expectativas pessoais e profissionais foram minadas dos jovens. De acordo com Vari (2021), esse fenômeno da precarização é evidente em *Macerie Prime* e pode ser visto a partir dos comportamentos individualistas que, em alguns momentos, chegam a ser até mesmo rancorosos, sempre voltados para a proteção da estabilidade pessoal, econômica e emocional.

Macerie Prime - Sei mesi dopo (2018) é uma história densa com relação à intensidade das diferentes adversidades que os personagens enfrentam, sejam essas relacionadas ao contexto social, cultural e/ou periférico que eles vivenciam. Secco, por exemplo, um garoto que cresceu sabendo que as pessoas ao seu redor não tinham nenhuma expectativa quanto a ele e que, até aquele momento, nunca tinha sonhado em alcançar nada em sua vida, agora como um professor da escola primária sentia que tinha finalmente alcançado um contexto que queria manter para si, porém, com a iminência de ser julgado culpado em um processo e talvez ser preso, enfrenta o terror que é a possibilidade de ficar sem aquele trabalho (Fig. 39).

Figura 39 – Secco aguarda a possibilidade de condenação



Fonte: ZERO CALCARE. *Macerie Prime - Sei mesi dopo* (2018), p. 155.

Outra questão com a qual Zerocalcare trabalha em *Macerie Prime* (2017) e *Macerie Prime - Sei mesi dopo* (2018), é a homofobia presente na sociedade e que é vivenciada por Sarah, a amiga de Zerocalcare que já havia se assumido lésbica em *Un polpo alla gola* (2012). Sarah, como já falado anteriormente, trabalha em uma fábrica que produz garfos e constantemente deve aguentar calada as piadas que escuta de seus colegas de trabalho. Na figura 40, por exemplo, é possível ver dois homens conversando: um deles faz piada sobre o próprio filho, dizendo que se ele assistia “A Pequena Sereia”, isso significaria que ele era “boiola” e que portanto precisaria de curas médicas porque já tinha 6 anos, o outro fala diretamente com Sarah, perguntando-a se não tinha filhos ainda e se era uma “solteirona” (*zitella*, no original). Tal conversa demonstra que Sarah não pode se abrir em seu ambiente de trabalho, considerando-se que os dois homens parecem desconhecer sua orientação sexual: ela trabalha em um ambiente em que é obrigada a se silenciar, pois as pessoas à sua volta apresentam uma visão retrógrada e homofóbica. A cena faz referência também à terapia de reorientação sexual, que ficou popularmente conhecida no Brasil como “cura gay”, uma série de práticas voltadas para a conversão do indivíduo homossexual a partir de uma visão fundamentalista heteronormativa.

Figura 40 – Homofobia no trabalho de Sarah



Fonte: ZERO-CALCARE. *Macerie Prime - Sei mesi dopo* (2018), p. 155.

5 POÉTICA E UMA PROPOSTA DE TRADUÇÃO

Neste capítulo será apresentado o conceito de poética utilizado como referencial para o desenvolvimento desta dissertação e serão também apresentadas as temáticas que foram evidenciadas como pertencentes à obra *Scheletri* (2020), do quadrinista italiano Zerocalcare. Juntamente às temáticas, serão também apresentados alguns quadros da *graphic novel* que foram traduzidos de forma a exemplificar como a subdivisão da obra por temáticas pode ajudar a entender melhor o autor e sua obra e também pode auxiliar no trabalho de tradução.

A obra dentro dos Estudos da Tradução que, nesta pesquisa, foi utilizada como base teórica, é *La Traduzione Totale* (TOROP, 2010), que norteia o conceito de poética da tradução aqui analisado. Antes, porém, de entrarmos no conceito utilizado por Torop (2010), vejamos duas das definições da palavra “poética” segundo o Dicionário on-line da Enciclopédia Italiana Treccani:

[...] 2. Conceção, implícita ou elaborada em uma reflexão mais ou menos orgânica, que da poesia e da literatura é ou foi própria de uma certa área cultural, de um grupo de autores, de uma tendência, de um gosto, de um programa, de um único autor: *nas poesias do Porta se encontra, implícita, uma verdadeira p. nova; a p. do iluminismo, a p. barroca, parnasiana, decadentista, naturalista, dos poetas metafísicos; a p. de Manzoni, de Pascoli.* 3. extens. Norma explícita ou implícita na qual está baseada qualquer produção que possa ser considerada “artística”, verbal ou não verbal: *a p. da arquitetura renascentista, a p. do maneirismo, do impressionismo, dos macchiaioli, a p. de Beethoven; a p. do cinema surrealista.* (POETICA, s.d., tradução minha)⁴⁵

Ambas as definições são interessantes para o conceito de poética adotado nesta pesquisa, pois entendem-na como um conjunto de concepções ou normas, sejam elas pertencentes a um grupo, a uma tendência, ou mesmo a um único autor, e que podem ser tanto explícitas quanto implícitas a uma produção artística. Deste modo, a poética pode ser entendida como a totalidade dos elementos característicos a um meio ou uma obra. Em *La Traduzione Totale*, Torop (2010) também reflete sobre a questão da poética, atentando-se para a importância de se compreendê-la a

⁴⁵ No original “2. Concezione, implicita oppure elaborata in una riflessione più o meno organica, che della poesia e della letteratura è o è stata propria di una certa area culturale, di un gruppo di autori, di una tendenza, di un gusto, di un programma, di un singolo autore: *nelle poesie del Porta vi è, implicita, una vera e propria p. nuova; la p. dell’illuminismo, la p. barocca, parnassiana, decadente, naturalistica, dei poeti metafisici; la p. del Manzoni, del Pascoli.* 3. estens. Norma esplicita o implicita su cui è fondata qualsiasi produzione che possa essere considerata «artistica», verbale o non verbale: *la p. dell’architettura rinascimentale; la p. del manierismo, dell’impressionismo, dei macchiaioli; la p. di Beethoven; la p. del cinema surrealista.*” (POETICA, s.d.).

partir do viés da tradução. Em sua obra, o autor propõe uma teoria que busca descrever cientificamente o processo tradutório experienciado pelo tradutor que, em posse de um prototexto (texto original) emprega diferentes técnicas para alcançar um significado desejado no metatexto (texto traduzido) e ao refletir sobre a questão da traduzibilidade, relembra que

qualquer tradução de qualquer obra é, de um modo ou de outro, uma sua interpretação, uma interpretação amiúde necessariamente racional. Para realizar a traduzibilidade na atividade tradutória, é inevitável explicitar aquilo que é implícito, desambiguar, ou seja, formular ou conceber de modo mais ou menos unívoco as peculiaridades do texto que, no processo criativo do escritor, estavam inconscientes ou, no mínimo, não-conscientes.

No caso de muitos escritores, seja pelo tradutor e seja pelo estudioso, a inter-relação de seus textos com a literatura nacional ou mundial é um problema específico. A presença de citações, alusões e palavras de terceiros obriga a pensar continuamente na correlação próprio/do outro na estrutura dos textos. Porém, o problema não está tanto na individuação das fontes da palavra do outro, quanto na compreensão da estratégia autoral, do conjunto do uso da palavra do outro que está na base da poética do escritor. (TOROP, 2010, tradução minha)⁴⁶

Assim, todo trabalho de tradução envolve um exercício de interpretação da obra que está sendo traduzida e o tradutor deve ser consciente de sua realização. Traduzir é tornar visível, em um texto, aquilo que a princípio se apresenta como latente, buscando a interpretação e o entendimento do material textual em sua totalidade. Neste processo, porém, Torop (2010) evidencia a grande dificuldade enfrentada pelo tradutor, que não é exatamente a de encontrar os referenciais externos de uma obra, mas entender qual foi a estratégia engendrada pelo autor ao utilizá-los e é essa estratégia que está na base da poética da tradução, ou seja, conceber como todos os elementos internos/externos de um texto se inter-relacionam de forma a compreender a singularidade de um texto autoral.

Torop (2010) acrescenta que o texto escrito também se comunica com o leitor por outras formas que não somente pelo uso da língua. "O tradutor também tem a

⁴⁶ No original "qualsiasi traduzione di qualsiasi opera è in una misura o nell'altra una sua interpretazione, un'interpretazione spesso necessariamente razionale. Per realizzare la traducibilità nell'attività traduttiva, è inevitabile esplicitare ciò che è implicito, disambiguare, ossia formulare o concepire in modo più o meno univoco le peculiarità del testo che, nel processo creativo dello scrittore, erano inconsce o quantomeno aconscie.

Nel caso di molti scrittori, sia per il traduttore sia per lo studioso l'interrelazione dei loro testi con la letteratura nazionale o mondiale è un problema specifico. La presenza di citazioni, allusioni e di altre parole altrui costringe a pensare continuamente alla correlazione proprio/altrui nella struttura dei testi. Il problema non sta però tanto nell'individuazione delle fonti di questa parola altrui, quanto nella comprensione della strategia autorale, del complesso dell'uso della parola altrui che sta alla base della poetica dello scrittore" (TOROP, 2010).

possibilidade e, em certos casos, até a necessidade de subdividir o texto em partes para compreender a plurilinguisticidade semiótica do texto como coexistência — em detrimento à mistura — das linguagens." (TOROP, 2010, p. 15-16, tradução minha)⁴⁷. Segundo o autor, partindo de um ponto de vista semiótico, traduzir um texto significaria sempre traduzir uma variação de linguagens e o grande problema estaria na ação de manter a coesão no metatexto sem misturar essas mesmas linguagens. A subdivisão do texto em várias partes, como afirmou Torop (2010), muitas vezes é necessária, dependendo da complexidade da obra com a qual se trabalha, pois existe a necessidade de se compreender como as linguagens se misturam a fim de transmitir uma mensagem desejada.

De acordo ainda com Torop (2010), o tradutor não pode tirar proveito do sincretismo do autor e é compelido a concretizar os elementos não concretos, explicitar aqueles que estão implícitos e conceber as linguagens do texto separadamente para, depois, reuni-las novamente na tradução. Em vista disso, o tradutor deve também estudar e conhecer a estrutura do mundo do texto e as inter-relações que ocorrem no que Torop (2010) denomina “níveis cronotópicos”, correlacionando o cronotopo topográfico (relativo ao tempo e ao espaço do enredo), o cronotopo psicológico (relativo aos personagens) e o cronotopo metafísico (que remete à mente criativa do autor), pois, é a partir da simultaneidade e ao mesmo tempo da distinguibilidade deles que se constitui um pilar indispensável para entender a poética do autor.

Como já apresentado nos capítulos anteriores, o gênero da história em quadrinhos possui uma singularidade com relação a outros gêneros literários, que é a relação de interdependência entre duas linguagens: o texto e a imagem. Além disso, quando falamos especificamente de *graphic novels*, trabalhamos com uma tipologia de quadrinhos cujo desenvolvimento da narrativa é geralmente mais complexo do que os das demais tipologias. Portanto, para se começar a compreender a poética de um autor de *graphic novels* é necessário: conhecer o sistema de regras do meio com o qual o autor trabalha, ou seja, a linguagem dos quadrinhos; compreender o tempo e o espaço que são representados na obra do

⁴⁷ No original “Anche il traduttore ha la possibilità, e in certi casi anzi la necessità, di suddividere il testo in parti per comprendere la plurilinguisticità semiotica del testo come coesistenza — anziché come mescolanza — di linguaggi.” (TOROP, 2020, p. 15-16).

artista que, no caso de autobiografias ou autoficções, por exemplo, podem corresponder ao mesmo tempo e espaço do autor; conhecer a estrutura psicológica dos personagens, como seu medos, desejos e frustrações; além de entender quais foram as técnicas engendradas pelo autor para trabalhar com o tema ou temáticas escolhidas, como a forma com a qual trabalhou a relação entre texto e imagem considerando-se a história narrada, o ritmo escolhido para o desenrolar da narrativa, o modo escolhido para abordar situações específicas da trama, as manifestações linguísticas empregadas a depender da sociologia de fundo dos personagens, etc. Em suma, entrar em contato com tudo aquilo que está manifesto no texto e na imagem, porém não abstendo-se ao campo do visível, mas atravessando intencionalmente as entrelinhas do texto e da imagem à procura de um universo de significados.

5.1 Uma análise da poética de *Scheletri* (2020)

Scheletri (2020), como já mencionado no item 3.2 desta dissertação, inicia-se com o personagem Zerocalcare abrindo a porta de sua casa e deparando-se com um objeto estranho que alguém tinha deixado cair ali. O início dessa narrativa parece evocar de imediato o conceito do *inquietante* (*unheimlich*, no original) de Sigmund Freud (2010), traduzido como um sentimento de angústia e/ou estranhamento com relação a algo — seja esse algo uma pessoa, um objeto, ou até mesmo uma situação — que nos parece estranhamente familiar. Ernst Anton Jentsch (apud FREUD, 2010) fala sobre o uso do *inquietante* como um recurso para se contar histórias:

Um dos mais seguros artifícios para criar efeitos inquietantes ao contar uma história consiste em deixar o leitor na incerteza de que determinada figura seja uma pessoa ou um autômato, e isso de modo que tal incerteza não ocupe o centro da sua atenção, para que ele não seja induzido a investigar a questão e esclarecê-la, pois assim desapareceria o peculiar efeito emocional [...]. Em seus contos fantásticos, E. T. A. Hoffmann valeu-se desta manobra psicológica repetidamente e com sucesso (JENTSCH apud FREUD, 2010, p. 341).

Jentsch (apud SOARES, 2019) fala sobre o uso que Hoffmann faz do *unheimlich* em suas narrativas fantásticas, mantendo um efeito de incerteza sobre a natureza real de uma figura, porém sem que isso possa induzir uma necessidade de

se investigar rapidamente a questão. Zerocalcare, em sua obra *Scheletri* (2020), descreve diretamente ao leitor a sensação do *inquietante* ao se deparar com aquela coisa estranha que via diante de si. À diferença, porém, de Hoffmann, a “coisa”, ou mais precisamente, o dedo, é revelado rapidamente, porém o mistério sobre sua origem continua e mantém o leitor conectado até o final da história. O que Zerocalcare faz é, portanto, partir do elemento imagem como uma forma de evocar o *inquietante*, porém, o mistério em si não está na figura, mas na ação que a fizera chegar até ali.

Ao finalmente compreender que aquele objeto se tratava de um dedo, uma série de perguntas começam a povoar a mente do personagem: de quem era aquele dedo? Por que estaria ali, na frente do portão da casa dele? O que se deveria fazer quando se encontra um dedo? É nesse momento em que aparece a figura do Tatu, a consciência principal de Zerocalcare, que “é responsável por colocar as ideias de Calcare em perspectiva, apresentando reflexões bastante críticas [...] Recorrentemente mostra o lado mais alarmista e preguiçoso do quadrinista” (MOREIRA, 2022, p. 14). O Tatu está ali para representar as paranoias do personagem, para constatar, manifestando a sua visão alarmista, que aquele dedo teria sido jogado ali como um aviso (Fig. 41).

Figura 41 – As paranoias do Tatu



Fonte: ZERO-CALCARE. *Scheletri* (2020), p. 4.

Em seguida a essa cena, a história retrocede no tempo, localizando o personagem em janeiro de 2002, seis meses antes daquele acontecimento inicial. O personagem Zerocalcare, aos 18 anos de idade, tinha acabado de virar calouro em Letras na Universidade Roma Tre. Naquela época ele usava um moicano vermelho. O personagem começa então a fazer digressões sobre três coisas importantes que

aquele cabelo tinha trazido para ele em poucos meses: a credibilidade para sair com uma punk mais velha do que ele; sofrer bullying e apanhar de um grupo na rua, além de quatro reprovações seguidas na autoescola. Segundo o personagem, seu moicano vermelho era visto pelo professor da autoescola como uma manifestação de homossexualidade e por conta disso ele começou a ser atacado por meio de comentários homofóbicos.

O uso das digressões, inclusive, é um recurso muito utilizado por Michele Rech em seus quadrinhos. Frequentemente o quadrinista faz pausas na sequência narrativa para fazer algum tipo de elucubração com relação à situação narrada. Maria Lucia Andrade (1997) discute sobre o conceito de digressão e, evocando Caprettini, Ferraro e Filoramo, diz:

Os autores afirmam que a digressão possui uma funcionalidade retórica, pois tem força demonstrativa de evidência e resulta em um “paradigma cognitivo”. É, portanto, uma estrutura “simbólica” capaz de sintetizar, em algumas imagens, densos agregados de significado, daí o valor expressivo que traz ao discurso. (ANDRADE, 1997, p. 147)

A presença das digressões na obra de Zerocalcare é uma constante e seu uso parece estar vinculado à capacidade de sintetizar significações que se agregam à discussão em curso na história. Além disso, é interessante notar também que o uso que o autor faz das digressões em sua narrativa parece ter uma função além do emaranhamento de significados, pois funciona também como alívio cômico em alguns trechos e permite ao leitor entrar em contato com os pensamentos do autor/narrador.

Após o fim da primeira digressão, o personagem Zerocalcare sai para ir até a universidade e durante o seu percurso não é o Tatu a acompanhá-lo como consciência, mas o espírito do linguista Noam Chomsky — a partir da narração, descobre-se que ele se inscrevera no curso de Línguas inspirado pelo linguista —. O personagem Zerocalcare e Chomsky seguem então juntos para a universidade, porém vão e voltam com o metrô várias vezes, sem descer na estação que deveriam. Ao ser questionado pelo espírito do linguista sobre o porquê ele não descia, Calcare (como é chamado pelo linguista) explica que ele faz aquele caminho diariamente por horas e nunca desce. Chomsky se revolta com o personagem Zerocalcare e começa a gritar com o garoto, que abruptamente regurgita um

monstro gosmento, cheio de tentáculos e com uma boca enorme que engole o linguista (Fig. 42). Tal situação ocorre porque, ao entrar na universidade, o personagem Zerocalcare teve muita dificuldade para se enturmar e foi excluído dos grupos sociais, além de ter tido dificuldade com provas e com relação ao funcionamento do ambiente acadêmico. Um dia, então, a caminho para a universidade, o personagem se recusa a descer e, desde então, fazia aquele caminho indo e voltando por cinco horas todos os dias. Zerocalcare não tinha coragem de contar à mãe que tinha desistido do curso, então simplesmente continuou repetindo aquele “vai e volta” dia após dia. Ao ser insistentemente questionado por Chomsky, tudo aquilo que o personagem guardava dentro de si vem à tona com força de forma a engolir o linguista, como se tudo aquilo de negativo que ele carregava até então estivesse “devorando” a sua inspiração e vontade de seguir a universidade.

Figura 42 – O momento em que Chomsky é engolido



Fonte: ZERO-CALCARE. Scheletri (2020), p. 16.

O monstro expelido pelo personagem Zerocalcare parece associar-se ao polvo na garganta de *Un polpo alla gola* (2012), pois aparece também como uma culpa que o personagem carrega, da qual ele não consegue se libertar. Porém, à diferença da *graphic novel* de 2012, o peso sobre o personagem parece muito maior. Zerocalcare não carregava somente a culpa por uma pequena mentira, estava completamente tomado por sentimentos de frustração, humilhação, impotência,

insegurança, em suma, estava dominado pela síndrome do impostor, uma condição caracterizada pela ausência da crença na competência pessoal e pelo medo frequente e irreal de perceber a qualquer momento que não merece as próprias conquistas alcançadas. Segundo Adriana Kauati (2013):

A Síndrome do Impostor é a condição da consciência (**Consciência intrafísica** - personalidade humana), homem ou mulher, considerar-se não merecedora do sucesso, por imaginar-se aquém da capacidade de realização, sem assumir os trafores, em oposição aos fatos e às percepções de outras consciências, vivendo o medo fantasioso da descoberta de imerecidas conquistas conscienciais. (KAUATI, 2013, p. 76, grifos da autora)

A Síndrome do Impostor se caracteriza então, segundo Kauati (2013), por uma condição em que a personalidade humana julga não merecer as próprias conquistas e não assume os “trafores”, ou seja, as ferramentas internas de evolução da própria consciência, pois se questiona sempre em oposição às consciências alheias. De acordo ainda com a autora, o portador da síndrome vive também o receio de que os outros percebam que ele realmente não merece aquilo que foi obtido. É o sentimento que domina Zerocalcare: o receio de se ver como um impostor, não merecendo o lugar que conquistou na universidade e também o medo que a mãe e os amigos descubram sobre ele.

