



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUAGEM E
ENSINO

DO CINEMA PARA A HQ: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E
ADAPTAÇÃO EM MENINO-ARANHA, DE MAURÍCIO DE
SOUSA

Victoria Maria Santiago de Oliveira

Campina Grande, Julho de 2016

Victoria Maria Santiago de Oliveira

DO CINEMA PARA A HQ: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E
ADAPTAÇÃO EM MENINO-ARANHA, DE MAURÍCIO DE
SOUSA

Dissertação apresentada ao Programa
de Pós-Graduação em Linguagem e
Ensino, da Universidade Federal de
Campina Grande.
Orientadora: Dra. Sinara de Oliveira
Branco (UFCG).

2016

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL DA UFCG

O48d Oliveira, Victoria Maria Santiago de.
Do cinema para a HQ: tradução intersemiótica e adaptação em menino-aranha, de Maurício de Sousa / Victoria Maria Santiago de Oliveira. – Campina Grande, 2016.
113f. : il. color.

Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2016.
"Orientação: Profª. Sinara de Oliveira Branco".
Referências.

1. Tradução Literária. 2. Menino-Aranha (História em Quadrinhos). 3. Adaptação Literária. I. Branco, Sinara de Oliveira. II. Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande (PB). III. Título.

CDU 81'255.4(043)

FOLHA DE APROVAÇÃO

BANCA EXAMINADORA

Sinara de Oliveira Branco

Profa. Dra. Sinara de Oliveira Branco (UFCG)
(Orientadora)

Márcia Tavares Silva

Profa. Dra. Márcia Tavares Silva (UFCG)
(Examinadora interna)

p/ Sinara Branco

Prof. Dr. Júlio César Neves Monteiro (UnB)
(Examinador externo)

Prof. Dr. Fábio Marques de Souza (UEPB)
(Suplente - Examinador)

Campina Grande, Julho de 2016

Aos meus pais, Luiz e Socorro
À minha avó, Adelaide (*in memoriam*)

AGRADECIMENTOS

À Deus, por sua infinita misericórdia. Por me conceder saúde, disposição e força de vontade para buscar meus sonhos.

À minha família, responsáveis pela minha formação, por todo o amor, apoio e compreensão em cada momento da minha vida.

À minha orientadora, Sinara Branco, por todas as contribuições dadas à minha formação acadêmica, desde a graduação até este momento. Nesse caminho, partilhamos tradução, teorias, reflexões, conceitos e amizade.

Aos professores do POSLE UFCG, por todas as contribuições dadas a esta pesquisa.

À banca examinadora, Profa. Márcia e Prof. Júlio, pelas valiosas reflexões e sugestões dadas a esta pesquisa.

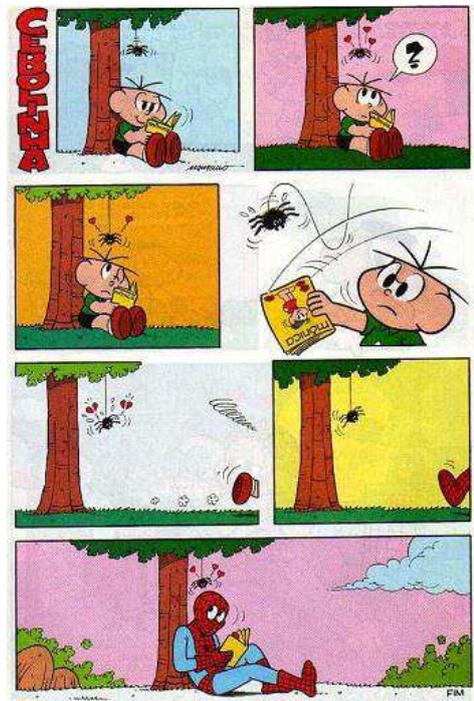
À Nathalia, Sheyla, Rhayssa e Hermano, meus amigos de caminhada, pessoas com quem pude conversar, chorar, comemorar e crescer durante esse mestrado.

À Camila, Jefferson, Gabriela, Jéssica, Cris, Angélica e Allison. Vocês são presentes de Deus!

Ao IFPB Campus Sousa, por tentar facilitar essa dura jornada de trabalho e pós-graduação simultâneos, envolvendo 320km de distância entre estudos, casa e trabalho.

À CAPES, pela concessão da bolsa de estudos.

Por fim, à Dara, minha cadelinha-filha, por seu amor sem cobranças.



- Maurício de Sousa

RESUMO

Esta pesquisa analisa a construção da personagem Menino-Aranha, na História em Quadrinhos Menino-Aranha, de Maurício de Sousa, publicada em 2012, levando em consideração sua construção imagética e o seu desenvolvimento na narrativa, resultantes dos processos de adaptação e de tradução, por meio do uso de categorias de tradução intersemiótica de Plaza (2013). Ainda, observamos as influências que Menino-Aranha sofre por parte de Cebolinha e *Spider-Man*, que lhe dão origem e analisamos os efeitos gerados pela tradução intersemiótica e pela adaptação para a criação da paródia e da carnavalização no quadrinho. Para isso, utilizamos as discussões sobre Tradução Intersemiótica (TI) de Jakobson (2004) e Plaza (2013), de Semiótica de Pierce (2010), Eco (2002) e Pignatari (2004), sobre a Tradução de imagens de Kress e Leeuwen (2006), as considerações sobre Adaptação de Hutcheon (2013) e os estudos sobre Paródia, Pastiche e Carnavalização de Hutcheon (1985) e Faraco (2009), entre outros. Esta pesquisa está inserida dentro dos Estudos da Tradução, sendo descritiva, analítica, comparativa, de cunho qualitativo e orientada pelo produto (WILLIAMS; CHESTERMAN, 2002), isto é, com foco de análise no produto pronto e não no processo tradutório, observando os quadrinhos em comparação ao filme que lhe dá origem. Para compor o corpus, foram selecionadas 15 cenas do filme *Spider-Man* (2002), de Sam Raimi, e 15 trechos da HQ Menino-Aranha (2012), de Maurício de Sousa. Os resultados apontam para a construção de uma personagem adequada ao contexto em que se insere – HQ infantil – com propósito humorístico na composição da paródia e com traços de carnavalização na contestação do seu papel social e moral enquanto super-herói transposto de uma mídia para outra, com cultura e propósitos distintos.

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica; Adaptação; Cinema; História em Quadrinhos; Construção de personagem.

ABSTRACT

This study aims to analyze how the character Menino-Aranha was constructed in the comic book *Menino-Aranha*, by Maurício de Sousa, published in 2012, taking into account its image and construction in the narrative, resulting from both the adaptation process and translation, through Plaza's (2013) intersemiotic translation categories. Moreover, Jimmy Five's and Spider-Man's influences on Menino-Aranha's character and also the effects, who have originated him and also the effects resulting from the intersemiotic translation and adaptation to create the parody and carnivalization in the comic book are observed. In order to do so, the discussions on Intersemiotic Translation by Jakobson (2004) and Plaza (2013), on Semiotics by Pierce (2010), Eco (2002) and Pignatari (2004), translation of images by Kress & Leeuwen (2006), the considerations on Adaptation by Hutcheon (2013) and the studies about Parody and Carnivalization by Hutcheon (1985) and Faraco (2009), among others, have been applied. This research is embedded within the Translation Studies realm, being classified as descriptive, analytical, comparative, qualitative and product oriented (WILLIAMS; Chesterman, 2002), that is, with analysis focused on the product, and it focuses on the comics compared to the film that originates it. To compile the corpus, 15 movie scenes from *Spider-Man* (2002), by Sam Raimi, and 15 images from *Menino-Aranha* (2012) comic book, by Mauricio de Sousa, have been selected. Results have pointed to the construction of a suitable character to the context in which it operates - Children's comic book - with humorous purpose in the composition of the parody and carnivalization traits in contesting its social and moral role as a superhero transposed from one media to another with culture and different purposes.

Keywords: Intersemiotic Translation; Adaptation; Cinema; Comics; Character construction.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cebolinha, Peter Parker e Cebola Parker	21
Figura 2 – Apresentação da HQ	23
Figura 3 – Personagem Dona Morte, de <i>A Turma da Mônica</i>	28
Figura 4 – Carta “A Morte”, do Tarô	28
Figura 5 – Exemplo de ícone	30
Figura 6 – Exemplo de índice	31
Figura 7 – Exemplo de símbolo	32
Figura 8 – Exemplo de Tradução indicial	34
Figura 9 – Referência à Saga do Clone	39
Figura 10 – Inserção de outros super-heróis	39
Figura 11	43
Figura 12 – Tirinha 18	45
Figura 13 – Tirinha 22	46
Figura 14	46
Figura 15 – Tirinha 1	46
Figura 16 – Capas das adaptações literárias em quadrinhos, por Maurício de Sousa	47
Figura 17 – Capas do filme <i>Spider-Man</i> (2002) e HQ <i>Menino-Aranha</i> (2012)	48
Figura 18 – Mapeamento dos Estudos da Tradução	54
Figura 19 – Interface gráfica da tela inicial do <i>software</i> Bandicam	55
Figura 20 – Cena do filme	57
Figura 21 – Cebolinha	62
Figura 22 – Peter Parker	62
Figura 23 – Cebola Parker	62
Figura 24 – Desenvolvimento de Peter Parker	63
Figura 25 – O antes e o depois de Cebola Parker	64
Figura 26	66
Figura 27	66
Figura 28	66
Figura 29	66
Figura 30	66
Figura 31	66
Figura 32	67
Figura 33	67

LISTA DE ABREVIATURAS

TI – Tradução Intersemiótica

HQ – Histórias em Quadrinhos

HQTM – História em Quadrinhos da Turma da Mônica

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	14
CAPÍTULO 1 – TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO: A CONSTRUÇÃO INTERSEMIÓTICA DE PERSONAGENS NA TRANSPOSIÇÃO ENTRE MÍDIAS	18
1.1 Tradução Intersemiótica	18
1.1.1 O processo criativo da Tradução Intersemiótica	24
1.1.2 A Imagem em Tradução	27
1.1.3 Categorias de Tradução Intersemiótica em contexto de Quadrinhos e Cinema ..	30
1.2 A tradução interlingual na HQ	34
1.3 Adaptação enquanto processo e produto: O Homem e o Menino-Aranha em Cinema e HQ	35
1.3.1 Do Cinema para a HQ: Adaptação entre mídias distintas	39
1.3.1.1 O Cinema	41
1.3.1.2 As Histórias em Quadrinhos como forma de (re)criação	42
1.4 Paródia, Pastiche e Carnavalização: Efeitos da TI e da Adaptação para a construção de personagem em narrativas	48
CAPÍTULO 2 – OLHARES SOBRE IMAGENS: FORMAS DE SISTEMATIZAÇÃO VERBAL E NÃO VERBAL	53
2.1 Descrição da pesquisa	53
2.2 HQ e cenas do filme como dados	55
2.3 Descrevendo o corpus: <i>Spider-Man</i> e Menino-Aranha	56
2.3.1 <i>Spider-Man</i> , de Sam Raimi	56
2.3.2 <i>Menino-Aranha</i> , de Maurício de Sousa	58
2.4 Sistematização: Procedimentos para observação do corpus	60
2.5 Como olhar: Categorias para análise do corpus da pesquisa	60
CAPÍTULO 3 – DE <i>SPIDER-MAN</i> A <i>MENINO-ARANHA</i>: A ADAPTAÇÃO E O OLHAR INTERSEMIÓTICO PARA A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM	61

3.1 O olhar intersemiótico: A construção imagética da personagem	61
3.2 A Construção da Personagem: Do Cinema aos Quadrinhos através da Tradução Intersemiótica e da Adaptação	69
3.3 Paródia e Carnavalização como efeitos da Tradução Intersemiótica e da Adaptação no contexto de produção da HQTM para a construção de personagens na narrativa	104
CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
REFERÊNCIAS	111

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Para que uma obra seja propagada mundialmente, algumas ferramentas são necessárias para possibilitar o alcance dessa produção, a exemplo da tradução, que permite o contato de leitores de outras línguas e culturas com a obra estrangeira. Aliada à tradução, a adaptação entre mídias distintas também é um recurso importante nesse processo de divulgação e expansão de uma obra, visto que por meio da transposição da Literatura para o Cinema, para a Televisão ou para as Histórias em Quadrinhos (HQ), por exemplo, a obra pode alcançar não só leitores de línguas distintas, mas um público maior e mais variado, a exemplo daqueles que preferem o audiovisual ou as crianças e adultos que apreciam as narrativas sequenciais.

A relação entre tradução, adaptação e quadrinhos vem crescendo nos últimos anos, tendo em vista a quantidade de produções no mercado, tanto de revistas estrangeiras (HQs) que foram traduzidas para o Brasil, quanto no investimento de adaptações das mais diversas produções literárias e meios de divulgação para os quadrinhos. No Brasil, Maurício de Sousa é um quadrinista consolidado em sua produção, tendo sua obra divulgada no Brasil e traduzida para vários países. *A Turma da Mônica*, produção mais famosa de Maurício de Sousa, retrata o dia-a-dia da infância de um grupo de amigos. Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão são as principais personagens. Com o sucesso das histórias e das personagens, a produção da HQ se expandiu, abrangendo outras vertentes, como a versão adolescente da turma – *A Turma da Mônica Jovem* –, bem como adaptações da Literatura, das Artes Plásticas e do Cinema.

A respeito das adaptações do Cinema para os Quadrinhos, a coleção *Clássicos do Cinema Turma da Mônica* publica bimestralmente, desde 2007, e conta com títulos como *Titônica* (2007), *Coelhada nas Estrelas* (2007), *Menino-Aranha* (2012), *Super-*

Home (2013), *As Viagens da Cebolinha Gulliver* (2013), entre outros. O trabalho de adaptação de Maurício de Sousa Produções se difere dos demais quadrinistas brasileiros pelo fato desses produtos unirem dois universos: a obra original e a obra de *A Turma da Mônica*. Nesse sentido, os personagens originais de Maurício de Sousa interpretam novos papéis sem deixar de lado suas características próprias, como a personalidade forte da Mônica, a dislalia do Cebolinha, isto é, a troca dos fonemas R intervocálico pelo L, e o sotaque do Chico Bento, por exemplo.

Ao observar o crescimento dessas produções, chama atenção que pouco se tem estudado a respeito de tradução, adaptação, cinema e quadrinhos. O banco de teses da CAPES registra alguns títulos¹ dedicados à adaptação de Literatura para o Cinema ou HQ, em sua maioria pelo viés da Literatura. As produções voltadas para a área da Tradução e HQ se concentram em aspectos de tradução intersemiótica e tradução textual, no entanto, ainda são poucos os títulos a respeito. Esta dissertação é a primeira no Programa de Pós-graduação em Linguagem e Ensino da UFCG que pesquisa o tema.

Buscando contribuir para os estudos voltados à Tradução Intersemiótica, e à Adaptação, mais especificamente a transposição do Cinema para a HQ, esta pesquisa se propõe a estudar a HQ *Menino-Aranha* (2012), de Maurício de Sousa, e o filme *Spider-Man*, de Sam Raimi. Destacamos que a HQ aqui estudada é baseada no filme lançado em 2002. Este é o primeiro filme de uma trilogia produzida pelo diretor entre os anos de 2002 a 2007. Observando que a personagem *Spider-Man* surgiu nos quadrinhos norte-americanos, na Revista *Amazing Fantasy*, da Marvel em 1962 e foi adaptada para o Cinema pela primeira vez por volta do final da década de 1970, quando a série de TV da CBS foi lançada fora dos EUA como filme e, posteriormente, ganhou outras versões para

¹ Alguns títulos de dissertações e teses: “A relação cinema-literatura na construção da simbologia do Anel na obra O Senhor dos anéis: uma análise intersemiótica “ (RIBEIRO, 2007); “A Tradução Intersemiótica do Livro Cidade de Deus para o Cinema: O testemunho da violência” (ARAUJO, 2011); “Ara, Chico; Aw, Chuck: uma tradução funcionalista de quadrinhos do Chico Bento” (LIBERATTI, 2012); “A metáfora situacional na HQ Mafalda: análise dos contextos tradutórios” (SOUTO, 2011); “História em quadrinhos e cinema: passagens da imagem-texto à animação em Batman” (SANTOS FILHO, 2003); entre outros.

o cinema, vê-se o movimento contrário acontecendo na adaptação de Maurício de Sousa, trazendo essa personagem de volta aos quadrinhos em um novo contexto de produção, criando uma paródia no contexto de *A Turma da Mônica*. Refletimos, assim, sobre a representação que essa nova roupagem concebe à personagem da paródia, tanto na sua identidade civil, quanto na de super-herói, levando em consideração as especificidades do contexto em que ela é construída, uma transposição do cinema norte-americano para uma História em Quadrinhos brasileira voltada para o público infantil.

Por citarmos diferentes produções ao longo desta pesquisa, é importante destacar alguns termos, esclarecendo a que eles se referem. O termo “original” será usado quando nos referirmos à HQ norte-americana do *Spider-Man*, a primeira mídia em que a personagem surgiu. No entanto, a HQ norte-americana não constitui o corpus desta pesquisa e será mencionada, quando necessário, para fazer alguma contextualização sobre o corpus. O filme *Spider-Man* (2002), de Sam Raimi, é uma adaptação da HQ norte-americana e será referenciado como o “texto fonte” no contexto desta pesquisa. A História em Quadrinhos da Turma da Mônica (HQTM), *Menino-Aranha* (2012), de Maurício de Sousa, é uma adaptação do filme e se configura como uma “paródia”, sendo este o termo que a referenciará. O corpus desta pesquisa é constituído, portanto, pelo filme e pela HQTM.

Assim, considerando o contexto de produção da HQTM, esta pesquisa busca responder ao questionamento de como se dá a construção da personagem Menino-Aranha no desenvolvimento da narrativa na HQ.

A partir de tal questionamento, a pesquisa busca analisar a construção da personagem Menino-Aranha, tendo como base de comparação o filme *Spider-Man* (2002), e considerando as categorias de tradução intersemiótica utilizadas, bem como os efeitos da adaptação gerando a paródia. Os objetivos específicos são: i) Identificar como as características próprias da personagem Cebolinha, de Maurício de Sousa, se relacionam com as características do *Spider-Man*, de Sam Raimi, para a construção do

Menino-Aranha; e ii) Discutir as implicações do uso da Tradução Intersemiótica e da Adaptação na (re)construção do super-herói do Cinema para a HQ.

Esta pesquisa está organizada da seguinte maneira: o primeiro capítulo aborda o referencial teórico, trazendo as discussões a respeito da Tradução Intersemiótica, Adaptação entre mídias distintas, a saber o Cinema e as Histórias em Quadrinhos, e, por fim, discute sobre os conceitos de paródia, pastiche e carnavalização no contexto de tradução e adaptação para a criação de personagens.

O segundo capítulo descreve a metodologia da pesquisa, descrevendo sua tipologia, os dados, os procedimentos metodológicos adotados e as categorias de análise.

O terceiro capítulo apresenta a análise dos dados, estabelecendo uma relação entre a teoria discutida e como esses dados se apresentam nessa investigação dos aspectos de tradução e adaptação do Cinema para os Quadrinhos.

Por fim, tendo em vista os resultados alcançados após a análise, buscaremos responder as questões de pesquisa propostas, ressaltando algumas considerações finais.

CAPÍTULO 1 – TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO: A CONSTRUÇÃO INTERSEMIÓTICA DE PERSONAGENS NA TRANSPOSIÇÃO ENTRE MÍDIAS

Neste capítulo, discutiremos as questões teóricas que fundamentam a proposta desta pesquisa. Ele está organizado em quatro subseções, abordando inicialmente a Tradução Intersemiótica (TI) como um processo criativo, a tradução da imagem e as categorias de TI. Em seguida, introduzimos a Tradução Interlingual no contexto de tradução de quadrinhos. O terceiro ponto discute os aspectos da adaptação entre mídias distintas, isto é, do cinema para os quadrinhos. Por fim, discutiremos sobre a construção da personagem no contexto de adaptação de uma obra cinematográfica norte-americana para a história em quadrinhos brasileira.

1.1 Tradução Intersemiótica

Jakobson (2004) contextualiza sua discussão a respeito da noção de significado das palavras fazendo uso das discussões de Russell (1950), em que é sugerido que nós conhecemos as palavras por meio da nossa experiência com elas. Com base nisso, Jakobson (2004) afirma que o significado das palavras, frases ou outra construção linguística é um fato semiótico e que o significado em qualquer signo linguístico é sua tradução para algum outro signo. Em outras palavras, um fato semiótico é a operação cognitiva que faz as associações entre objeto e significado; são as imagens criadas na mente quando apreendemos significados. Com isso, o autor afirma que a apreensão do significado de uma palavra nova acontece por meio linguístico ou semiótico, ou seja, é necessária uma construção mais elaborada para explicar o significado, ou a própria experiência junto ao real (a descrição de cheiros, sabor, por exemplo, que necessitam do sistema sensorial), sendo estas operações uma tradução, podendo acontecer dentro do

mesmo conjunto de signos ou em um signo diferente. Por exemplo, quando consultamos um dicionário para buscar o significado de um termo, apreendemos o significado dentro do mesmo sistema de signos, a linguagem verbal; quando pesquisamos, na *Internet*, a imagem de uma fruta desconhecida apreendemos o significado por um sistema de signos diferente, da palavra para a imagem, ou seja, do linguístico para o semiótico.

Pensando nessas operações, Jakobson (2004) distingue três categorias de tradução: a intralingual, a interlingual e a intersemiótica. A primeira se refere à tradução de signos verbais dentro da mesma língua, como a tradução de verbetes em um dicionário monolíngue, por exemplo. A segunda diz respeito à tradução de signos verbais entre línguas diferentes, como em um dicionário bilíngue, por exemplo. A terceira se refere à transposição de signos verbais em signos não verbais e vice-versa. A categoria de tradução intersemiótica abrange um universo de traduções mais amplo, sendo assim consideradas as transposições de palavras por meio de gestos, mímicas ou imagens, de romances para filmes, de filmes para quadrinhos, de obras do teatro para musicais, entre outros.

Pignatari (2004) faz uma síntese sobre o surgimento da semiótica enquanto ciência e foca nos conceitos desenvolvidos pelo lógico-matemático e filósofo Charles S. Peirce, que “concebeu a Semiótica como um estudo da linguagem enquanto lógica” (PIGNATARI, 2004, p. 19). O autor define a Semiótica como a Teoria Geral dos Signos, isto é, “toda e qualquer coisa que se organize ou tenda a organizar-se sob a forma de linguagem, verbal ou não, é objeto de estudo da Semiótica” (p. 15). O autor afirma que essa ciência:

serve para estabelecer as ligações entre um código e outro código, entre uma linguagem e outra linguagem. Serve para ler o mundo não verbal: “ler” um quadro, “ler” uma dança, “ler” um filme – e para ensinar a ler o mundo verbal em ligação com o mundo icônico ou não verbal. (...) A análise semiótica ajuda a compreender mais claramente por que a arte pode, eventualmente, ser um discurso **do** poder, mas nunca um discurso **para** o poder. O ícone é um signo **de** alguma coisa; o símbolo é um signo **para** alguma coisa. Mas o ícone, como diz Peirce, é um **signo aberto**: é o signo da criação, da espontaneidade, da liberdade. A Semiótica acaba de uma vez por todas com a ideia de que as

coisas só adquirem significados quando traduzidas sob a forma de palavras.
(PIGNATARI, 2004, p. 20 – grifos do autor)

Diante da visão de Pignatari (2004), destacamos o enfoque que o autor oferece à Semiótica como forma de leitura, propondo observar o mundo icônico para perceber nuances, intenções, formas de dominação, exclusão e persuasão. A contemporaneidade é marcada pelo uso da linguagem não verbal, visto o fato de que estamos rodeados por ela na *Internet*, nas ruas, nos outdoors, na mídia. Receber toda essa informação e ser capaz de ler e refletir sobre ela é competência dos estudos da Semiótica. Aproximando a tradução para esse campo de estudo, o autor afirma que a união da Tradução com a Semiótica desmistifica que o ato de traduzir seja apenas por palavras, visto que ela pode operar por meio das linguagens verbal e não verbal, tanto de forma associada quanto isolada.

