UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS

UM DIÁLOGO A TRÊS:
A tradução intersemiótica de Capitão América

Gabriela Guedes Nascimento

JUIZ DE FORA
2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS

UM DIÁLOGO A TRÊS:
A tradução intersemiótica de Capitão América

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharela em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês, elaborada sob a orientação da Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi.

JUIZ DE FORA
2017

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi

_____

Prof.ª Dr.ª Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda

_____

Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Vilella

24 de novembro de 2017.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus pela minha vida e pela saúde e energia para concluir este trabalho.

Agradeço à minha família pelo suporte durante todos esses anos de faculdade e por compreenderem os meus momentos de estresse ao longo da produção desta monografia.

Agradeço à minha orientadora que conseguiu entender a loucura dos meus pensamentos e foi paciente em me orientar, esclarecendo minhas dúvidas e ajudando com minhas dificuldades.

Agradeço aos meus amigos por entenderam os momentos em que eu tive que me ausentar e pelo apoio que recebi de cada um.

Agradeço aos professores do Bacharelado em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês que contribuíram, amplamente, para a minha formação.

“I can do this all day”

Capitão América

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma análise de duas adaptações, uma para o cinema e outra para a prosa, da obra *Guerra Civil* (2007), escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven. A adaptação para a prosa foi lançada em 2012 com o título *Guerra Civil: Uma história do universo Marvel*, enquanto a adaptação cinematográfica, *Capitão América: Guerra Civil* foi lançada em 2016. O objetivo desta monografia é discutir as implicações por trás das mudanças pelas quais passou a obra, objeto de nossa análise, ao ser traduzida para diferentes meios semióticos. Para sustentar nossa discussão, utilizamos, primeiramente, como aporte teórico, a Teoria dos Polissistemas de Itamar Even-Zohar (2000 [1970]), que nos ajudou na compreensão da dinâmica dentro do sistema centrado em quadrinhos. Em seguida, com o objetivo de discutir as escolhas nas adaptações, utilizamos o conceito de Tradução Intersemiótica, tal como problematizada por Júlio Plaza (2003). Para a análise, foram escolhidas quatro cenas relevantes nos quadrinhos e suas respectivas traduções na prosa e no cinema. Por fim, concluímos que a interferência de elementos para além da obra original, tais como a expectativa dos fãs, direitos autorais e alcance de público, impactaram de maneira distinta as adaptações do nosso objeto de análise para diferentes mídias.

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica. Quadrinhos. Marvel.

ABSTRACT

This paper presents an analysis of two adaptations, one into film and the other into a prose novel, of the original work *Civil War* (2007), written by Mark Millar and illustrated by Steve McNiven. The prose adaptation was published in 2012 under the name *Civil War: A prose novel*, while the film adaptation, *Captain America: Civil War* was released in 2016. The purpose of this paper is to discuss the implications behind the changes that the comic book has undergone, in order to be translated into different semiotic environments. To provide support to our discussion, we first used as a theoretical contribution the Polysystems Theory, by Itamar Even-Zohar (2000 [1970]) which helped us understand the dynamics within the comic-centered system. Thereafter, in order to discuss the choices made in the adaptations, we applied the concept Intersemiotic Translation, as discussed by Júlio Plaza (2003). For the analysis, we chose four relevant scenes in the comics and their respective translations into a prose novel and into a film. Finally, we conclude that the interference of elements beyond the original work, such as the fan expectations, copyright issues and public range, had a distinct impact on the adaptations of the object we analyzed when translated into different medias.

Key words: Intersemiotic Translation. Comic Books. Marvel.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: At the Circus in Hogan's Alley, cinco de maio de 1895, New York World 14
Figura 2: Primeiro volume de The Yellow Kid 15
Figura 3: Primeiros logos da San Diego Comic-Con nas décadas de 1970 e 1980 20
Figura 4: Logo da San Diego Comic-Con desenhado por Rick Geary 21
Figura 5: Logo atual da San Diego Comic-Con 21
Figura 6: Captain America Comics (1941) #1 28
Figura 7: Pôster da animação Spider-Man and His Amazing Friends (1981-86) 30
Figura 8: Pôster do primeiro filme da franquia Avengers 32
Figura 9: Caveira Vermelha, um dos principais inimigos do Capitão América .. 36
Figura 10: Capitão América desvendando o segredo do presidente Nixon 38
Figura 11: Homem-Aranha revelando sua identidade secreta 39
Figura 12: A explosão na escola 55
Figura 13: Reunião com o Secretário de Estado 57
Figura 14: Confronto com a mãe 59
Figura 15: Entrega da foto 61
Figura 16: Homem-Aranha revela sua identidade 63
Figura 17: Aparição do Homem-Aranha 66
Figura 18: Confronto entre Capitão América e Homem de Ferro 67
Figura 19: Confronto entre Capitão América e Homem de Ferro 69

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Excerto referente à figura 12 56
Quadro 2: Excerto referente à figura 14 60
Quadro 3: Excerto referente à figura 16 64
Quadro 4: Excerto referente à figura 18 68