Continuando aquele mesmo percurso no metrô todos os dias, o personagem Zerocalcare acaba conhecendo o adolescente Arloc, que também usava o metrô para se ausentar na escola. Arloc faltava às aulas e ficava no metrô fazendo pichações. Zerocalcare e Arloc começaram então a desenvolver uma amizade e também a sair juntos. Inclusive, Arloc começa a namorar Lena, uma das amigas de Zerocalcare. O garoto, porém, demonstra ser muito impulsivo e, em uma saída à noite para fazer pichações na garagem dos metrôs, ao ser intimidado por um grupo de vândalos que querem tomar suas latinhas de spray, usa uma tesoura para se defender e acaba cortando o olho de um dos rapazes do grupo (Fig. 43). Zerocalcare começa então a ficar receoso com Arloc, pois inicia a enxergar no garoto algum tipo de monstro, algo que lhe dava medo.

Esse algo ao qual Zerocalcare se refere é a impulsividade de Arloc. Hermano Tavares e Gustavo Alarcão (2008) assim a define:

uma característica do comportamento marcada por reações rápidas e não planejadas, em que a avaliação das consequências não é realizada, ou o é

apenas de forma parcial, focando-se preferencialmente em aspectos imediatos em detrimento das consequências a longo prazo. (TAVARES e ALARCÃO, 2008, p. 19).

A impulsividade é, então, um traço comportamental que faz com que o indivíduo não pense no resultado de suas ações a longo prazo, atendo-se apenas a resolver situações ou eventos que estão se desenrolando em um dado momento. Arloc é, portanto, um adolescente que age a partir de ações impulsivas e que não pensa nas consequências que seus atos poderiam desencadear no futuro.

Figura 43 – A impulsividade de Arloc



Fonte: ZEROALCARE. *Scheletri* (2020), p. 82.

Posteriormente ao incidente com o grupo de vândalos, Ranheta (Paternia, no original), um vendedor de drogas “barra pesada” do mesmo bairro periférico onde moram Arloc e Zerocalcare, aparece no fliperama onde o grupo de amigos sempre se encontra e convida Arloc para trabalhar com ele. Após Ranheta ir embora, o grupo tenta convencer Arloc a não aceitar a proposta dele, porém o garoto se sente abalado com o convite. Depois de muitas tentativas e uma conversa com o Tatu, Zerocalcare acredita que a melhor forma de convencê-lo a não se aproximar do traficante é afirmando que não tinha medo nenhum de Ranheta, pois um dedo apertando o gatilho de uma arma seria o suficiente para detê-lo. Ranheta retorna ao fliperama exatamente nesse momento para pegar o celular que tinha esquecido,

mas não esboça nenhuma reação, o que deixa Zerocalcare inquieto por não saber se ele tinha escutado alguma coisa.

Um tempo depois desse incidente, enquanto caminhava na rua com Arloc, Zerocalcare encontra Javali e Osso e começa a refletir sobre a situação do amigo. Osso é um toxicodependente e o personagem Zerocalcare muitas vezes não sabia como conversar com o amigo em virtude disso, até mesmo porque tinha conhecido o irmão mais novo de Osso primeiro e lembrava do desespero da família quando o irmão mais velho não voltava para casa, pois não era possível saber se este estava vivo ou morto. O personagem Zerocalcare, inclusive, afirma que sentia um mal-estar ao olhar para o amigo, pois este parecia sempre estar vivendo uma guerra. Após essa reflexão, o grupo de amigos decide ir até a casa de Arloc para jogar videogame, porém quando estão quase chegando, veem o pai do garoto entrar no prédio e depois escutam o som de um tiro. Ao subir para verificarem o que tinha acontecido, encontraram a mãe de Arloc e outro homem ensanguentados. O pai do garoto, movido pelo ciúme, havia atirado na perna da mulher e do amante. A ação realizada pelo pai de Arloc poderia ser caracterizada como uma tentativa de feminicídio, tendo em vista que o ato se deu pelo sentimento de posse que o marido parece apresentar com relação à mulher, apesar de o crime não ter se consumado com uma morte. Ythalo Frota Loureiro (2017) recorda Luiza Nagib Eluf ao falar sobre como, muitas vezes, o crime de feminicídio é confundido muito equivocadamente com um gesto nobre para defesa da honra:

Em uma primeira análise, superficial e equivocada, poderia parecer que a paixão, decorrente do amor, tornaria nobre a conduta do homicida, que teria matado por não suportar a perda de seu objeto de desejo ou para lavar sua honra ultrajada. No entanto, a paixão que move a conduta criminosa não resulta do amor, mas sim do ódio, da possessividade, do ciúme ignóbil, da busca da vingança, do sentimento de frustração aliado à prepotência, da mistura de desejo sexual frustrado com rancor (ELUF, 2014, p. 157 apud LOUREIRO, 2017, p. 193).

O pai de Arloc se entrega cerca de uma hora após o episódio e a mãe do garoto e o amante são hospitalizados. Por conta da internação da mãe, Arloc fica por um tempo na casa de Zerocalcare e, durante um jantar, ele acaba informando à mãe do amigo que este não ia mais à universidade. Zerocalcare ainda tenta desmentir Arloc, porém em vão e sua mãe descobre sobre a mentira. Contudo, para a surpresa do personagem, sua mãe é compreensiva e diz que, apesar de desejar o

melhor para o filho, não queria destruir a vida dele obrigando-o a ir à universidade sem que essa fosse a sua vontade. Foi assim que terminaram os meses de mentiras e monstros que atormentavam o personagem Zerocalcare: a partir do que parece uma fala impulsiva de um adolescente, mas que esconde grande maturidade e capacidade de interpretar situações (ver fig. 44). Posteriormente, conversando com o garoto em seu quarto, Zerocalcare escuta a seguinte constatação de Arloc: “Você tem mais medo da sua consciência do que dela, mas é muito estúpido para admitir” (ZEROCALCARE, 2020, p. 145, tradução minha). A fala de Arloc demonstra o que o Tatu representa na história: a exposição de uma consciência de si que amedronta o personagem e que ele faz de tudo para esconder (Fig. 44).

Figura 44 – Termina simplesmente assim



Fonte: ZEROCALCARE. *Scheletri* (2020), p. 145.

A história, porém, não termina ainda. Arloc decide romper o seu relacionamento com Lena, porém uma noite, após sair com Zerocalcare para ir ao cinema, vê a garota em um passeio com Osso. O personagem Zerocalcare vê no garoto o mesmo monstro que tinha visto antes no metrô, só que agora muito maior, como se tivesse sido nutrido por todos os sentimentos que ele tinha acumulado desde então. Tomado por sentimentos de ciúmes, possessividade, rancor e frustração, Arloc ataca Osso com um pedaço de garrafa quebrado, machucando assim a mão do rapaz. Novamente Zerocalcare vê em Arloc o sentimento que havia notado anteriormente, na noite em que o garoto cortou o olho de um vândalo no

metrô. Porém, a impulsividade do garoto se tornara algo muito maior e mais perigoso: uma agressividade misturada a tantos sentimentos juntos que controlava todos os seus pensamentos e o cegava para qualquer ato de racionalidade. Ele sentia naquele momento uma raiva que ele não conseguia conter.

Essa maneira impetuosa de Arloc ao lidar com situações adversas é um tipo de reação que se repete frequentemente na narrativa, seja em maior ou menor escala, contudo ela parece ser um reflexo do meio e do contexto social em que ele vive. Em um estudo sobre a agressividade no período da adolescência, Nicole Medeiros Guimarães e Sonia Regina Pasian (2006) recuperam Ângela M. B. Biaggio e Charles D. Spielberger ao falar sobre como as formas de enfrentar situações de conflito estão relacionadas com a maneira com a qual cada indivíduo reage ao sentimento de raiva:

As formas de enfrentamento de situações de conflito passam pela maneira como os indivíduos vivenciam e experienciam um dos componentes da agressividade, a raiva, pelo seu caráter motivador da expressão desta parte da vivência impulsiva humana. Esta, por sua vez, pode ser experienciada como estado emocional momentâneo ou como traço de personalidade, dependendo de tendências individuais a interpretar diferentes estímulos como mais ou menos frustradores ou provocadores, ou ainda de uma maior ou menor capacidade de controlar estes impulsos de raiva, que podem ser reprimidos ou expressos em direção a outras pessoas e/ou objetos do meio (SPIELBERGER & BIAGGIO, 1992, s.p. apud GUIMARÃES e PASIAN, 2006, p. 91).

Arloc, na cena em que agride Osso, estava lidando com uma série de sentimentos com os quais não sabia lidar e essa dificuldade parecia vir do lar no qual o garoto crescera, haja vista que ao seu redor ele parecia não ter tido exemplos de como lidar com certos sentimentos negativos. Essa hipótese se corrobora pela forma com a qual o pai de Arloc lidou ao encontrar a esposa com o amante e também quando muitas vezes o garoto agiu com desdém quando questionado sobre a sua família (Fig. 45).

Figura 45 – “A minha família”



Fonte: ZEROCALCARE. *Scheletri* (2020), p. 196.

Giulio Costa, em seu livro *La disciplina dell'imperfezione: Navigare tra le nuove fragilità contemporanee* (2023), faz um percurso pelas fragilidades contemporâneas e apresenta Zerocalcare como um mestre na arte de atravessar as margens e falar sobre a cultura da imperfeição. No sexto capítulo, o autor comenta sobre a atual geração que se sente invisível e ignorada pelos adultos e fala sobre como a raiva é uma emoção caracterizada pela reação de forma explosiva a uma situação, mas que depois tende a se extinguir. No entanto, após o ataque a Osso, Zerocalcare tenta impedir Arloc de fazer uma loucura ainda maior e o derruba, porém é golpeado no rosto pelo garoto. O sentimento de Arloc que, inclusive, já se manifestara muitas vezes antes, parece ser então maior do que uma raiva. Costa fala também sobre o sentimento da ira. Segundo o autor, esse é um sentimento invasivo que, após eclodido, tende a permanecer. Ela se manifesta frente a situações de injustiça, quando o indivíduo sente que sua identidade não está sendo reconhecida. Diferentemente da raiva que, segundo Costa, é uma emoção primária que está no nosso DNA desde o nascimento, a ira é uma emoção secundária, isto é, cresce posteriormente, quando a criança não sente que está sendo acolhida ou aceita dentro de uma relação.

Após o ataque de Arloc a Zerocalcare, Lena recupera o controle da situação, dizendo ao garoto que sairia com quem quisesse e que somente ela poderia decidir sobre isso, sendo a própria vida responsabilidade exclusivamente dela. Com o sentimento de rejeição estampado na face, Arloc vai embora do local. Zerocalcare vai atrás dele, porém não o encontra em lugar nenhum. Durante a procura, no entanto, vê Ranheta no meio da rua segurando uma espada japonesa, dizendo que

mataria alguém. Assustado, ele se afasta e volta para casa. Na mesma noite, faz um pedido à mãe: que ela corte o seu moicano vermelho. No dia seguinte, Zerocalcare se depara com um dedo em sua porta, chegando finalmente à situação com a qual inicia a sua narração. Questiona-se então se aquele dedo tinha sido deixado ali por Arloc ou por Ranheta, como um aviso.

Depois de toda aquela situação, Lena retorna à casa dos pais por um tempo. Arloc sai da casa de Zerocalcare e continua rondando pelo bairro, porém agora trabalhando para Ranheta (ele e Zerocalcare já não se falavam mais). Osso vai para a casa de um amigo passar um tempo em outro bairro periférico da cidade de Roma.

Anos então se passam até chegarmos na segunda parte da história, agora no ano de 2020. O personagem Zerocalcare, um adulto de 37 anos, agora é um quadrinista famoso e passa o dia inteiro trabalhando. Em um momento de seu dia, porém, recebe um telefonema de Sarah, que o questiona se ele iria à casa de Secco naquela noite. Zerocalcare responde que não pode por conta do trabalho, porém ao final da chamada passa por uma crise de ansiedade. Pouco tempo depois, alguém bate em sua porta e, quando ele atende, vê na sua frente um Arloc já adulto, carregando uma criança no ombro (Fig. 46). Passados quase vinte anos, o rapaz explica que tinha ido morar na Alemanha e que agora trabalhava como cozinheiro para sustentar a filha. Seu retorno à Itália era temporário para resolver questões burocráticas referentes à morte da mãe, que tinha falecido em abril, durante o *lockdown* no País por conta da pandemia da Covid-19. Arloc aproveitou então para cumprimentar as pessoas que fizeram parte da sua vida naquele lugar.

Figura 46 – Um Arloc adulto com a filha



Fonte: ZERO-CALCARE. Scheletri (2020), p. 196.

Zerocalcare oferece a Arloc para ficar em sua casa durante aquela estadia, porém é direto ao dizer que a condição para que ele ficasse ali era que ele não se envolvesse com nada que estivesse relacionado à compra, consumo ou venda de substâncias entorpecentes. Essa posição de Zerocalcare é interessante, pois o autor dos quadrinhos, Michele Rech, conforme lembra Moreira (2022) “é adepto de um estilo de vida chamado ‘straight edge’. Criado dentro do movimento punk rock, prega a abstinência de drogas – inclusive álcool e tabaco – e de sexo ocasional” (MOREIRA, 2022, p. 13). Arloc afirma que já não se envolvia mais com aquelas questões há anos, desde antes do nascimento de Mariam, sua filha. Os dois velhos conhecidos saem então pelo bairro para conversar sobre os “velhos tempos” e Zerocalcare conta para Arloc o que tinha acontecido com cada um dos amigos e conhecidos: Sarah tinha perdido o emprego por conta da pandemia e tinha acabado de terminar o relacionamento com a última namorada; Javali tinha se casado, tinha dois filhos e agora vivia na Inglaterra, na casa dos pais da esposa e Ranheta continuava a fazer as mesmas coisas. Quando chega a vez de falar sobre Secco, porém, Zerocalcare começa a sentir novamente a sensação de ter algo em sua garganta e muda de assunto, dizendo que fazia tempo que não via o amigo. Eles retornam para casa e, no dia seguinte, Arloc sai com Mariam, retornando somente à noite. Enquanto conversavam durante a noite, escutam o barulho de uma sirene, que mais tarde Zerocalcare descobre ter sido por conta de um homem achado morto por overdose. O único detalhe que se sabia sobre aquele homem é que tinha apenas quatro dedos nas mãos.

No dia seguinte, Arloc prepara uma surpresa para Zerocalcare e leva o antigo grupo de amigos para visitá-lo em casa. Secco está entre o grupo e aparece carregando um bebê recém-nascido. Zerocalcare, a partir de um *flashback*, começa então a revelar o porquê se recusava tanto a encontrar Secco: tudo começou quando Sarah lhe dera a notícia de que o amigo estava esperando um filho. Naquele momento, ele afirma que sentiu uma espécie de solidão absoluta, pois Secco era o único amigo que, juntamente com ele, recusava-se a mudar. Desse momento em diante, Zerocalcare começa a evitar o contato com seu grupo de amigos, principalmente com Secco (Fig. 47). Sobre essa reação manifestada pelo

personagem, é interessante recuperar uma análise feita por Costa (2023), quando este reflete sobre a não aceitação de uma realidade:

É a introdução do real no mundo do sujeito, um processo com o qual começamos a nos confrontar desde pequenos quando, ainda não preparados para lidar com a angústia e a desilusão, dizemos sempre não a tudo aquilo que percebemos como diferente da realidade que imaginávamos. Então, ao invés de acolher aquilo que se diferencia das suas expectativas, algo desconhecido e imprevisto, a criança resolve o problema pela raiz, dizendo não de forma reativa. Diante do encontro com o real a sua ingovernabilidade, a não aceitação mais extrema arrisca assumir as formas do negacionismo mais extremo, do pensamento paranoico e conspiratório (COSTA, 2023, p. 47)⁴⁸.

É uma reação instintiva frente ao desconhecido: negar o novo, como se aquilo pudesse fazer com que este deixasse de existir. Zerocalcare receia que aquela mudança na vida de Secco altere o seu convívio social e, principalmente, a sua relação com o melhor amigo, então evita o máximo possível ter um contato direto com ela, como se aquela ausência do convívio pudesse simplesmente negar a existência daquela realidade.

Figura 47 – A recusa pelo contato com os amigos



Fonte: ZEROCALCARE. *Scheletri* (2020), p. 235.

Em sua casa, na reunião planejada por Arloc, ao tentar conversar com Secco, Zerocalcare inicialmente sente bastante dificuldade, pois não sabia interpretar o tipo

⁴⁸ No original “È l’introduzione del reale nel mondo del soggetto, un processo con cui iniziamo a confrontarci da piccoli quando, ancora impreparati a gestire l’angoscia e la delusione, diciamo sempre no a tutto ciò che percepiamo come diverso dalla realtà che ci immaginavamo. Quindi, piuttosto che accogliere ciò che diverge dalle sue aspettative, qualcosa di sconosciuto e imprevisto, il bambino risolve il problema alla radice dicendo reattivamente no. Di fronte all’incontro con il reale e la sua ingovernabilità, la non accettazione più estrema rischia di assumere quindi le forme del negacionismo più estremo, del pensiero paranoico e complottista” (COSTA, 2023, p. 47).

de mudança que aquele filho poderia ter trazido à vida do amigo. O personagem acaba por acusar Secco de ter mudado sem o seu consentimento e o amigo revida dizendo que Zerocalcare também não tinha pedido a sua permissão para seguir a vida trabalhando com desenhos.

A aparente fixação que Zerocalcare apresenta com relação às mudanças que ocorrem na vida dos amigos parece estar relacionada com o que Costa (2023), ao recordar a descrição feita pelo Nobel de Literatura Elias Canetti na obra *Massa e potere*, chama de “um medo antigo do homem”: aquele de entrar em contato com o desconhecido, de ser tocado por ele e por aquilo sobre o qual não se pode ter controle. Segundo o autor, esse receio provoca no homem uma obsessão pelo controle: “Somos obcecados pelo controle porque estamos aterrorizados com a ideia de entrar em contato com aquilo que, seja simbolicamente, seja concretamente, pertence à desordem, ao imprevisto e ao desconhecido” (COSTA, 2023, p. 48, tradução minha)⁴⁹.

Secco, no entanto, recorda a Zerocalcare que ter um filho nem resolveria a vida dele nem o faria se transformar em uma outra pessoa e que o máximo que poderia fazer era recordá-lo que ninguém tem o controle sobre nada na vida, mas que ao menos existe alguém pelo qual é possível fazer alguma diferença. Após essa resposta, Zerocalcare começa a se envergonhar pelos sentimentos que havia nutrido durante os meses anteriores e conclui que tinha tido reações excessivas.

Após o encontro entre amigos, Zerocalcare começa a refletir ao pensar em Arloc e em como é difícil compreender o papel que certas pessoas têm na vida de outras, pois às vezes elas levam ansias e paranóias, mas às vezes levam também a cura. Contudo, naquela mesma noite, o personagem descobre que o homem que tinha morrido por overdose era na verdade Osso e acusa Arloc de ter retornado com o intuito de realizar uma vingança. Em um momento de raiva, Zerocalcare expulsa Arloc da sua casa e chega à conclusão que, afinal de contas, as pessoas não mudam.