Ainda sobre a relação entre os códigos e entre as linguagens, discutida por Pignatari (2004) na citação destacada, Eco (2012) afirma que a linguagem verbal é o artifício semiótico mais eficaz ou poderoso já conhecido pela humanidade. Entretanto, Eco (2012) enfatiza que existem outros artifícios que são capazes de fornecer informação semântica que dispensa a língua falada ou escrita, podendo até mesmo superá-la. Para o autor, “é difícil conceber um universo em que seres humanos se comuniquem sem linguagem verbal, limitando-se a gesticular, mostrar objetos, emitir sons informes, dançar; mas é igualmente difícil conceber um universo em que os seres humanos emitam só palavras.” (ECO, 2012, p. 154). Assim, tratar de Semiótica não é desprezar a linguagem verbal ou nenhuma outra forma de significação, mas saber estabelecer as relações entre o verbal e o não verbal na produção de significados e no ato de comunicação.

Plaza (2013) afirma que a tradução é uma forma mais atenta de “ler a história”, sendo uma forma produtiva de consumo, tendo a capacidade de transportar para o futuro os elementos históricos que foram lidos e inseridos no tempo presente. Nessa relação de tempo, a tradução é a ferramenta que “nos fornece uma imagem do passado como ícone,

como mônada²” (PLAZA, 2013, p. 6) e tem capacidade de, ao mesmo tempo, ser influenciada pelo passado e influenciá-lo. Ela recorta o passado e extrai dele um original. Para ilustrar esta ideia, vejamos a Figura 1, a seguir:

Figura 1- Cebolinha, Peter Parker e Cebola Parker



Fonte: Google Imagens³; (SOUSA, 2012, p. 5).

Cebola Parker, personagem do quadrinho analisado nesta pesquisa, é a tradução resultante da junção de dois personagens já existentes: Cebolinha, de *A Turma da Mônica* e Peter Parker, de *Spider-Man*. A tradução da personagem, nesse sentido, resgata o passado e extrai dele um original, como discutido em Plaza (2013). Ao olhar para Cebola Parker, o leitor identifica as duas personagens iniciais na terceira, percebendo que o Cebolinha agora se veste como o Peter, tendo na construção dela um passado que a influencia.

Focando a tradução intersemiótica, Plaza (2013) desenvolve o conceito de tradução como pensamento em signos. Para o autor, devido ao caráter de transmutação de signo em signo “qualquer pensamento é necessariamente tradução” (PLAZA, 2013, p. 18). Quando pensamos, estamos traduzindo o que está a nossa frente ou apenas em

² Segundo o *Dicionário Michaelis Online*, mônada significa “1 Primeiro elemento simples e animado do ser substancial (Leibniz). 2 Substância ativa e individual, de natureza psíquica ou abstrata, que constitui todos os seres (Leibniz). 3 Biol. Organismo primitivo ou unidade orgânica hipotética.”. O termo usado por Plaza (2013) remete ao sentido que se resgata do passado através da tradução. Disponível em:

<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/definicao/monade%20_1003677.html> Acesso em 10 abr. 2016.

³ Imagem Cebolinha – Disponível em: <<http://megafestacwb.com.br>>. Acesso em 07 ago. 2015. Imagem Peter Parker - Disponível em: <<http://vignette3.wikia.nocookie.net/marvelmovies>>. Acesso em 07 ago. 2015.

nossa consciência em forma de imagens, sentimentos, definições, concepções, representações, que são signos. Para o autor, todo pensamento é a tradução de um pensamento anterior. No caso de uma “tradução intersemiótica, os signos empregados têm tendência a formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original” (PLAZA, 2013, p. 30). Ou seja, cada tradução, a depender dos seus objetivos, assume uma estrutura diferenciada. Essa estrutura vai implicar em uma nova rede de sentidos e, por consequência, em uma função comunicativa diferente.

Pensando a tradução intersemiótica da personagem fonte *Spider-Man* para o Menino-Aranha, percebe-se essa desvinculação do produto traduzido em relação à personagem fonte, com base, por exemplo, no nome das personagens. No filme, a personagem é um adolescente/homem, enquanto que, na paródia (HQ), a personagem é uma criança. Com a transposição de filme para a HQ, mais especificamente, a incorporação do *Spider-Man* em *A Turma da Mônica*, a personagem traduzida torna-se uma mescla entre dois personagens, desvinculando-se dos seus originais. No entanto, essa noção de desvinculação precisa ser problematizada, pois, no caso do corpus aqui estudado, não significa dizer que o produto traduzido deixe de remeter à personagem fonte, ao contrário, ele cria, dentro do seu contexto, uma personagem que ao mesmo tempo remete àquela que lhe deu origem, mas que também sobrevive independente dela, com suas características e marcas próprias, criando sua significação particular.

Assim, Plaza (2013, p. 30) afirma que, nessa medida, “a tradução intersemiótica induz, já pela própria constituição sintática dos signos, à descoberta de novas realidades” e, citando Pignatari (1975), o autor destaca que diante da criação de uma nova linguagem não se pretende apenas uma outra forma de representar essa realidade, mas uma criação de novas realidades, de “novas formas-conteúdo” (PIGNATARI, 1975, p. 162, *apud* PLAZA, 2013, p. 30).

A visão de Pignatari chama a atenção por destacar a tradução intersemiótica

como sendo também uma criação, não ficando restrita a representar o conteúdo original, mas a buscar em uma linguagem diferente uma nova forma-conteúdo para o original – em forma de adaptação, paródia ou outra forma de representação. Nesse sentido, Maurício de Sousa, ao dar uma nova roupagem ao *Spider-Man* através do *Menino-Aranha*, exerce essa concepção de tradução intersemiótica enquanto criação. Para exemplificar, vejamos a introdução do quadrinho, a seguir:

Figura 2 – Apresentação da HQ



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 3)

A Figura 2 apresenta o que será abordado na HQ. A filosofia contida em *Spider-Man*, “*With great power comes great responsibility*”⁴, é adaptada para explicar que tipo de produção é abordada no quadrinho: uma paródia do filme. O fato de a história original tornar-se uma comédia evidencia o trabalho de tradução enquanto criação como um todo, pois paródias⁵ são livres para recriar histórias. Em relação à personagem em si, o leitor vê que a produção partirá de uma personagem já conhecida, o Cebolinha, reconhecendo-a pelas características físicas mais marcantes dessa personagem, os cabelos e o modo

⁴“Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades.” (Tradução nossa)

⁵ Segundo Sant’Anna (1988), a paródia é uma descontinuidade, um efeito de deslocamento e que tende à deformação de um texto preexistente. “A paródia tem uma função catártica, funcionando como contraponto com os momentos de muita dramaticidade.” (p. 30).

de falar marcado pela troca do R pelo L, conhecida como dislalia.

A seguir, discutiremos a noção de tradução intersemiótica enquanto criação.

1.1.1 O processo criativo da Tradução Intersemiótica

Plaza (2013) define a Tradução Intersemiótica como

prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e re-produção, como leitura, como metacriação, ação sobre estruturas, eventos, como diálogo de signos, como síntese e reescritura da história. Quer dizer: como pensamento em signos, como trânsito dos sentidos, como transcrição de formas na historicidade. (PLAZA, 2013,p. 14).

A partir da definição acima, destacamos alguns elementos que referenciam a tradução intersemiótica enquanto processo de criação: prática crítico-criativa, metacriação (sugere mudança, sucessão da criação), transcrição (noção de ir além da criação), trânsito de sentidos. Plaza (2013), ao qualificar o conceito, enfatiza sua percepção do ato de traduzir como um ato de também criar. Esse *status* fica demarcado pela escolha dos termos destacados anteriormente, em que os prefixos *meta-* e *trans-* remetem à ideia de “auto”, no sentido de reflexão sobre si mesmo, e sugerem uma noção de “mudar”, “ir além” no ato criativo, cabendo ao tradutor ser responsável pelas escolhas de ressignificar os sentidos através de formas novas, de ter como ponto de partida a linguagem estática do original, pô-la em movimento e reorganizá-la para outra forma, outro sistema no produto traduzido, porém análogo, e de realizar essa prática com competência crítico-criativa, analisando suas opções e suas implicações para o produto final. Sintetizando, “traduzir é pôr a nu o traduzido, tornar visível o concreto do original, virá-lo pelo avesso. A partir disso, à maneira de vasos comunicantes, tradução e invenção se retroalimentam” (PLAZA, 2013, p.39).

Pensando a comunicação, o modelo semiótico não separa o conteúdo e o processo de comunicação. Eles estão intimamente ligados às relações sógnicas, aos

códigos em vigor, às culturas vigentes e nas quais tais códigos estão inseridos e se criam. Nessa relação de indissociação, leva-se em consideração o produtor, a mensagem, o referente, o interlocutor e o contexto (FIDALGO; GRADIM, 2005). Pensando na transposição entre meios ou mídias distintas, Plaza (2013) discute sobre a visão de que a tradução intersemiótica seria apenas a transposição de signos verbais para não verbais e vice-versa, mas também de signos não verbais para outros signos não verbais, o que intensifica o processo como (re)criação, já que o uso dos suportes para realizar esse processo é parte central, pois cria o que o autor chama de *interface*. Desse modo, pensar sobre as relações sógnicas que podem ser criadas dentro da nova mídia, seguindo seus parâmetros, faz com que o ato tradutório seja mais que a interpretação de signos linguísticos em não linguísticos.

Sobre a definição de tradução como interpretação feita por Jakobson (2004), Eco (2007) faz uma análise a respeito das diferenças conceituais entre o que é interpretar e o que é traduzir. O autor questiona se toda interpretação pode ser considerada uma tradução e, ao analisar as implicações disso, discorda de Jakobson, alegando que a noção de tradução é um ato de interpretação, mas que interpretar não necessariamente é traduzir.

Estabelecida a noção de tradução como um campo amplo de abordagens e possibilidades, Jakobson (2004), a respeito do caráter criativo da tradução, afirma que

apenas a transposição criativa é possível: tanto a transposição intralingual – de uma forma poética para outra, ou a transposição interlingual – de uma língua para outra ou, finalmente, a transposição intersemiótica – de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura.⁶ (JAKOBSON, 2004, p. 118 – tradução nossa)

Dessa forma, a análise de uma tradução deve considerar que, assim como não se traduz termo por termo, a tradução estética “não é uma simples transferência de

⁶ Do original: “*Only creative transposition is possible: either intralingual transposition—from one poetic shape into another, or interlingual transposition—from one language into another, or finally intersemiotic transposition—from one system of signs into another, e.g., from verbal art into music, dance, cinema, or painting.*” (JAKOBSON, 2004, p. 118)

unidade para unidade, do complexo de um sistema s gnico para outro, pois cada unidade constr i o seu sentido e signifi a o numa unidade maior que a inclui” (PLAZA, 2013, p. 72). Portanto, na passagem de um signo original para um signo traduzido, informa o est tica tanto pode se perder, como tamb m novas formas-conte do podem ser criadas, pois a inven o de formas est ticas provoca a apari o de outros aspectos, novas qualidades, apar ncias in ditas (PLAZA, 2013).

A respeito do jogo de negocia es na tradu o, Eco (2003) defende que, diante de situa es de conflito no ato tradut rio, geralmente em aspectos culturais que s o particulares e que n o se encontram similaridades na l ngua alvo, o tradutor   obrigado, muitas vezes, a lidar com a no o de perda. O autor justifica que “h  casos em que a perda   t o inevit vel que o tradutor (e tamb m o autor) chegam a ceder e aceitam cortes⁷” (ECO, 2003, p. 43 – tradu o nossa). Essas situa es s o comuns, por exemplo, na tradu o liter ria, quando h  descri es de paisagens, vegeta o ou plantas que existem e s o particulares apenas na cultura de partida, tornando-se um elemento intraduz vel.

O corte   apenas uma das op es que o tradutor tem para resolver o conflito; no entanto, Eco (2003) chama a aten o para outras estrat gias que podem ser utilizadas. O acr scimo ou substitui o de um termo/express o por outro, que possa causar um efeito ou impacto mais pr ximo daquele que o autor pensou em causar no leitor,   uma delas. Nesse caso, o autor afirma que “a  nica solu o   descobrir que tipo de mundo a senten a original retrata e, em seguida, ver que tipo de senten a na l ngua de destino pode contribuir para criar o mesmo retrato de mundo na mente do leitor⁸” (ECO, 2003, p. 48 – tradu o nossa). Por retrato do mundo, o autor entende a sequ ncia de fatos, sentimentos, valores, nuances psicol gicas, julgamentos impl citos etc.

⁷Do original: “*There are cases in which the loss is so unavoidable that the translator (and the author too) resign themselves to accepting a cut.*” (ECO, 2003, p. 43)

⁸Do original: “*The only solution is to figure out what kind of world the original sentence pictures, and then to see what kind of sentence in the destination language can contribute to create the same world-picture in the mind of the reader.*” (ECO, 2003, p. 48)

Outra estratégia que tenta superar o dano da perda é a adição de informações. Para Eco (2003), o tradutor pode dizer mais que o original quando ele não mantém um aspecto reticente ou ambíguo. As discussões do autor apontam para a tradução como um ato de negociação entre o que se pretende criar no ato tradutório. Ao mesmo tempo em que estratégias são articuladas para negociar aspectos que podem se perder, novos elementos podem ser adicionados, resultando numa concepção de tradução enquanto processo criativo que ao superar perdas, administra ganhos.

A seguir, discutiremos a tradução da imagem no contexto intersemiótico.

1.1.2. A Imagem em Tradução

Kress e Leeuwen (2006) propõem uma gramática do visual, ou um guia de leitura/análise da imagem. Os autores afirmam que, assim como as estruturas linguísticas, as estruturas visuais sugerem interpretações particulares, que dependem da experiência e das formas de interação social. O que é expresso linguisticamente através da escolha do léxico e da estrutura de frase, por exemplo, pode ser expresso visualmente através da escolha de cores, formas, posicionamento de objetos na imagem ou outro recurso. Essa disposição visual, para Kress e Leeuwen (2006) afeta o significado. Os autores chamam atenção para as convenções sociais que regem o ato de comunicar por meio de imagens, quando esta forma é a predominante na comunicação pública, isto é TV, outdoors, propagandas de modo geral etc, “o seu uso será inevitavelmente restringido por regras, regras impostas pela educação, por exemplo, e por todos os tipos de sanções sociais escritas e não escritas.”⁹ (KRESS; LEEUWEN, 2006, p. 2-3. tradução nossa). A respeito de tal restrição e regras impostas socialmente para a criação da imagem, a tradução também é afetada, visto que as escolhas tradutórias precisam satisfazer tanto

⁹ Do original: “*When a semiotic mode plays a dominant role in public communication, its use will inevitably be constrained by rules, rules enforced through education, for instance, and through all kinds of written and unwritten social sanctions.*” (KRESS; LEEUWEN, 2006. p. 2-3)

os sentidos que se pretendem criar, quanto estar adequada visualmente ao público-alvo a que se destina, como, por exemplo, é o caso da tradução de imagens que representam morte e/ou violência para crianças.

Além disso, a respeito do caráter de representação da imagem, os autores afirmam que ela “requer que o produtor do signo escolha formas para a expressão que eles têm em mente, formas nas quais eles julguem como as mais aptas e plausíveis para o dado contexto¹⁰” (KRESS; LEEUWEN, 2006, p. 13. tradução nossa). Para ilustrar esse pensamento, vejamos a representação da morte nas imagens a seguir:

Figura 3 - Personagem Dona Morte, de A Turma da Mônica



Fonte: Site da Turma da Mônica¹¹

Figura 4 - Carta "A morte", do Tarô



Fonte: Google Imagens¹²

Observando as Figuras 3 e 4, percebe-se a semelhança entre os símbolos da morte em contextos diferentes. Ambos são representados por caveiras, com foices nas mãos, vestidas com capuz na cor preta, tendo a noite como pano de fundo da imagem. A diferença reside, em grande parte, na representação do rosto da morte. A Figura 4 demonstra certa agressividade na expressão facial, juntamente com a forma com que segura a foice, o que não ocorre na Figura 3 que, por se tratar de uma personagem dos quadrinhos de Maurício de Sousa, possui traços arredondados no formato dos olhos,

¹⁰Do original: “Representation requires that sign-makers choose forms for the expression of what they have in mind, forms which they see as most apt and plausible in the given context.” (KRESS; LEEUWEN, 2006, p. 13)

¹¹ Disponível em: < turmadamonica.uol.com.br > Acesso em 29 mar. 2016.

¹² Disponível em: < dragonfantasysaga.wikia.com > Acesso em 29 mar. 2016

sugerindo uma expressão amigável, reforçada pelo sorriso no rosto. Ainda, a maneira como ela se ampara sobre a caveira na pedra não indica uma posição de ataque, mas de inércia. Desse modo, as duas figuras são semelhantes em sua construção, mas atendem a propósitos diferenciados, regidos pelo contexto a que cada uma pertence, HQ infantil e Tarô, ilustrando a discussão dos autores mencionada anteriormente.

Desse modo, Frías (2011) afirma que não se pode traduzir uma unidade verbal sem antes ter lido e interpretado todas as unidades icônicas que a rodeiam, isto é, toda a informação não verbal presente tanto no papel, quanto na tela. Na tradução de filmes e de quadrinhos, é preciso estar atento à interação que deve existir entre imagem e texto, mantendo a coerência e ressaltando os significados pretendidos. A respeito das interpretações visuais, Kress e Leeuwen (2006) afirmam que

a articulação e a compreensão de significados sociais em imagens derivam da articulação visual dos significados sociais na interação face a face, das posições espaciais atribuídas a diferentes tipos de atores sociais na interação [...]. Nesse sentido, a dimensão interacional das imagens é a 'escrita' do que usualmente é chamado de 'comunicação não verbal', uma 'linguagem' compartilhada por produtores e espectadores.¹³ (KRESS; LEEUWEN, 2006, p. 116 – tradução nossa.)

É possível exemplificar a citação acima a partir do uso das letras maiúsculas nos quadrinhos em um balão de fala, associado à expressão facial da personagem indicando descontentamento. Esse conjunto pode ser interpretado como um grito. Tal significado pode ser atribuído devido ao que os autores afirmam sobre a dimensão interacional das imagens e sua articulação visual, considerando também que o formato visual do texto escrito também precisa ser considerado como um item semiótico e que exprime significados. A leitura da imagem, portanto, atende também ao jogo de interpretações que são feitas na interação face a face e, assim, a tradução também precisa obedecer a esse princípio, levando em consideração o novo meio de produção, as especificações do novo

¹³Do original: *"The articulation and understanding of social meanings in images derives from the visual articulation of social meanings in face-to-face interaction, the spatial positions allocated to different kinds of social actors in interactions (...). In this sense, the interactive dimension of images is the 'writing' of what is usually called 'non-verbal communication', a 'language' shared by producers and viewers alike."* (KRESS; LEEUWEN, 2006, p. 116)

produto, seu público alvo e a intenção que pretende ter no conjunto.

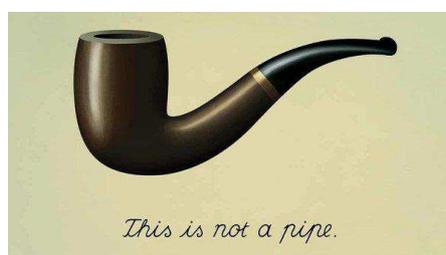
A seguir, serão discutidas as categorias de tradução intersemiótica.

1.1.3. Categorias de Tradução Intersemiótica em contexto de Quadrinhos e Cinema

Pierce (2010, p. 46) define signo, ou *representamen*, como “aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido.” A definição do autor implica uma vinculação do signo a um interpretante, isto é, ele comunica algo a alguém. Ainda, o signo se refere a um objeto, representa-o, não em todos os aspectos, mas de modo que o interpretante seja capaz de resgatar e fazer referências a ele. Essa é a tríade da teoria semiótica de Pierce.

Na classificação dos signos, Pierce (2010) os divide em ícone, índice e símbolo. O ícone é um signo que apresenta uma relação de semelhança, ou similaridade com o objeto que representa. “O ícone, em relação ao seu objeto imediato, é signo de qualidade e os significados, que ele está prestes a detonar, são meros sentimentos (...)” (PLAZA, 2013, p. 21). Uma pintura, uma imagem são exemplos de ícones, pois representam por relação de similaridade e analogia o seu objeto imediato. Para ilustrar, vejamos a imagem a seguir:

Figura 5 – Exemplo de ícone



Fonte: Google Imagens¹⁴

¹⁴ Disponível em: <:

http://img02.deviantart.net/8da4/i/2009/230/0/c/this_is_not_a_pipe_by_kaciukas.jpg>. Acesso em 07 ago. 2015.

Na Figura 5, temos a representação de um cachimbo. O cachimbo é o objeto imediato e a imagem estabelece com ele uma relação icônica, por similaridade de forma, sendo importante ter em mente que esta é uma representação, e a legenda da imagem reforça essa ideia: *“This is not a pipe”* (Isto não é um cachimbo – tradução nossa).

O índice, por sua vez, é um signo que representa o objeto por relação de contiguidade. Ele está ligado ao seu objeto de modo que um é afetado pelo outro. “Tendo uma qualidade comum com o objeto, envolve também uma espécie de ícone, mas é o fato de sua ligação direta com o objeto que o caracteriza como índice, e não os traços de semelhança.” (PIGNATARI, 2004, p. 53).

Figura 6 - Exemplo de índice



Fonte: Google Imagens¹⁵

Na Figura 6, vemos a relação entre a fumaça que sai do carro e o indicativo de que o carro está em um processo de incêndio. A fumaça, portanto, é um índice. Ela indica que há fogo e este é o objeto no qual ela faz referência e tem uma relação direta. A relação entre o índice e o seu objeto é, assim, por contiguidade, continuação.

O símbolo, concluindo a tríade, é um signo que não possui relação de semelhança nem contiguidade, mas é estabelecido em uma convenção entre o representante e o representado. O símbolo é um signo de lei e “atua por meio de réplicas. Implica ideia geral e o objeto ao qual se refere deve igualmente implicar ideia geral” (PIGNATARI, 2004, p. 53). Uma bandeira é um exemplo de símbolo. Cada país possui

¹⁵ Disponível em: <http://blog.carcheck.com.br/wp-content/uploads/2014/07/carro_fumaca.gif>. Acesso em 07 ago. 2015.

uma bandeira e essa identifica traços relacionados àquele lugar por relação de convenção. Por exemplo, a bandeira brasileira (Figura 7) possui quatro cores: verde, amarelo, azul e branco. Convencionou-se que cada cor representa uma característica do lugar: as matas, o ouro ou as riquezas, o céu e os rios, e o desejo pela paz, respectivamente. A relação entre as cores e seus significados nem sempre foi a citada, visto que anteriormente elas remontavam ao período do Império e a Portugal¹⁶. Assim, temos que a bandeira em si é um símbolo, assim como a relação entre as cores e seus significados e, além disso, são um exemplo de ressignificação do signo.

Figura 7 - Exemplo de símbolo



Fonte: Google Imagens¹⁷

Com base nesses conceitos, Plaza (2013) estabelece três categorias de tradução intersemiótica: a tradução icônica, a tradução indicial e a tradução simbólica. Estas categorias serão utilizadas para a análise dos dados desta pesquisa. Vejamos adiante as especificações de cada tipologia.

Plaza (2013), ao estabelecer tipologias para as traduções intersemióticas, não pretende, com isso, delimitar os tipos de tradução como fixas, estanques, mas como um “mapa orientador para as nuances diferenciais (as mais gerais) dos processos tradutores” (p. 89). Ressaltamos, também, que as noções de índice, ícone e símbolo não são estanques, sobressaindo-se umas às outras, podendo ocorrer de forma simultânea.

¹⁶ Para mais informações sobre a Bandeira Nacional Brasileira, acesse: <<http://www.bandeiranacional.com.br/>>

¹⁷ Disponível em: <http://www.significados.com.br/foto/brasil_sm.jpg>. Acesso em 07 ago. 2015.

Seguindo a noção de similaridade e analogia de estrutura, isto é, no nível sintático, a tradução icônica “está apta a produzir significados sob a forma de qualidades e de aparências, similarmente” (PLAZA, 2013, p. 90). Ainda, segundo Plaza (2013, p. 91), “do ponto de vista da semiótica da montagem, a tradução icônica opera em montagem sintática, pois privilegia a estrutura de qualidade”. Esse tipo de tradução aumentará a informação estética e suas qualidades materiais remeterão ao original, isto é, farão lembrá-lo, constituindo uma transcrição (PLAZA, 2013). O termo “semiótica da montagem” se associa à noção de representação, à organização para criar sentidos, ou seja, da mesma forma que é preciso haver organização textual para dar coesão e coerência linguística a um texto, é preciso, com imagens, seguir uma organização – a sintaxe que Plaza (2013) menciona para a tradução icônica.

No nível semântico, com a relação de contiguidade, a tradução indicial estabelece relação entre original e tradução. Segundo Plaza (2013), há uma apropriação do original, sendo transformado e passado para outro meio. Nesta mudança, transforma-se a qualidade do objeto, “pois o novo meio semantiza a informação que veicula” (PLAZA, 2013, p. 91). A tradução indicial, assim, referencia o objeto do original em um novo meio. Com relação à semiótica da montagem, a tradução indicial “se caracteriza em montagem sintática (como referência de meios) e em montagem semântica, como referências por contiguidade, isto é, ela indicia a relação de contato físico com o objeto, muito mais do que a transposição por invenção” (PLAZA, 2013, p. 92).

Como exemplo de tradução indicial, vejamos a Figura 8. Ao referenciar a obra Dom Casmurro, de Machado de Assis e a polêmica do livro sobre a suposta traição de Capitu, o exemplo mantém a relação de contiguidade entre o objeto original (a traição) e a tradução (o momento de tirar a dúvida na sala de exame de DNA), inclusive buscando resolver a polêmica que não fica clara na obra machadiana.

Figura 8 - Exemplo de tradução indicial



Fonte: Google Imagens¹⁸

A tradução indicial, portanto, estabelece uma relação de causa-efeito ou estabelecerá uma relação de contiguidade por referência, sendo interpretada pela experiência concreta. Só entende a charge (Figura 8) quem conhece a obra *Dom Casmurro* e é capaz de perceber a intertextualidade presente nela. O autor brinca com o título “LiteralMENTE”, que cria um jogo de sentidos entre “ao pé da letra”, “mentira na literatura” enfatizando a polêmica da obra referenciada, ou tratando “mente” no sentido cognitivo, quando a interpretação só será possível através do conhecimento da obra machadiana, no caso específico da Figura 8. A tradução, neste sentido, é uma transposição (PLAZA, 2013).

Por fim, a tradução simbólica opera por convenção, por contiguidade instituída, isto é, a tradução de símbolos por outros símbolos. “A tradução simbólica define *a priori* significados lógicos, mais abstratos e intelectuais que sensíveis” (PLAZA, 2013, p. 93). A relação da tradução simbólica com seu objeto acontece por convenção e, nesse sentido, ela é uma transcodificação (PLAZA, 2013).

A seguir, discutiremos a respeito da tradução interlingual no contexto da HQ.

1.2 A tradução interlingual na HQ

¹⁸ Disponível em: < <http://marcojacobsen.zip.net/images/capitu.jpg>>. Acesso em 09 ago. 2015.

O *Spider-Man* foi criado nos quadrinhos norte-americanos e, por fazer sucesso nesse meio, ganhou adaptações para a TV e, posteriormente, para o Cinema, popularizando o super-herói entre públicos e culturas diversas. Ao adaptar a obra cinematográfica de 2002 para os quadrinhos em 2012, Maurício de Sousa relembra a história da personagem na coleção dedicada a filmes famosos. É importante ressaltar que a tradução interlingual de *Menino-Aranha* se difere, não se tratando de uma tradução próxima ao texto original, devido ao fato de a obra ser inserida na esfera da adaptação, que permite mudanças muito mais extremas comparadas às obras traduzidas.

Na HQ, as palavras têm um caráter semiótico e implicam uma informação adicional à mensagem do texto. Quando se traduz o roteiro de um filme para uma HQ, precisam-se expressar simultaneamente atitudes, emoções, reações e comportamento em forma de imagem e texto, de modo que as linguagens verbal e não verbal interajam. Para Quella-Guyot (1994, *apud* TAVARES, 2010. p. 72), “há na história em quadrinhos, um uso muito vigoroso do letreiro gráfico, uma ‘iconização’ do texto que faz a palavra, a um só tempo, ser lida e vista; e um e outro têm a seu cargo transmitir um sentido”. Desse modo, a tradução interlingual não se trata apenas de referenciar o texto original nesse contexto, mas ela precisa atender às especificidades do gênero HQ, tanto na relação de sentido quanto na relação semiótica.

1.3 Adaptação enquanto processo e produto: O Homem e o Menino-Aranha em Cinema e HQ

As adaptações fazem parte do cotidiano. É comum ter contato com obras da literatura adaptadas para a TV ou para o Cinema, obras do teatro interpretadas em musicais e apresentações de *ballet*, Histórias em Quadrinhos, como as sagas dos super-heróis, para o Cinema ou seriados de TV. As adaptações permitem a divulgação de obras

para um público maior, considerando que muitas dessas produções partem de obras de difícil acesso para o público, o que representa aspectos da cultura de mídia.

Hutcheon (2013, p. 30) define o termo adaptação com base em três perspectivas distintas, porém inter-relacionadas: “i) uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; ii) um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; iii) um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada”. Resumindo, a autora afirma que “a adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária – ela é a própria coisa palimpséstica¹⁹” (HUTCHEON, 2013), isto é, um produto novo que inter-relaciona, cria, interpreta, transforma e resgata o texto original sem ‘apagá-lo’ totalmente, deixando marcas da obra original intencionalmente.

A definição de Hutcheon (2013) abrange o conceito de adaptação enquanto processo, considerando as mudanças e recriações no decorrer da produção e também enquanto produto, quando se refere a ela como a obra pronta. A autora justifica sua definição dupla de adaptação por ela se aproximar do uso mais comum da palavra e ser abrangente o suficiente para permitir que se observem não somente transposições de filmes e peças de teatro, mas também arranjos musicais, obras das artes visuais, histórias recontadas em quadrinhos até jogos de *videogame*. Acrescentando mais uma definição de adaptação, desta vez dentro dos Estudos da Tradução, a adaptação também pode ser vista como uma estratégia de tradução, em nível textual, que por diversas razões (público, cultura, adequação linguística, por exemplo), adapta nomes de personagens, nomes de comidas, títulos, costumes etc., para melhor se adequar à cultura alvo (MUNDT, 2008). A última definição está voltada para o texto escrito, no entanto, enfatizamos que tais mudanças também podem ocorrer no campo da linguagem não verbal, quando a imagem passa por adequações. Portanto, percebemos três

¹⁹ Segundo o *Dicionário de Termos Literários* de Maussaud Moisés (2002), na Antiguidade havia a prática de apagar os pergaminhos num processo de lavagem ou raspagem da tinta para que se fosse possível escrever novos textos naquele material. O palimpsesto consistia, assim, de uma sobreposição de textos, que poderiam ser reconstituídos posteriormente.

possíveis definições para o mesmo termo: a primeira enquanto processo mais amplo, em nível macro textual, com mudanças mais adequadas ao que concerne o gênero textual para o qual o texto está se adaptando; a segunda enquanto produto adaptado em si; e a terceira enquanto estratégia de tradução, em nível micro textual, podendo considerar também o não verbal, para os casos em que há a utilização das duas formas de linguagem.

Considerando o corpus desta pesquisa, o termo adaptação é empregado nas três dimensões. Primeiro, estamos tratando de uma obra cinematográfica que foi traduzida e adaptada para os quadrinhos de Maurício de Sousa. Adaptação, nesse sentido, é tanto a noção de processo quanto a noção de produto. Segundo, a definição de adaptação enquanto estratégia de tradução, em nível micro textual, também é aplicada, visto que há mudanças de nome de personagens (Mary Jane – Mônica Jane; Peter Parker – Cebola Parker; Spider-Man – Menino-Aranha), alteração das relações familiares (Tio Ben e Tia May para Vô Ben e Vó May), entre outros, revelando adequações para a cultura alvo.

Explorando melhor a dupla definição de adaptação proposta por Hutcheon (2013), consideramos que tanto a tradução quanto a adaptação, enquanto obra pronta, produto, sempre sofrerão comparações com seu original. A obra original parece ocupar um patamar de superioridade em relação às traduções e adaptações, como se o tradutor e o adaptador, na verdade, realizassem procedimentos que deturpassem a obra original, ferissem sua integridade e seu valor enquanto obra. No entanto, “assim como não há tradução literal, não pode haver uma adaptação literal” (HUTCHEON, 2013, p. 39). Os deslocamentos dentro da mesma mídia ou gênero textual requerem mudanças, ou reformatações. Quando há mudança de mídia ou de gênero, essas transformações são ainda mais intensas, pois precisam atender às especificidades do meio no qual elas estão sendo inseridas. Desse modo, falar de fidelidade, equivalência ou qualquer outra comparação que busque encontrar diferenças no intuito de mostrar como o original seria

superior à adaptação não cabe neste contexto. Adaptações precisam ser tratadas e analisadas enquanto obras, porque assim elas são (HUTCHEON, 2013).

A adaptação enquanto processo, por sua vez, responsável pelas transmutações, modificações e criações em relação ao original, envolve procedimentos de subtrair e contrair, principalmente quando o original é mais extenso em relação ao tamanho que a adaptação deve ter. No cinema esse procedimento é frequente. Vemos filmes baseados em livros de mais de mil páginas que precisam caber no espaço de aproximadamente 120 minutos. Para isso, personagens são cortados, cenas de ação ou batalhas são aceleradas, por exemplo, para que o espectador possa captar a mensagem no espaço disponibilizado para isso. É preciso enfatizar, porém, que o corte não é o único recurso do adaptador. Há vezes em que a expansão é a estratégia utilizada, visto que o original é curto em relação ao tamanho que o filme deve ter. Obras baseadas em contos ilustram esse procedimento e o termo “baseado” serve bem ao que o produto é. O roteiro, ao ser “baseado no conto X” ou “baseado em fatos reais”, não necessariamente contará apenas o que o *script* do original o forneceu, estando o adaptador livre para acrescentar fatos, personagens, finais, entre outros aspectos, que escapam à compreensão do original.

Pensando o corpus desta pesquisa, o adaptador deixa claro logo na apresentação que a HQTМ se trata de uma paródia. Nesse sentido, o filme dá base para a HQTМ, mas esta é livre para contar a história. Em muitos momentos o roteiro do filme é seguido, mas em outros há adição de outras personagens (os *X-Men*, *Superman*, Quarteto Fantástico, por exemplo), piadas referentes ao universo de criação do Homem-Aranha e não da história contada no filme etc.

Como ressalta Hutcheon (2013, p. 45) “qualquer que seja o motivo, a adaptação, do ponto de vista do adaptador, é um ato de apropriação ou recuperação, e isso envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo”. Assim, pensando a adaptação do filme *Spider-Man* para os quadrinhos *Menino-Aranha*, as mudanças, recuperações, apropriações e criações iniciam na mudança de mídia e permanecem

durante toda a produção. A HQ de Maurício de Sousa extrapola os limites do filme, fazendo resgates de elementos do *Spider-Man* enquanto HQ original, como as referências à saga do clone (Figura 9), mencionando outros super-heróis de outros quadrinhos (Figura 10) que não se envolvem diretamente com o Homem-Aranha originalmente, mas que, dentro da HQTm, estão posicionados estrategicamente, produzindo significados e, principalmente, criando humor na história, elemento este que é a marca principal da adaptação em questão, cumprindo o objetivo prometido ao leitor na primeira página do quadrinho: “Agola divlta-se subindo pelas paledes de tanto lir!” (Figura 2).

Figura 9 – Referência à Saga do Clone



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 38)

Figura 10 – Inserção de outros super-heróis



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 36)

Em seguida, discutiremos a respeito do processo de adaptação entre gêneros ou mídias diferentes.

1.3.1 Do Cinema para a HQ: Adaptação entre mídias distintas

Quando se pensa em adaptação, deseja-se tanto o reconhecimento de características da obra original quanto a mudança (HUTCHEON, 2013). A história é o denominador comum entre o original e a adaptação, mas todos os outros elementos podem ser repensados. Quando há uma mudança de gênero textual, uma

retextualização, inevitavelmente é preciso adequar certos aspectos para o gênero textual do qual a adaptação fará parte. Segundo Dell'Isola (2007, p. 36), “retextualização é a refação ou a reescrita de um texto para outro, ou seja, trata-se de um processo de transformação de uma modalidade textual em outra, envolvendo operações específicas de acordo com o funcionamento da linguagem”. Benfica (2012, p. 29) amplia esse conceito e acrescenta o ponto de vista de quem faz esse procedimento, destacando que, ao ter clareza das condições de funcionamento do novo texto, o retextualizador pode “planejar sua escrita em função do propósito discursivo, do interlocutor e do circuito comunicativo previsto para o texto”. O conceito apresentado se restringe a uma noção mais textual, com reescritas que podem variar entre os registros escritos e orais. Já a adaptação é vista aqui como um conceito mais amplo, lidando com as duas formas de linguagem (verbal e não verbal) em suas mais variadas formas. Assim, a retextualização é tomada aqui como um mecanismo ou procedimento que ocorre dentro do processo maior – a adaptação.

Ao tratar a adaptação como uma transposição criativa e interpretativa e quando essa recorre a uma mudança de mídia, Hutcheon (2013) afirma que inevitavelmente ela invoca debates acerca da especificidade estrutural dos gêneros. Portanto, o filme, como uma mídia de imagem em movimento e som envolvidos, ao ser transposto para a HQ, requer ajustes específicos do gênero. A movimentação, agora, passa a ser no engajamento entre os quadros, o som representado por onomatopeias, entre outros ajustes. Como afirma McCloud (1995, p. 7), “cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço – a tela –, enquanto que, nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme”. As características semióticas dos dois gêneros são distintas e, portanto, evocam recursos diversificados.

A seguir, discutiremos as especificidades dos dois gêneros envolvidos nesta pesquisa – o Cinema e a HQ.

1.3.1.1 O Cinema

Em 1895, a primeira exibição pública de cinema aconteceu em Paris. No início, achava-se que essa arte seria um sucesso momentâneo (BERNARDET, 2010), no entanto, o tempo confirmou o contrário. A indústria cinematográfica investe cada vez mais na chamada Sétima Arte, sendo esta uma ferramenta de criação, entretenimento, engajamento social e que foi inserida na cultura de muitos povos ao redor do mundo.

A linguagem cinematográfica se desenvolveu ao longo dos anos. No início, a sucessão dos quadros não demonstrava uma ação contínua, isto é, mostrava-se um fato e, depois, o outro. Segundo Bernardet (2010), uma grande evolução aconteceu quando se pensou em não só relatar os fatos em linearidade, mas mostrar ações que ocorriam paralelamente na história. Com o tempo, cada vez mais recursos foram aprimorados e hoje vivenciamos a tecnologia da era 3D e 4D na produção cinematográfica.

Tido como reprodução da realidade, o cinema “proporciona uma experiência tanto individual quanto coletiva” (GOROVITZ, 2006, p. 17), ou seja, a aproximação entre ficção e realidade permite que o espectador interaja com a obra, desperte emoções tanto de aceitação quanto de rejeição da obra, podendo levá-lo a uma reflexão sobre si mesmo, seu modo de viver individual ou coletivamente, sobre a sociedade em que vive, os costumes, a cultura entre outros aspectos. Gorovitz (2006) discute a relação entre o cinema e o espectador, destacando que o público aceita ou rejeita um filme baseado em sua experiência de mundo, vivências, crenças e valores. Para a autora,

o espectador transforma sua ‘fantasia pulsional’ em figuras apreensíveis pela consciência, por meio de uma interação potencializada por uma situação-cinema, na qual a obra ilustra as principais disposições psíquicas do espectador que reconhece estruturas de seus processos de reação. [...] O cinema coloca o indivíduo diante de uma realidade que provém, de certa forma, dele mesmo e de suas projeções. (GOROVITZ, 2006, p. 18)

A concepção da autora mostra uma interação entre obra e espectador pelo ponto de vista de um filtro interno de quem assiste, isto é, a partir das experiências

comuns de cada indivíduo, envolvendo o fator emocional nessa relação e as lacunas no filme são preenchidas pelo espectador. A recepção é, portanto, “muito mais do que um ato de atribuição de sentido; ela é uma relação de afetividade e penetração recíproca da obra no receptor e do receptor na obra” (GOROVITZ, 2006, p. 18), ou seja, uma experiência de engajamento entre obra e espectador, no sentido de que este pode se ver imerso na história, no universo das personagens. Ao mesmo tempo, além do engajamento individual, há também o engajamento social (GOROVITZ, 2006), quando a obra representa um momento vivenciado por uma sociedade e, nesse sentido, desperta reações no grupo, que podem ser positivas ou de rejeição a depender da experiência deste público com o contexto representado.

A reflexão que fazemos é, portanto, do Cinema enquanto forma de engajamento social, de representação da realidade ou de uma projeção de ficção sobre as possibilidades sobre essa realidade, as utopias, os desejos individuais e coletivos e a sua relação com o espectador é que desencadeia tais significados, num ato de interação, leitura, apreciação, reflexão ou rejeição.

1.3.1.2 As Histórias em Quadrinhos como forma de (re)criação

Arte sequencial é o termo usado por Eisner (1989) para definir as Histórias em Quadrinhos (HQs). McCloud (1995), aprofundando o termo usado por Eisner (1989), destaca alguns aspectos que diferem as HQs de outras artes sequenciais. Para o autor, a característica básica é a justaposição dos quadros, que fornece ao leitor o tempo e a sequência da narrativa.

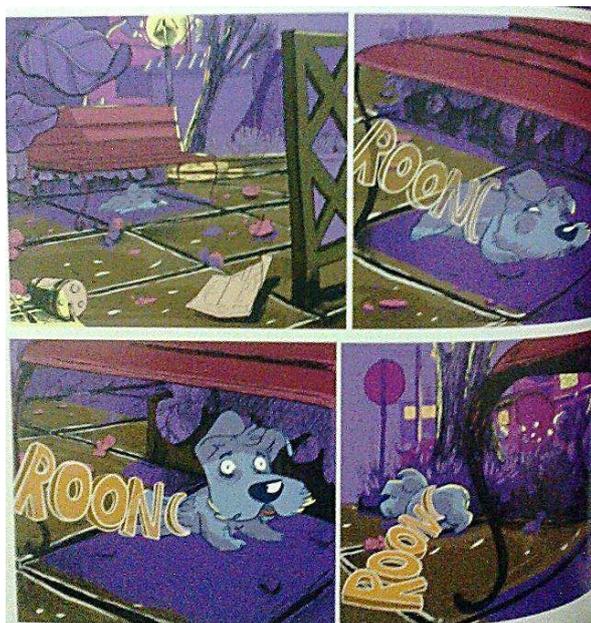
As HQs surgiram no século XX no meio jornalístico que, segundo Mendonça (2002, p. 195), era “o veículo ideal para a expansão do alcance das HQs e da sua diversificação”. Desde então, elas têm se desenvolvido e ganharam espaços independentes de publicação, nas próprias revistas e, atualmente, nas esferas virtuais.

Uma possível conceituação do termo História em Quadrinhos é a proposta por Cirne (2000, *apud* MENDONÇA, 2002, p. 195), como “uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes esses que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas”. Essa definição contempla o gênero por uma perspectiva semiótica, destacando a relação gráfico-visual como meio de produção de sentidos. Vale salientar que, nesse gênero textual, também é possível desenvolver uma narrativa através da linguagem não verbal apenas. Sobre isso, Eisner (1989) destaca que

as imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor. (EISNER, 1989, p. 24)

Para exemplificar, vejamos a imagem a seguir:

Figura 11



Fonte: (DAMASCENO; GARROCHO, 2014, p. 20.)

A Figura 11 é um trecho extraído da HQ Bidu. Os quadros aqui representam um momento da narrativa, em que o cão está na rua. Sem o uso de palavras é possível interpretar desse trecho da narrativa que o cão pode estar em situação de abandono, perdido ou mesmo que nunca teve um lar e que ele está com fome. O uso da

onomatopeia “roonc” não só simboliza a fome, mas o estado do cão estar faminto, visto como a forma como a letra C vira uma espécie de pinça e aperta a barriga do cão, isso também atrelado à expressão facial do animal, chamando a atenção do leitor para a intensidade do sentimento da personagem. Portanto, é por meio dessa experiência comum entre autor/leitor e do histórico de observação citados por Eisner (1989) que a construção dos sentidos se dá nos quadrinhos.

As HQs e o Cinema se influenciam. As adaptações entre essas mídias carregam elementos de um e de outro na sua produção. Em *Menino-Aranha*, sempre que se faz referência ao clone, corrige-se por “dublê”, ilustrando a ideia de mescla entre os gêneros envolvidos nessa produção. Em *Spider-Man*, Peter Parker faz referência ao *Superman*, na cena em que ele tenta lançar a teia usando o movimento do braço e dizendo o bordão do outro super-herói “Para o alto e avante!”, por exemplo.

Segundo Eisner (2008), ambas as mídias, Cinema e HQ, usam imagens. Enquanto o cinema tem recursos, como som e ilusão de movimento, os quadrinhos precisam fazer alusão a isto através da plataforma estática impressa. O autor afirma que, atualmente, “o quadrinista tem que lidar com um leitor cuja experiência de vida também inclui uma quantidade substancial da exposição ao cinema” (EISNER, 2008, p. 76). Assim, os quadrinhos tentam usar recursos cinematográficos, como a visão do leitor como câmera, mas enfrentam a problemática do espaço na mídia impressa. Por outro lado, os quadrinhos têm uma liberdade de criação que foi incorporada pelo cinema. Eisner (2008) destaca, por exemplo, a vestimenta dos super-heróis, que foram uma inovação nas HQs para fugir do “confinamento do realismo do teatro e do cinema” (EISNER, 2008, p. 77).