A reação do personagem frente à Arloc demonstra a incapacidade que Zerocalcare tem de confiar nas outras pessoas. Assim como um tatu, a partir da

⁴⁹ No original “Siamo ossessionati dal controllo perché terrorizzati di entrare in contatto con ciò che, sia simbolicamente sia concretamente, appartiene al disordine, all'imprevisto e allo sconosciuto” (COSTA, 2023, p. 48).

primeira desconfiança que teve com relação ao antigo amigo, Zerocalcare se fecha em sua carapaça e expulsa Arloc de sua casa. Nessa situação, porém, existe um contexto que não pode ser ignorado e que pode ter contribuído para a exacerbada reação de Zerocalcare: o contexto da pandemia do Covid-19, em que muitos países no mundo, incluindo a Itália — País que foi um dos primeiros epicentros do surto do vírus —, passaram por um *lockdown* em que todos eram obrigados a permanecer trancados em casa, com restrições de deslocamentos apenas em casos de urgência e necessidades básicas, em uma tentativa do governo de conter o aumento dos casos de contágio. Costa escreve sobre casos de crianças que, após passarem pelo confinamento durante a pandemia, tiveram dificuldade de retomar a confiança em suas conexões sociais. E a causa, segundo o autor, é que “o distanciamento físico e o confinamento não apenas protegiam do risco de contágio, mas, do ponto de vista psíquico, nos aliviavam do esforço para estar no mundo, de confrontar os outros e das relações cada vez mais conotadas pela performance”⁵⁰ (COSTA, 2023, p. 49, tradução minha). A segunda parte de *Scheletri*, como já informado anteriormente, se passa no ano de 2020, após o *lockdown*. Zerocalcare é um adulto que dedica a maior parte do seu tempo ao trabalho, deixando de lado qualquer tipo de convívio social. O personagem, de forma geral, nunca foi muito voltado para a sociabilidade, porém as características antissociais de Zerocalcare parecem estar ainda mais proeminentes, o que pode indicar que os efeitos do *lockdown* sobre ele tenham permanecido mesmo após o período de confinamento e tenham afetado ainda mais a sua capacidade de confiar nas pessoas.

A história, porém, não chega ao fim com a expulsão de Arloc e Zerocalcare recebe a última surpresa daqueles dias: após anos, Lena aparece em sua porta, cumprimentando-o com uma bofetada no rosto. Ao questioná-la sobre o porquê de ter agido assim, a garota responde que era pelo que ele tinha feito a Arloc: julgá-lo sem ter nenhum conhecimento sobre todo o trabalho que ele tinha tido sobre si para lidar com a impulsividade e a raiva que sentia. Naquele momento, toda a trama da história é revelada, pois descobre-se que, naquela noite em que Lena havia sido vista com Osso, na verdade ela tinha caído em uma armadilha do rapaz, que havia

⁵⁰ No original, “Il distanziamento fisico e il confinamento non solo proteggevano dal rischio del contagio, ma dal punto di vista psichico alleggerivano dalla fatica di stare nel mondo, dal confronto con gli altri e da relazioni sempre più connotate dalla performance” (COSTA, 2023, p. 49, tradução minha).

vido incumbido de levá-la até Ranheta, pois o traficante queria que ela convencesse Arloc a trabalhar com ele. Na tentativa de fugir, Lena usa a faca com a qual Ranheta a estava ameaçando para atingir Osso, que a segurava pelo braço. Com a investida, o dedo de Osso é decepado e Lena foge carregando a faca e o dedo do rapaz. Na fuga, ela encontra Arloc justamente quando está passando na frente da casa de Zerocalcare e conta ao ex-namorado o que tinha acontecido. Ele promete ajudá-la e, durante um momento no qual se abraçam, ela deixa cair o dedo.

Após escutar toda a explicação de Lena, Zerocalcare percebe o quanto foi injusto com Arloc. O personagem decide então tentar ligar para o amigo, porém não consegue completar a ligação, já que o celular do rapaz não permitia mais receber chamadas (Fig. 48).

Figura 48 – O celular não está disponível



Fonte: ZEROCALCARE. *Scheletri* (2020), p. 280.

Após observarmos essas obras, é possível concluir que algumas temáticas se repetem nos quadrinhos de Zerocalcare. Conhecê-las e entender o modo como o autor as elabora em suas narrativas pode ser de grande auxílio em um trabalho de tradução. Todas as *graphic novels* aqui citadas possuem, em sua abordagem, temáticas que possuem algum grau de relação entre si. Tais tópicos serão evidenciados na próxima seção, em que será apresentada também uma proposta de tradução de alguns quadros da *graphic novel* *Scheletri* (2020).

5.2 Uma tradução das temáticas a partir da análise cronotópica

Partindo das pesquisas sobre o gênero dos quadrinhos, o contexto de publicação das obras no espaço contemporâneo e sobre o próprio autor Zerocalcare e suas obras, que foram realizados nesta dissertação, será aqui apresentada uma proposta de tradução de alguns quadros da obra *Scheletri* (2020), *corpus* principal deste estudo, a partir de uma subdivisão em eixos temáticos que representam os principais temas trabalhados pelo quadrinista em sua obra. Esses eixos temáticos foram encontrados a partir dos ensinamentos de Torop (2010), e foram escolhidos como hipotéticos pilares sobre os quais aprofundar os estudos da poética do autor, o quadrinista Zerocalcare, dentro do gênero das histórias em quadrinhos, no tempo-espaço contemporâneos do autor, com a sua língua falada específica.

Antes, porém, de adentrarmos na divisão dos eixos temáticos, é interessante retomar a obra de Costa (2023), quando o autor afirma que Zerocalcare é um mestre ao falar sobre a cultura da imperfeição e retratar o sentimento de inadequação que se reflete na juventude de hoje, demonstrando as fragilidades que a fazem se sentir “não natural” neste mundo. Michele Rech, em seu conjunto de obras, desenha sim um retrato das fragilidades da atual juventude, porém o autor vai além do espectro psicológico e abrange também as questões sociais relacionadas ao contexto periférico dos personagens; à cultura machista, sexista e misógina, cuja base patriarcal age diretamente de forma a reprimir tudo aquilo que esteja ligado à mulher na sociedade; e também ao conservadorismo e LGBTfobia que silenciam a expressão do gênero e da sexualidade do indivíduo diariamente.

Assim posto, a subdivisão da *graphic novel* *Scheletri* (2020) por eixos temáticos foi realizada a partir da concatenação dos temas que foram trabalhados na obra pelo quadrinista Zerocalcare, com base em uma possível relação entre eles. Após realizado esse encadeamento, foi feita a atribuição dos eixos temáticos. A nomenclatura foi pensada de modo a assimilar a cada grupo uma temática que pudesse funcionar como um identificador central. No total, foram identificadas cinco temáticas dominantes:

- Questões psicológicas (cronotopo psicológico): como exemplos podemos citar a solidão no meio universitário vivenciada por Zerocalcare, o medo que tem de ser rejeitado pela mãe, a síndrome do

impostor, os traumas e os preconceitos que permanecem em seu íntimo após passar por situações com as quais não sabe lidar e também os sentimentos de ciúme e de possessividade que revelam a personalidade impulsiva de Arloc;

- Questões sociais relacionadas à periferia de Roma (cronotopo topográfico): como o machismo estrutural e a dominação patriarcal, a cultura da pichação, a utilização de termos dialetais próprios do romanesco durante os diálogos e também o emprego de gírias pertencentes ao “vocabulário das drogas”;
- Opressões de gênero (cronotopo topográfico e psicológico): cultura sexista e machista, opressão social contra a mulher e feminicídio;
- Questões LGBTQIA+ (cronotopo topográfico e psicológico): representação da utilização de termos ofensivos que são geralmente utilizados para degradar pessoas LGBTQIA+ e o posicionamento manifesto contrário à homofobia;
- Referências culturais externas (cronotopo metafísico): neste eixo estão as referências literárias e à cultura pop.

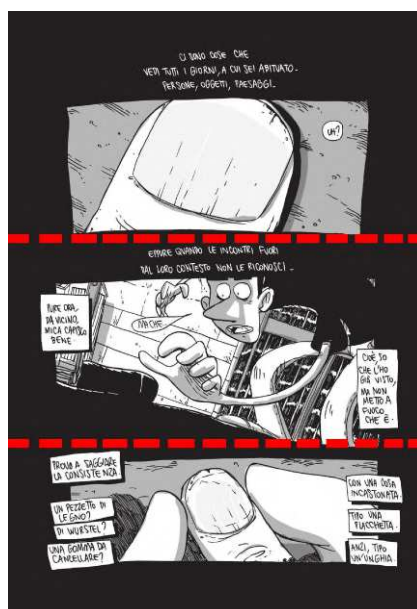
Todas essas temáticas são geradas a partir das falas das personagens e do narrador/personagem Zerocalcare. Recordamos que o discurso atrás de uma fala está sempre ligado a uma forma específica de expressão e sua força discursiva está estritamente ligada à potencialidade comunicativa da(s) língua(s) ou linguagens, cuja força expressiva é mais uma característica ligada ao cronotopo, seja ele topográfico, psicológico ou metafísico, como descrito no começo deste capítulo.

Haja vista que, quando falamos de quadrinhos, temos como primeira linha guia a relação entre texto e imagem, posteriormente a essa divisão da obra por temáticas, foi enfrentado um desafio, o de traduzir a poética do autor para além do texto, por meio do que aqui denominamos como “tradução ilustrada”. Uma das preocupações deste trabalho é realizar uma tradução de *graphic novels* que transmita para o leitor brasileiro, da maneira mais adequada possível, a poética do autor em todos os seus níveis, e nisso se inclui também a escolha tipográfica para fazer o balonamento da tradução, ou seja, realizar a inserção do texto nos balões e legendas. Uma observação importante sobre os trabalhos de Zerocalcare é ainda o

fato do quadrinista desenhar manualmente todas as suas obras, desde as imagens, até a realização da escrita do texto. Portanto, na tentativa de transmitir também a mesma estética do prototexto, optou-se aqui por fazer a inserção do texto manualmente por meio do uso de uma mesa digitalizadora para editar diretamente os desenhos dos quadros da obra.

Sobre a forma de apresentação do prototexto e do metatexto para os leitores desta dissertação, optou-se o seguinte: o texto das legendas do original será escrito a partir de frases não numeradas, enquanto os textos dos balões seguirão uma numeração de lista que se guiará pela ordem dos diálogos conforme aparecem na página. Ademais, por uma questão de melhor adequação para a leitura deste trabalho, os trechos traduzidos serão apresentados subdivididos na forma de tiras (Fig. 49). Para permitir a comparação dos proto e metatextos, primeiro será apresentado o comentário sobre a tradução realizada, em seguida será apontado o texto original e no final será demonstrada a tradução ilustrada, sob a forma de HQ. Dito isso, nos tópicos a seguir serão apresentados alguns exemplos de tradução ilustrada a partir dos quadros da *graphic novel Scheletri* (2020) e subdivididos nos tópicos temáticos identificados acima.

Figura 49 – Exemplo de divisão em tiras por página



Fonte: ZEROALCARE. *Scheletri* (2020), p. 3. Editada pela autora.

5.2.1 Questões psicológicas

O primeiro exemplo a ser aqui apresentado é o do conceito do inquietante de Freud (2010), que Zerocalcare utiliza como o ponto de abertura de sua obra *Scheletri* (2020). A seguir é possível visualizar, a partir do texto da obra original e também da tradução ilustrada, como o conceito é apresentado na página 3 da *graphic novel* e também como, na página 4, o autor quebra, a partir do uso do humor, o suspense com relação à forma misteriosa.

PÁGINA 3

Ci sono cose che vedi tutti i giorni, a cui sei abituato. Persone, oggetti, paesaggi.

1. Uh?



Eppure quando le incontri fuori dal loro contesto non le riconosci. Pure ora, da vicino, mica capisco bene.

2. Ma che...

Cioè, so che l'ho già visto, ma non metto a fuoco che è.



*Provo a saggiare la consistenza.
Un pezzetto di legno?
Di wurstel?
Una gomma da cancellare?
Con una cosa incastonata.
Tipo una placchetta.
Anzi, tipo un'unghia.*



PÁGINA 4

1. ODDIO
MA È UN DITOO
2. MA CHE SCHIFO CAZZO



Na página 17, Zerocalcare fala de uma experiência que teve na universidade, quando fez um “*esonero*” — uma prova muito comum nas universidades italianas, em que o estudante pode realizar um teste com parte do conteúdo programático de um curso, não precisando assim fazer a prova final com todos os temas abordados no semestre —. Esse formato de exame, porém, não é comum nas universidades brasileiras, portanto, para se evitar a inserção de uma nota explicando o significado do termo, o que quebraria o ritmo de leitura, optou-se por traduzir simplesmente como “prova”.

No segundo quadro da sequência, Zerocalcare fala sobre o resultado de seu *esonero*. No prototexto, o personagem/narrador usa o termo “*steccato*”, uma gíria pertencente ao dialeto romano, para dizer que foi reprovado. Contudo, como foi decidido anteriormente por se traduzir o exame como uma prova comum, aqui também teve que ser realizada uma modificação do texto. Sendo assim, “*mi hanno steccato*” foi aqui traduzido como “zerei a prova”.

Já no terceiro quadro da mesma sequência, Zerocalcare comenta sobre um outro estudante que tinha sido aprovado na prova. Nesse caso também foi realizada uma adaptação na tradução, portanto no novo contexto o personagem comenta sobre alguém que “fechou a prova”. A imagem do quadro mostra um estudante

qualquer que faz várias referências históricas de maneira anacrônica, entrecruzando fatos muito distantes no tempo e sem qualquer tipo de correlação. As mesmas referências utilizadas no prototexto, porém, não poderiam ser mantidas no metatexto, pois se relacionam com contextos que possivelmente não seriam compreendidos pelo leitor brasileiro, como as brigadas vermelhas e o personagem histórico Giuseppe Garibaldi. Portanto, optou-se por utilizar referências históricas brasileiras, como a Guerra dos Canudos e a Conjuração Mineira. Ainda nas falas do estudante, decidiu-se por realizar-se também uma referência a um jogo de videogame. Aproveita-se mais um referencial histórico brasileiro, o de Zumbi dos Palmares, para criar um jogo de palavras com *Resident Evil*, uma franquia de jogos mundialmente conhecida e referência quanto ao tema de zumbis. Portanto, foi realizada a seguinte tradução na legenda: “Sabe quem fechou a prova? Um cara que achava que Zumbi dos Palmares era, atestadamente, um morto-vivo.” E a fala do personagem, que defende o próprio ponto de vista, foi assim traduzida: “Pandemia da T-bactéria. Trazida pelos navios das expedições. Ele foi furado por um guarda-chuva”. A “T-bactéria” é uma referência ao “T-vírus”, uma espécie viral desenvolvida no laboratório da instituição *Umbrella Corporation* que, após um vazamento, infectou os seres humanos, gerando os zumbis. Na tradução optou-se por utilizar “T-bactéria”, pois assim seria possível também fazer um jogo de palavras com o nome da instituição apresentada no jogo *Resident Evil*, dizendo que Zumbi dos Palmares teria sido infectado pela bactéria ao ser furado por um guarda-chuva.

Apesar de estar localizada neste eixo pela série de sentimentos que Zerocalcare experiencia ao ser reprovado na prova, a tradução aqui realizada poderia ser, inclusive, encaixada no eixo “Referências culturais externas”, uma vez que mistura referenciais históricos com elementos da cultura nerd. Elementos esses que são, inclusive, muito comuns nas obras de Michele Rech.

PÁGINA 17

A novembre ho pure fatto un esonero.

Di Glottologia.

1. *Fatto.*
2. *Mi sento carico.*
3. *Spacco tutto.*

Mi hanno steccato.

4. *Ma come...*

5. *Ero carico...*
6. *Possibile che il mio sentire e la realtà non siano del tutto sovrapponibili? Bizzarro. Invece sai chi l'ha passato?*
Uno che pensava che le brigate rosse erano vissute ai tempi di Garibaldi.
Giuro.
7. *Bastardi terroristi. Non volevano l'unità d'Italia.*
8. *Garibaldi gli ha rotto il culo.*
9. *A Waterloo mi pare.*
10. *O era sul Golgota.*



Na página 18, Zerocalcare conta que perdeu uma prova que ocorreria no dia seguinte e que não tinha nenhuma informação sobre a mudança da sala de aplicação no quadro de avisos. O personagem questiona como todos sabiam sobre a mudança da prova, menos ele. Um estudante responde que essa comunicação era feita por meio de telegramas internos reservados somente à “*lobby segreta degli studenti scafati*”. O termo ‘*scafati*’ é uma gíria de uso comum na Itália e significa o mesmo que inteligente, esperto e perspicaz. Não foi encontrada, nas gírias brasileiras, um termo que compreendesse as variações de significado apresentadas no italiano, portanto optou-se pelo uso de uma palavra que abrangesse todos os significados, ainda que não fosse uma gíria. Contudo, o adjetivo “sagaz”, mais frequentemente empregado na linguagem literária e de uso menos corrente na língua falada, funciona também como uma possibilidade de escolha para a tradução pelo contexto do ambiente universitário e pela diferença dos diálogos na cena: quando Zerocalcare fala, os balões são compostos por diálogos curtos e a entonação da voz apresenta variações que são representadas graficamente pela diferença no tamanho das letras, enquanto o outro estudante mantém sempre o

mesmo tom de voz, suas falas são longas e sua expressão facial demonstra certo ar de superioridade, o que explicaria o uso de um termo de caráter menos popular.

PÁGINA 18

Il giorno dopo c'era un altro esonero. Me lo sono perso.

1. *Ma come hanno cambiato l'aula??*
2. *Ma dove stava scritto??*
3. *Sulla bacheca non ci stava nulla!!*
4. *Come facevate a saperlo tutti tranne me??*
5. *Ahah la bacheca. Tenero lui.*
6. *Noi ci passiamo le informazioni con dei cablogrammi riservati interni alla lobby segreta degli studenti scafati.*
7. *Di cui tu non fai parte, my friend.*



No quadro seguinte, Zerocalcare se mostra ofendido porque até mesmo Arthur Morsa, um estudante que é acompanhado até a faculdade pelo pai, também fazia parte do grupo e ele não. Para expressar o seu descontentamento, o personagem faz uso da expressão italiana “*porcoddue*” que, segundo o site Slengo (PORCODDUE, 2023), é empregada de forma a evitar o uso do nome “Deus” ou de outras palavras inadequadas para se praguejar. Uma linha de raciocínio similar foi pensada para o uso dessa expressão no metatexto: é muito comum, no português, o uso da palavra ‘desgraça’ durante um xingamento, porém essa expressão significa “sem a graça de Deus”, o que pode soar ofensivo para algumas pessoas. Portanto, é muito comum a substituição dessa expressão pela forma eufêmica “disgrama”, que

foi escolhida para essa tradução.

1. *E Arturo Tricheco invece sì??*
2. *Porcoddue è un grosso pinnipede di 36 anni che si fa accompagnare in facoltà dal padre.*
3. *Pure lui è più scafato di me??*
4. *Sì.*
5. *Spiace.*
6. *Non ascoltarlo, Arturo.*
7. *È invidioso.*
8. *Non le faccio io le regole.*
9. *Io caldeggiavo la tua nomina ma niente.*



Após perceber que não conseguia se encaixar entre os grupos de alunos, Zerocalcare se sente completamente deslocado na universidade. Estava sozinho, sem compreender nada que estava acontecendo ao seu redor.

Non mi sono mai sentito così fuori luogo in tutta la mia vita come all'università.