Os quadrinhos estão intimamente ligados à cultura. Considerados cultura pop, eles retratam aspectos únicos dos costumes e valores da cultura na qual estão inseridos. *A Turma da Mônica* retrata a infância, seus modos de interação, os laços afetivos e é uma publicação consolidada no Brasil, acompanhando, inclusive, o crescimento das

personagens, com a publicação de *A Turma de Mônica Jovem*, retratando a adolescência delas.

Tratando especificamente de *A Turma da Mônica*, as personagens foram inspiradas em pessoas que conviviam com o quadrinista. Na Crônica “Perguntas e Respostas (1)”²⁰, Maurício de Sousa esclarece que ele observava as pessoas ao seu redor e criava: Bidu tem traços do seu cachorro Cuíca, Mônica, hoje personagem principal, foi inspirada em sua filha mais velha, já o Cebolinha, que nasceu nos quadrinhos antes da Mônica, foi inspirado em um amigo de infância de Maurício, que além do problema de dicção, usava o cabelo espetado, característica que lhe concedeu o apelido cebolinha. Diante do exposto, vemos que a representação criada nessas personagens remete ao cotidiano do autor, mas que se generalizou e abrangeu o Brasil.

A representação da infância é a marca das personagens de Maurício de Sousa nas histórias, trazendo o universo de um grupo de amigos que moram no mesmo bairro, brincam juntos, disputam o “controle” da turma, brigam, fazem as pazes e crescem juntos. Vejamos algumas tirinhas que ilustram essa representação:

Figura 12 – Tirinha 18



Fonte: Site Turma da Mônica²¹

²⁰ Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br/cronicas/perguntas-e-respostas-1/>> Acesso em 16 nov. 2015.

²¹ Disponível em: <www.turmadamonica.uol.com.br> Acesso em 16 nov. 2015.

Figura 13 – Tirinha 22



Fonte: Site Turma da Mônica²²

Figura 14



Fonte: Google Imagens²³

Figura 15 – Tirinha 1



Fonte: Site Turma da Mônica²⁴

Nas quatro tirinhas destacadas, algumas características das personagens são ressaltadas: o jeito de falar de Cebolinha (Figura 13), sua relação de amizade com Cascão tanto para brincar quanto para tentar “derrotar” a Mônica (Figuras 14 e 12), a implicância de Cebolinha com Mônica com relação ao peso dela (Figura 13) e a fome de Magali (Figura 15). A aceitação de *A Turma da Mônica* pelo público brasileiro se dá pelo reconhecimento de si mesmo como um efeito de espelhamento (VENUTI, 1999). Ler as

²² Disponível em: <www.turmadamonica.uol.com.br> Acesso em 16 nov. 2015.

²³ Disponível em:

<<http://escolajeanniaget.wikispaces.com/file/view/b04.jpg/279592046/460x161/b04.jpg>> Acesso em 16 nov. 2015.

²⁴ Disponível em: <www.turmadamonica.uol.com.br> Acesso em 16 nov. 2015.

HQs da Turma é se reconhecer naquele universo, naqueles personagens, pois se observarmos, não é difícil encontrar em grupos de crianças aquelas que são mais ativas e mais controladoras, as que têm problemas de dicção, as que tem bom apetite ou as que estão na fase de não gostar de banho.

Com tamanho sucesso, Maurício de Sousa hoje é o quadrinista mais traduzido do Brasil e investe em diferentes vertentes de *A Turma da Mônica*. A fase criança da Turma continua sendo produzida e a fase jovem ganhou o estilo mangá. Além das histórias independentes, há as adaptações obras da literatura para os quadrinhos, a exemplo das histórias *Romeu e Julieta* (2009) e *O Mágico de Oz* (2008), entre outras, como ilustram as capas das produções a seguir:

Figura 16 – Capas das adaptações literárias em quadrinhos, por Maurício de Sousa



Fonte: (SOUSA, 2009); (SOUSA, 2008)

Além de literatura, há uma coleção com publicação bimestral dedicada a adaptar clássicos do cinema para os quadrinhos – Clássicos do Cinema Turma da Mônica. *Menino-Aranha*, HQ analisada nesta pesquisa, faz parte desta coleção.

Figura 17 – Capas do filme *Spider-Man* (2002) e HQ Menino-Aranha (2012)



Fonte: Google Imagens²⁵; (SOUSA, 2012)

O diferencial do trabalho de adaptação de Maurício de Sousa é que não se trata apenas de uma história recontada. Ele insere as histórias dentro do contexto já consolidado das suas personagens, fazendo uma mescla dos dois mundos. *A Turma da Mônica* interpreta novos papéis sem que as personagens percam suas características mais marcantes. Assim, o produto aqui analisado é singular no sentido de que há engajamento textual e extensivo com a obra adaptada (HUTCHEON, 2013), isto é, o adaptador se faz presente e se mostra no processo de adaptação.

1.4 Paródia, Pastiche e Carnavalização: Efeitos da TI e da Adaptação para a construção de personagem em narrativas

Como foi discutido anteriormente, a tradução intersemiótica e a adaptação enquanto processo são aqui definidos como atos de (re)criação que tomam para si o texto de partida para transformar, (re)configurar, em um ato de apropriação, produzindo um texto de chegada, sendo este um produto novo, mas que, a medida em que inova e se afirma na diferença, não deixa de remeter ao seu passado, isto é, leva a mente do leitor de volta ao texto que o deu origem. Neste ato de apropriação e transformação, alguns elementos são ressaltados para a construção das personagens através das

²⁵ Disponível em: <www.omelete.uol.com.br> Acesso em 20 nov. 2015.

categorias de tradução icônica, indicial e simbólica e da adaptação enquanto processo em si, produzindo, como efeito disso, a paródia, o pastiche e a carnavalização. Discutiremos esses três termos, que serão utilizados durante a análise dos dados desta pesquisa.

A definição de paródia é discutida desde a modernidade e parece não haver um consenso entre os autores que a abordam. Sales (2007) faz uma síntese sobre os estudos anteriores que trataram da paródia e afirma que ela é definida como um ato de negação, de rejeição ou de contradição ao texto parodiado, fazendo uso do ridículo, da ironia e da sátira para compor sua afirmação sobre o outro texto e vice-versa, o que parece conceber, na visão do autor, uma carga negativa ao termo. O autor cita os estudos de Bakhtin, que apresenta os conceitos de estilização e paródia na obra de Dostoievski. A paródia é caracterizada por Bakhtin (1997, apud SALES, 2007) como uma forma de revestir a linguagem com uma carga semântica oposta ao texto parodiado, nas palavras do autor, “a segunda voz, uma vez instalada no discurso do outro, entra em hostilidade com seu agente primitivo e o obriga a servir a fins diametralmente opostos.” (BAKHTIN, 1997, p. 194, apud SALES, 2007, p. 157).

Sant’Anna (1988) discute os conceitos de Bakhtin e enfatiza a posição da paródia como a “intertextualidade das diferenças” (p. 28). Para o autor, a paródia causa um efeito de deslocamento que, por isso, tende à deformação e, em se tratando da sua representação, ela tem uma “função cartática, funcionando como contraponto com os momentos de muita dramaticidade” (SANT’ANNA, 1988, p. 30). Assim, constata-se que a definição de paródia é, nesse sentido, um texto que busca a diferença, que se rebela em relação ao texto parodiado, buscando sua autonomia.

Observando a HQT, corpus desta pesquisa, tem-se que a sua relação com o texto parodiado, o filme, concorda com a postulação dos autores no que diz respeito à intertextualidade das diferenças (SANT’ANNA, 1988), trazendo um sentido oposto (BAKHTIN, 1997, apud SALES, 2007) ao texto que lhe dá origem, conferindo-lhe

comicidade. No entanto, essa oposição de propósitos entre a paródia e o texto parodiado não se configura como uma negação ou um ato de rebeldia, no sentido negativo do termo discutido por Sales (2007), mas uma proposta de recriar a história garantindo uma ressignificação para o heroísmo da personagem através do humor.

Por outro lado, buscando rebater a conotação negativa instaurada ao termo, Hutcheon (1985, p. 146) problematiza as discussões sobre paródia, comentando que, “se os teóricos pós-modernistas não utilizam com frequência a palavra paródia, eu diria que é por causa da forte interdição negativa sob a qual a paródia se encontra ainda e por causa da sua trivialização, devida à inclusão do ridículo na sua definição”. Desse modo, a autora define a paródia pela etimologia da palavra, em que o prefixo *para-* pode tanto significar “contra” ou “negação” como “ao longo de”. No primeiro sentido, o termo adquire o significado que os autores destacados anteriormente estabeleceram, de oposição ou contraste entre textos, “com intenção de zombar dele ou de o tornar caricato” (HUTCHEON, 1985, p. 48). O segundo sentido, por sua vez, que é defendido pela autora, sugere uma noção de intimidade ou acordo ao invés de contraste, concebendo uma conotação neutra ao termo. Para Hutcheon,

Nada existe em paródia que necessite da inclusão de um conceito de ridículo, como existe, por exemplo, na piada, ou burla, do burlesco. A paródia é, pois, na sua irônica «transcontextualização» e inversão, repetição com diferença. Está implícita uma distanciação crítica entre o texto em fundo a ser parodiado e a nova obra que incorpora, distância geralmente assinalada pela ironia. Mas esta ironia tanto pode ser apenas bem-humorada, como pode ser depreciativa; tanto pode ser criticamente construtiva, como pode ser destrutiva. O prazer da ironia da paródia não provém do humor em particular, mas do grau de empenhamento do leitor no «vaivém» intertextual (*bouncing*) para utilizar o famoso termo de E. M. Forster, entre cumplicidade e distanciação. (HUTCHEON, 1985, p. 48 – grifos da autora)

A preocupação da autora é, assim, de definir a paródia como uma transformação textual, no sentido de que o novo texto possa tanto depreciar ironicamente quanto garantir bom humor, operando nos sentidos negativo e positivo dos termos. Hutcheon (1985) concorda com os demais autores que discutem o tema, como vemos na citação, quando caracteriza a paródia como um texto caracterizado pela repetição com diferença,

uma criação, uma transcontextualização, mas discorda deles quando afirma que os recursos que a compõe não necessariamente apenas ridicularizam o texto parodiado. Considerando a HQTM aqui estudada, concordamos com a autora no conceito de paródia, visto que o humor presente nela não tem intenção de ridicularizar o texto parodiado (o filme).

O pastiche, por sua vez, é abordado em oposição à paródia devido à semelhança conceitual que os termos carregam. Jameson (1985, p. 18) afirma que “tanto o pastiche quanto a paródia envolvem imitação ou, melhor ainda, o mimetismo de outros estilos, particularmente dos maneirismos e tiques estilísticos de outros estilos”. O que diferencia o pastiche da paródia, segundo o autor, é a sua intenção, visto que o mimetismo que envolve o pastiche busca ser neutro, não tem pretensão de ser satírico ou cômico: “o pastiche é paródia lacunar, paródia que perdeu seu senso de humor [...]”. Hutcheon (1985) também esboça diferenças entre a paródia e o pastiche. O último é definido como uma imitação, isto é, operando pela semelhança, enquanto que a paródia é transformadora. Para a autora,

o pastiche tem geralmente de permanecer dentro do mesmo gênero que o seu modelo, ao passo que a paródia permite a adaptação; [...] A paródia está para o pastiche talvez como a figura retórica está para o clichê. No pastiche e no clichê, pode dizer-se que a diferença se reduz a semelhança. Isto não quer dizer que uma paródia não possa conter (ou utilizar para fins paródicos) um pastiche. (HUTCHEON, 1985, p. 55-56)

Na citação destacada e nas demais considerações já mencionadas, a palavra-chave que marca o conceito de pastiche é a semelhança, o mimetismo em relação ao seu original, já a paródia é marcada pela transformação, adaptação e diferença. Outro aspecto importante a destacar é que tais categorias não são estanques ou se negam, mas que podem coexistir em uma produção, como afirma Hutcheon (1985). Pensando no corpus, o pastiche existe dentro da HQTM quando representa as personagens e os ambientes na intenção de imitar a produção feita no filme, quando caracteriza visualmente as personagens para remetê-las as que lhe dão origem, isto é, garantindo a

semelhança que fará o leitor reconhecer essa mescla entre os universos de A Turma da Mônica e de *Spider-Man*, mas que não para na semelhança. O pastiche atua no primeiro plano e, feito isso, a paródia prossegue na produção, conferindo os outros elementos afirmados na diferença, distanciando-se do texto parodiado, buscando sua autonomia no desenvolvimento da narrativa.

Por fim, a carnavalização corresponde às formas de contestação da sociedade e da arte, prezando pela inversão de papéis, pelo deslocamento de significados (SANT'ANNA, 1988). Faraco (2009, p. 80), ao tecer suas considerações a respeito da carnavalização de Bakhtin, afirma que o senso carnavalesco do mundo “materializa a força cultural do riso: dessacraliza os discursos oficiais, os discursos da ordem e da hierarquia, os discursos do sério e do imutável”. O elemento que marca esta categoria é o riso e, segundo o autor, é através dele que há a descentralização e o deslocamento dos significados.

Tendo em vista estes três pontos, é possível tecer uma relação entre a tradução intersemiótica, marcada pelas categorias icônica, indicial e simbólica, e entre o processo de adaptação. Tendo em vista as duas operações presentes na transposição do filme para a HQTM aqui estudados, especificamente na construção da personagem principal, argumentamos que a paródia, o pastiche e a carnavalização tornam-se resultados delas, ou seja, a partir da construção imagética da personagem por meio do icônico, do indicial e do simbólico que a compõe, e do processo de adaptação inerente a transposição de uma mídia para outra e o contexto de produção subjacente a esse processo, o produto criado pode revelar como efeito a paródia, o pastiche e a carnavalização.

Veremos esses pontos a seguir, na descrição da Metodologia e, mais detalhadamente, na análise do Corpus.

CAPÍTULO 2 – OLHARES SOBRE IMAGENS: FORMAS DE SISTEMATIZAÇÃO VERBAL E NÃO VERBAL

Este capítulo delinea o tipo de pesquisa aqui desenvolvida, sua organização, a descrição do corpus, dos instrumentos de coleta de dados, procedimentos metodológicos e as categorias de análise.

2.1 Descrição da pesquisa

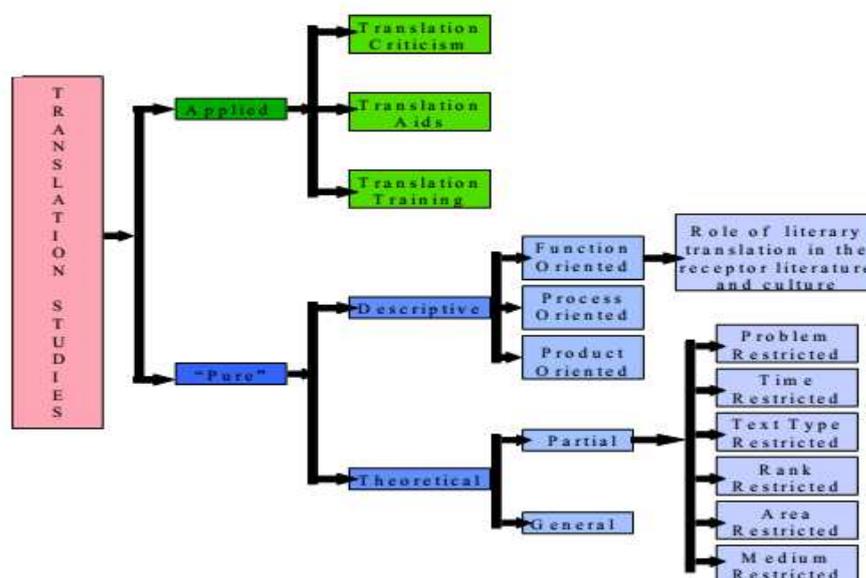
Esta pesquisa segue o paradigma interpretativo, de caráter descritivo-analítico e comparativo e de tipologia qualitativa (MOREIRA; CALEFFE, 2008). Ela consiste na análise por comparação entre o filme *Spider-Man* (2002), de Sam Raimi, e a História em Quadrinhos *Menino-Aranha* (2012), de Maurício de Sousa, para analisar a construção da personagem principal Menino-Aranha.

O paradigma interpretativo foi adotado por ver a linguagem “como um sistema simbólico estabelecido sobre cujos significados as pessoas podem diferir” (MOREIRA; CALAFFE, 2008, p. 62). Os dados analisados são em sua maioria constituídos da linguagem não verbal, o que possibilita um leque de interpretações diferenciadas e, assim, o pesquisador interpretativista acredita que “é capaz de interpretar e articular as experiências em relação ao mundo para si próprio e para os outros” (MOREIRA; CALAFFE, 2008, p. 62). A pesquisa é descritiva porque a observação, interpretação e análise dos dados dá-se por meio da descrição, que aponta características e nuances próprias desses dados. Ela também é quanti-qualitativa por haver a necessidade de quantificar o corpus para delimitar os dados e observá-los qualitativamente, visto que os dados numéricos indicam certa predominância de características ou fatos que serão vistos posteriormente de maneira qualitativa.

Nos Estudos da Tradução, Williams & Chesterman (2002) apresentam uma categorização das áreas de análise, sendo elas: Análise textual e Tradução, Avaliação Qualitativa da Tradução, Tradução de gêneros literários e técnicos, Tradução de Multimídia, História da Tradução, Ética da Tradução, Terminologia e Glossários, Interpretação, Processo de Tradução, Formação de Tradutor e a Profissão de Tradutor. Situando esta pesquisa segundo essas áreas, ela faz parte da análise textual e sua tradução, visto que consiste na comparação entre texto fonte, filme *Spider-Man* (2002), e a sua tradução, a HQ *Menino-Aranha* (2012), sendo uma pesquisa orientada pelo produto, isto é, a tradução pronta e não o processo de tradução. Ainda, esta pesquisa se encaixa na Tradução de Multimídia, por ter como fonte um texto audiovisual e sua tradução em texto impresso, ambos lidando com a multimodalidade, isto é, a linguagem verbal e a não verbal para construir sentidos.

Holmes (1972) mapeia os Estudos da Tradução segundo o esquema a seguir:

Figura 18 - Mapeamento dos Estudos da Tradução



Fonte: (HOLMES, 1972, apud PAGANO & VASCONCELOS, 2003)²⁶

Na Figura 18, há a divisão entre os estudos puros e aplicados. Dentro dos

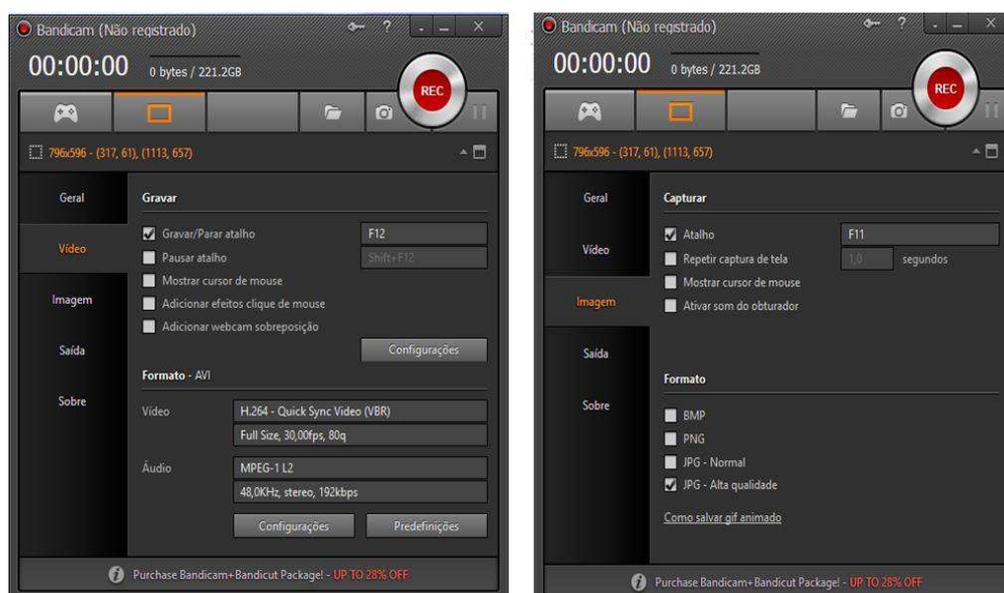
²⁶PAGANO, A.; VASCONCELOS, M.L. Estudos da Tradução no Brasil: Reflexões sobre Teses e Dissertações Elaboradas por Pesquisadores Brasileiros nas Décadas de 1980 e 1990. In: **D.E.L.T.A.**, n. 19, p. 1-25. São Paulo: PUC/LAEL, 2003.

estudos puros, há os teóricos e os descritivos. Os descritivos são os orientados pela sua função, pelo processo e pelo produto. No caso específico desta pesquisa, ela está inserida na linha descritiva orientada pelo produto. Os aspectos semióticos serão analisados observando como elementos verbais e não verbais são transpostos (WILLIAM; CHESTERMAN, 2002) de uma mídia para a outra, a saber, do Cinema para a História em Quadrinhos.

2.2 HQ e cenas do filme como dados

Para a coleta dos dados, especificamente as cenas de *Spider-Man*, utilizamos o *software* Bandicam. Ele possui uma versão gratuita e outra paga. A versão gratuita, utilizada nesta pesquisa, captura até dez minutos do vídeo, além de fazer capturas de tela. O *download* do *software* pode ser feito pelo próprio site (www.bandicam.com) e lá também se encontra um tutorial explicando o passo a passo de todas as funcionalidades disponíveis.

Figura 19 – Interface gráfica da tela inicial do *software* Bandicam



Fonte: Captura de Tela no sistema operacional Windows 10.

A imagem da esquerda mostra o menu de captura de vídeo, com opções para configurar atalhos, qualidade do vídeo e do áudio e o botão de iniciar o processo (REC). A imagem da direita mostra o menu da captura de imagens congeladas, com opção de configuração de atalhos e qualidade da imagem. Para capturar a imagem, deve-se clicar no ícone da câmera fotográfica, ao lado do de gravação (REC).

Optou-se por trabalhar com a imagem em movimento porque a análise pelas vias da intersemiótica fica mais clara, dispensando excesso de descrição das cenas do filme caso apenas a captura da imagem congelada fosse utilizada. Na organização do capítulo de análise, no entanto, mantém-se a captura das imagens congeladas das cenas, com o intuito de identificar que trecho está sendo abordado, mas ressaltamos que elas não constituem o corpus de análise e sim as cenas em movimento, que estarão presentes em anexo, gravadas em DVD.

Para a análise, o corpus foi, quando possível, emparelhado para que se possa fazer a comparação entre as 15 cenas e as 15 imagens da HQ. A organização das imagens na página ora estão uma ao lado da outra, ora uma abaixo da outra. Quando as duas imagens (do filme e da HQ) forem menores, elas estarão organizadas paralelamente, desde que não haja comprometimento de leitura e visualização do quadrinho. Quando as imagens da HQ tiverem uma extensão maior, optou-se por organizá-las abaixo da captura da cena correspondente, para que não haja perda na qualidade da imagem e não comprometa a sua leitura.

Vejamos, a seguir, a descrição do corpus desta pesquisa.

2.3 Descrevendo o corpus: *Spider-Man* e *Menino-Aranha*

2.3.1 *Spider-Man*, de Sam Raimi

A primeira aparição do *Spider-Man* foi na revista *Amazing Fantasy* em 1962. Devido ao sucesso da personagem, a Marvel investiu numa HQ para ela. O filme aqui

analisado condensa outros momentos do quadrinho norte-americano, tratando-se de uma adaptação que contempla trechos de vários números das HQs originais.

Assim como nos quadrinhos norte-americanos, Peter Parker é órfão, mora com seus tios May e Ben e foi criado por eles. O filme retrata um rapaz atrapalhado, tímido, que está concluindo o ensino médio, gosta de estudar e tem apreço pela ciência. Por ter um jeito mais introspectivo e estudioso, é excluído e sofre *bullying* na escola. Ele é apaixonado por Mary Jane, colega de turma e vizinha, mas não demonstra segurança para se aproximar dela e revelar seus sentimentos. Esse perfil atrapalhado e inseguro começa a mudar após o acidente no laboratório, durante uma visita de campo, quando uma aranha pica sua mão, causando uma modificação genética na personagem, dando-lhe poderes da aranha modificada em laboratório, como força, teia, capacidade de escalar paredes, reflexos rápidos, entre outros. Ao perceber e aprender a dominar esses poderes, Parker começa a ter confiança em si mesmo, dando os primeiros passos para se defender das agressões que sofre. Ao tomar para si o papel de super-herói, ele não sofre mais *bullying*, mas ao mesmo tempo perde o senso de responsabilidade que tinha anteriormente, como por exemplo não faltar e chegar pontualmente aos compromissos, cumprir promessas feitas aos tios sobre ajudar em casa, continuar com notas boas na escola, entre outros.

Figura 20 - Cena do filme



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

Ilustrando a descrição da personagem, a Figura 20 apresenta a personagem desde o momento atrapalhado correndo atrás do ônibus escolar, o momento em que Peter cai dentro do veículo, alvo de chacota pelos outros estudantes, em seguida a sensação de surpresa e encantamento com as suas novas habilidades de aranha e, por fim, a sua afirmação enquanto *Spider-Man*. O jovem enquanto *Spider-Man* toma para si a responsabilidade de ajudar as pessoas em perigo e combater o crime, como um dever moral, já que a sua omissão em um momento passado resultou no assassinato do seu tio. Apenas na pessoa do *Spider-Man* ele é capaz de fazer tais coisas e, enquanto Peter Parker, seus problemas não desaparecem, pois, apesar de estar mais confiante, ele não pode se aproximar de Mary Jane temendo que os inimigos do *Spider-Man* a coloque em risco, e precisa do dinheiro para sustentar a tia que ficou viúva.

Para constituir o corpus a ser analisado nesta pesquisa, 15 cenas do filme foram selecionadas. Estas cenas foram selecionadas seguindo os seguintes critérios: i) ter foco na personagem principal, destacando aspectos relacionados a sua personalidade e comportamento para que o estudo seja realizado considerando a construção da personagem; e ii) seguir a cronologia da sequência narrativa, isto é, cenas que mostram o percurso da personagem Peter Parker antes e depois de se tornar o super-herói.

A seguir, a descrição da HQ integrante do corpus desta pesquisa, *Menino-Aranha*, de Maurício de Sousa.

2.3.2 *Menino-Aranha*, de Maurício de Sousa

Dez anos após a produção cinematográfica, *Menino-Aranha* é publicado na coleção bimestral, em agosto de 2012. Nesta adaptação, Cebolinha interpreta Cebola Parker, o garoto atrapalhado que mora com os avós, Vó May e Vô Ben, e é picado por uma aranha numa visita escolar a um laboratório. Após a picada, Cebola ganha poderes de aranha se torna o “Menino-Aranha”. O super-herói usa seus poderes, inicialmente,

para ganhar dinheiro em um ringue de luta livre, depois para tirar fotos e vendê-las para o jornal Motim Diário e, quando Mônica Jane, sua amada, é ameaçada pelo vilão Doente Verde, ele se apressa para salvá-la e derrotar o vilão.

Para compor o corpus a ser analisado, foram coletados 15 trechos da HQ, seguindo a seleção das cenas do filme, isto é, para cada cena coletada, o seu respectivo trecho na HQTM. Ressaltamos que esta, por se tratar de uma adaptação e ter um tamanho reduzido em relação ao filme, não contempla todo o enredo. Os critérios de seleção das imagens do quadrinho foram os mesmos adotados para as cenas do filme: i) ter foco na personagem principal; ii) seguir a cronologia da narrativa, desde Cebola Parker como garoto comum até se tornar Menino-Aranha e iii) ser ao trecho correspondente das cenas do filme selecionadas.

Focando na personagem analisada, Cebola Parker é um garoto que quer se divertir, é atrapalhado, mas não sofre por ser assim. Busca ganhar dinheiro para poder levar a Mônica Jane ao cinema e, quando ganha seus poderes, usa isso a seu favor. Diferente do Peter Parker, Cebola Parker não carrega a culpa pela morte do seu avô, pois isto ocorre devido a Dona Morte vir buscá-lo, pois seu tempo chegou. As aventuras vividas pela personagem são parte de uma brincadeira, que mistura salvar seus amigos, combater o crime e tentar capturar o Sansão, coelhinho de pelúcia da Mônica Jane. Sua afirmação enquanto super-herói se dá, na HQ, após a morte do avô e a possibilidade de ganhar dinheiro vendendo fotos suas para o jornal, mas diferente do filme, esta não é uma responsabilidade para sustentar a casa, apenas uma maneira de brincar. Tais traços da adaptação se justificam pela mudança de gênero e de público entre as obras, sendo o filme classificado para maiores de 12 anos, e a HQ uma comédia voltada para crianças.

Feitas essas considerações, descreveremos os procedimentos metodológicos em seguida.

2.4 Sistematização: Procedimentos para observação do corpus

Os procedimentos metodológicos adotados para alcançarmos os objetivos são os seguintes:

- i. Seleção do corpus.
- ii. Escolha do *software* Bandicam para capturar as cenas do filme.
- iii. Seleção das cenas do filme usando o software de captura de tela (Bandicam).
- iv. Leitura e seleção dos trechos da HQ.
- v. Digitalização e edição das imagens selecionadas da HQ.
- vi. Organização do corpus para comparação entre cenas do filme e trechos da HQ, seguindo as categorias de análise.
- vii. Investigação da construção da personagem Menino-Aranha nos trechos selecionados para análise, considerando as influências das personagens *Spider-Man* e Cebolinha no desenvolvimento da narrativa, bem como os efeitos gerados pela TI e pela adaptação na composição da paródia
- viii. Conclusões.

2.5 Como olhar: Categorias para análise do corpus da pesquisa

A análise seguirá as categorias de Tradução Intersemiótica, a saber: Tradução Icônica, Tradução Indicial e Tradução Simbólica, bem como o uso da Paródia e da Carnavaização na construção da personagem na HQTm, explanadas no Capítulo 1.

No capítulo seguinte, vejamos a análise dos dados comparados às cenas do filme e as imagens dos quadrinhos.

CAPÍTULO 3 – DE *SPIDER-MAN* A *MENINO-ARANHA*: A ADAPTAÇÃO E O OLHAR INTERSEMIÓTICO PARA A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM

Neste capítulo, discutiremos os dados da pesquisa seguindo as categorias de análise propostas por Plaza (2013), a saber: Tradução Icônica, Tradução Indicial e Tradução Simbólica, para a investigação dos aspectos relacionados à Tradução Intersemiótica das personagens *Peter Parker/Spider-Man* em *Cebola Parker/Menino-Aranha*, na adaptação entre mídias distintas – do filme *Spider-Man* (2002), de Sam Raimi, para a HQTM *Menino-Aranha* (2012), de Maurício de Sousa. A partir dessas observações e análises, investigaremos os aspectos relacionados à construção da personagem, contrastando o texto fonte e a paródia, com o intuito de discutir o papel da adaptação e da tradução intersemiótica na (re)construção da figura do herói no novo contexto de produção em que ele se insere, considerando a contribuição dos estudos de Eco (2003), Kress e Leeuwen (2006), Hutcheon (2013), entre outros.

Para tanto, o capítulo está organizado da seguinte maneira: i) descrição e análise das personagens, no que concerne a sua criação imagética; ii) contraste entre as cenas do filme e os trechos da HQ para investigar a construção da personagem no desenvolvimento da narrativa; iii) discussão sobre os efeitos criados pela tradução intersemiótica e pela adaptação para a construção de personagens na HQTM.

3.1 O olhar intersemiótico: A construção imagética da personagem

Observando as HQs criadas por Maurício de Sousa Produções, que se inserem no universo das adaptações, percebe-se que o diferencial desse trabalho é a inserção da história adaptada no universo das personagens de sua autoria, fazendo uma mescla entre as duas realidades. Em *Menino-Aranha* (2012) não é diferente. A personagem

principal se constitui como um produto de dois meios, isto é, ele é resultado da junção das características do *Spider-Man* com as do Cebolinha. Vejamos as imagens a seguir:

Figura 21 – Cebolinha



Fonte: Google Imagens²⁷

Figura 22- Peter Parker



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

Figura 23 - Cebola Parker



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 5)

Observando o aspecto físico, é possível resgatar em Cebola Parker (Figura 23) mais semelhança com Cebolinha (Figura 21), ao passo que observamos que ele se caracteriza como Peter Parker (Figura 22), usando camisa, jaqueta e óculos de grau. Peter é caracterizado como um jovem estudioso, e isso fica retratado na composição da personagem com o uso dos óculos, item que carrega tal conotação, que foi mantido em Cebola Parker.

No filme, Peter Parker passa por dois momentos, o antes e o depois de tornar-se *Spider-Man*. Antes, ele se mostra inseguro, tímido e fraco, não rebatendo as agressões

²⁷ Disponível em: < <http://megafestacwb.com.br/wp-content/uploads/2014/09/mini-cebolinha.jpg> >
Acesso em 10 dez. 2015.

que sofre pelo seu jeito de ser. Após a picada da aranha, Peter ganha confiança, força, sofre alterações no seu corpo, deixando de ser magro e ganhando definição muscular, passando a se defender. Tais mudanças ficam visíveis na caracterização da personagem, como vemos nas imagens a seguir:

Figura 24 - Desenvolvimento de Peter Parker



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

Na Figura 24, a primeira imagem representa o antes e as demais o depois da personagem na transição após a picada da aranha. O primeiro item que desaparece da sua caracterização são os óculos. Pela modificação genética, seu problema de visão é corrigido e, dessa forma, dispensa o uso dele, mas ao mesmo tempo isto representa uma nova fase na vida de Peter, que passa a ser notada por Mary Jane, sua amada. A segunda imagem da Figura 24 ilustra a briga na escola, em que Peter percebe que consegue se defender e se sente feliz com isso. Por fim, a terceira imagem ilustra o momento em que a personagem entende que ganhou poderes especiais e fica maravilhado com a descoberta.

Na paródia, Cebola Parker não passa por mudança física após a picada da aranha. Ele continua usando óculos e seu corpo de criança permanece. Isso pode ser justificado pelo fato de, no filme, Peter está em fase de transição, saindo da adolescência

e iniciando a fase adulta, enquanto que Cebola Parker é criança e mantém-se assim durante toda a HQ, como vemos na Figura 25, em que à esquerda está um trecho do momento logo após a picada e à direita um trecho referente ao dia seguinte, quando os poderes começam a aparecer:

Figura 25 - O antes e o depois de Cebola Parker



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 14-15)

A simbologia dos óculos na adaptação não revela traços de uma personagem estudiosa, como no filme, mas o caracteriza como uma nova personagem, delimitando para o leitor que a personagem em questão não é mais o Cebolinha original. Os óculos e a roupa nesse contexto servem para distinguir a personagem da paródia do seu original imediato, o Cebolinha, e associá-lo ao personagem fonte, Peter Parker. Ao mesmo tempo, a escolha da cor da camisa permanece, resgatando a cor da camisa do Cebolinha em um modelo e um tom diferente de verde. Nesse sentido, a escolha da caracterização da personagem, ao manter a estrutura física e a cor da camisa, faz com que o leitor resgate a personagem Cebolinha e, pelo uso dos óculos, resgate a personagem Peter Parker. Diante destas associações, Plaza (2013) concebe a tradução como um resgate da história, enfatizando que ela é uma ferramenta que tem capacidade de transportar para o futuro nuances do passado, criando ícones, ao passo que extrai dele um original. Pignatari (2004) afirma que o ícone é o signo da criação, um signo aberto. Assim, vemos

que a tradução intersemiótica de Peter Parker para Cebola Parker é ao mesmo tempo resgate e criação, aplicando a concepção discutida por esses autores.

Nas imagens analisadas, o tradutor exerce a função de ressignificador (PLAZA, 2013), atendendo a propósitos diferentes, o que implica dizer que, no caso dos sentidos que se perdem, como por exemplo, o papel dos óculos da personagem no seu processo de mudança no texto fonte e na paródia, lhe são atribuídas novas funções, evocando as discussões de Eco (2003) a respeito do jogo de negociações na tradução, em que ao mesmo tempo em que se perde um significado, ganha-se outro em compensação. No caso dos óculos, eles serviam à personagem fonte como atributo de personalidade (um rapaz estudioso, *nerd*) e que, por ser assim, afastava as pessoas. Já para a personagem traduzida, os óculos atendem a sua caracterização enquanto um novo produto, isto é, indicando para o leitor que aquele não é mais o Cebolinha, mas Cebola Parker, não carregando conotação sobre seu gosto pela ciência, tampouco sobre *bullying* sofrido.

Vejamos a construção da segunda fase da personagem, o *Spider-Man* e o Menino-Aranha.

Spider-Man é o alter ego de Peter Parker, isto é, sua identidade oculta e que, por meio dela, ele realiza o que não é capaz de fazer enquanto Peter Parker. O herói *Spider-Man* surge de um conflito interno de Peter, a culpa que ele carrega por ter se omitido em uma situação de perigo, por vingança, resultando na morte do seu tio. Para compensar esse sentimento, ele toma para si o dever de combater criminosos e salvar pessoas em perigo. Para isso, usa um uniforme com máscara para esconder sua identidade civil.

Menino-Aranha é o alter ego de Cebola Parker e, diferente do *Spider-Man*, torna-se super-herói não por culpa pela morte do avô, mas por um desejo de brincar com seus superpoderes e sentir-se especial por tê-los. Ele esconde sua identidade para circular pela cidade tirando fotos de si mesmo e ajudar quem precisa de socorro.

Vejamos a caracterização das personagens nas imagens a seguir:

Figura 26



Fonte:

SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi.
Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA,
Sony Pictures; Marvel Entertainment;
2002. DVD.

Figura 27



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 23)

Figura 28



Fonte:

SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi.
Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce.
EUA, Sony Pictures; Marvel
Entertainment; 2002. DVD.

Figura 29



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 28)

Figura 30



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi.
Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA,
Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002.
DVD.

Figura 31



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 29)

As Figuras 26 e 27 são as primeiras versões do uniforme, no momento em que as personagens ainda não se identificavam como super-heróis e pretendiam apenas

ganhar dinheiro em uma luta livre. Há muita semelhança entre os uniformes iniciais (Figuras 26 e 27) quanto a disposição do símbolo da aranha no centro da camisa, o uso das cores vermelho e azul, inspiradas na aranha do laboratório, o formato da máscara, até o uso das luvas, concedendo um aspecto de amadorismo na produção do uniforme. As Figuras 28 e 29 representam o projeto do uniforme oficial, desenhado pela própria personagem. Percebe-se, na qualidade de cada desenho, os traços de cada personagem, sendo a Figura 28 um projeto de alguém mais experiente, com habilidades para desenhar, enquanto que a Figura 29 mostra o desenho de uma criança que precisa de auxílio para que alguém o costure, o que não ocorre no filme, ficando a cargo do próprio Peter produzi-lo. Por fim, as Figuras 30 e 31 mostram a concretização desse uniforme, de modo que a imagem fonte (Figur. 30) e a imagem alvo (Figura. 31) também são semelhantes, mantendo a disposição das cores, do símbolo, dos traços, deixando um diferencial para o último: os cabelos de Cebola Parker que sobressaem apesar da máscara, estando eles também cobertos por ela, mas não são omitidos, reforçando o reconhecimento da personagem por trás dela.

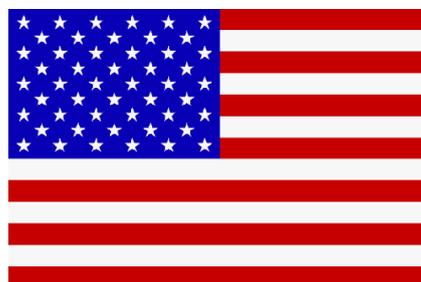
Em relação ao uso das cores vermelho e azul no uniforme, elas foram motivadas pela cor da aranha (Figura 32), mas também fazem referência às cores da bandeira norte-americana (Figura 33).

Figura 32



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

Figura 33



Fonte: <http://www.bandeiras-nacionais.com/bandeira-estados-unidos-da-america.html>

O site oficial²⁸ da bandeira dos Estados Unidos apresenta uma explicação sobre o significado das cores e do formato da bandeira, retirados do livro “Our Flag” [Nossa Bandeira], publicado em 1989 pelo Congresso. Segundo o site, a cor branca simboliza a pureza e a inocência, a cor vermelha representa bravura e resistência e a cor azul simboliza a perseverança, vigilância e justiça. No uniforme, o formato triangular dos olhos na máscara, indica estado de vigilância e de sagacidade da personagem ao se comportar como um super-herói. O vermelho ocupa predominantemente a frente do uniforme, fazendo associação da bravura e da resistência com as partes do corpo, o peito e a cabeça, que suportam os impactos tanto físicos quanto emocionais. O vermelho simboliza que o *Spider-Man* é valente e não desiste, características essas que são confirmadas na narrativa, quando a personagem trava lutas contra o vilão *Green Goblin*, na tentativa de defender a população e as pessoas queridas. Por fim, o azul simboliza que o super-herói se mantém em vigilância, lutando contra o crime, buscando justiça e sendo perseverante de que dias melhores virão.

O uso das cores, nesse sentido, determina significados e não são usadas por acaso, como afirmam Kress e Leeuwen (2006), enfatizando que o uso dos recursos semióticos (cores, formas, posições da imagem etc) implicam em interpretações particulares.

Com base nessas considerações, Cebola Parker é uma tradução icônica do seu original Cebolinha e do personagem fonte Peter Parker, por dar prioridade, na construção imagética da personagem, à semelhança de formas. Do mesmo modo, Menino-Aranha é uma tradução icônica do *Spider-Man*, agindo por semelhança de estrutura na construção imagética da personagem, produzindo “significados sob a forma de qualidades e de aparências, similarmente” (PLAZA, 2013, p. 90), isto é, sendo possível o reconhecimento e o resgate das personagens que lhes dão origem por parte do leitor, interpretando-os

²⁸ Sobre as cores da bandeira norte-americana, acesse: <<http://www.usflag.org/colors.html>> Acesso em 25 abr. 2016.

como uma junção de dois mundos, o Homem-Aranha e *A Turma da Mônica*, na construção da narrativa. Lendo a paródia, o leitor identifica o papel de Cebolinha como um ator que interpreta uma personagem, Cebola Parker/Menino-Aranha, como em um filme.

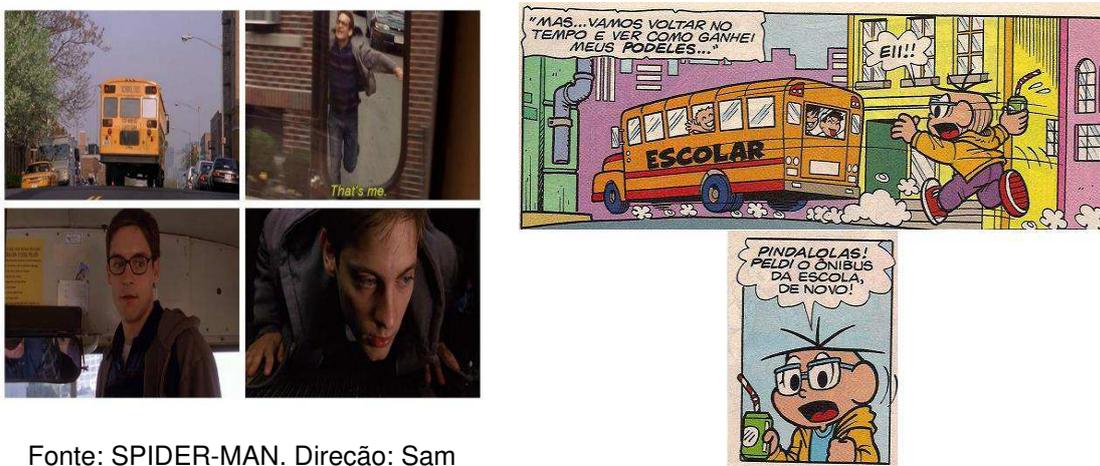
Passaremos, agora, para a segunda parte da análise, contrastando as cenas do filme e as respectivas imagens na HQ.

3.2 A Construção da Personagem: Do Cinema aos Quadrinhos através da Tradução Intersemiótica e da Adaptação

Pensando no processo de construção do super-herói Menino-Aranha na HQ, observaremos, através das categorias de análise, que tipos de tradução intersemiótica estão envolvidas nesse processo, atentando para as influências que as personagens Cebolinha e Peter Parker/*Spider-Man* exercem sobre ele. Além disso, discutiremos o papel da tradução e da adaptação no contexto de construção e (re)significação da personagem na narrativa.

Para tanto, contrastaremos as cenas e seus respectivos trechos na paródia.

Cena 01 x Imagem 01



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

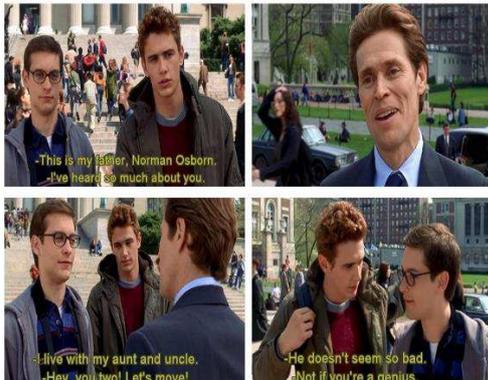
Fonte:(SOUSA, 2012, p. 5)

A Cena 01 (00:03:08 a 00:04:40) começa com Peter narrando sua história e fazendo uma apresentação de si mesmo “*Who am I? You sure you want to know?*” (Quem sou eu? Você tem certeza de que quer saber? - tradução nossa). Deixando o espectador curioso, ele já antecipa que sua história não se trata de um conto de fadas com final feliz e que ele não é um garoto comum, mas como uma boa história, havia uma garota envolvida, Mary Jane Watson. Logo em seguida, a personagem é apresentada na tela, perseguindo o ônibus escolar. Nesse momento, o narrador indica “*That’s me*” (Este sou eu – tradução nossa) e para de se apresentar. Nesse instante, a imagem faz as demais apresentações de quem seja Peter Parker, dispensando qualquer narração. Nesse sentido, vemos a autonomia da linguagem não verbal em expressar-se, de modo que o espectador atribui várias características à personagem em poucos segundos de cena: é tímido, não tem sorte, está sempre atrasado (características que se confirmam em outras situações da narrativa), é humilde, visto que, apesar de ser humilhado até pelo motorista do ônibus, que não para o veículo e o faz correr durante muito tempo atrás dele, ainda se desculpa por estar atrasado e agradece que ele tenha parado. Na tentativa de sentar próximo a alguém dentro do veículo, ele é excluído até pelos membros da escola que também fazem parte dos grupos minoritários, como o rapaz acima do peso e a menina não popular. Há uma troca de olhares entre dois rapazes, que combinam de derrubar Peter fazendo-o tropeçar, completando as informações sobre a personagem e como ela se engaja no mundo nesta cena. Kress e Leeuwen (2006) discutem sobre o papel e autonomia da linguagem não verbal, afirmando que as interpretações das estruturas visuais dependem da experiência e da interação social que elas representam. Na Cena 01, as características destacadas na personagem evocam seu modo de estar e interagir no mundo e suas interpretações se dão por meio do reconhecimento desses comportamentos por parte da experiência do espectador, concordando também com as discussões de Gorovitz (2006) sobre o engajamento social e individual que o cinema proporciona ao espectador.