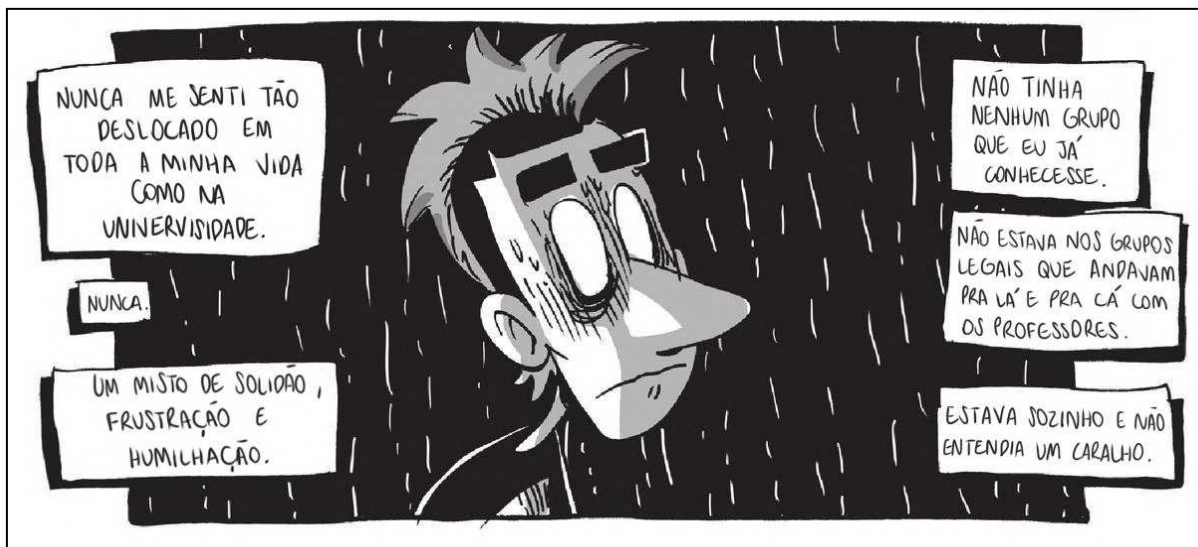
Mai.

Un misto di solitudine, frustrazione e umiliazione.

Non avevo una comitiva che conoscevo da prima.

Non ero nei gruppi cool che stavano pappa e ciccia coi professori.

Ero solo e non capivo un cazzo.



PÁGINA 19

Io pensavo di andare tipo a scuola guida, con altri come me. Invece mi sentivo buttato in una gara di formula uno.

In cui tutti sapevano già cosa fare.

Conoscevano le regole, i comandi.

Avevano già fatto le squadre.

Si fanno segni d'intesa che io non capisco.

Li vedevo allontanarsi.

E io non è che arrancavo...



Essa situação na universidade foi um dos pontos que levou o personagem Zerocalcare a desistir do curso de Letras, por se sentir completamente frustrado e

humilhado ao se comparar com os colegas que pareciam já saber tudo o que deviam fazer. No final, o personagem/narrador reflete que ele levou ainda vinte anos para entender aquilo: que certas coisas simplesmente não se podem aprender, pois já se nasce com elas.

...lo non riuscivo proprio a entra' in gara.

1. *Aspettate oh, come s'accende?*
2. *Ma voi dove avete imparato?*
3. *Non siete nuovi pure voi?*

C'ho messo altri vent'anni a capire che certe cose non si imparano.

O ce l'hai, o te senti così tutta la vita.



Na página 21, novamente temos a presença do Tatu representando a consciência do protagonista. Zerocalcare é retratado de boca aberta, enquanto tentáculos de um monstro saem da sua garganta. Enquanto isso, o Tatu fala ininterruptamente, demonstrando todos os pensamentos que perpassam pela cabeça do protagonista naquele momento, evidenciando os seus traumas, medos e a ansiedade que o estão afetando.

PÁGINA 21

1. *Mo' tu pensa ai sacrifici che ha fatto tua madre.*
2. *La prima laureata della famiglia.*
3. *Pensa al suo orgoglio, alla sua spinta a crescere, a migliorarsi, superarsi. Il vero spirito positivista dell'800.*
4. *E ora pensa a che orribile delusione sei tu.*



Após ouvir tudo o que o Tatu tinha a dizer, Zerocalcare responde, porém, diante do obstrução causada pelos tentáculos do monstro que saem pela sua boca, não consegue articular bem as palavras, tendo sido assim necessário substituir alguns fonemas no metatexto: A frase “Eu já sei” se torna “Eu rá fei”. Os sons [dʒ] e [s] não seriam possíveis de serem articulados em tal contexto, por isso foram substituídos por outros cuja sonoridade estaria mais próxima à de alguém cuja articulação da fala estaria parcialmente impedida. Ainda, porém, que o fonema /f/ não seja completamente pronunciável na situação da representação gráfica, qualquer outra substituição tornaria muito mais difícil para o leitor compreender as palavras escritas, então esses fonemas apenas demonstram que o personagem apresentava algum obstáculo em sua fala. O próprio autor também escolheu trocar o /s/ por /f/ para representar essa dificuldade na pronúncia, então optou-se por manter a mesma estratégia utilizada pelo quadrinista. Já na segunda frase da fala do Zerocalcare, a primeira substituição é a do fonema //, cujo fone é a aproximante lateral alveolar, ou seja, é pronunciado pelo toque da ponta da língua nos alvéolos. Considerando-se a representação gráfica da cena, não seria possível reproduzir

este som, haja vista que o personagem não conseguiria fazer esse movimento com a língua, por isso optou-se por reproduzir o som a partir da vogal posterior fechada não arredondada [w]. A combinação dos fonemas /s/ e /k/, presentes no nome Chomsky, também seria uma pronúncia bastante complexa nesta situação de limitação dos movimentos da boca, então o fonema /f/ foi utilizado para representar a dificuldade dessa pronúncia. Quanto ao som [ãɥ], presente na palavra “não”, foi necessário substituir o ditongo decrescente nasal, pois esse não seria possível de ser pronunciado sem a diminuição da abertura da boca. Foi mantida somente a grafia da letra “m” para que fosse possível ao leitor compreender a palavra na frase.

1. *Che riporti indietro tutta la famiglia nella scala del progresso sociale!*
2. *Vanificando sudore, sforzi e sacrifici di chi è venuto prima.*
3. *lo lo fo eh.*
4. *Dillo a Chomfky no a me.*
5. *Aspetta, mi so' portato le marionette per spiegare meglio.*



1. *Madre, credo di mollare l'università.*
2. *Oh, il tuo fallimento mi spezza il cuore.*
3. *Ancor di più se penso che ho 50 anni e non faccio più in tempo a fare un altro figlio per rimediare.*
4. *Grazie.*
Una vita buttata.
5. *Come fai a dirlo?*
6. *Non si può e basta.*



Na página 22, Zerocalcare chega em casa e cumprimenta a mãe, que pergunta se a aula do dia tinha sido interessante. Na primeira legenda da página aparece escrito “*Stacce*” que, segundo o site Slengo, é uma expressão regional cujo uso é aquele de uma “exortação para a aceitação de um estado de coisas”⁵¹ (STACCE, 2023). No metatexto decidiu-se por utilizar a expressão “É isso...” que, no português brasileiro, apresenta o mesmo significado de *stacce*.

PÁGINA 22

Stacce.

1. *Sono rientrato eh.*
2. *Com'è andata?*
3. *Interessante?*



Por não ter frequentado a aula, Zerocalcare apenas responde que sim e

⁵¹ No original “*esortazione all'accettazione di uno stato di cose*” (STACCE, 2023).

rapidamente desvia do assunto perguntando por um remédio para o estômago que, no original, é referido pela marca Gaviscon®, porém para a tradução, foi escolhido o medicamento Sonrisal®, que é mais popular no Brasil, para facilitar o entendimento dos leitores. Outra escolha tradutória feita nesta cena ocorreu na fala da mãe, que no original é “*Stai poco bene?*”, ou seja, “Está pouco bem?”, frase essa cuja construção sintática destoa do português brasileiro. Na opção de substituição por “Está passando mal?” teríamos a interferência da especificidade que Liberatti (2016) chamou de “espaço disponível para o texto verbal”, pois o balão de fala desenhado não teria espaço suficiente, portanto foi escolhida a frase “Está com dor de barriga?”, que se ajusta melhor à forma do balão. A palavra “está” também foi substituída por “tá” devido à oralidade da situação informal.

1. *Sì sì.*
2. *Interessante.*
3. *Senti ci sta il gaviscon?*
4. *Uddio stai poco bene?*

In questi anni ho sentito diecimila persone che si lamentavano di avere la sindrome dell'impostore.



NOS ÚLTIMOS ANOS, ESCUTEI MILHARES DE PESSOAS QUE SE QUEIXAVAM DE TER A SÍNDROME DO IMPOSTOR.

A partir da página 23, Zerocalcare começa a explicar como se sentia diante de tudo aquilo que estava passando com relação à universidade. A síndrome do impostor é então representada imagetivamente como monstros que ocupam espaço dentro da sua barriga.

PÁGINA 23

Tutta gente che sentiva sinceramente di stare ingannando il prossimo, di non meritare davvero la considerazione di cui godeva.

1. *C'ho un po' di bruciori.*

2. *Ma dove?*
All'esofago?



No segundo quadro da página, temos também um caso de tradução pelo espaço disponível para o texto verbal, como especificado por Liberatti (2016). No prototexto é utilizada a expressão “*pure più giù*”, cuja tradução literal seria “também mais fundo”. Porém, devido ao espaço restritivo do balão, não seria possível fazer essa tradução, portanto optou-se por adaptar a frase de forma que um novo sentido pudesse se encaixar ao contexto da cena. O resultado, no metatexto, ficou: “mais no fundo”. Dando assim a ideia que a queimação/incômodo que o personagem sentia era ainda mais funda.

Mo' non voglio peccare di presunzione...

3. *Sì*

Pure più giù...

Ma io je davo una pista a tutti.



No último quadro da página, o quadrinista faz uma representação de todos os monstros que atormentavam o personagem. Em meio aos tentáculos que se entrecruzam na imagem está escrito/desenhado o nome de cada sentimento que o afligia. Aqui temos, como vimos no item “2.1 Especificidades na tradução de quadrinhos”, um caso de combinação entre texto e imagem que McCloud (1995) chamou de “montagem”, quando o texto se torna parte integrante da imagem. Assis (2016) lembra que o tradutor pode interferir somente no material linguístico, portanto a decisão de se realizar a tradução dos termos diretamente no desenho dependeria, em um trabalho de tradução, do que foi especificado no contrato do letrista juntamente à editora que faria a publicação. Dependendo da decisão tomada pelas duas partes, poderia-se realizar desde a tradução dos termos até a introdução de notas explicativas com a tradução. Contudo, neste trabalho, em que a tradução e o balonamento foram realizados pela mesma pessoa, a autora desta dissertação, optou-se por realizar a tradução do texto na imagem, por considerar-se que a tradução da poética aqui seguida considera que traduzir é transmitir também a mesma experiência de leitura, respeitando ao máximo a mancha gráfica do original.

Além disso, na última legenda da página, o personagem/narrador diz a seguinte frase: “*Un fottuto Super Sayan della truffa*”. Esse exemplo de tradução poderia se encaixar também no eixo “Referências culturais externas”. Ao dizer “*Super Sayan*”, Zerocalcare está fazendo uma referência à franquia de mangá e animação japonesa *Dragon Ball*, cujos personagens, chamados no português brasileiro de “saiyajins” (*saiyan*, no italiano), ao ficarem mais fortes, adquirem um novo nível, o de “super saiyajins”.

1. ... *proprio alla pancia.*
insicurezza
senso di impotenza
fallimento
umiliazione
paura di deludere
frustrazione
Un fottuto Super Sayan della truffa.



A partir da página seguinte, Zerocalcare explica que geralmente a maneira mais comum de se matar alguém é a partir do sufocamento, porém afirma que com os monstros que o atormentam, essa técnica não funcionaria e que a maneira correta de se livrar deles seria justamente o oposto, deixando entrar ar, ou seja, comunicando aquilo que nos aflige. Todo o processo de “matar” esses sentimentos é ilustrado por meio de dois personagens monstros: Clint e Diane. Enquanto Diane está com muito frio por causa da “corrente de ar” (metáfora para o alívio que se sente ao falar sobre um incômodo), Clint lamenta que a ajuda iria demorar, ao que Diane responde que até que ela chegasse, já estaria “*a pascola' i vermi al Verano*”, uma expressão repleta de regionalismos romanos, seja por utilizar a apócope — um processo linguístico caracterizado pela queda ou pela supressão de fonemas no final de uma palavra — no verbo “*pascolare*”, seja por se referir ao *Cimitero del Verano*, um famoso cemitério de Roma, apenas como “*Verano*”. Devido ao caráter cômico da fala da personagem, decidiu-se por utilizar o eufemismo popular “virar

comida de minhoca” nessa tradução. Ainda nessa página, outra tradução importante a se mencionar é a forma alterada “se”, do dialeto romanesco, para dizer “si”.

PÁGINA 24

Il modo più scontato di ammazzare qualcuno è chiuderlo in uno spazio senz'aria. Coi mostridentro invece funziona al contrario.

Più ne parli, più entra l'aria.

Più c'è ricircolo.

E i mostri soffrono poiché sono creature molto freddolose.

1. Diane, resisti, ti prego.
2. Troppi spifferi, Clint, non credo di farcela.
3. Ho chiamato Ettore per sistemare gli infissi ma non può venire fino a martedì.
4. Se vabbè.
5. Martedì già sto a pascola' i vermi al Verano.



Se invece li covi, li tieni al caldo, senza far entrare nessuno...

... crescono.

E possono crescere tantissimo fino a occupare ogni parte di te.

Il cervello, lo stomaco, ma pure le mani, i gomiti, le ginocchia.

Gli interstizi, tra la cartilagine.



Continuando na página 25, o narrador/personagem explica que quando os monstros dominam o corpo do hospedeiro, podem começar a se expor ao meio externo sem medo. No quadro aqui ilustrado, um personagem monstro pede ao outro que este leve um casaco ao sair de casa, ao que o outro responde que está calor. O primeiro monstro explica que no final da tarde esfriaria e resmunga “*non mi fare Greta Thunberg*”, fazendo alusão à ativista que é famosa mundialmente pela conscientização sobre o aquecimento global, o que é irônico, considerando a situação dos monstros. No metatexto, até seria possível traduzir literalmente como “não faz a Greta Thunberg”, porém essa forma de falar, utilizando a construção “não faz a”, ao invés de “não dê uma de” é mais comum entre a comunidade LGBTQIA+, sendo assim poderia soar estranha a um leitor não habituado a essa estrutura sintática na frase. Portanto, a escolha tradutória mais adequada para o melhor recebimento por qualquer pessoa foi optar pela construção sintática “dar uma de”.

PÁGINA 25

*Finché non rischi che straripino. Anche di giorno. Anche con la luce.
Anche se sono freddolosi.*

1. *Mario, se esci coperti bene.*

2. *Fanno venti gradi, Ma'.*
3. *Si ma quando cala il sole si abbassa.*
4. *Non mi fare Greta Thunberg.*



Na página 42, após ter conhecido Arloc, o narrador admite que compartilhar seu segredo com outra pessoa pode ajudar a manter de pé o seu “*castello di cazzate*”. A palavra “*cazzate*” é um termo vulgar da língua italiana para falar sobre estupidezes ou mesmo sobre coisas/ situações absurdas. Para a tradução foi escolhido o termo “merdas”, que tem o mesmo significado.

PÁGINA 42

1. *L'ho scoperta così, questa cosa. Che è vero che avere qualcuno che conosce il tuo segreto può rendere più accettabile mettere in scena tutti i giorni il tuo castello di cazzate.*



Já na página 83, temos o resultado de uma briga entre Arloc e um grupo de vândalos que queria roubar os sprays que ele e Zerocalcare estavam usando para fazer pichações na garagem do metrô. Arloc revida a tentativa de roubo atingindo o olho de um dos membros do grupo com uma tesoura. Após a cena, Zerocalcare conta que de repente tudo tinha ficado silencioso ao seu redor.

PÁGINA 83

Oh, era tutto molto buio. Molto buio e molto veloce. Io non lo so che ho visto.

Un occhio che si divideva in due, forse.

Vero?

Suggestione?



E anche un'altra cosa.

Ma poi spintoni.

Urla.

Urti.

Tutto ovattato. Non sento nulla.



Depois de um tempo, o personagem começa a escutar normalmente e Arloc grita para que ele corresse. No prototexto, os diálogos e as legendas nas páginas seguintes acompanham o tom de voz usado pelos personagens (Fig. 50). Portanto, decidiu-se por manter o mesmo tamanho e estética das letras no prototexto. É importante ressaltar ainda, na página 84, a necessidade de mudança da onomatopeia “ANF”, que no italiano indica o som de uma pessoa arfante para a respectiva onomatopeia “ARF” no português. Este é um caso de especificidades da tradução descrito por Liberatti (2016), haja vista que a onomatopeia “ANF” poderia não ser entendida por um leitor brasileiro.

Figura 50 – Páginas 49 e 50 de Scheletri (2020)



Fonte: ZEROALCARE. Scheletri (2020), p. 49 - 50.

PÁGINA 84

Poi qualcuno rimette il volume.

1. CORRI ZERO PORCODUE



Adrenalina cuore rimbomba a mille
TUM TUM TUM TUM TUM

1. Mario
2. Merda
Calmo chiamo qualcuno.
3. ANF
4. ANF



Pulsa nelle tempie. TUM. TUM. Salto la rete senza pensare.

1. ANF
2. ANF



Na página 85, Zerocalcare discute com Arloc pela reação impulsiva que este apresentou diante daquela situação. Na tradução desta página apresentam-se aqui

dois casos de especificidade por “Gírias e expressões idiomáticas”, conforme apresentado por Liberatti (2016): Arloc responde, no original em italiano, “*Non ho spinto il fumo tutta l’estate per farmi fare le prepotenze da quattro stronzi*”. No primeiro caso, tem-se a gíria “*spingere il fumo*”, que significa “vender alguns tipos de drogas como a maconha ou o haxixe”. No português, escolheu-se a expressão “vender ervas”, pois ela pode se referir aos mesmos tipos de drogas. No segundo caso, decidiu-se por traduzir o trecho “*farmi fare le prepotenze*” pela gíria brasileira “ficar me tirando”, pois é mais comum de ser utilizada em um contexto em que alguém, a partir de uma ação prepotente ou arrogante, tenta tirar vantagem ou rebaixar a condição de uma pessoa por meio de uma ação ou fala.

PÁGINA 85

1. *Rallentiamo.*
2. *OH.*
3. *OH.*
4. *OH!*
5. *Ma sei scemo?*
6. *Ma che cazzo hai fatto?*
7. *A me non me li regalano quegli spray.*
8. *Non ho spinto il fumo tutta l’estate per farmi fare le prepotenze da quattro stronzi.*



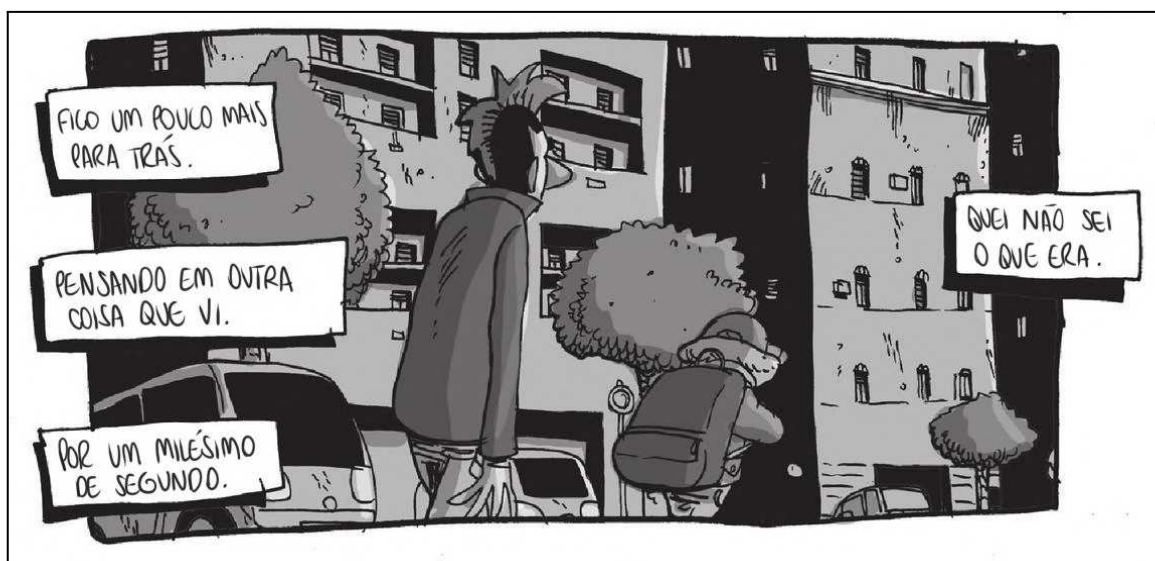
No segundo quadro da página, Zerocalcare, ainda aturdido com toda a situação, faz alguns questionamentos a Arloc: “*Ma gli hai cavato un occhio?*” e “*Ho*

visto ma non ho capito se gli hai preso l'occhio". Realizando-se a tradução literal, essas frases seriam, respectivamente: "Mas você arrancou o olho dele?" e "Eu vi, mas não entendi se pegou no olho dele". Porém, ambas as traduções são longas e não caberiam completamente no balão de fala, sem que as letras ficassem espremidas. Além disso, os balões com as falas de Zerocalcare são sobrepostos pelas respostas de Arloc, o que dificultaria a compreensão de certas palavras, pois ficariam cortadas pela metade. Por conta disso, a primeira frase foi modificada de forma a ficar mais sucinta e o mais visível possível dentro do balão. Como resultado, tivemos "Chegou a arrancar o olho?". Já na segunda frase, remover o pronome possessivo foi o suficiente para que ela não ficasse escondida atrás de outro balão de fala. Assim, a segunda frase ficou: "Eu vi, mas não entendi se pegou no olho".

1. *Ma gli hai cavato un occhio?*
2. *Non lo so.*
3. *Ho visto ma non ho capito se gli hai preso l'occhio.*
4. **NON LO SO.**
5. **SPERO DI SÌ.**



*Rimango un po' indietro.
A ripensare all'altra cosa che ho visto.
Per un millesimo di secondo.
Che non lo so che era.*



No final da página 85, o narrador/personagem começava já a refletir sobre algo que via em Arloc, que ele não entendia o que era. Segundo Zerocalcare, aquela coisa lhe dava medo. Esse é o sentimento de impulsividade e agressividade do personagem aqui já descrito no item “5.1 Uma análise da poética de Scheletri” desta dissertação.

PÁGINA 86

Una cosa che faceva spavento.



Já na página 258, Zerocalcare reencontra Lena após quase vinte anos. A antiga amiga apareceu sem avisar na casa dele e deu-lhe um tapa no rosto. Aqui, o termo “*pizzone*”, um aumentativo da gíria romana “*pizza*”, que significa algo como “um golpe de mão aberta dado no rosto de alguém”, foi traduzido como “*tabefe*”.

Escolheu-se o uso do termo “tabefe” por entender-se que “tapa” não seria suficiente para a tradução, haja vista o uso do aumentativo no original.

PÁGINA 258

1. *Scusa, Le'...*
2. *Fammi capire.*
3. *Non ci vediamo da vent'anni.*
4. *E tu ricompari dandomi un pizzone.*
5. *Mi pare inappropriato.*
6. *Giusto.*
Ti dovevo lascia' per terra.
7. *Per come ti sei comportato con Arloc.*



1. *Ah.*
Quindi voi vi sentite ancora.
2. *Ascolta, tu sei tanto buona e ingenua.*
3. *Stai sempre nella tua bolla di cose belle, ottimismo e fiducia.*
4. *Ma le persone purtroppo non cambiano.*



Após responder a Zerocalcare que o tabefe tinha sido pela forma como ele

tinha se comportado com Arloc, ao expulsá-lo de sua casa, o personagem diz à amiga que ela era muito ingênua e não sabia o que ele tinha feito. Ele usa o termo “*signorina bonaventura*” para se referir à amiga. “*Bonaventura*” é uma referência a um santo da igreja católica, o São Boaventura, que se destacou por defender as Ordens Mendicantes, principalmente aquelas dos frades menores. Dessa forma, ao usar essa expressão, Zerocalcare dá a entender que Lena é uma defensora dos mais fracos. No Brasil, porém, esse não é um santo muito conhecido popularmente, por isso optou-se por utilizar outra referência mais amplamente conhecida, como a Madre Teresa de Calcutá, que ficou conhecida como a “freira dos pobres” devido aos seus trabalhos humanitários.

1. *Ma che ne sai te?*
Che ne sai del lavoro che ha fatto su se stesso, sulla rabbia, sulle relazioni...
2. *Certe persone cambiano eccome.*
3. *Siete voi brutti coglioni che non lo volete vedere.*
4. *Sei tu che non sai un sacco di cose.*
Io mi sono fidato.
Poi ho scoperto che mi ha mentito.
5. *Lo sapevi tu che aveva visto Osso il giorno della sua morte?*
6. *Eh, signorina bonaventura?*



Já na página 259, Lena responde a Zerocalcare que ela já sabia de tudo o

que tinha acontecido e ofende o amigo utilizando o termo “*principino dei faggiani*”. A gíria “*faggiano*” ou mesmo “*fagiano*”, no dialeto romanesco significa “pessoa de baixo intelecto e/ou ingênuo” (FAGIANO, 2023)⁵². Sendo assim, a garota quis dizer que o amigo seria o príncipe das pessoas ingênuas. Considerando-se que, na maioria das *graphic novels*, Zerocalcare é visto pelos amigos como uma pessoa que se lamenta por qualquer coisa, “chora por tudo”, na linguagem coloquial, optou-se aqui por utilizar o adjetivo “bebezão” no metatexto.

Continuando na mesma cena, Lena diz a Zerocalcare que ela também estava no momento em que Arloc e Osso se encontraram e que o trio tinha se reunido para olhar um ao outro cara a cara e “tirar fora seus esqueletos”. A expressão utilizada por Lena deriva de outra: “*avere uno scheletro nell’armadio*” que, segundo Luigi Romani (2017), em um artigo publicado na *Enciclopedia Treccani*, é uma expressão de uso comum que significa “ter cuidadosamente escondidos um fato, um acontecimento, uma ação do passado, considerados condenáveis ou, ainda, danosos para a própria reputação”⁵³ (tradução minha). Segundo o autor, essa expressão não possui atestações literárias na língua italiana, sendo provavelmente derivada da expressão inglesa “*to have a skeleton in the closet or cupboard*”, já atestada pelo *Oxford English Dictionary* com vários exemplos na literatura. No português brasileiro, apesar de não ter um uso tão comum como nos países de língua inglesa, essa expressão também é utilizada com o mesmo sentido de “manter um segredo”. Além disso, é ela que dá origem ao título da *graphic novel* de Zerocalcare, *Scheletri* (2020), portanto decidiu-se por mantê-la tal e qual foi empregada no prototexto.

PÁGINA 259

1. ... Sì che lo sapevo, principino dei faggiani.
2. C’ero anche io.

C’eravamo tutti e tre.

Per guardarci in faccia dopo tutti questi anni.

Per tirare fuori i nostri scheletri.

E cercare perdono.

⁵² No original, “*persona di scarso intelletto e/o credulone*” (FAGIANO, 2023).

⁵³ No original “*tenere accuratamente nascosti un fatto, un avvenimento, un’azione del passato, considerati riprovevoli o, comunque, dannosi per la propria reputazione*” (ROMANI, 2017).



5.2.2 Questões sociais relacionadas à periferia de Roma

O uso da apócope é muito comum na fala romana. Na página 78, em que Arloc e Zerocalcare encontram um grupo de vândalos enquanto fazem pichações na garagem do metrô, é possível verificar um exemplo: Arloc usa a seguinte construção para falar com Zerocalcare: “*Aspe’, ti aiuto a sistemarlo*”. O vocábulo “*aspe*” é um caso de supressão dos fonemas finais da forma do imperativo “*aspetta*”. No português, essa apócope não seria possível, portanto decidiu-se aplicar, na transcrição da palavra no metatexto um processo linguístico denominado aférese, caracterizado pela supressão de letras ou fonemas no início de uma palavra. Portanto, utilizou-se aqui a forma coloquial “*pera*” na tradução.

PÁGINA 78

1. *Gli cola la vernice sotto al naso.*
2. *Sembra Hitler.*
3. *Mi hai dato le bombolette difettose, colano.*
4. *Aspe’, ti aiuto a sistemarlo.*



1. Ehy. Oh.
2. Affollatissimo 'sto deposito stanotte.



1. Che combinate?
2. Qual è la TAG vostra?
3. Non se capisce un cazzo.



No primeiro quadro da página 79, Zerocalcare diz a seguinte frase ao perceber que o grupo também estava ali para fazer pichações: “*Oh poffare, pensavo che eravate guardie*”. A interjeição *poffare* é utilizada na língua italiana em muitos sentidos diferentes, como para exprimir surpresa, externar irritação ou despeito, ou até mesmo para demonstrar desdém⁵⁴. Na cena em questão, Zerocalcare parece nervoso com a aproximação do grupo, mas mantém um sorriso no rosto, como se estivesse aliviado por saber que estavam todos ali com o mesmo intuito. Portanto, considera-se que naquela situação o uso esteja relacionado à surpresa do personagem. Dessa forma, foi utilizado, no metatexto, a gíria “caraca” que, além de traduzir todas as possíveis significações da interjeição *poffare*, também se adequa perfeitamente ao contexto de surpresa e alívio demonstrados pelo protagonista.

Seguindo nas páginas 79 e 80, os vândalos questionam sobre o uso dos sprays e o que aparenta ser o líder do grupo diz que vai “pegar emprestado” algumas latinhas de Arloc. Quando questionado pelo garoto quais cores eles iriam querer, o líder do bando responde “*Mi sa che se li pijamo tutti*”, forma do romanesco para dizer que eles iriam pegar todas. Tal conflito se revela como uma disputa por território em que somente o grupo mais forte teria direito a continuar as pichações na garagem do metrô, tendo então para si o controle daquela área.

PÁGINA 79

⁵⁴ POFFARE. In.: Dizionario Internazionale. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://dizionario.internazionale.it/parola/poffare>>. Acesso em: janeiro, 2024.

1. *Oh poffare, pensavo che eravate guardie.*
2. *Invece siete come noi.*
3. *Giovani refrattari alla legge e alle pareti intonse.*
4. *Serve qualcosa?*



1. *Si be', anche noi siamo venuti a dipingere.*
2. *Ma ci manca qualche spray.*
3. *Vi scoccia se prendiamo i vostri?*
4. *Noi non abbiamo ancora finito.*
5. *Che colori vi servono?*



1. *Sai che è?*
2. *Mi sa che se li pijamo tutti.*
3. *Tanto li usiamo meglio di voi.*
4. *Come ve viene di mettervi a disegna' Hitler con una cotoletta in testa...*
5. *Che immaginario malato.*



Após a disputa pelos sprays, como vimos no item “5.2.1 Questões psicológicas”, Arloc ataca o chefe da gangue, ferindo-lhe o olho com uma tesoura. Posteriormente, quando o garoto está com o grupo de Zerocalcare na sala de jogos em que costumam se encontrar, ele recebe a visita de Paturnia, um traficante que tenta convidá-lo para trabalhar com ele vendendo drogas.

Na página 101, após o primeiro encontro com o traficante, a fala de Zerocalcare é repleta de gírias e expressões típicas utilizadas pelos jovens italianos, portanto, para a tradução, foi necessário escolher termos equivalentes do português brasileiro. “*Il più coatto*” seria uma pessoa que pode mandar em todo mundo, ou como se diz popularmente no Brasil, “o rei da cocada preta”. A frase seguinte, “*che entra qua e fa campagna acquisti*”, seria traduzida literalmente como “que entra aqui e faz uma campanha de compras”. Essa frase não faria muito sentido para os leitores brasileiros, portanto no metatexto ela foi interpretada por meio de seu significado: alguém que entra em um lugar e faz tudo o que quiser. Também foi inserido um palavrão na frase, para dar ênfase ao desprezo que Zerocalcare sentia ao ver o traficante agindo de forma arrogante e também para manter o tom informal da conversa.

PÁGINA 101

1. *Bah che poraccio*

- Pensa d'esse il più coatto.
Che entra qua e fa campagna acquisti.*
2. *Hai fatto bene a non rispondere.*
 3. *Oh?*
 4. *Arloc?*



Ainda na página 101, demonstra-se que parece existir uma certa “ética” para tolerar os tipos de tráfico de drogas. Sabe-se, por diálogos anteriores, que Arloc vende “*il fumo*”, gíria usada seja para falar do haxixe seja da maconha, que são consideradas drogas na Itália e cuja venda é ilegal. As substâncias parecem, no entanto, ser consideradas drogas mais leves, então o grupo entende essa venda como um ato “compreensível”. Além disso, o diálogo dá a entender que Arloc vende apenas para adultos, enquanto Ranheta, segundo o grupo, vende drogas pesadas, “*la roba*”, gíria utilizada para se referir à heroína ou de forma genérica às drogas psicotrópicas⁵⁵, e o faz para menores de idade, portanto é visto como um verdadeiro “pedaço de merda”. Para a tradução deste diálogo foi necessário pesquisar as gírias utilizadas no Brasil para se referir às drogas. A gíria “*spignere il fumo*” foi traduzida para “vender erva”, haja vista que aqui essa expressão também se refere tanto ao haxixe quanto à maconha, enquanto a gíria “*spignere la roba*” foi traduzida como

⁵⁵ NORMALAREA. Vocabolario delle dipendenze e delle droghe, 2006. Disponível em: <https://normalarea.com/vocabolario-tossicodipendenze-droghe/>. Acesso: dezembro, 2023.

“vender cheiro”, que aqui pode se referir tanto à heroína quanto a outras substâncias como a cocaína, por exemplo.

1. *Ma ti sei imbambolato?*
2. *Mica ci starai a pensa', eh?*
3. *No.*
4. *No.*
5. *Però.*
6. *Certe cose che ha detto non so' cazzate.*
7. *Mica posso spigne il fumo tutta la vita.*
8. *Oh, non dirlo manco pe' scherzo.*
9. *Guarda che lui è un pezzo di merda vero.*
10. *Spigne la robba ai ragazzini.*



Em italiano, o termo “*paturnia*”, que é usado como apelido pelo traficante, significa “mal-humorado”. Após testar várias gírias brasileiras, a escolhida para a tradução do apelido do personagem foi “Ranheta”, pois além de ter o significado parecido e ser de uso comum para a época em que a narrativa se desenrola, é uma palavra derivada de “ranho”, o que mostra que é alguém que provoca nojo nas pessoas. Ainda nesse mesmo quadro temos também o exemplo da tradução da expressão idiomática “*un sacco*”, que significa “muitos, em grande quantidade”. Essa expressão poderia ser traduzida de várias maneiras diferentes no português, mas aqui optou-se pelo uso da gíria “uma porrada”, pois além de ter o mesmo significado, mantém a linguagem informal utilizada pelo grupo.

1. *Io non so a cosa si riferiva, la benda da pirata...*
2. *Ma Paturnia è un cane, già ha rovinato un sacco di pischelli.*
3. *No ma mica dico che è bravo...*

4. *Il punto non è se è bravo o no.
È un infame pezzo di merda.*
5. *Lo devi solo lascia' perde, è un cojone...*



Na página seguinte, Arloc se revolta com o grupo, dizendo que, apesar de ser um cretino, Ranheta pelo menos entrava em qualquer lugar e fazia aquilo que quisesse. O garoto conclui ainda dizendo que preferia uma pessoa assim, a alguém que passa a vida “engolindo merda”, ou seja, aceitando tudo o que os outros fazem, sem reagir. Ao falar isso, Arloc associa essas pessoas às “*capre di Birviola*”. “Birviola” é uma referência a Bill Viola, um videoartista estadunidense, que o garoto conhece a partir do seu relacionamento com Lena. As cabras são uma referência a uma explicação que Zerocalcare dá a Arloc, na página 96, quando questionado pelo garoto quem era Bill Viola e o que significava videoarte. Segundo Zerocalcare, fazer uma videoarte é como “filmar cabras comendo cocô, porém de dentro de um vaso canópico e depois bastava colocar o vídeo em loop”. A explicação do personagem, que parece ser uma crítica à videoarte (considera-se aqui como uma crítica pois, após realizada uma pesquisa sobre essas produções, não foi encontrada nenhuma referência de vídeo em que fosse representada a cena descrita por Zerocalcare), foi levada a sério por Arloc, que repete a explicação do amigo, como uma verdade. Considera-se também que a explicação de Zerocalcare para a videoarte teria sido criada apenas para a cena, sem nenhuma referência real, pois, logo após a fala de Arloc na página 102, um balão de fala apresenta o seguinte texto: “*Eh?*”, que na forma interrogativa pode ter o mesmo sentido de “*Come?*” (“como?”, no italiano).

PÁGINA 102

1. *Oh, sarà pure un cojone, ma intanto lui viene qua e fa come cazzo gli pare.*
2. *E voi tutti muti.*
3. *Io preferisco uno così che un frustrato che passa la vita a ingoià la merda.*
4. *Come le capre de Birviola.*
5. *Eh?*



Seguindo na mesma página, aparece o personagem Tatu, que alerta Zerocalcare sobre o fato de Arloc estar quase sendo convencido pelo convite feito por Ranheta. Em uma de suas falas, o Tatu diz o seguinte: “*Devi dire una cosa più coatta*”. O termo “*coatto*” é uma gíria romanesca e possui mais de um significado, desde se referir a uma pessoa de ações mais grosseiras ou vulgares, até a indicar ações realizadas a partir do emprego da força ou da autoridade⁵⁶. A fala do Tatu indica, dessa forma, que o protagonista deveria utilizar de uma fala mais coercitiva para convencer o amigo. Além disso, se considerarmos a escolha de fala por Zerocalcare, que se refere ao uso de uma arma para lidar com Ranheta, pode-se considerar também que o Tatu se referia a dizer algo mais ameaçador. Portanto, no português, foi utilizada a expressão “barra pesada”, pois ela representa ambas as ideias.

⁵⁶ Ver COATTO. Treccani, Enciclopedia Italiana. Disponível em: <<https://www.treccani.it/vocabolario/coatto/>>. Acesso em: janeiro, 2024.

6. *Allarme rosso!*
7. *Rosellina di campo Calcare!*
8. *Lo stiamo perdendo!*
9. *Il giovane esemplare di teppa sta trovando un altro maschio alfa da seguire. Devi dire una cosa più coatta.*
10. *Ultima chance per riacchiapparlo.*



Ao ver que o amigo estava levando em consideração o que dissera Paturnia, aparece novamente o Tatu para traduzir ao leitor o que se passa na mente de Zerocalcare. Para ele, a única possibilidade de se convencer Arloc era sendo mais grosso/bruto do que Ranheta, portanto decide dizer que um tiro seria o suficiente para deter alguém como ele. No prototexto foi utilizado o termo romanesco “ferro”, que significa pistola, porém no Brasil uma das armas mais populares, utilizada seja por policiais que por bandidos, é o revólver calibre 38, portanto entende-se que esta seria uma referência melhor interpretada pelo leitor brasileiro. Portanto, optou-se por utilizar uma gíria que se referisse a esse revólver: “três-oitão”.