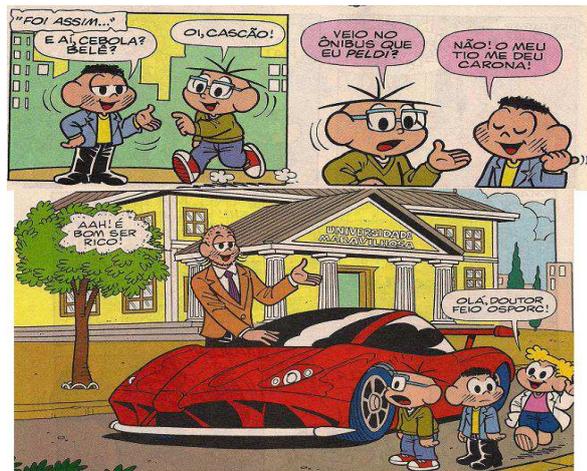
A Imagem 01 apresenta Cebola Parker perseguindo o ônibus escolar, em situação semelhante à Cena 01. Nesse ponto da história na HQ, as informações sobre a personagem ainda são poucas, mas percebemos duas características semelhantes a Peter Parker: Cebola também se atrasa com frequência, informação reforçada pela linguagem verbal “Pindalolas! Peldi o ônibus da escola de novo!”; e os colegas de escola também zombam dele, informação fornecida pela linguagem não verbal, através das crianças dentro do ônibus mostrando a língua em tom de chacota. O nível do *bullying* nos quadrinhos é amenizado porque a personagem segue rumos diferentes, com menos interações no ambiente escolar. No caso específico deste trecho, Cebola não consegue entrar no ônibus. Por se tratar de uma adaptação, muitas cenas e trechos são cortados para a produção da sequência narrativa nos quadrinhos, resumindo também as que são contempladas, fato justificado pelas diferenças entre as mídias, sendo a HQ uma produção de tamanho menor em relação ao filme.

Observando tanto a caracterização da personagem, já analisada anteriormente, quanto a construção da Imagem 01 em relação à Cena 01, apontamos esse trecho como uma Tradução Icônica, no sentido de que há uma preocupação com a forma, no sentido de manter semelhanças, tanto em relação à caracterização física e psicológica da personagem, quando da ambientação, com destaque para a rua e o ônibus escolar. A interação entre os colegas de escola e Cebola Parker pode ser apontada como uma Tradução Indicial, visto que, a partir das pistas que a imagem apresenta, como os colegas mostrando a língua e sorrindo de dentro do veículo em tom de chacota, indicam a forma como a personagem é tratada, assemelhando-se, nesse aspecto, ao filme.

Cena 02 x Imagem 02



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 5-6)

Na cena 02 (00:05:43 a 00:06:28), Harry Osborn e Norman Osborn são apresentados ao espectador. Harry é o melhor amigo de Peter e o pai dele, Norman, é apresentado à personagem. Nesta cena, o lado estudioso e interessado por ciência de Peter é introduzido, caracterizado pela surpresa de Norman ao saber que o garoto havia lido e entendido seu trabalho sobre nanotecnologia e escrito um artigo a respeito. A partir da descrição feita na cena, apenas quem realmente conhece Peter sabe do seu interesse por ciência.

Analisando a cena, nota-se que Norman Osborn é rico pelo do modelo do carro de luxo que usa para trazer Harry para a escola, a descrição de sua profissão (cientista) e a forma como se veste, com terno e gravata. Esses elementos são índices para caracterizar o status financeiro da personagem que se tornará o vilão da trama.

Na HQTМ, Cascão interpreta Harry, o amigo de Cebola. Em *A Turma da Mônica*, Cebolinha e Cascão são melhores amigos, característica que permanece na adaptação. Diferente do filme, não é o pai do Cascão que o leva para a aula, mas o seu tio que o dá uma carona, o Capitão Feio, maior vilão de *A Turma da Mônica*, que interpreta o doutor Feio Osborn. O nome da personagem possui uma referência sonora em relação ao filme (Osborn/Osborn) e já carrega consigo o significado do tipo de vilão que será,

incorporando os dois mundos: o filme e a HQ original da Turma da Mônica. “Osporc” subtende a noção de “porco”, que é associado à sujeira. Em *A Turma da Mônica*, Capitão Feio planeja poluir o mundo, vive no esgoto e, assim como seu sobrinho Cascão, não gosta de banho, tendo as marcas de sujeira na bochecha. A associação de “porco” com “sujeira” é um sentido da expressão em língua portuguesa, ilustrando uma marca de representação cultural na HQ, a partir da junção das características próprias da personagem de Maurício de Sousa para a criação da personagem da paródia.

O aspecto financeiro chama a atenção também na HQ, caracterizado (i) pela roupa da personagem Cascão, que usa calça e sapatos sociais, além do terno sobre a camisa amarela; (ii) a roupa do tio Feio Osporc, terno, gravata, calça e sapatos sociais e o carro de luxo, que deixa Cebola espantado, marca da sua expressão facial; e (iii) além da linguagem não verbal, há a confirmação no balão de fala do tio “Aah! É bom ser rico!”. Os três pontos destacados são índices do status financeiro de Cascão e de seu tio.

Na Cena 02, Peter é apresentado como estudioso, interessado por ciência. Na Imagem 02, no entanto, não há menção sobre o gosto do garoto pelos estudos, havendo predominância do foco nas outras personagens neste trecho da HQ.

Analisando a Cena 02 e a Imagem 02, apontamos a ocorrência da Tradução Icônica na transposição dos itens que chamam a atenção no trecho da HQ, relacionados ao aspecto financeiro, as roupas e o carro.

Cena 03 x Imagem 03



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 11)

Na Cena 03 (00:09:29 a 00:10:50) há um momento de interação entre Peter e Mary Jane, quando ele pede para fotografá-la para o jornal da escola. O comportamento dele em relação a Mary Jane é de ser gentil e conseguir sua aprovação, fazendo elogios a ela. Na Imagem 03, Cebola também aborda Mônica Jane com o intuito de fotografá-la, no entanto, a intenção dele não é de elogiá-la, visto que faz careta quando ela diz que permite as fotos e que ele tirou a “sorte grande” por isso. Ao chamá-la de gorda, Mônica Jane o bate com seu coelhinho e ainda dá a ordem para Cebola buscá-lo. Nesse trecho fica evidente a predominância das personagens originais Mônica e Cebolinha, que estão sempre brigando nas histórias, com destaque para o temperamento forte de Mônica e a implicância de Cebolinha que sempre resulta nele apanhando.

Tanto na Cena 03 quanto na Imagem 03, este é o momento em que a picada da aranha ocorre, uma tradução icônica. Na Cena 03, é interessante observar o movimento da aranha que vem do teto até parar na mão de Peter e o picar. Na Imagem 03, ela faz o mesmo movimento, mas antes que alcance a cabeça de Cebola, é atingida por Sansão. Apenas quando Cebola apanha o coelhinho sofre a picada da aranha, com raiva por ele

supostamente ter se passado por sua tia, confusão esta gerada pelo formato dos cabelos da personagem, que deram a impressão para aranha de que os fios eram as patas da sua tia.

A aranha é o símbolo que rege a narrativa, que molda a identidade da personagem desse momento em diante. É interessante observar as cores no corpo dela: vermelho e azul, que se associam às cores da bandeira norte-americana, característica analisada na seção anterior, e que inspiram a confecção do uniforme do super-herói. Observemos, portanto, na Cena 03, a tela de resultados do estudo sobre a aranha em questão. A junção dos traços do DNA da aranha se completam, cada um com uma cor e uma habilidade específica, a saber:

a) Vermelho: *Web textile strength* (Força do fio da teia), *Spider strength* (Força da aranha).

b) Azul: *Jumping* (Salto), *Speed* (Velocidade).

c) Verde: *Spider sense* (Sentido aranha) e *Pre-cognition speed* (Velocidade pré-cognitiva).

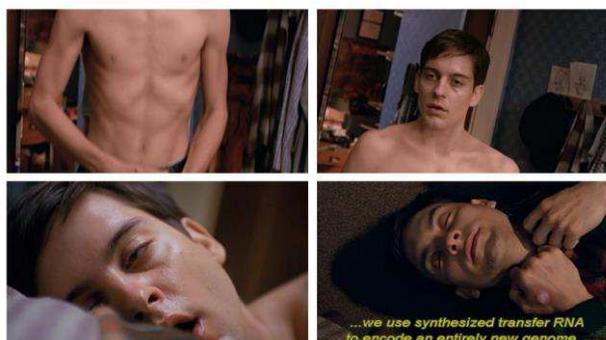
Neste contexto, a cor vermelha simboliza força e as habilidades caracterizadas pelo traço de DNA desta cor estão relacionadas a isso, a força da aranha e da teia que ela produz, indicando que são resistentes. A cor azul está relacionada a habilidades físicas, o salto e a velocidade, associando-se à capacidade do super-herói de ser vigilante e poder agir a tempo. Por fim, o verde simboliza as habilidades cognitivas, que dão capacidade de prever ataques e reagir a tempo. Essas características serão incorporadas, mais tarde, no DNA de Peter, concedendo-lhe os poderes de aranha.

A HQTm faz menção ao momento da picada, destacando dentro do quadro um círculo em tom rosa, indicando para o leitor que aquele trecho se destaca na página, causando dor à personagem, indicada de cinco formas: pela expressão facial de Cebola, pela estrela vermelha que parte da sua mão, pelos dois pontos pretos formando a marca da picada, pelo balão de fala e pelos riscos pretos ao redor do círculo rosa. A associação

desses recursos resulta na leitura de que aquele é o momento exato em que a aranha pica a mão de Cebola, mesmo que ela não apareça na imagem, ilustrando o que Kress e Leeuwen (2006) afirmam sobre as formas e posicionamento da informação não verbal para criar sentidos e que, no caso específico dos quadrinhos, é necessário que haja engajamento entre a linguagem não verbal e a linguagem verbal. Do ponto de vista da tradução, a aranha não aparece na HQ nesse momento como aparece ativamente na cena, mas todos os outros recursos elencados fazem com que o leitor a insira no contexto, não constituindo uma perda (ECO, 2003) de informação, visto que houve compensação (ECO, 2003) com diversos outros índices para constituir o trecho da narrativa.

No que concerne à ausência de uma tradução para os detalhes das habilidades da aranha presentes na Cena 03, enfatizamos que, tratando-se de uma adaptação voltada ao público infantil, é desnecessário inserir tal complexidade na HQT. Inclusive, a velocidade desse trecho na Cena é rápida, não fornecendo tempo suficiente para que um espectador, ao assistir ao filme por entretenimento, faça todas as conexões entre cores e habilidades. Assim, pensando no público da paródia e na natureza do produto, não houve necessidade de incluir tal aspecto no quadrinho.

Cena 04 x Imagem 04



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 13-14)

Na cena 04 (00:13:53 a 00:14:55), Peter sofre as reações da picada. Os sintomas apresentados pela imagem são: indisposição, frio, suor, palidez, tontura, falta de apetite e desmaio. O local da picada fica inflamado e a cena mostra flashes da mudança de DNA que ocorre na personagem, acompanhados da narração da cientista que explica as pesquisas na cena do laboratório, como um meio de sinalizar para o espectador exatamente o que acontece com a personagem. Mais adiante, imagens do DNA da aranha “quebram” o DNA de Peter e se combinam, culminando na transformação. A conclusão do processo se dá pelo modo como as cores azul e vermelho se espalham pelo gene da personagem, o que indica a transformação total. Todos esses aspectos que constituem a cena e direcionam a atenção do espectador para o desenvolvimento da personagem são índices que sinalizam a transformação.

Na Imagem 04, Cebola sente um desconforto como reação da picada, mas nenhum sintoma específico é mostrado. Entretanto, para indicar que alguma transformação começa a ocorrer, a imagem ressalta a força física dele através da pancada na porta no primeiro quadro, destacado pela onomatopeia “BLAM”, como um índice de modificação pós-picada.

Em relação ao aspecto físico das personagens, na Cena 04 há ênfase na aparência de Peter: magro e sem definição muscular. Na Imagem 04, não se evidencia o corpo de Cebola, que tem caracterização infantil e assim permanece durante toda a narrativa.

Identificamos a presença da tradução indicial no que se refere aos indícios de transformação pós-picada e a influência da personagem original Cebolinha prevalecendo na construção física de Cebola Parker.

Cena 05 x Imagem 05



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 14)

A Cena 05 (00:17:50 a 00:19:33) mostra o momento em que Peter acorda e nota as mudanças em seu corpo: não precisa mais de óculos, desenvolve definição muscular, aparência saudável, sem sinal de doença. As mudanças físicas afetam a personalidade da personagem, garantindo-lhe confiança e disposição. No quarto, alguns elementos podem ser destacados, como o papel de parede em forma de teias de aranha, o pôster de Einstein e de super-heróis, símbolos que se relacionam à personalidade da personagem, como o gosto pela ciência e indicam sua ligação com o mundo dos super-heróis e do novo que surgirá.

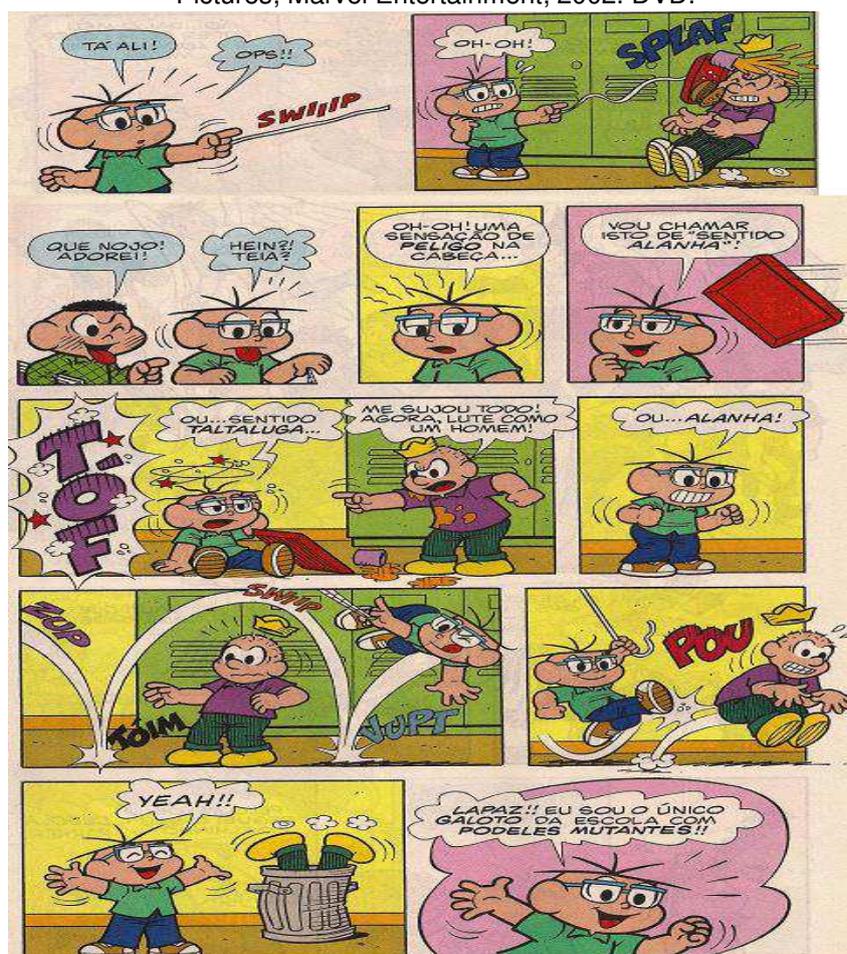
Na imagem 05, Cebola se observa no espelho procurando por mudanças físicas, uma tradução icônica da Cena 05, mas não nota nada diferente, exceto pelo seu pedido

de café da manhã – mosca – inseto da cadeia alimentar das aranhas. Tanto na cena, quanto na imagem, as personagens apresentam boa disposição física para começar o dia. A construção da personagem da HQTM é menos complexa. A paródia não dispõe de tantos elementos para modificar a personagem de uma fase para a outra, se adequando à proposta de mantê-la linear na narrativa, no que concerne à aparência física.

Cena 06 x Imagem 06



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.





Fonte: (SOUSA, 2012, p. 14-17)

A Cena 06 (00:22:00 a 00:25:11) e a Imagem 06 mostram o momento em que Peter/Cebola se deparam pela primeira vez com o que são capazes de fazer e suas novas habilidades, como a produção de teias, reflexo aguçado e agilidade. Na cena, este é o momento que ele é notado por Mary Jane. Ao lançar a bandeja de refeição nas costas de Flash, Peter se envolve em uma briga na qual sai vencedor, fica feliz e confuso ao mesmo tempo com o que descobriu ser capaz de fazer. A sua capacidade de reflexos nessa cena é ressaltada pelo movimento de câmera lenta em vários itens da cena, como o avião de papel atingindo uma mosca e saliva sendo lançada por um canudo.

A percepção dos novos poderes nas duas situações é diferente. Enquanto Peter se surpreende e se alegra, parece ao mesmo tempo tentar entender o que está acontecendo, emoções representadas em sua expressão facial. Cebola, por outro lado, tem um breve momento de confusão, sente nojo da teia e, em seguida, fica eufórico. Tal mudança de percepção convém com o que Eco (2003) aponta como estratégia tradutória por substituição, no sentido de que é preciso compreender qual é a realidade que o texto fonte exprime e qual é o retrato dessa realidade que se pretende passar na tradução.

Pensando a paródia como uma adaptação, há convergência entre o perfil da personagem criada, que se adequa ao perfil do Cebolinha original e aos sentimentos que uma criança em fase lúdica aflorada teria de se imaginar com poderes de super-herói.

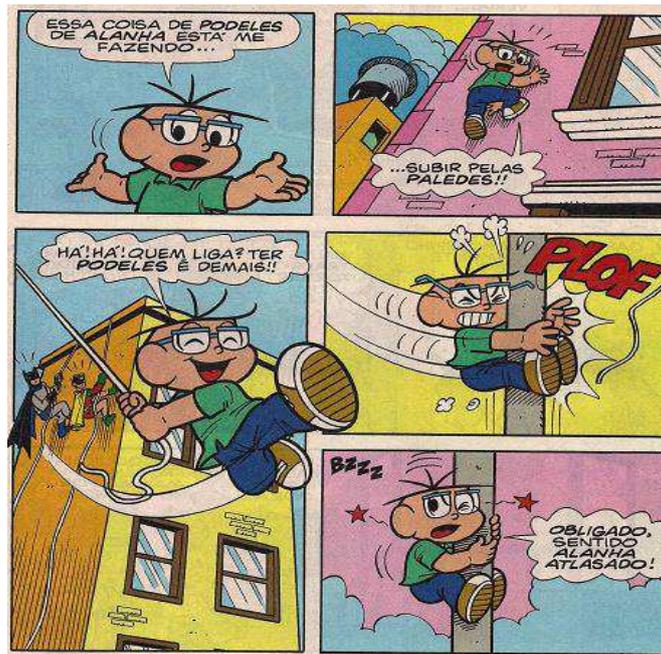
O sentido aranha na imagem é destacado através dos traços acima da sua cabeça no quarto quadro, enquanto que na Cena 06 há uma combinação entre som de alerta e foco da câmera no olhar da personagem, o que configura estratégias de representação diferentes entre as mídias envolvidas. Apesar de os dois personagens se saírem bem na luta, o lado atrapalhado permanece em foco tanto em Peter, quanto em Cebola. O fato causador das confusões foi o jeito desastrado das personagens ao lidar com a teia pela primeira vez, configurando uma tradução icônica.

A ordem dos acontecimentos é invertida na paródia, deixando o momento de interação de Cebola com Mônica Jane para depois da confusão. Assim como na Cena 06, a personagem salva a mocinha da queda no refeitório. A disposição das imagens na HQTМ que representam Mônica Jane escorregando aponta para uma tradução icônica da cena, focando na qualidade estética da representação pela semelhança entre o texto fonte e paródia. O teor cômico que caracteriza esse trecho na HQTМ é evidenciado pela brincadeira do adaptador com o surgimento da cor ruiva nos cabelos da personagem, culminando em um atrito entre Mônica Jane e Cebola Parker, influência da relação que as personagens originais, Mônica e Cebolinha, de *A Turma da Mônica*, têm de brigar.

Cena 07 x Imagem 07



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 17)

Na Cena 07 (00:25:12 a 00:27:53), Peter testa suas habilidades com a teia, o pulo e a capacidade de escalar paredes. Esse é o momento em que ele pratica e aprende a dominá-las, passando pelos estágios de tentativa e erro. A cena associa as modificações no pulso e nos dedos à teia de aranha que aparece no beco, constituindo um índice que interliga a causa e o efeito entre os novos poderes e a picada.

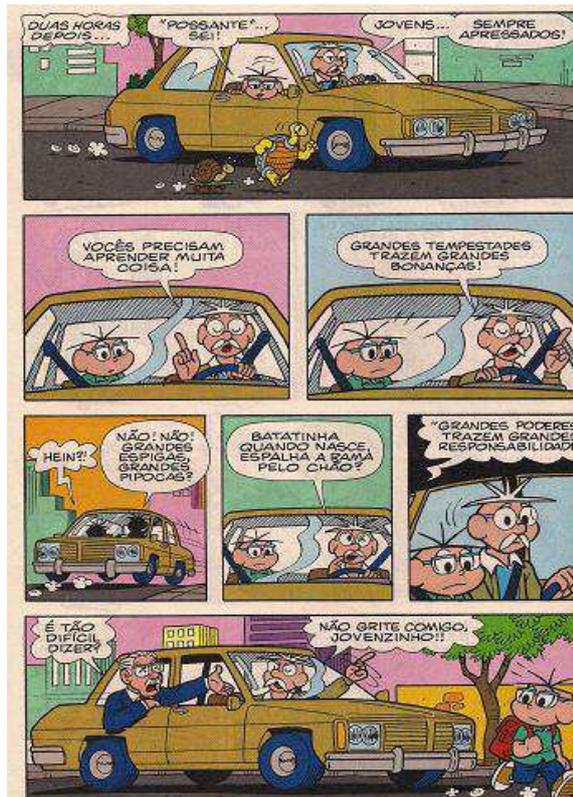
Na Imagem 07, Cebola testa seus poderes e o que antes causava angústia, vira diversão, evidenciado pela sua fala no segundo e terceiro quadros, associados à expressão facial da personagem. A construção desse trecho da paródia considera os ambientes ilustrados na Cena 07, contemplando com a escalada do prédio e o seu “voo” com a teia, culminando em uma pancada, constituindo uma tradução icônica. Há outra forma de representação interessante no que concerne a menção de outros super-heróis nas narrativas. Na cena, ao testar a teia, Peter usa jargões de outros super-heróis “*Up, up and away, web*”, “*Shazam*”, entre outros, enquanto que na imagem, Batman e Robin aparecem escalando o prédio ao fundo. Essa menção pode ser apontada como um recurso de substituição (ECO, 2003), representando de modo diferente as referências à outras personagens dos quadrinhos – também super-heróis. Ainda, o recurso utilizado

torna tal referência mais evidente na paródia que no filme, visto que apenas o público que conhece o jargão do *Superman* (*up, up and away!*) e do Capitão Marvel (*Shazam*) perceberia tal conexão, enquanto que na paródia, a imagem aponta a presença deles diretamente.