1. *E che posso dire di più coatto di uno che spaccia eroina e ha ammazzato uno con una katana?*
2. *Che mio padre è Vlad l'impalatore?*
3. *No no.*
La coattanza salta una generazione.
4. *C'è solo una cosa di cui puoi parlare.*
5. *Bum. Bum, Calcare.*
6. *Di ferri.*



Já na página 112, o personagem/narrador aborda um assunto muito delicado: a toxic dependência. Zerocalcare afirma que tinha muito cuidado ao abordar qualquer assunto com Osso e explica que conhecera o irmão mais novo do amigo antes, por isso sabia de toda a dor que a família tinha experienciado por conta daquele vício, enquanto aguardavam toda noite, sem saber se ele voltaria para casa.

PÁGINA 112

(Oh, specifico che Cinghiale si permetteva questa confidenza con Osso perché lo conosceva da più anni.)

Io c'avevo molto più tatto.

Perché non sapevo cosa si poteva dire e cosa no.



Pure perché io conoscevo da prima suo fratello piccolo.

Giacomo detto cartilagine.

E mi ricordo tutto il calvario di dolore, vergogna, rabbia che avvolgeva la famiglia di Cartilagine.

La paura quando quel fratello non tornava a casa.

Che non si sapeva se aveva fatto tardi in bisca, se si stava bucando in qualche cesso, o se stava morto su una panchina, senza neanche i documenti per riconoscerlo.



Quando guardavo Osso, non mi sembrava solo uno che aveva passato l'inferno.



PÁGINA 113

Ma uno che l'inferno se lo portava sempre appresso.

Con le fiamme che gli si avvinghiavano intorno, come una mosca rimasta impigliata in una ragnatela.

Ogni gesto, ogni minuto, una guerra.

(Pure 'sto fatto che girava solo con noi che eravamo più piccoli me metteva un misto tra tristezza e disagio che non sapevo bene nominare).

MAS ALGUÉM QUE ESTAVA SEMPRE CARREGANDO
O INFERNO NAS COSTAS.



(MESMO O FATO DE QUE ANDAVA SÓ COM A GENTE, QUE ÉRAMOS MAIS NOVOS, ME DAVA UM MISTO DE TRISTEZA E MAL-ESTAR AO QUAL EU NÃO CONSEGUIA DAR NOME.)

O último exemplo referente ao eixo aqui apresentado é o da página 131 em que, por meio de uma digressão, Zerocalcare fala sobre como as realidades dele e de Arloc eram diferentes, apesar de morarem na mesma cidade. Ao começar a reflexão, o personagem/narrador afirma que, naquele momento, após presenciar uma tentativa de feminicídio (quando o pai de Arloc atira na esposa), o garoto lhe parecia vir de outro planeta. Na legenda, o personagem/narrador diz que para ele era mais provável que um E.T. cagasse em sua cama do que o seu pai apontasse uma pistola para sua mãe. No italiano, foi utilizada a palavra “ferro”, que anteriormente foi traduzida como “três-oitão”, porém no diálogo anterior, o Tatu aconselhava Zerocalcare a falar algo ameaçador, portanto optou-se pelo uso de uma gíria que causasse mais impacto. Neste caso, porém, essa impressão da fala não era necessária, portanto fez-se a tradução literal para “pistola”.

PÁGINA 131

E 3) : Arloc era nato cresciuto nella stessa città mia. Nel quartiere accanto. Eppure ora lo guardavo e mi sembrava venire da un altro pianeta.

Quanto erano lontani i nostri schemi, le nostre esperienze dalle sue?

Mi pare più probabile che un alieno mi cachi sul letto stanotte, piuttosto che mio padre punti un ferro su mia madre.

1. *Vabbe' oh, manco a rinfaccia' sempre 'sta cosa.*

Da noi i cessi so così.

2. *Già ho chiesto scusa per il malinteso.*

3. *Allora ricapitoliamo.*



Ao recapitular tudo o que tinha acontecido após o crime, Zerocalcare recorda que o pai de Arloc se entregou para a polícia. Depois, o garoto explica que o pai ficaria ainda um tempo na prisão, pois já tinha uma pena suspensa. No final do diálogo, Arloc usa o regionalismo “*faggiano*” para se referir negativamente ao pai e acrescenta ainda o adjetivo “*doppio*” para aumentar a intensidade da ofensa. Por conta disso, no metatexto foi escolhida a expressão “*besta quadrada*”, que transmite o mesmo significado e ideia.

1. *Tuo padre si è costituito un'ora dopo.*
2. *E mi sa che, per un po' se lo tengono.*
3. *Mmm sì.*
Pure perché aveva un'altra pena sospesa.
4. *Che cojone.*
5. *Aveva fatto pure i biglietti per il Derby.*
6. *Come buttare i soldi.*
7. *Doppio faggiano.*



1. *Tua madre invece sta al policlinico.*
2. *E pure lei mi sa che un po' di giorni ci rimane.*
3. *Sì.*
4. *Lei e pure quell'altro.*
5. *Che merde.*
6. *Mmm.*
Non indagherò sulla graduatoria del rancore che provi in questa vicenda.
7. *Che mi pare fuori fuoco.*
8. *Né sulla scelta degli epiteti.*



5.2.3 Opressões de gênero

Na página 8, Zerocalcare fala sobre o moicano vermelho que usava quando era jovem. O texto começa com a expressão “*Leviamoci subito ‘sto dente*”, que é uma expressão idiomática da língua italiana. Liberatti (2016), conforme evidenciado no item 2.1, fala da importância de se adequar essas expressões ao se traduzir histórias em quadrinhos. A tradução literal, “Vamos arrancar logo esse dente”, não teria o mesmo significado no português, portanto aqui foi utilizada a expressão correspondente “Melhor arrancar logo esse band-aid”, que transmite a mesma ideia de “algo que precisa ser feito rapidamente para acabar com uma aflição”.

PÁGINA 8

Leviamoci subito ‘sto dente:

Io a diciott’anni m’ero appena iscritto a lingue a Roma Tre e c’avevo un’orrida cresta rossa.

1. *Vabbè, tanto stamattina c’ho solo due ore.*
2. *Se torni per pranzo ci stanno le uova sode in frigo.*

(Ripenso con molto affetto a quella cresta che mi ha portato 3 cose molto importanti per la mia vita nell’arco di pochi mesi.)



Na página 8, o personagem Zerocalcare dá início a uma digressão que finaliza na página 9. Andrade (1997), mencionado no item 5.1, afirma que o uso das digressões ajuda a sintetizar significados que são discutidos pelo autor. Zerocalcare levanta então três contradições a respeito da forma como o seu moicano era interpretado na sociedade. No primeiro quadro, ele utiliza a expressão “*seconda base*” para se referir a um contato mais íntimo com a garota (tocar os seios ou outra parte erógena do corpo por cima da roupa) com a qual ele tinha conseguido marcar um encontro. A expressão, da língua inglesa, tem sua origem no beisebol, esporte muito comum nos Estados Unidos da América. Porém, não é de uso comum no Brasil e, apesar de também não ser comum na Itália, foi utilizada por Zerocalcare para dar essa ideia de maior proximidade sexual. No metatexto, foi escolhida a expressão “pegar peitinhos” para transmitir essa ideia.

1) *La credibilità per ottenere un appuntamento con Alexandra, una punk più grande di me di un anno.*

1. *Allora stasera andiamo al Bad Religion.*
2. *Ok.*

Bastava una cresta.

Seconda base sicura.

(Ovviamente finito in tragedia.)

3. *Dobbiamo solo tagliare questa rete elettrificata ed eludere quei paramilitari colombiani che fanno la security.*
4. *E poi Bad Religion.*

Ma questa è materia per un altro libro.



Logo em seguida, Zerocalcare se recorda de uma manifestação de *body shaming* (em tradução literal, vergonha do corpo). No caso em questão, o personagem apanha por conta da sua escolha de corte de cabelo. Uma das pessoas que agride o protagonista diz o seguinte: “*Come cazzo vai in giro zecca di merda!*”. O termo *zecca* é uma gíria romanesca e é associada a um uso político. Segundo Michele A. Cortelazzo, em um artigo da *Enciclopedia Treccani*, a gíria pode vir junto dos adjetivos *rosso* ou *comunista* e pode ser também utilizada sozinha como uma “denominação injuriosa dos militantes ou simpatizantes da esquerda”⁵⁷ (2020, tradução minha). Nesse contexto, Zerocalcare foi agredido não exatamente por conta de seu cabelo, mas pela associação daquele penteado e da cultura punk como sendo uma manifestação da esquerda política. Por conta disso, na tradução foi escolhida a expressão “comunista de merda” para traduzir a ofensa recebida pelo personagem.

2) *Una manifestazione di body shaming molto in voga prima dei social.*

1. *Come cazzo vai in giro zecca di merda!*

⁵⁷ No original “denominazione ingiuriosa dei militanti o simpatizzanti di sinistra” (CORTELAZZO, 2020).



Continuando, na primeira legenda da página 9, Rech faz uso da expressão “*senza retorica*” para dizer que aquilo que ele irá contar ao leitor não é uma forma de tentar enganá-lo. Contudo, o uso da palavra “retórica” no português está mais atrelado a um registro formal da língua, o que causa certo estranhamento se usado no contexto em questão. Portanto, neste caso optou-se pelo uso da expressão “lero-lero”.

PÁGINA 9

(*Senza retorica, non so manco se era meglio o peggio.*)

1. Farabutti.
2. Vi farei sospendere l'account.
3. Ma non so' amico delle guardie.
4. V'ha detto bene.

(*Tipo che continuo a pensa' che un pestaggio sia più onesto di una gogna pubblica in tanti casi.*)

(*Poi dipende.*)

(*Se ti rompono i denti, no.*)

Soggettivo però.



Ainda na página 9, Zerocalcare fala sobre situações de sexismo que vivenciou na autoescola, ao escutar seu instrutor utilizar palavras vulgares para se referir às mulheres na rua. Termos vulgares como “*fregna*”, que pertence ao dialeto romanesco e a expressão “*bucio de culo*” são usados pelo instrutor e aqui foram traduzidos como “filé” e “popozão”, respectivamente. Também é realizado, nessa página, o uso da expressão “*fri fri*”, originária do francês, cujo significado está atrelado ao que é relativo ao sexo feminino. Para a tradução dessa expressão, optou-se pela gíria “maricas”.

Também nessa página, uma espécie de trova cantada pelo instrutor apresentou-se como um desafio de tradução. No italiano, tem-se a seguinte composição: “*Nannarella nannarella me so’ scopato tu’ sorellaa*”. O grande problema desse caso é que “Nannarella”, diminutivo de Anna geralmente utilizado nos *stornelli* romanos, isto é, breves composições poéticas de temática amorosa ou satírica, não seria reconhecido no português e não existiria uma equivalência possível. Portanto, a tradução aqui pensada voltou-se completamente para a esfera da imagem, mais precisamente para a representação gráfica do instrutor: um homem visivelmente conservador, cuja aparência induz a acreditar que tenha em torno de 45 a 50 anos de idade. Porém, o personagem apresenta essa idade em 2002, o que significa que tenha nascido por volta dos anos de 1950. A partir desses detalhes, buscou-se uma alternativa para a tradução, observando-se as gírias que eram mais comumente usadas no período correspondente àquele da juventude de um homem com a mesma faixa etária no Brasil e assim foi encontrada a expressão “tchaca tchaca na butchaca”, cuja separação silábica resulta na mesma quantidade de sílabas da repetição do nome “Nannarella”, como pode ser visto a seguir:

NAN - NA - REL - LA - NAN - NA - REL - LA
 TCHA - CA - TCHA - CA - NA - BU - TCHA - CA

Para continuar a composição da trova, optou-se por manter a mesma carga semântica relacionada a uma exposição pejorativa com relação ao ato sexual, assim como apresentada no texto original. Porém, o significado literal do prototexto seria

“eu transei com a sua irmã”, o que não caberia no metatexto, considerando-se que o trecho original era ritmado. Dessa forma, “*me so’ scopato tu’ sorellaa*”, na tradução foi transformado em “sua irmã na minha barraca”, repetindo-se assim o uso da rima grave e mantendo a mesma cadência sonora.

3) *Quattro bocciature consecutive a scuola guida.*

1. *Ooh hai visto che fregna?*
2. *Suonaje.*
3. *Suona.*
4. *O sei un po’ fri fri?*
5. *Co’ sti capelli me sa di sì.*



L'istruttore era un distinto signore che cantava sempre, come Mary Poppins.

6. ♪ *Nannarella nannarella me so’ scopato tu’ sorellaa* ♪

Non brillava per sensibilità verso le tematiche di genere.

7. *Oh voi froci guidate peggio delle femmine*
8. *Suona a quer bucio de culo dai.*

Fallo pe’ me.

Il grande insegnamento è che uma cultura sexista é seguramente opressiva per molte donne...



No final da digressão da página 9, Zerocalcare fala sobre como aquele episódio com o instrutor o fez perceber que a cultura sexista é opressiva para as

mulheres e também relata a homofobia do instrutor ao negar-lhe a possibilidade de tirar a carteira por associar o seu cabelo à orientação homossexual, o que caracterizaria este exemplo também como pertencente ao eixo “Questões LGBTQIA+”.

... ma il suo superamento può giovare anche ai maschi bianchi cis che non sanno guidare.

9. Lo sai quando la piji la patente, te?

10. Quando te taji 'sti capelli da gay pride.

11. Ciao fri fri.

Alla fine l'ho presa alla motorizzazione, maledetto secchio di merda.



Nas páginas 126, 127 e 128, os personagens Zerocalcare e Arloc presenciam o resultado de uma tentativa de feminicídio, após o pai do garoto atirar nas canelas da esposa e do amante. A cena em questão é de grande impacto, pois representa um crime de ódio guiado por sentimentos de ciúmes, possessividade e ira, além de mostrar para o leitor a situação que é vivenciada no “lar” de Arloc. É uma cena tão desagradável de olhar que os próprios personagens nela representados foram desenhados sem as pupilas.

Todas as falas nessas três páginas são curtas e lentas, justamente para demonstrar o quão difícil era se deparar com aquela situação. No entanto, a narração realizada por Zerocalcare é longa, porém reflexiva: o personagem associa os sentimentos negativos, que ele chama de monstros, ao mofo do banheiro, cuja tendência, caso não seja efetuada uma limpeza, é de se expandir. Os mesmos efeitos utilizados no prototexto para diálogos e legendas foram mantidos no metatexto.

Io ci credo, al libero arbitrio, al fatto che le persone scelgono chi essere. Ma non è come scegliere dal menu di un ristorante.



A volte per fare questa scelta devi lottare fino a strapparti via la pelle e le unghie.

1. Mamma...

Per levare i mostri che ci hanno fatto il nido da sempre.

ÀS VEZES, PARA FAZER ESSA ESCOLHA, É NECESSÁRIO LUTAR ATÉ ARRANCAR FORA A PELE E AS UNHAS.



PARA RETIRAR OS MONSTROS QUE DESDE SEMPRE FIZERAM DE NÓS O SEU NINHO.

PÁGINA 127

E fino a oggi, che ho trentasette anni...

1. *L'avete chiamata l'ambulanza?*
2. *Ma che è successo?*
3. *È arrivata.*
4. *No, so' le guardie.*
5. *Chi è l'altro?*
6. *Ma è stato lui?*

Non ho mai più sentito delle mura così impregnate di mostri, come in quei 50 metri quadri.



PÁGINA 128

*Tipo le macchie di muffa nei bagni.
Che la gente ci si ammala, quando ci vive dentro.*

TIPO AS MANCHAS DE MOFO NOS BANHEIROS.



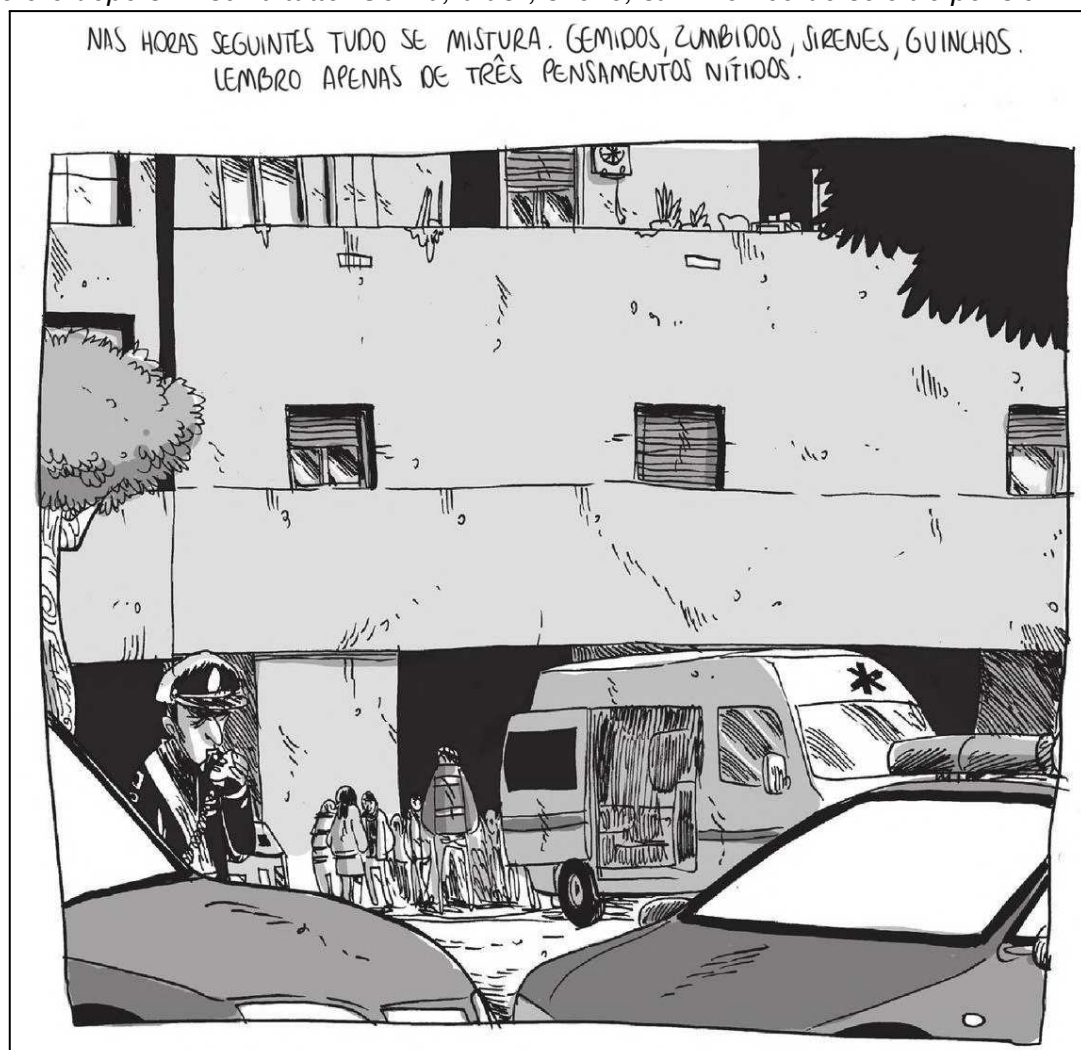
QUE A GENTE ADOECE QUANDO VIVE DENTRO.

Já na página 129, a narração e os diálogos retomam a velocidade. Na

verdade, o ritmo se torna até mais acelerado para adequar-se à confusão que se desenrolava, com a quantidade de rumores, como gemidos, sirenes e zumbidos, tudo ao mesmo tempo. Inicia-se nessa página uma digressão que leva o personagem Zerocalcare a três pensamentos diferentes. Dois deles serão apresentados neste eixo:

PÁGINA 129

Nelle ore dopo si mischia tutto. Gemiti, brusii, sirene, strilli. Io ricordo solo tre pensieri nitidi.



No primeiro dos pensamentos, Zerocalcare fala sobre como já estava acostumado a ver manifestações quotidianas de sexismo. Em uma das situações representadas, um homem fala para uma mulher que, se eles comesçassem a namorar, ela não poderia mais sair com os amigos, não porque não confiasses nela,

mas porque não confiava neles. O homem usa então o termo “*naif*”, de origem francesa, para dizer que a mulher confiava fácil demais nos outros. No português, porém, esse não é um termo de uso comum, portanto foi escolhida a palavra “ingênua” na tradução.

1) *Io ero abituato, pure un po' assuefatto, a un sacco di manifestazioni quotidiane di sessismo. — So' uomo di mondo, non me sorprende niente.*

1. *Se giochiamo ai Cavalieri dello Zodiaco tu devi fare Andromeda perché sei frocio. (Poi lui in effetti davvero voleva fa' Andromeda, quindi vabbe'.)*

2. *Se ci fidanzamo tu non puoi più uscire coi tuoi amici maschi.*

3. *Non è che non mi fido di te, non mi fido di loro. Tu agnellino naif in mezzo ai luposessuali.*

4. *Ma hai visto che Monica ha messo le corna a Jacopo*

5. *'Sta puttana.*



Na página seguinte, Zerocalcare reflete que aquela situação específica com os pais de Arloc era diferente de tudo aquilo com o qual estava acostumado. Zerocalcare usa a seguinte expressão “*fuori dal mio range di assuefazione*”. Traduzindo essa frase literalmente, teríamos um resultado como “fora do meu limite de aceitação”. Porém, questiona-se aqui o uso de um termo como “aceitável” para uma situação de violência contra uma mulher. Portanto, no metatexto optou-se por colocar o termo entre aspas, demonstrando-se assim que a própria ideia de existir algum limite para o aceitável nesse contexto deveria ser questionada.

PÁGINA 130

Però ecco, uno che spara due botte a freddo alle tibie della moglie e del suo amante, sta un

po' fuori dal mio range di assuefazione.



Continuando na mesma página, o personagem narrador fala também sobre começar a ter outra visão quanto aos conceitos de ciúme e possessividade. No quadro à direita é apresentada a imagem de uma mulher que diz “Solo chi ama molto rosica molto”. A expressão “rosicare”, no italiano regional, significa “consumir-se pelo ciúme”. Seja pelo espaço disponível para tradução, seja pelo uso da expressão idiomática, tal tradução não seria possível no português, portanto decidiu-se pelo uso da também expressão “dor de cotovelo”:

*Ti da' tutta una prospettiva diversa dei concetti di gelosia e possesso.
E delle loro conseguenze.*

1. *Un po' di gelosia significa che ci tiene.*
2. *Che romantico.*
3. *Solo chi ama molto rosica molto*
4. *Amore irruento*



O segundo pensamento de Zerocalcare foi com relação às consequências de se levar um tiro na perna. O personagem admite que, antes de presenciar a cena,

quando recebia a notícia de que alguém tinha sido atingido naquela parte do corpo, achava exageradas as reações. Para falar sobre a “pessoa que levou um tiro na perna”, no italiano existe a palavra “*gambizzato*”. No português, porém, não existe nenhum termo equivalente a esse, portanto tal expressão foi traduzida de forma a explicar a situação do ferimento, usando o menor espaço possível na página:

2) *Ammetto che ogni volta che leggevo di uno gambizzato mi pareva sempre una cosa tutto sommato soft.*

1. *Ellamadonna quante storie!!
Mica gli hanno sparato in faccia, essù.*
2. *É come un infortunio a calcetto, dai.*
3. *So' peggio certi coppini a mano aperta...*

Ecco, diciamo che 'sta cosa l'ho un po' rivalutata.

(Non in senso moralistico eh, c'è gente a cui auguro molto di peggio.)



Ainda com relação à situação do tiro, Zerocalcare afirma que uma pessoa capaz de atirar em alguém deveria ter pelo menos “*un po' di pelo sullo stomaco*”, o que, segundo o Dicionário Internazionale⁵⁸, significa dizer que uma pessoa é insensível e que lhe faltam escrúpulos. Portanto, podemos pensar que quem fez isso é alguém que consegue suportar situações que normalmente são difíceis de se enfrentar. A partir desse ponto de vista, optou-se, no português, pelo uso da expressão “ter um estômago forte”, que transmite essa ideia. Ainda na mesma legenda, Zerocalcare cria a expressão “*ti deve reggere la pompa*”, a partir do modo de dizer romanesco “*nun me regge la pompa*”, que, segundo o dicionário romanesco/italiano on-line⁵⁹ quer dizer “*sono terribilmente stressato*”. Essa definição

⁵⁸ Ver PELO SULLO STOMACO. In.: Dicionario Internazionale. Roma s.d.. Disponível em: <<https://dizionario.internazionale.it/parola/pelo-sullo-stomaco>>. Acesso em: janeiro, 2024.

⁵⁹ Ver NUM ME REGGE LA POMPA. In.: Dicionario Romano-Italiano. Roma, s.d.. Disponível em: <<http://users.quipo.it/messina/Dizionario>>. Acesso em: janeiro, 2024.

da expressão romanesca parece ser um sinônimo de outro adjetivo, vulgar, da língua italiana: *scazzato*, que tem como um de seus significados o termo *abbattuto*, cuja ideia é aquela de alguém que está destruído/derrubado por conta de alguma situação e não quer ser incomodado⁶⁰. A expressão criada pelo quadrinista, que parece ter o significado contrário da romanesca, poderia então ser considerada sinônimo do adjetivo *incazzato*, sempre de uso vulgar, para se dizer que alguém está mal-humorado e atua de forma violenta⁶¹. Pensando no contexto do original, a pessoa capaz de atirar em alguém deveria estar realmente em um estado de cólera para realizar tal ação. Por isso, no português, optou-se por transmitir essa mensagem a partir da expressão coloquial “pê da vida”, que é uma forma reduzida da expressão “puto da vida” e transmite o mesmo sentido de fúria.

*Però un po' di pelo sullo stomaco ce lo devi avere, non è come sparà a un cattivo di Doom.
Un po' ti deve reggere la pompa.*



5.2.4 Questões LGBTQIA+

Nas páginas 48 e 49, temos o primeiro contato entre Lena e Arloc. O garoto, ao falar que queria conhecer a filmografia de Truffaut, um cineasta francês, diz que gostaria de saber quem era e sobre o que falava, mas afirma que não é “*frocio*”, um

⁶⁰ SCAZZATO. *In.*: Dicionario Internazionale. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://dizionario.internazionale.it/parola/scazzato>>. Acesso em: janeiro, 2024.

⁶¹ INCAZZATO. *In.*: Dicionario Internazionale. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://dizionario.internazionale.it/parola/incazzato>>. Acesso em: janeiro, 2024.

termo coloquial e pejorativo de origem romanesca mas utilizado em toda a Itália, para se referir a homossexuais do gênero masculino. A tradução aqui escolhida para o vocábulo italiano foi o termo “boiola”, também utilizado no mesmo contexto no português brasileiro.

PÁGINA 48

1. *Ao ma davvero sai disegnare?*
Ma allora possiamo andare a dipingere insieme.
2. *In tutte 'ste settimane m'ero fatto l'idea che non eri bono a fa' un cazzo e invece...*
3. *Sì, ma non so' bravo.*
4. *Tipo non so fare i gomiti.*
5. *Ma mo' imparo eh.*
6. *Ciao Ze'.*
7. *è lui l'amico tuo?*



1. *Non è amico mio.*
2. *È piccolo.*
3. *Mica so' Michael Jackson.*
4. *Però sì, è quello che ti dicevo.*
5. *Quindi tu volevi la filmografia di Truffaut?*



Lena prontamente questiona a Arloc o que ele tinha contra “boiolas” e Sarah, que ainda não tinha se assumido lésbica naquela época, pergunta se ele estava querendo arrumar briga. Lena adverte então o garoto e diz: “*Non ci piacciono gli omofobi a noi qua*”. A melhor tradução para o termo ‘*omofobi*’, no português brasileiro, seria ‘homofóbicos’, porém aqui nos deparamos com o que Liberatti (2016) denominou como restrição do “espaço disponível para o texto verbal”, haja vista que o espaço para inserção do termo não seria suficiente. Neste caso, optou-se então pelo uso de “homófobos” que, apesar de não ter uma frequência de uso alta na linguagem coloquial, é apresentada por alguns dicionários de português brasileiro como uma definição possível para a palavra ‘homofóbico’⁶².

1. *Si. Cioè, la filmografia... Qualcosa.*
2. *Volevo vedere un film di Truffaut.*
3. *Vedere che è.*
4. *Tipo.*
5. *Ma non so' frocio eh.*
6. *Perché, che c'hai contro i froci?*
7. *Aia.*

⁶² Ver verbetes em: HOMOFÓBICO. *In.*: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/homofobico/>>. Acesso em: dezembro, 2023 e HOMÓFOBO. *In.*: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos: 2015. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/hom%C3%B3fobo/>>. Acesso em: dezembro, 2023.

8. *Guarda come andiamo a litiga' eh.*
9. *Non ci piacciono gli omofobi a noi qua.*



PÁGINA 49

1. *No ma io non dicevo i froci in senso di frociosessuali...*
2. *Per me ognuno può scopà co' chi gli pare eh.*
3. *Dicevo quelli a cui piacciono le cose strane... che pensano che per questo so' meglio...*
4. *Ok allora. Se non volevi intendere froci, non dire froci.*
5. *Facile, no?*
6. *Intuitivo.*



1. *Mm. ok Messo così ha senso.*
2. *Però...*

3. *Poi.*
Non è che se ti piace Truffaut sei meglio degli altri.
Ovvio.
È pieno di stronzi a cui piace Truffaut.
4. *Però manco ti devi vergognare di fartelo piacere per colpa loro.*
5. *Ma non lo so se mi piace poi eh.*
6. *Io voglio vedere che è...*



Na página 49, temos também o uso da gíria juvenil “stare in fissa” que, de acordo com o dicionário online Slengo, de neologismos e gírias da língua italiana, significa: “Ter uma obsessão, frequentemente temporária, por alguém ou alguma coisa”⁶³ (STARE IN FISSA, 2023, tradução minha). Lena faz uso da gíria da seguinte forma para falar que conhece bem Truffaut: “*Perché io ci sto in fissa*”. No metatexto foi escolhido o verbo ‘respirar’ para se realizar a tradução, pois ele é frequentemente utilizado como expressão idiomática para dizer que uma pessoa conhece muito sobre algum assunto.

1. *Bene.*
E allora stai parlando con la persona giusta.
2. *Perché io ci sto in fissa.*
3. *Ti faccio un dvd coi miei preferiti se vuoi.*

⁶³ No original, “*Avere un'ossessione, di solito temporanea, per qualcuno o qualcosa*” (STARE IN FISSA, 2023).



Na página 209, o personagem Zerocalcare começa a narrar para o Arloc crescido o que tinha acontecido com Sarah durante aqueles 20 anos que tinham se passado desde que perderam o contato. No italiano, Zerocalcare diz que Sarah tinha começado a trabalhar em uma “empresa/ negócio/ fábrica de garfos”, porém optou-se por uma tradução mais generalizada e o uso do termo talheres. Além disso, em uma digressão, Sarah também fala que a melhor parte de seu trabalho é que seu chefe está prestes a morrer. No italiano, ela utiliza ‘*schioffa*’, uma forma suprimida do verbo ‘*schioffare*’, de uso comum na região do Lácio (onde está localizada a cidade Roma), que significa “morrer”. No português, ao invés de se realizar a apócope, que não é caracterizada da mesma forma na língua, optou-se pelo uso da expressão idiomática “cair duro”.

PÁGINA 209

1. *Facciamo che ti parlo degli altri, va'.*
 2. *So' una spada a riassumere i cazzi altrui.*
- Sarah negli ultimi anni ha fatto un lavoro elettrizzante in una ditta di forchette.*
3. *Qual è la cosa più bella del tuo lavoro, stella?*
 4. *Che il mio capo pesa 150 chili.*
 5. *Tra diabete e patologie pregresse dovrebbe schioffa' a breve.*
 6. *Vabbe' almeno è uno stipendio sicuro.*
 7. *No. L'ha perso per il coronavirus.*



Ainda no mesmo diálogo, Zerocalcare conta sobre a sexualidade de Sarah. O quadrinista opta pelo termo ‘*dichiarata*’ que, no português, poderia ser traduzido diretamente para “declarada”. Porém, tal vocábulo, apesar de ser entendível com relação à sua significação, não é de uso comum dentro da comunidade LGBTQIA+, que utiliza a expressão “assumir” para falar sobre a primeira vez que se revela a alguém sobre a própria sexualidade.

1. Ah.
Altro che devo sape'?
2. *Si è appena lasciata con la tipa.*
Si, è diventata lella.
3. *Cioè, sempre stata, ma mo' è dichiarata.*
4. *Quindi se la vedi non dire quelle robe impresentabili di quando eri ragazzino.*
5. Ahah, no.
Sto a Berlino da 15 anni ormai.
6. *Li so' tutti così.*
7. *Me sa pure Bismarck era queer.*
8. *È stata un'educazione linguistica siberiana.*
9. *Ma Cinghiale?*



5.2.5 Referências culturais externas

A página 10 da *graphic novel* inicia com a apresentação da consciência que acompanha Zerocalcare até a universidade: o linguista Noam Chomsky. O personagem conta como se inspirou nele para escolher a graduação em Letras, porém logo depois, a partir de uma digressão, faz uma referência indireta aos atos do linguista mais recentes, por ter assinado uma carta aberta contra o ativismo norte-americano pelo que ele e um grupo de mais de 150 intelectuais chamaram de “intolerância às ideias discordantes”, conhecida popularmente como a cultura do cancelamento⁶⁴.

PÁGINA 10

Poi io sono fortunato, perché a casa mia nessuno mi rompe il cazzo.

A genitore uno non gliene frega niente dei capelli rossi.

Poraccia ormai è vaccinata a tutto.

Per lei l'unica cosa che conta è che faccio l'università.

1. *Una facoltà umanistica poi.*

2. *Mio figlio è un letterato.*

È così orgogliosa.

Core de mamma.

⁶⁴ MARS, Amanda. Chomsky, Rushdie, Steinem e outros 150 intelectuais reivindicam o direito de discordar nos EUA. El País, 2020. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/cultura/2020-07-08/chomsky-rushdie-steinem-e-otros-150-intelectuais-reivindicam-o-direito-de-discordar-nos-eua.html>>. Acesso em: dezembro, 2023.



1. Ciao, madre.
Addopo.
2. Cosa studieremo oggi, Calchi?
3. I morfemi?
I fonemi?

Ad acompanharmi in facoltà c'è sempre lo spirito di Noam Chomsky.

Grande linguista e fine filosofo, mi sono iscritto a lingue ispirato da lui.

4. Sento già la tua cultura e il tuo spirito crítico affilarsi, pronti a scagliarsi contro il sistema.



No início da página 10, uma personagem questiona Chomsky sobre o porquê dele ter aderido a um evento de nazistas e o personagem responde que achava que eram as bodas de Sandra Mondaini e Raimondo Vianello, dois célebres humoristas

italianos, casados em vida, mas já falecidos. No Brasil, porém, essa referência não seria entendida, haja vista que os humoristas não ficaram conhecidos no País. Portanto, ao realizar essa tradução, optou-se por mudar a citação dos humoristas para um casal de atores brasileiros também já falecidos, mas que foram muito famosos em vida: Nicette Bruno e Paulo Goulart. Devido a essa mudança, foi necessário também mudar a resposta de Chomsky quando a personagem que faz a pergunta inicial explica a ele que Sandra e Raimondo estão mortos. No prototexto, o personagem diz “*un’idea non muore*”, fazendo referência à carreira dos dois humoristas, que inovaram juntos na comédia italiana com o programa *Casa Vianello*. Contudo, Nicette Bruno e Paulo Goulart não tiveram um programa de casal como os dois atores italianos, portanto foi necessário mudar a frase no metatexto. Assim, na tradução, optou-se por colocar a seguinte frase: “Grandes nomes não morrem”, de forma a ressaltar o grande trabalho que fizeram em vida.

Na mesma página, ao fazer outra crítica ao linguista, outra divergência cultural e histórica se apresenta, o que também poderia dificultar o entendimento dos leitores brasileiros: a mesma personagem questiona o motivo de Chomsky ter assinado um manifesto cheio de ideais racistas e sexistas e ele responde que receberia desconto na conta telefônica porque estava se associando à SIP. O trocadilho seria relacionado à sigla, que tanto poderia se referir a uma antiga companhia telefônica italiana — a *Società Italiana per l’Esercizio Telefonico* — quanto à “*Società Italiana di Psichiatria*”, cujo nome ficou associado a um grupo de intelectuais que, durante a época do fascismo no País, assinou um documento conhecido como “*Manifesto degli Scienziati Razzisti*” ou “*Manifesto della Razza*”, que defendiam o racismo fascista a partir da concepção da existência das raças humanas. Como no Brasil essas referências não seriam compreendidas, optou-se por alterar o trocadilho com base no nome de uma instituição que várias vezes já foi acusada por fazer discursos de ódio contra minorias, a igreja Universal, relacionando-a ao parque de diversões da *Universal Studios*.

Mo’ non pensate a Chomsky oggi, che ogni tanto risulta imbarazzante.

1. *Ma signor Chomsky, ha aderito a un evento di nazisti.*
2. *Non erano le nozze d’oro di Sandra e Raimondo?*
3. *Sono morti, signor Chomsky!*
4. *Un’idea non muore.*
5. *Signor Chomsky, ha firmato un appello orrendo insieme a gente che reclama il diritto*

di dire zozzerie razziste e sessiste!

6. *La signorina ha detto che così risparmiavo sulla bolletta del telefono.*

7. *Ha detto che era della SIP.*



Na página 11, temos um exemplo do que é caracterizado por Assis (2016) como a ingerência do tradutor reduzida às unidades de material linguístico, pois um dos quadros apresenta um elemento textual que se sobrepõe à sombra da imagem. Possivelmente, em um trabalho feito para uma editora, seria colocada uma nota abaixo do quadro com uma tradução do texto. No caso, porém, desta dissertação, em que realizei todas as etapas do trabalho, sendo responsável, inclusive, pelo balonamento, isso me permitiu ter a liberdade de optar pela inserção do texto diretamente no quadro.

Però vent'anni fa era uno con una statura intellettuale enorme...

1. *Ora vi dimostrerò come un linguista può rivoltare le scienze sociali come un calzerotto.*
2. *Convincendovi E annoiandovi.*
3. *Il mix segreto della credibilità accademica.*

... Nondimeno molto rispettato anche dalla lobby del teppismo internazionale

Chomsky benedice i rivoltosi di Seattle

Illustre accademico dice che va bene sfascià tutto. Circa



Insomma mi piaceva l'idea che fosse il copilota della vita mia.



Já na página 43, Michele Rech faz uma referência à obra que inspirou a aventura do personagem Zerocalcare pelo metrô de Roma: o romance “O adversário”, de Emmanuel Carrère (2000), que narra a história de Jean-Claude Romand:

PÁGINA 43

“Un po’ più accettabile” non significa tutto risolto, eh. Dentro mi sentivo ancora come quello del libro “L’avversario”, di Carrère.