Cena 08 x Imagem 08



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi.
Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA,
Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002.
DVD.



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 22)

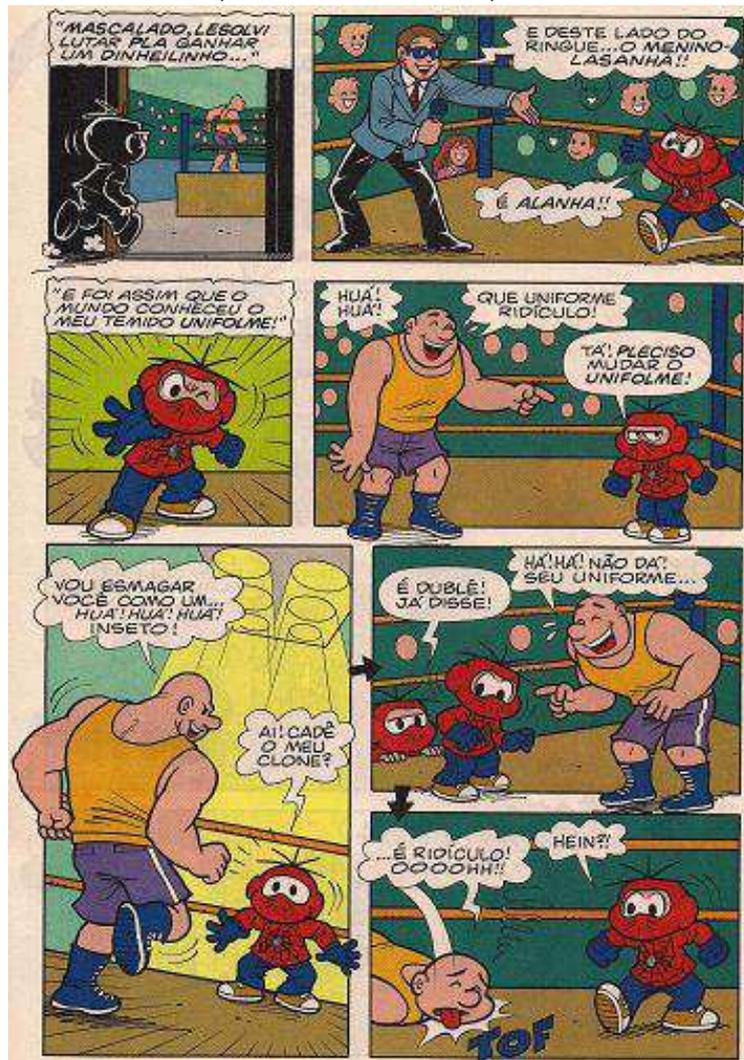
A Cena 08 (00:34:11 a 00:36:28) mostra o diálogo de Peter com o Tio Ben, momento em que eles discutem durante uma carona. Preocupado com o comportamento estranho do sobrinho, o tio tenta conversar a fim de saber o que está acontecendo com o jovem. É nesta cena que o lema do filme é mencionado: “Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”. Acusado de dar sermões e tentar assumir o papel de pai de Peter, o tio é recriminado e cala-se. Ao sair do carro, Peter deixa aparecer um pouco da camisa vermelha do uniforme amador que confeccionou para a luta livre, o que indica seu destino ao espectador.

Na Imagem 08, há uma representação muito semelhante à da Cena 08 no que diz respeito à ambientação: a carona e o carro de modelo antigo na cor bege – constituindo uma tradução icônica. Na paródia, o Tio Ben vira Vô Ben e é retratado como um idoso que tem problemas de esquecimento e que não “fala a língua dos jovens”. Na Imagem 08, a personagem não consegue lembrar a filosofia da trama, misturando outros ditados antigos, como “Grandes tempestades trazem grandes bonanças” etc. A adaptação da personagem de Tio para Avô pode ser interpretada como uma adequação cultural, visto que, em muitas famílias brasileiras, os avós são os responsáveis pela criação dos netos, seja como provedor e chefe da família, quando os netos moram com eles, seja auxiliando os pais para que estes possam trabalhar e sustentar a família. A discussão entre tio e sobrinho presente na Cena 08 não acontece na Imagem 08 com o avô e o neto, mas entre Vô Ben e Stan Lee, que aparece no banco de trás do carro. Stan Lee é um dos idealizadores do Homem-Aranha e faz participações nos filmes da Marvel. Em *Spider-Man* (2002), sua aparição dá-se no momento em que o vilão ataca o festival no centro da cidade. Na paródia, ele foi inserido nesse momento para relembrar ao vô Ben o lema “Grandes poderes trazem grandes responsabilidades” e a discussão ocorre entre os dois, tendo como índices o formato do balão de grito, e da expressão corporal das personagens, com o dedo levantado e as expressões faciais. A supressão da discussão entre neto e avô nesse trecho da HQ pode constituir um filtro cultural tanto pelas sanções sociais (KRESS e LEEUWEN, 2006), quanto para atender ao propósito do corte na adaptação (ECO, 2003; HUTCHEON, 2013), não transpondo para a HQ os conflitos presentes no filme, mantendo o humor na produção da paródia.

Cena 09 x Imagem 09



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.





Fonte: (SOUSA, 2012, p.23-24)

A Cena 09 (00:36:43 a 00:41:40) e a Imagem 09 mostram a luta livre que Peter/Cebola participam com o intuito de ganhar dinheiro para tentar conquistar Mary Jane/Mônica Jane. Este é o primeiro momento da personagem como *Spider-Man/Menino-Aranha*, mas não como super-herói, apenas como alguém disfarçado para o evento. O uniforme usado é o primeiro construído: uma camiseta confeccionada com o símbolo, calça, tênis, uma máscara mostrando apenas os olhos.

Na Cena 09, o oponente de Peter é o temido Bone Saw, que além de ganhar todas as lutas, fere gravemente seus oponentes. Ao se identificar para começar a luta, Peter dá o nome de "*Human Spider*", mas o apresentador anuncia para o público "o terrível, o mortal, o incrível *Spider-Man*" e quando a cortina se abre, é exibido um garoto franzino, numa roupa engraçada e reclamando do nome errado, contrariando os adjetivos anteriores. Na luta, há violência explícita, tanto por parte de Peter, quanto do seu oponente, resultando neste perdendo a luta por nocaute. Não se sabe, no entanto, se ele apenas não pôde mais reagir ou se morreu na cena.

Por outro lado, na Imagem 09 há um exemplo de restrição ou sansão cultural a respeito do que é viável em uma produção destinada a crianças (KRESS e LEEUWEN, 2006). Cenas de violência, morte e sofrimento presentes no filme são mudadas, adaptadas ou até mesmo apagadas e substituídas por outras para se adequar culturalmente ao ambiente e ao público-alvo da paródia. Na Imagem 09, a luta resulta na morte do oponente do Menino-Aranha, constituindo um acréscimo de informação que o original não deixa explícito. As discussões de Eco (2003), portanto, apontam para a

tradução como um ato de negociação entre o que se pretende criar no ato tradutório. Ao mesmo tempo em que estratégias são articuladas para negociar aspectos que podem se perder, novos elementos podem ser adicionados, resultando numa concepção de tradução enquanto processo criativo que ao superar perdas, administra ganhos.

O filtro cultural (HUTCHEON, 2013) presente nessa adaptação corresponde ao ato de violência que resulta em morte. O Menino-Aranha, por ser criança, não luta contra o seu oponente no ringue. Este morre de rir ao ver o uniforme 'artesanal' da personagem. Há diversas pistas nesse trecho da HQTМ que remetem à morte: a informação linguística "eu morri de rir?"; a transformação do corpo da personagem no símbolo de um fantasma; e a presença da personagem Dona Morte, outro símbolo, vindo buscá-lo com o contrato de morte. Todos esses elementos reunidos fazem com que a história tome novos rumos em relação ao enredo original, em que o *Spider-Man* luta, bate e se esquiva das pancadas do seu oponente até que o nocauteia no ringue. Na comparação entre a Cena 09 e a Imagem 09, identificamos, portanto, a presença da tradução icônica no que se refere à ambientação, o ringue, a representação da luta e a caracterização da personagem e a tradução simbólica na representação da morte.

Cena 10 x Imagem 10



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 24)

A Cena 10 (00:41:41 a 00:43:00) mostra o pagamento do prêmio da luta. Peter

espera receber três mil dólares, mas recebe apenas cem, com a justificativa de que ele teria que ter permanecido no ringue por três minutos e que derrotou *Bone Saw* em dois, o que descumpriria a regra. Sem poder argumentar, Peter sai da sala do organizador e se dirige ao elevador. Nesse momento, um ladrão assalta o local e rouba todo o dinheiro do escritório.

Na Imagem 10, o organizador da luta foi traduzido como uma raposa. A representação que a raposa conota é de alguém que não é confiável. Na paródia, Cebola Parker esperava receber 300 paus, sinônimo de 300 reais, e é enganado pela raposa com 300 toras de madeira, pautando essa justificativa na ambiguidade dos termos “paus” e “reais”. A tradução do organizador da luta, é, portanto, uma Tradução Simbólica, visto que a relação entre a raposa e o caráter duvidoso da personagem foi estabelecido convencionalmente, é uma representação cultural e social. Além disso, a raposa é a personagem Raposão, da *Turma da Mata*, de Maurício de Sousa, evidenciando a mescla de personagens de outras vertentes do quadrinista na composição da paródia analisada. Na Imagem 10 há a omissão do assalto a mão armada associada à agressão física contidos na Cena 10, ilustrando o corte de trechos com violência (ECO, 2003) na HQTM.

A tradução das notas de dinheiro pelas toras de madeira consiste em uma Tradução Indicial, visto que a pilha de madeira representa a quantia em dinheiro na HQTM. Por fim, a tradução do ambiente do escritório é uma Tradução Icônica, havendo similaridade entre os ambientes, com mesa de escritório com papéis, canetas e quadros de aviso, o que caracterizam um local de trabalho de um setor administrativo, por exemplo.

Cena 11 x Imagem 11



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: (SOUSA, 2012, p. 25)

Na Cena 11 (00:43:08 a 00: 44:37), Peter encontra seu tio baleado após um assalto. O mesmo assaltante que roubou o escritório do organizador da luta roubou o carro dele para fugir. A cena mostra o momento em que tio e sobrinho se despedem e o tio morre. A morte do tio é indicada na cena pelo zoom nas mãos dadas das personagens, quando, no exato momento da morte, o tio solta a mão de Peter e fecha os olhos. A dor e indignação da personagem fica marcada no filme pelo sentimento de culpa, visto que ele teve a chance de deter o criminoso anteriormente e não o fez por vingança. Seu ato de omissão teve uma consequência negativa para si e para sua família e, a partir disso, a personalidade da personagem é moldada, assumindo para si o dever e a obrigação de combater o crime como um vigilante, assumindo a identidade de *Spider-Man* desse momento em diante.

Na Imagem 11, Cebola encontra a Dona Morte levando o seu avô, a personagem já se encontra morta nesse momento, interpretação que fica clara devido ao aspecto de fantasma ela assume, um símbolo. Como na paródia não há menção ao assalto, a culpa de Cebola na morte do avô é registrada pela adaptação feita no enredo (HUTCHEON, 2013) por ele ter segurando o elevador para a Dona Morte sair com o seu oponente da luta e, nesse caminho, ter encontrado seu avô. No entanto, essa substituição (ECO, 2003) não pretende gerar uma responsabilidade para a personagem,

uma crise de consciência, como acontece no filme. Na Imagem 11, identificamos, portanto, o uso da Tradução Simbólica na representação da morte do avô e a Tradução Icônica no que diz respeito ao enredo do trecho. A similaridade dos acontecimentos se concentra no resultado da morte, mas não na forma como ela ocorre, justificando as adaptações pelas sanções sociais discutidas por Kess e Leeuwen (2006), Hutcheon (2013) e Eco (2003) no que concerne os propósitos pretendidos para o texto alvo, que precisam estar adequados à proposta e ao público alvo a que se destina.

Cena 12 x Imagem 12



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.







Fonte: (SOUSA, 2012, p. 34-38)

Na Cena 12 (01:04:20 a 01:10:45), Peter vai ao festival para tirar fotos, seu trabalho como *freelancer* para o jornal. Ao observar o local através da lente da câmera,

ele avista Mary Jane e Harry em um encontro na sacada de um prédio e fica triste. Na imagem 12, Cebola também está trabalhando de fotógrafo no festival e encontra Cascão com Mônica Jane, ficando triste também. Identificamos, desse modo, a Tradução Icônica na construção do início da cena, buscando a similaridade de formas tanto no enredo, quanto nos sentimentos da personagem. Além disso, a ambientação também é semelhante, visto que na Imagem 12, os prédios, as fantasias das outras pessoas no festival e as roupas de Cebola, Cascão e Mônica Jane também são traduções icônicas da Cena 12.

No momento seguinte, o vilão aparece na narrativa. Peter e Cebola têm o sentido aranha disparado. Na Cena 12, ele é marcado pela sonoplastia e pela expressão facial de Peter, enquanto que na Imagem 12, ele é representado tanto pelos traços acima da cabeça da personagem, a sua expressão facial e corporal, quanto pela sua fala “Hein?! Meu sentido alanha dispalou”. A alerta do perigo na paródia foi reforçada pela linguagem verbal, uma estratégia de direcionar a interpretação do leitor para a habilidade de prever perigos, visto que, sem a presença do balão de fala, a imagem poderia ser interpretada de diversas formas: uma preocupação, uma raiva, um pensamento que incomodou a personagem, etc. Prestando suporte à informação não verbal, entendemos que a linguagem verbal constitui um recurso da HQ, que se respalda na relação palavra-imagem (McCLOUD, 1995; EISNER, 1989) como um ato de interação entre as linguagens verbal e não verbal para a construção de sentidos.

Na Cena 12, todos param para olhar o momento em que o Duende Verde aparece, tentando identificar o que está se aproximando. Nesse momento, o vilão dispara bombas e causa bastante destruição no local, ameaçando a vida de todos. Em seguida, Peter corre tirando a camisa para ficar com o uniforme de Homem-Aranha, que está por baixo da roupa, e ele volta mascarado para lutar. Na Imagem 12, o vilão Doente Verde chega sem causar medo devido ao nome que ele cria para si “Leprechaum Esmeralda”, o que não constitui um índice de ameaça para as pessoas. Quando ele aparece no quadro

com fundo vermelho, demonstrando expressão de raiva e se anuncia como “Doente Verde”, índices do perigo representado, as pessoas começam a correr e gritar, deixando-o satisfeito no quadro seguinte por ter conseguido criar pânico. Cebola corre para se trocar e tenta usar a cabine telefônica, mas já está ocupada pelo Super-Homem, uma referência aos quadrinhos desse super-herói, fruto da liberdade que a adaptação tem de incluir novos elementos na produção (HUTCHEON, 2013) com efeito de criar humor, marca principal da paródia.

O ataque do vilão na Imagem 12 é com bombas de lixo, visto que é o tio Feio Osborn que se transforma no Doente Verde. A cor verde simboliza diferentes significados, tanto na paródia, quanto no filme. O verde é associado no filme com tudo que está ligado à empresa OSCORP, desde a cor do prédio onde a empresa funciona, até a cor do líquido injetado em Norman Osborn que o transforma em um ser maligno. Ainda, a caracterização do vilão e o seu nome estão associados ao verde e sua característica psicológica mais marcante é a loucura. Nesse sentido, a cor simboliza o mau. Na Imagem, o vilão também é representado por essa cor e seu objetivo maior é poluir o mundo, influência do personagem original Capitão Feio. O verde, na paródia, ganha nova representação além das mencionadas no filme: a doença, ligada ao seu nome “doente verde” e aos indícios de tosse da personagem em outros momentos da narrativa, associando a cor à representação social (KRESS e LEEUWEN, 2006) que essa expressão tem com a aparência de alguém que adoece, que ora pode ser verde, ora amarelo ou pálido, etc.

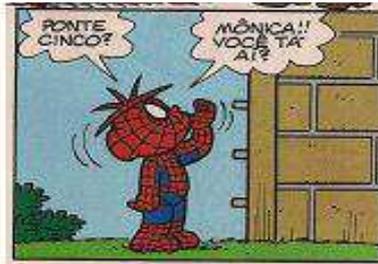
O momento do ataque que põe Mary Jane/ Mônica Jane em risco é uma tradução icônica, caracterizada na imagem pelo ataque da bomba à sacada do prédio onde ela estava com Harry/Cascão. Em que Spider-Man/Menino-Aranha aparece voando na teia e resgata a mocinha da queda. Na cena, no entanto, a posição da imagem do resgate é diferenciada, em forma de mergulho durante a queda, criando adrenalina. Na paródia, os trechos em que o super-herói salva outras pessoas é cortado, devido a

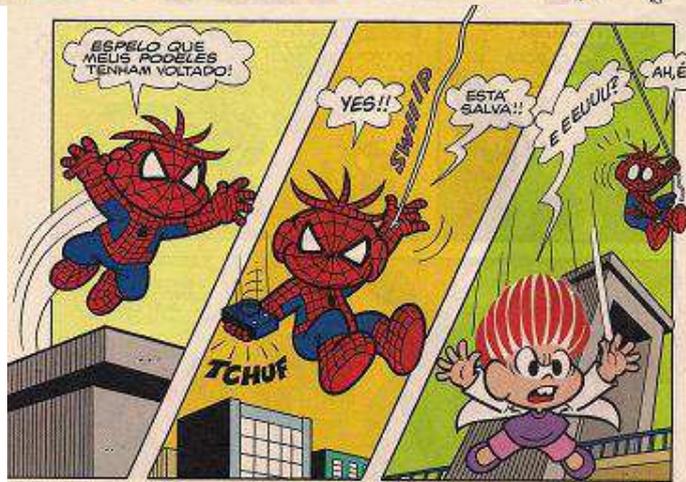
questão do espaço nos quadrinhos, optando por manter o foco em Mônica Jane. Na interação entre Menino-Aranha e Mônica Jane, vemos a influência da interação entre as personagens originais Cebolinha e Mônica, visto que o super-herói chama atenção para o peso dela, que faz a teia partir, e ela rebate o argumento com uma expressão que culminaria em briga se houvesse a oportunidade (“como é que é?”). Quando Mônica Jane fica a salvo na teia feita, há um índice dela estar apaixonada no seu agradecimento marcado pelo conjunto: a fala, a expressão facial e o coração e a tentativa de beijo, a tradução da cena do beijo no filme, que na paródia não ocorre devido ao “impasse da saga do clone”, referência aos quadrinhos originais do *Spider-Man*, que se mistura com a brincadeira entre dublê, referência da paródia à produção cinematográfica, constituindo brincadeiras geradas por essas adaptações (HUTCHEON, 2013) na narrativa.

Cena 13 x Imagem 13



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.





Fonte: (SOUSA, 2012, p. 38-39; 41-44)

Na Cena 13 (01:39:34 a 01:45:07), Mary Jane acorda em cima de andaimes, sequestrada pelo Duende Verde para chantagear o *Spider-Man*. Quando o super-herói chega ao local, o vilão ameaça a moça e um bondinho cheio de crianças, fazendo com que *Spider-Man* escolha a quem salvar. A gravidade do perigo fica marcada na cena por um índice, quando o Duende balança Mary Jane no ar, fazendo com que seus chinelos caiam e desapareçam na altura. Associado a isso, existe um conflito moral para ser resolvido: salvar o amor da sua vida ou salvar crianças inocentes, conflito esse que o faria sofrer em qualquer situação que fosse escolhida. O vilão solta os dois e deixa que *Spider-Man* faça sua escolha. Na cena, a tomada de decisão se dá quando o reflexo de Mary Jane e do bondinho aparecem refletidos em cada lente da sua máscara. Ele tenta salvar ambos, corre em direção a Mary Jane, a segura e depois agarra o cabo de aço do bondinho. A atitude, nesse momento, contemplou os dois grupos, em uma tentativa moral do super-herói de provar que consegue proteger os inocentes, como parte de sua missão. Os ataques do vilão permanecem enquanto o super-herói continua tentando segurar o cabo de aço e a população intervém, atacando-o com objetos para que ele pare de agir com covardia. Com essa ajuda, todos conseguem se salvar e o Duende ataca *Spider-Man*, levando-o para outro local.

Na Imagem 13, Menino-Aranha sai em busca do local do resgate de Mônica Jane, quando finalmente encontra a “Ponte Cinco” e recebe a confirmação de que está no local correto pela “coelhada” na cabeça. Ao encontrar Mônica Jane, ela não se mostra indefesa e assustada, mas chateada pela demora dele, o que caracteriza, mais uma vez, a mescla entre a personagem fonte e a Mônica original, prevalecendo o gênio forte da última na construção da mocinha. A ameaça do vilão, faz Menino-Aranha escolher entre Mônica Jane ou a câmera fotográfica e, nesse instante, o super-herói deixa sua escolha ambígua “não jogue ela!”. A noção de conflito nessa adaptação não tem o apelo moral do filme, excluindo da paródia a carga de tensão e incluindo humor, em um ato de

negociação (ECO, 2003) dos significados que se pretendem criar na produção da paródia.

Em seguida, o vilão desmascara o Menino-Aranha e a personagem apresenta os principais índices pelos quais sua identidade poderia ter sido revelada: o cabelo e a dislalia, mas, na verdade, foi o crachá do jornal.

As negociações para salvar Mônica seguem na argumentação. O Doente Verde pede um motivo e Menino-Aranha indica o peso dela, alegando que ele não conseguirá sustentá-la por muito tempo. No momento da queda, Menino-Aranha corre em direção à câmera, tira uma foto e só lembra de Mônica Jane depois que ela grita. Esse trecho pode ser caracterizado como uma tradução icônica, visto que a ideia da cena foi refletida na paródia. No entanto, as mudanças na narrativa são justificadas pelo próprio processo de adaptação (HUTCHEON, 2013), lidando com negociações, acréscimos e substituições (ECO, 2003) para desenvolver a personagem e seu perfil de herói na paródia: brincalhão, atrapalhado, desastrado, sem uma conduta moral a ser seguida, e que entende seus poderes como ferramentas para brincar de salvar o mundo.

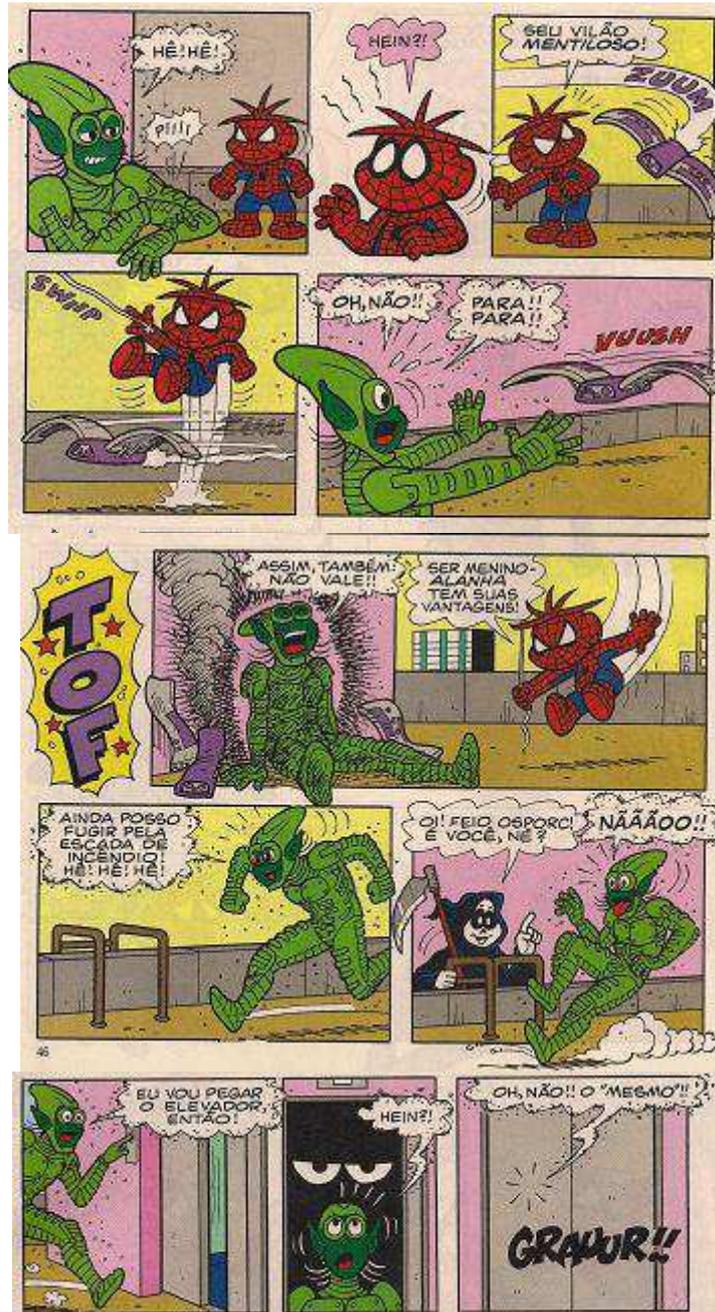
Ainda, é importante destacar a forma dos quadros nesse trecho. Durante toda a HQ, os quadros apresentam formato quadrado ou retangular. Nesse momento, eles estão dispostos em diagonal, formando trapézio e paralelogramo. Esses formatos concedem à paródia o efeito de adrenalina, movimento e ação e, considerando que o *Spider-Man* é um super-herói da Marvel, vale ressaltar que, nos quadrinhos originais, esse formato é utilizado em cenas de ação, conflito etc., o que pode representar uma influência do estilo da HQ original na paródia.

Cena 14 x Imagem 14



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.





Fonte: (SOUSA, 2012, p. 45-47)

A Cena 14 (01:46:35 a 01:49:43) mostra o combate final entre *Spider-Man* e *Green Goblin*. A luta é intensa, o super-herói fica bastante ferido, com uniforme rasgado e a expressão de raiva em seu olhar é marcante quando ele ouve as ameaças do vilão para Mary Jane. A última tentativa de derrotar *Spider-Man* é através do jogo psicológico, revelando sua identidade para Peter, alegando estar refém da identidade maligna do *Green Goblin*, mas que dentro dele ainda reside o Norman Osborn, supostamente

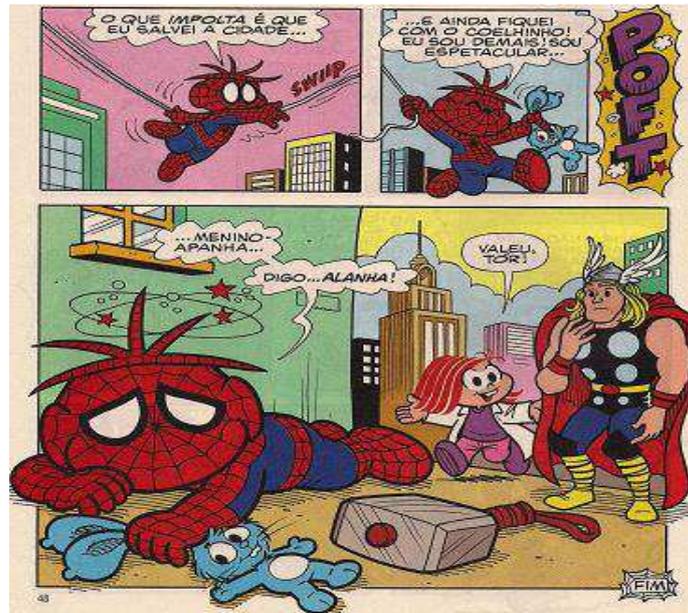
pedindo socorro. A atitude traiçoeira é marcada pelo foco da câmera nas mãos do vilão, ativando o *glider*, sua arma. Depois, a cena foca nas costas de Peter, mostrando o objeto subir e se preparar para atacar. A morte do vilão é causada por ele mesmo, visto que seu plano de matar *Spider-Man* não se concretiza. O papel do super-herói nisto foi esquivar-se da morte, mas não ser o responsável direto pela morte do pai do seu melhor amigo.

Na Imagem 14, Menino-Aranha luta contra o Doente Verde tentando impedir a fuga e lança Sansão contra ele. O vilão, assim como na cena, tenta usar de estratégias para comover e convencer o super-herói de que ele não é mau, está apenas doente e verde. Ao perceber a mentira e o ataque por trás, Menino-Aranha também se esquiva e a arma atinge o vilão. Desse modo, a imagem 14 é uma tradução icônica da cena 14 no que diz respeito ao enredo. No entanto, o vilão ainda não morre com a pancada da arma, mas ao tentar fugir, Dona Morte aparece para cumprir seu contrato. Nesse caso, nem a personagem responsável pelas mortes na paródia é a culpada, visto que, ao fugir pelo elevador, “o mesmo” estava lá e cumpre a sentença. Na paródia a brincadeira com “o mesmo” significa que, ao entrar em um elevador, é importante observar se ele encontra-se parado no andar, para que não haja acidentes comuns em que a porta se abre, mas as pessoas caem no buraco do vão. “O mesmo”, nesse sentido, simboliza uma espécie de monstro do elevador no desenvolvimento da narrativa.

Cena 15 x Imagem 15



Fonte: SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: (SOUSA, 2011, p. 48)

A Cena 15 (01:51:18 a 01:55:45) é a cena final, momento em que acontece o velório de Norman e Peter toma a decisão de se afastar daqueles que ama: Harry e Mary Jane, visto que, assumindo a identidade de *Spider-Man*, qualquer um que esteja próximo a ele correrá perigo. A cena contém índices para demonstrar esse afastamento: i) Harry caminha para longe; ii) Peter observa Tia May e Mary Jane de longe e, iii) a lápide do Tio Ben, como prova do perigo para seus entes queridos. Ao caminhar se afastando de Mary Jane, o narrador relembra a frase do seu tio e Peter assume para si a responsabilidade que vem junto com seus poderes, como um dom ou como uma maldição e se afirma “*I’m Spider-Man*”. A cena 15 encerra com *Spider-Man* percorrendo entre os prédios e as ruas de Nova Iorque usando a teia, pousando sobre o mastro da bandeira norte-americana, como um símbolo de patriotismo e dever com a nação.

Na Imagem 15, Menino-Aranha percorre por entre os prédios usando a teia, se afirmando como super-herói que salvou a cidade e ainda ficou com o coelhinho da Mônica Jane, o que representaria uma vitória para ele. Nos quadrinhos originais, o maior sucesso que Cebolinha poderia ter seria roubar Sansão de Mônica, e para isso ele elabora diversos “planos infalíveis”, que nunca dão certo. Ao se afirmar como “Eu sou

demais! Sou espetacular...”, uma pancada o atinge – o martelo de Tór, outro personagem dos quadrinhos incluído no enredo para brincar com a ideia de tomar Sansão de volta. Menino-Aranha, nesse sentido, fica caracterizado como um herói trapalhão e, assim como o *Spider-Man* é um herói solitário, Menino-Aranha começa e termina a narrativa sozinho.

3.3 Paródia e Carnavalização como efeitos da Tradução Intersemiótica e da Adaptação no contexto de produção da HQTm para a construção de personagens na narrativa

Não há na HQTm nenhuma menção final ao lema do filme, não fica atribuído nenhum poder e responsabilidade ao Menino-Aranha, assim como o quadrinho não possui uma intenção patriota. As escolhas da adaptação mantêm a proposta da paródia linear do início ao fim. Ao substituir momentos de drama, violência e tristeza por comicidade, a paródia cumpre a proposta que foi prometida ao leitor na apresentação do quadrinho.

Nesse sentido, a paródia criada a partir do filme se insere na perspectiva do conceito tratado por Hutcheon (1985) como uma transcontextualização, uma repetição tratada na diferença. Se analisarmos a quantidade de Traduções Icônicas presentes nas comparações entre as 15 cenas e imagens, vemos que a semelhança das formas, do enredo e dos demais elementos culminam em uma diferença, caracterizada, na maioria das vezes, pela inserção do humor na narrativa e na construção da personagem, apoiados pelas traduções indiciais, que revelam interpretações subentendidas nas imagens, e pelas traduções simbólicas, relacionadas, principalmente, as adaptações feitas para mesclar personagens dos dois mundos: *A Turma da Mônica* e *Spider-Man*; ou quando julgou-se necessário substituir, adequar imagetivamente, omitir ou criar novos trechos para os momentos que continham luta, morte, trapaça, por exemplo.

Além da paródia como um efeito da tradução intersemiótica e da adaptação, também identificamos a presença da carnavalização. Pensando a contestação dos “discursos oficiais, da ordem e da hierarquia, do sério e do imutável” (FARACO, 2009, p. 80), o senso carnavalesco diz respeito, na paródia, à construção do perfil de super-herói do Menino-Aranha. Como analisado nas comparações entre as cenas e as imagens, a marca principal do Menino-Aranha é seu jeito atrapalhado, descomprometido, sem responsabilidades morais e sem duelos psicológicos. Se a proposta do *Spider-Man* por Stan Lee, seu criador, era de criar um herói que sofre, que enfrenta problemas do cotidiano, que é, antes de ser herói, um ser humano comum, com problemas, dúvidas, incertezas e responsabilidades, a proposta do Menino-Aranha é a brincadeira. O humor que compõe a personagem na paródia serve, no sentido carnavalesco, para desconstruir o perfil de herói convencional, rebelar-se contra as amarras morais e os deveres sociais estabelecidos para um super-herói, indo de encontro ao perfil de invencibilidade ou de superação.

Ainda, a noção de carnavalização se estende aos detalhes da paródia, quando o autor brinca com os nomes das personagens, como por exemplo, Feio Osporc e Vô Ben, criando efeitos sonoros nesses nomes que corroboram para a brincadeira na paródia. No caso do nome Osporc, como já discutido, além de lembrar o nome Osborn, do filme, é a associação com a relação entre porco e sujeira, que se adequa tanto ao perfil do vilão na produção, que ataca as pessoas com bombas de lixo, e a junção com a personagem Capitão Feio, original de Maurício de Sousa, que tem como objetivo poluir o mundo. Em relação ao Vô Ben, o efeito sonoro é com a expressão “vou bem”, criando situações na paródia em que o fantasma do avô surge quando as personagens respondem que estão bem, assustando-as, ou quando ele atende ao nome, achando que estão falando com ele.

Portanto, a construção das personagens na HQT, através da adaptação, das estratégias tradutórias que dão suporte à adaptação e das categorias de tradução

intersemiótica, revela que a paródia e a carnavalização na produção, podem ser vistas como efeitos desses recursos. Tais recursos, identificados nessas comparações são, portanto, instrumentos de criação da paródia, agindo na narrativa e na construção da personagem para ressignificá-las, a partir da transposição do texto fonte para o texto alvo, que incluiu uma mudança entre mídias distintas – o cinema e as histórias em quadrinhos. O humor, que marca a paródia e a carnavalização na HQTM, funciona não para ridicularizar o texto fonte, mas assume um papel de entretenimento leve, pensando o humor pelo humor, uma brincadeira que faz uso do texto fonte, dos quadrinhos originais do *Spider-Man* e os originais de *A Turma da Mônica* para construir uma nova história, novos personagens com um novo propósito para um público específico: as crianças brasileiras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Refletir sobre a constituição da linguagem não verbal nos faz enxergar as variadas possibilidades existentes ao tratarmos de interpretação de imagens, de traços, da organização sintática e semântica do desenho e da mensagem transmitida. Ler quadrinhos é atentar para tudo que é visual, considerando, inclusive, a linguagem verbal como elemento semiótico, que está intrinsecamente ligada a todas as demais formas de expressão que compõem o gênero: os quadros, a sarjeta, a fonte, os balões, as nuances das cores etc.

Pensando a tradução intersemiótica e a adaptação envolvidas no contexto de transposição de uma obra cinematográfica para os quadrinhos, constatamos que as possibilidades de (re)criação da história e a construção das personagens são pontos que revelam o quanto esses processos são complexos e abrangentes, visto que a tradução, antes, era vista num viés de dualidade entre línguas e, ao longo dos anos, com o desenvolvimento dos estudos na área, e ao tratarmos da tradução intersemiótica em consonância com a adaptação, a própria concepção desses termos se expandem.

Ao analisarmos a construção da personagem Cebola Parker/Menino-Aranha no contexto da paródia do filme *Spider-Man* (2002), de Sam Raimi, em quadrinhos – Menino-Aranha (2012), de Maurício de Sousa – constatamos que a tradução intersemiótica e a adaptação enquanto processo assumem uma dimensão mais abrangente em termos conceituais. Plaza (2013), ao definir a tradução intersemiótica como um ato criativo e de resgate da história, nos faz constatar nas análises que a construção da personagem em foco atende ao seu conceito em criatividade e em resgate de passados, sendo estes o seu original Cebolinha e o personagem fonte *Peter Parker/Spider-Man*, simultaneamente. No entanto, a construção da personagem extrapola esses limites conceituais, adquirindo autonomia e revelando que o tradutor/adaptador tem em mãos no momento da produção

a liberdade para repetir, diferenciar, tornar cômico, cortar, substituir, acrescentar, refazer e transformar a personagem fonte em uma nova produção.

Esta pesquisa se propôs a responder ao questionamento de como se deu a construção da personagem principal por meio da comparação entre texto fonte (filme) e paródia (HQ), levando em consideração as categorias de TI e a adaptação para a análise dos 15 trechos selecionados, atentando para as influências que Cebolinha e *Peter Parker/Spider-Man* exerciam sobre Cebola Parker/Menino-Aranha e discutindo as implicações da tradução intersemiótica e da adaptação na (re)construção do super-herói do cinema para os quadrinhos. Nesse sentido, enfatizamos que a tradução e a adaptação caminham juntas a todo instante na transposição do filme para os quadrinhos analisado nesta pesquisa. A adaptação, como define Hutcheon (2013), é uma obra de engajamento extensivo com a obra adaptada e com a nova realidade criada. Ao unir essas duas ferramentas de transformação e criação, percebemos que efeitos são gerados a partir disso. Através das categorias de tradução intersemiótica e das estratégias de adaptação utilizadas na produção da HQTm, analisadas via comparação entre cenas e imagens, constatamos que, na medida em que a HQTm buscou representar e repetir com diferença o filme, a paródia foi criada. Ela, por sua vez, se configura como uma produção que brinca com o texto fonte e garante humor na construção das personagens como um todo e no desenvolvimento da narrativa, sem com isso, ironizá-lo, depreciá-lo ou conceber qualquer carga negativa ao texto parodiado (HUTCHEON, 1985). O humor na paródia, ainda, revelou características de carnavalização, ao transformar o super-herói em uma figura descomprometida, sem um dever moral aparente, sem uma responsabilidade que o prenda nesse papel.

Todos esses elementos se tornam adequados à proposta de adaptação que Maurício de Sousa pretende, unindo os universos das suas personagens originais com as personagens da obra a ser transposta, o que configura um traço de estilização do autor,

confirmada por outras produções, tanto adaptações do Cinema para os quadrinhos, quanto as transposições oriundas da Literatura.

Refletindo sobre a contribuição dessa pesquisa para os Estudos da Tradução, frisamos que há, ainda, poucos estudos voltados para o tema da tradução intersemiótica e a da adaptação no contexto de transposição entre mídias distintas, a saber o Cinema e as Histórias em Quadrinhos. Nesse sentido, a pesquisa contribui para a reflexão da necessidade de estudo do tema, bem como gera diálogo entre áreas afins. Além disso, as discussões conduzem à reflexão sobre questões conceituais a respeito da tradução e da adaptação considerando a linguagem não verbal, expandindo a noção de tradução e adaptação no contexto estudado.

Ainda, ressaltamos a importância da pesquisa dentro do Programa de Pós-graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de Campina Grande, sendo a primeira pesquisa que contempla o tema dentro do programa. Refletindo sobre os pilares deste programa de mestrado, Linguagem e Ensino, frisamos que esta pesquisa trabalha, predominantemente, com a linguagem não verbal, sem, com isso, desprezar a linguagem verbal. No entanto, nosso olhar se foca na análise da imagem propriamente dita, tanto as imagens em movimento, quanto as estáticas, atentando para todas as formas de representação, criação e sentidos que elas carregam sobre o foco de análise. Nesse sentido, a análise intersemiótica serve não só para interpretar a imagem, mas para compreender de que forma os detalhes nela conduzem o nosso olhar a essa interpretação. Apesar de não ser o foco da pesquisa, é importante ressaltar que dois engajamentos com o ensino são possíveis nessa perspectiva, se considerarmos a imagem como instrumento didático para o ensino de Tradução e para o ensino de Línguas.

No ensino de Tradução, pode-se trabalhar a com a própria teoria da intersemiótica e da adaptação, associando Tradução, Adaptação, Cinema e Quadrinhos. Em um minicurso sobre Tradução e Cinema, ministrado no IX SELIMEL, em 2015,

realizado na UFCG, discutimos com os participantes as implicações da tradução intersemiótica no contexto da HQTM estudada aqui. Os alunos puderam refletir sobre a noção de resgate e criação a partir da análise imagética da personagem, bem como a sua representação em alguns trechos da paródia que foram contrastados com as cenas correspondentes do filme. Por fim, discutimos juntos as questões adaptativas: o corte, a substituição, o acréscimo de informações, o modo de explicitar e relativizar temas ditos “conflituosos” pensando na adequação cultural pela qual a paródia passou.

Por fim, em relação ao ensino de Línguas, é possível trabalhar com a imagem nos contextos do Cinema e dos quadrinhos em turmas do ensino básico, levando os alunos a perceber essas mudanças de uma mídia para a outra e a interpretar as produções, os sentidos e as representações que elas expressam. Ainda, é possível chamar a atenção dos alunos para as representações culturais presentes nas traduções/adaptações que partem de uma cultura para outra, promovendo a discussão e a reflexão sobre si mesmos e sobre o outro numa perspectiva de crescimento e compreensão da identidade cultural de cada povo ou de cada indivíduo. Contribuímos, nesse sentido, para pensar a leitura de imagens em sala de aula e, desse modo, fazer o professor pensar em maneiras de didatizar esse objeto para a sua sala de aula.

REFERÊNCIAS

- BAUM, L. F. **The Wonderful Wizard of Oz**. London: Penguin Books, 1995.
- BENFICA, M. F de M. B. A noção de gênero e a retextualização: implicações pedagógicas. IN: DELL'ISOLA, R. L. P. (org). **Gêneros textuais: o que há por trás do espelho?**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2012. p. 29-37.
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2010.
- DAMASCENO, E.; GARROCHO, L. F. **Bidu: Caminhos**. Maurício de Sousa editoria/PaniniComics, 2014.
- DELL'ISOLA, R. L. P. **Retextualização de gêneros escritos**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.
- ECO, U. **Mouse or Rat?** Translation as negotiation. London: Phoenix, 2003.
- ECO, U. **Quase a mesma coisa: Experiências de Tradução**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- ECO, U. **Tratado Geral de Semiótica**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi e Gilson Cesar Cardoso de Souza. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. Trad. de Leandro Luigi Del Manto. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FARACO, C. A. **Linguagem & Diálogo: as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- FIDALGO, A.; GRADIM, A. **Manual de Semiótica**. Portugal: UBI, 2005.
- FRÍAS, J. Y. Leer e interpretar la imagen para traducir. IN: **Trabalhos de Linguística Aplicada**. n. 50.2. jul/dez. 2011. p. 257-280. Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132011000200003&script=sci_arttext>
Acesso em 20 jun. 2014.
- GOROVITZ, S. **Os labirintos da tradução: a legendagem no cinema e a construção do imaginário**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2006.
- HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. 2ª ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da paródia**: ensinamentos das formas de arte do século XX. Tradução de Tereza Lauro Pérez. Lisboa: Edições 70, 1985.

JAKOBSON, R. On linguistic aspects of translation. In: VENNUTI, L. (org.) **The Translation Studies Reader**. London: Routledge, 2004.

JAMESON, F. Pós-modernidade e Sociedade de consumo. **Novos Estudos Cebrap**. Jun. de 1985, n. 12, p. 16-26.

KRESS, G.; LEEUWEN, T. V. **Reading Images**: the grammar of the visual design. 2nd edition. London & New York: Routledge, 2006.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Hécio de Carvalho. Marisa do N. Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MENDONÇA, M. R. de S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. IN: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. N.; BEZERRA, M. A. (orgs). **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002. p.198-207.

MOREIRA, H.; CALEFE, L. G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. 2^aed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

MUNDT, Renata de S. D. A adaptação na tradução de literatura infanto-juvenil: necessidade ou manipulação? In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 11., 2008. São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: USP, 2008. Disponível em: <www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/073/RENATA_MUNDT.pdf> Acesso em: 10 dez. 2014.

PIERCE, C. S. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. 4^a ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PIGNATARI, D. **Semiótica e Literatura**. 6^a ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. 2^a ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

SALES, P. A. da S. Para (além da) ode: O pastiche em Memorial do Fim. **Ícone: revista de Letras**, v. 1, dez. 2007. p. 154-172. Disponível em: <www.slmb.ueg.br/iconeletras> Acesso em 15 abr. 2016.

SANT'ANNA, A. R de. **Paródia, Paráfrase e cia**. 3^a ed. São Paulo: Ática, 1988.

SHAKESPEARE, W. **Romeo and Juliet**. London: Penguin Classics, 2015.

SOUSA, M. de. **Menino-Aranha**. Coleção Clássicos do Cinema. n. 33. São Paulo: Panini Comics, 2012.

SOUSA, M. de. **Turma da Mônica em O Mágico de Oz**. São Paulo: Panini Books, 2008.

SOUSA, M. de. **Turma da Mônica em Romeu e Julieta**. São Paulo: Panini Books, 2009.

SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

TAVARES, L. H. M da C. Gêneros e multimodalidade discursiva nas histórias em quadrinhos. **Revista Prolíngua**. v. 5, n. 2 jul/dez 2010. p.69-80. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/prolingua/article/view/15309/8691>> Acesso em 02 dez. 2014.

VENUTI, L. **The Scandals of translation: towards an ethics of difference**. London & New York: Routledge, 1999.

WILLIAM, Jenny; CHESTERMAN, Andrew. **The Map: a beginner's guide to doing research in translation studies**. Manchester, UK: St. Jerome Publishing, 2002.