Che è la storia vera di uno che per anni si inventa che va all'università, poi un finto lavoro, e poi ammazza tutta la famiglia prima che lo scoprano.

1. *Francamente Jean Claude, ho trovato le tue misure eccessive.*
2. *Ma è anche vero che non saprei proprio proporre una soluzione diversa e sono contrario alle critiche distruttive senza alternative.*
3. *Quindi non la scartiamo a priori.*
4. *Eh.*
5. *Grazie.*
6. *Che ne sanno quei pupazzi saputelli.*

Nella mia testa tra noi c'era un dialogo formale ma cortese.



Como último exemplo de tradução do eixo “referências culturais externas” aqui apresentado, temos a página 63, em que o Tatu, na primeira parte da *graphic novel*, ainda no ano de 2002, fala sobre um evento futuro: a pandemia do coronavírus. Na última legenda desse quadro, é importante novamente fazer uma menção à especificidade da tradução de expressões idiomáticas (ver item 2.1).

PÁGINA 63

Vorrei disegnare cose diverse e fantasmagoriche, ma la mia vita procedeva sempre con la stessa mendace monotonia.

1. *E anche oggi genitore uno ti ha creduto.*
2. *Boccalona.*
3. *Continuiamo così. Un giorno dopo l'altro.*
4. *Magari prima o poi succede qualcosa che fa saltare tutto e nessuno ti chiede più perché non vai all'università. Tipo una pandemia.*
5. *VRRR VRRR*

Vent'anni di ritardo, li mortacci tua!



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para se realizar o processo de tradução de uma história em quadrinhos, gênero literário cuja característica singular é a sua linguagem estruturada por um sistema de signos que se intercalam entre elementos linguísticos e pictóricos, é necessário considerar as especificidades pertencentes à linguagem do meio. Traduzir uma *graphic novel*, por sua vez, um formato de HQ que geralmente se apresenta com um teor mais complexo e uma narrativa mais desenvolvida, pode exigir um entendimento da obra que vai além da imagem e do texto explícitos nas páginas do quadrinho. O conceito da poética da tradução mostrou-se fundamental neste processo de tradução, pois, foi por meio das temáticas, estas que foram encontradas a partir da análise cronotópica de Torop (2010), que foi possível entender os pormenores da *graphic novel Scheletri* (2020), o que auxiliou no processo de tradução.

Com eixos temáticos que se relacionam desde às condições psicológicas que povoam a mente de um indivíduo quando em situações de crises, às questões sociais que são vivenciadas nas regiões periféricas de Roma, às opressões de gênero com as quais nós, mulheres, infelizmente, acabamos lidando em vários momentos de nossas vidas, às questões LGBTQIA+ relacionadas à própria afirmação do indivíduo frente à sociedade, que diariamente deve lidar com uma homofobia já enraizada, e também à cultura pop e outros expoentes externos, *Scheletri* (2020) marca a produção quadrinística de Zerocalcare como uma obra capaz de concatenar vários elementos representativos da poética do autor. Entender todos esses elementos e como eles se relacionam entre as obras do quadrinista foi essencial para compreender tanto o vocabulário, quanto o ritmo que deveria ser transportado para o metatexto.

A Teoria da *Tradução Total* de Torop (2010), por meio do seu conceito de poética da tradução, e aqui tomo emprestado o nome da obra de Zerocalcare, cuja tradução originou o título desta dissertação, funcionou como o “esqueleto” que sustentou esta pesquisa. Foi a responsável por fornecer as bases necessárias para se buscar entender como a poética de um autor e de sua *graphic novel* poderia ser aplicada de forma a compreender os pormenores e as entrelinhas de um texto,

resultando assim na escolha pela melhor possibilidade de tradução baseada na estratégia original engendrada pelo autor.

Traduzir uma *graphic novel* a partir da análise da poética demonstrou-se uma escolha interessante para se investigar estratégias de tradução. Ressalta-se, no entanto, que esta é uma pesquisa inicial e que não se coloca como uma prescrição para traduções de HQs, porém pode funcionar como base para outras pesquisas e também como um modelo inicial para demais trabalhos de tradução. Consideramos aqui, nesse entretempo, que os resultados desta pesquisa se demonstraram satisfatórios para os efeitos de tradução desejados e que merecem uma maior investigação por parte dos Estudos da Tradução.

6 REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Tradução de Vinicius Nicastro Honesco. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ANDRADE, Maria Lucia da Cunha V de O. Digressão: palavra desviante ou estratégia argumentativa. **Língua e Literatura**, n. 23, p. 121-147, 1997. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/linguaeliteratura/article/view/114250/112143>>. Acesso em: dezembro, 2022.

ASSIS, Érico Gonçalves de. Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: abordagem inicial. **Tradterm**, v. 27, p. 15-37, outubro, 2016. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v27i0p15-37>>. Acesso em: outubro, 2022.

BAOPUBLISHING. **Zerocalcare**. Bao Publishing. Disponível em: <<https://baopublishing.it/autori/zerocalcare/>>. Acesso em: outubro, 2022.

BAGNARIOL, Piero. Entrevista | Piero Bagnariol. Entrevista concedida a Anna Palma e Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa. **Eutomia: Revista de Literatura e Linguística**, Recife, v. 1, n. 10, p. 585-596, 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/EUTOMIA/article/view/857/642>>. Acesso em: dezembro, 2023.

BENVENUTI, Giuliana. Nuovi realismi e fumetto di realtà. **Narrativa**, 41, p. 55-64, 2019. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/narrativa/352>>. Acesso em: setembro, 2023.

BUTTARELLI, Riccardo. **Italian entertainment: How Zerocalcare Roman comics has become a Netflix icon**. We The Italians, 2022. Disponível em: <<https://www.wetheitalians.com/web-magazine/italian-entertainment-italian-entertainment-how-zerocalcare-roman-comics-has-become-netflix-icon>>. Acesso em: setembro, 2023.

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

CAPOFERRO, Riccardo. Allegoria e racconto grafico: il caso di Zerocalcare. **Aisthema, International Journal**, Napoli, v. 7, n. 1, p. 153-176, 2020. Disponível em: <<https://scholar.archive.org/work/lec3nonl3navnhrvmyx22vy5vu/access/wayback/http://www.aisthema.eu/ojs/index.php/Aisthema/article/download/102/106>>. acesso em: dezembro, 2023.

CARUSO, Eleonora. **Fenomenologia dei personaggi di Zerocalcare: Dopo "Macerie prime. Sei mesi dopo", facciamo un ripasso dei personaggi ricorrenti nelle storie di Zerocalcare**. Wired, 2018. Disponível em: <<https://www.wired.it/play/fumetti/2018/05/24/personaggi-zerocalcare/>>. Acesso em: setembro, 2023.

CASCIONE, Francesco. **Gli Scheletri di Zerocalcare negli armadi di una generazione**. Lo Spazio Bianco, 2020. Disponível em: <<https://www.lospaziobianco.it/gli-scheletri-di-zerocalcare-negli-armadi-di-una-generazione/>>. Acesso em: outubro, 2022.

CIOCIOLA, Claudio; D'ACHILLE, Paolo. **L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazione, fumetti**. Firenze: Accademia della Crusca, 2020.

COATTO. *In.*: **TRECCANI**. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://www.treccani.it/vocabolario/coatto/>>. Acesso em: janeiro, 2024.

CODELUPPI, Vanni. **Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente**. Roma-Bari: Editori Laterza, 2012.

COLONNA, Vincent. Tipologia da Autoficção. *In* : NORONHA, Jovita Maria Gerheim (org). **Ensaio sobre a autoficção**. Tradução de Jovita Maria Gerheim Noronha, Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.
CURY, Maria Zilda Ferreira. Novas geografias narrativas. *In.*: **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 42, n. 4, p. 7-17, 2008.

CORTELAZZO, Michele A.. ZECCA: Le parole della neopolitica. *In.*: **Enciclopedia Treccani**. Disponível em: <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/parole/Neopolitica39.html>. Acesso em: janeiro, 2024.

COSTA, Giulio. **La disciplina dell'imperfezione: Navigare tra le nuove fragilità contemporanee**. Milano: Mondadori Libri S.p.A., 2023.

CURY, Maria Zilda Ferreira. Novas geografias narrativas. *In.*: **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 42, n. 4, p. 7-17, 2008.

DONNARUMMA, Raffaele. Ipermodernità: ipotesi per un congedo dal postmoderno. *In.*: **Allegoria: per uno studio materialistico della letteratura**, Palermo, n. 64, luglio/dicembre, 2011.

DONNARUMMA, Raffaele. **Ipermoderno. Come raccontare la realtà senza farsi divorare dai reality**. Le parole e le cose, 2012. Disponível em: <<https://www.leparoleelecose.it/?p=7486>>. Acesso em: agosto, 2023.

DOUBROVSKY, Serge. O último eu. *In* : NORONHA, Jovita Maria Gerheim (org). **Ensaio sobre a autoficção**. Tradução de Jovita Maria Gerheim Noronha, Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1989.

FAEDRICH, Anna. **Autoficção: um percurso teórico**. Criação & Crítica, n. 17, p.30-46, dez. 2016. Disponível em: <<http://revistas.usp.br/criacaoecritica>>. Acesso em: novembro, 2023.

FAGIANO. *In.*: **Slengo**, 2023. Disponível em: <<https://slengo.it/define/fagiano?redirect=fagiano>>. Acesso em: dezembro, 2023.

FIAMMA, Andrea. **Storia del libro che ha cambiato la vita di Zerocalcare (e il fumetto italiano)**. Fumetto Logica, 2021. Disponível em: <<https://www.fumettologica.it/2021/11/profezia-armadillo-fumetto-zerocalcare/>>. Acesso em: outubro, 2022.

FREUD, Sigmund. **“O inquietante”**. **História de uma neurose infantil (O homem dos lobos): além do princípio do prazer e outros textos**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010: 328-376.

GASPARINI, Philippe. Autoficção é o nome de quê?. *In* : NORONHA, Jovita Maria Gerheim (org). **Ensaio sobre a autoficção**. Tradução de Jovita Maria Gerheim Noronha, Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

CURY, Maria Zilda Ferreira. Novas geografias narrativas. *In.*: **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 42, n. 4, p. 7-17, 2008.

GUIMARÃES, Nicole Medeiros; PASIAN, Sonia Regina. Agressividade na adolescência: experiência e expressão da raiva. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 11, n. 1, p. 89-97, jan./abr. 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pe/a/cJmcCKpmkgd5NpdFthjNwys/?lang=pt>>. Acesso em: dezembro, 2023.

HIRSCH, Marianne. **Family frames: photography, narrative and postmemory**. London: Harvard University Press, 1997.

HOMOFÓBICO. *In.*: **DICIO, Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/homofobico/>>. Acesso em: dezembro, 2023.

HOMÓFOBO. *In.*: **MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. Editora Melhoramentos: 2015. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/hom%C3%B3fobo/>>. Acesso em: dezembro, 2023.

INCAZZATO. *In.*: **Dizionario Internazionale**. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://dizionario.internazionale.it/parola/incazzato>>. Acesso em: janeiro, 2024.

KAUATI, Adriana. Síndrome do Impostor e a vida acadêmica. **Interparadigmas**, ano 1, n. 1, p. 75-88, 2013. Disponível em: <<https://www.interparadigmas.org.br/wp-content/uploads/2014/05/Interparadigmas-A-no-01-N-01-Kauati.pdf>>. Acesso em: dezembro, 2023.

LECARME, Jacques. Autoficção: um mau gênero?. *In.*: NORONHA, Jovita Maria Gerheim (org). **Ensaio sobre a autoficção**. Tradução de Jovita Maria Gerheim Noronha, Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

LIBERATTI, Elisângela. Uma proposta didática para traduzir as histórias em quadrinhos. **Tradterm**, v. 27, p. 181-200, setembro, 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v27i0p181-200>>. Acesso em: outubro, 2022.

LOUREIRO, Y. F. Conceito e natureza jurídica do feminicídio. **Revista Acadêmica Escola Superior Do Ministério Público Do Ceará**, Ano 9, v. 1, p. 185-210, 29 junho 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.54275/raesmpce.v9i1.9>>. Acesso em: dezembro, 2023.

MARIELLA, Piero. **Gli SCHELETRI di ZEROCALCARE**. Scribd, 2020. Disponível em: <<https://it.scribd.com/article/486925527/Gli-Scheletri-Di-Zerocalcare>>. Acesso em: outubro, 2022.

MARS, Amanda. Chomsky, Rushdie, Steinem e outros 150 intelectuais reivindicam o direito de discordar nos EUA. **El País**, 2020. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/cultura/2020-07-08/chomsky-rushdie-steinem-e-outros-150-intelectuais-reivindicam-o-direito-de-ddiscordar-nos-eua.html>>. Acesso em: dezembro, 2023.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MONGELLI, Marco. **Mentire raccontandosi: l'autofiction nel romanzo italiano degli ultimi anni**. Monografia (Corso di studi in Lettere Moderne) — Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Siena. Siena, p. 89. 2010/2011.

MOREIRA, Carolina Akemi Sueto. **COMO EU FUI PARAR NO MEIO DESSA TRADUÇÃO: estudo da tradução de Kobane Calling para o português brasileiro**. Monografia (Bacharelado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Minas Gerais, p. 53. 2022.

NORMALAREA. **Vocabolario delle dipendenze e delle droghe**, 2006. Disponível em: <https://normalarea.com/vocabolario-tossicodipendenze-droghe/>. Acesso: dezembro, 2023.

NORONHA, Jovita Maria Gerheim (org). **Ensaio sobre a autoficção**. Tradução de Jovita Maria Gerheim Noronha, Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

NUM ME REGGE LA POMPA. *In.*: **Dizionario Romano-Italiano**, s.d.. Disponível em: <<http://users.quipo.it/messina/Dizionario>>. Acesso em: janeiro, 2024.

PELO SULLO STOMACO. *In.*: **Dizionario Internazionale**. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://dizionario.internazionale.it/parola/pelo-sullo-stomaco>>. Acesso em: janeiro, 2024.

POETICA. *In.*: **TRECCANI**. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://www.treccani.it/vocabolario/poetica/>>. Acesso em: novembro, 2022.

POFFARE. *In.*: **Dizionario Internazionale**. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://dizionario.internazionale.it/parola/poffare>>. Acesso em: janeiro, 2024.

PORCODDUE. *In.*: **Slengo**, 2023. Disponível em: <<https://slengo.it/define/porco%20due?redirect=porcoddue>>. Acesso em: dezembro, 2023.

RECH, Michele. **Michele Rech**. Disponível em: <<https://biografieonline.it/biografia-zeroalcare/>>. Acesso em: outubro, 2022.

REDAZIONE. “Strappare lungo i bordi” di Zerocalcare è la cosa più vista su Netflix in Italia. **Fumettologica**. Disponível em: <<https://fumettologica.it/2021/11/strappare-bordi-netflix-classifica/>>. Acesso em: dezembro, 2023.

ROMANI, Luigi. Avere uno scheletro nell'armadio. *In.*: **Enciclopedia Treccani**. Roma, 2017. Disponível em: <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/parole/scheletro.html>. Acesso em: janeiro, 2024.

SANTIS, Raffaella De. **Gli "Scheletri" di Zerocalcare in cima a ogni classifica**. La Repubblica, 2020. Disponível em: <https://www.repubblica.it/robinson/2020/10/22/news/gli_scheletri_di_zerocalcare_in_cima_a_ogni_classifica-271472967/>. Acesso em: outubro, 2022.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. Tradução: Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SCAZZATO. *In.*: **Dizionario Internazionale**. Roma, s.d.. Disponível em: <<https://dizionario.internazionale.it/parola/scazzato>>. Acesso em: janeiro, 2024.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Ficção brasileira contemporânea**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

SPIEGELMAN, Art. **Maus : A história de um sobrevivente II : e foi aí que começaram meus problemas**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

SILVA, Aline Pereira. **Vincent van Love: Uma Tradução em Quadrinhos**. Monografia (Bacharelado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Minas Gerais, p. 89. 2021.

STACCE. *In.*: **Slengo**, 2023. Disponível em: <<https://slengo.it/define/stacce>>. Acesso em: dezembro, 2023.

STARE IN FISSA. *In.*: **Slengo**, 2023. Disponível em: <<https://slengo.it/define/stare-in-fissa>>. Acesso em: dezembro, 2023.

TAVARES, Hermano; ALARCÃO, Gustavo. Psicopatologia da impulsividade. *In.*: **Manual clínico dos transtornos do controle dos impulsos**. Porto Alegre: Artmed, 2008, p. 19-36.

TOROP, Peter. **La traduzione totale: Tipi di processo traduttivo nella cultura**. Tradução de Bruno Osimo. Milano: Hoepli, 2010.

URBANOVÁ, Veronika. **Aspetti semiotici e linguistici della produzione fumettistica di Zerocalcare**. 2018. Dissertação (Mestrado em Língua e Literatura Italiana) – Filozofická fakult, Masarykova univerzita. Brno-Centre, 2018.

VARI, Silvia. “Fino all’ultimo granello”: Precarietà e frammentazione in Macerie prime e *Macerie prime*. *Sei mesi dopo* di Zerocalcare. *In Studi culturali, Rivista quadrimestrale*. Bologna: 2021, pp. 409-436.

VENTURA, Emanuele. Periferia cittadina e periferia linguistica: il romanesco di oggi tra Zerocalcare e la La Scienza coatta. *In.*: BOBINEAU, Julien et al. (org.). **Zentrum und Peripherie**. München: AVM.edition, 2019.

VERGUEIRO, W. C. S. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero**, v. 6, n. 2, 2005. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/5643>>. Acesso em: dezembro, 2023.

ZEROCALCARE. **Dimentica il mio nome**. Milano: Bao Publishing, 2014.

ZEROCALCARE. **La profezia dell’armadillo**. Milano: Bao Publishing, 2011.

ZEROCALCARE. **Macerie prime**. Milano: Bao Publishing, 2017.

ZEROCALCARE. **Macerie prime – Sei mesi dopo**. Milano: Bao Publishing, 2018.

ZEROCALCARE. Perché Zerocalcare. Entrevista concedida a Tiziana Zita. **Cronache Letterarie**, [s. l.], 17 jan. 2014. Disponível em: <<https://www.cronacheletterarie.com/2014/01/17/perche-zerocalcare/>>. Acesso em: novembro, 2023.

ZEROCALCARE. **Scheletri**. Milano: Bao Publishing, 2020.

ZEROCALCARE. 'SCHELETRI', ZEROCALCARE: "Quando trovai un dito tra il tergicristallo della mia automobile". Entrevista concedida a Luca Valtorta. **La Repubblica** [s.l.], 09 out. 2020. 42 seg. Disponível em: <<https://video.repubblica.it/robinson/zerocalcare-cosa-e-vero-e-cosa-e-falso/368815/>>

369395>. Acesso em: agosto, 2023.

ZEROCALCARE. Tutti i segreti di Zerocalcare — I momenti bui, le insicurezze, i sensi di colpa: quelli che il fumettista tiene per sé, e quelli che rivela in quest'intervista. Entrevista concedida a Federico Sardo. **Esquire**, 2017. Disponível em:

<<https://www.esquire.com/it/cultura/libri/a13810353/tutti-i-segreti-di-zerocalcare/>>.

Acesso em: agosto, 2023.

ZEROCALCARE. **Un polpo alla gola**. Milano: Bao Publishing, 2012.

ZEROCALCARE. Zerocalcare: "L'armadillo è la mia coscienza, che fatica stare con le persone". Entrevista concedida a Antonio Gnoli. **La Repubblica**, 2017. Disponível em:

<https://www.repubblica.it/cultura/2017/04/09/news/zerocalcare_l_armadillo_rappresenta_la_mia_coscienza_che_fatica_stare_con_le_persone_-162568953/>. Acesso em: dezembro, 2023.