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Adaptações feitas entre quadrinhos e romances: 23
Tabela 2: Lista de quadrinhos adaptados para o cinema: 25
Tabela 3: Adaptações entre quadrinhos e TV 26
Tabela 4: Número de programas dos dois maiores estúdios de quadrinhos exibidos em TV ou por streaming 27

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11
1 HQs: história e contemporaneidade 13
1.1 Primórdios 13
1.2 Mainstream e Comic Com 18
1.3 Representações intersemióticas (cinema e literatura) 22
1.4 Marvel e seus personagens 27
1.4.1 Capitão América – Guerra Civil 34
2 A dinâmica do polissistema HQ-cêntrico 42
2.1 A Teoria dos Polissistemas e a dinâmica das adaptações 42
2.2 Tradução intersemiótica e público-alvo 46
3 QUATRO CENAS E SEUS DESDOBRAMENTOS 53
3.1 A explosão na escola 53
3.2 O confronto com a mãe 58
3.3 Homem-Aranha 62
3.4 Confronto 66
CONSIDERAÇÕES FINAIS 70
REFERÊNCIAS 73

INTRODUÇÃO

Temos acompanhado, nos últimos anos, o aumento do número de adaptações oriundas dos quadrinhos para as mais diversas mídias, o que tem colocado as HQs (Histórias em Quadrinhos) em uma posição de destaque, agora também para um público mais amplo. Porém, o que pouco se discute no meio acadêmico são as implicações intersemióticas que estão por trás dessas adaptações. Notamos, por exemplo, que obras adaptadas de um mesmo quadrinho-fonte para mídias distintas possuem diferentes interpretações do texto-fonte.

Assim sendo, a presente monografia tem por objetivo apresentar uma abordagem intersemiótica e promover discussões a respeito das mudanças pelas quais a obra em quadrinhos *Guerra Civil* (2007) passa ao se adequar a outras mídias com públicos distintos.

No capítulo inicial veremos os primórdios dos quadrinhos, desde a publicação da tirinha de jornal *Hogan's Alley* até o surgimento das primeiras revistas em quadrinhos. Apresentaremos, também, como as editoras pioneiras enfrentaram problemas para se estabelecerem no mercado editorial e de que modo a participação ativa dos fãs ajudou a impulsionar os quadrinhos que, atualmente, possuem uma relação estreita com outros meios semióticos. Será discutido, então, o estúdio Marvel e seus personagens de grande importância para o universo das HQs, dentre eles, o objeto de análise do presente trabalho, o Capitão América.

No segundo capítulo, apresentaremos os princípios teóricos nos quais nos apoiamos para compreender as escolhas feitas no processo de tradução intersemiótica da obra original *Guerra Civil* (2007). Para tal, as teorias dos Polissistemas, de Itamar Even-Zohar (2000 [1970]), e Intersemiótica, sob as ideias de Plaza (2003), nos ajudarão a entender a dinâmica que envolve a relação dos quadrinhos originais e suas respectivas adaptações, assim como as implicações por trás das mudanças ocorridas.

No terceiro capítulo, tendo em mente as teorias abordadas até então,

analisaremos quatro cenas, tendo como ponto de partida os quadrinhos de *Guerra Civil* (2007) e o resultado de suas adaptações para o cinema, com o filme *Capitão América: Guerra Civil (*2016) e para a prosa *Guerra Civil: uma história do universo Marvel (2014).*

Com a presente monografia, esperamos trazer mais visibilidade para os estudos da Tradução Intersemiótica no âmbito acadêmico, assim como motivar as pesquisas relacionadas à tradução de quadrinhos e suas adaptações para outras mídias.

1 HQS: HISTÓRIA E CONTEMPORANEIDADE

Começaremos nosso estudo com um breve panorama da origem dos quadrinhos, desde seu início em forma de tiras de jornais até o momento em que se popularizaram e ganharam seu próprio espaço. Falaremos do desenvolvimento das histórias de super-heróis, inicialmente tidas como imaturas, mas se popularizaram com a ajuda da cultura dos *fandoms* e, no cenário atual, têm impulsionado a cultura popular. Abordaremos também como convenções de grande porte foram criadas, dando aos fãs a oportunidade de compartilhar seus interesses, não somente pelos quadrinhos, mas também pelos livros, pelas séries de TV, pelos filmes e tudo aquilo que faz parte do universo *geek.*

1.1 Primórdios

É um consenso entre estudiosos que as histórias em quadrinhos tenham começado, de fato, em 1895, por meio da publicação do autor e ilustrador estadunidense, Richard Felton Outcault, para o jornal *New York World,* em cinco de maio do mesmo ano. A tira, nomeada *Hogan's Alley,* tinha como seu principal personagem, Mickey Dugan, também conhecido como Yellow Kid, uma criança de cabeça raspada que andava pelas ruas do gueto vestindo sua camisola amarela. A publicação ficou tão popular, que passou a ser impressa em página inteira e o Yellow Kid ganhou aparições semanais. Além disso, devido ao seu grande sucesso, sua imagem começou a ser utilizada em propagandas de diversos produtos, inaugurando a conexão entre HQs e publicidade (FOGUEL, 2016, p.19-20).

Figura 1: At the Circus in Hogan's Alley, cinco de maio de 1895, New York World[1]
Fonte: The Ohio State University, 2017

[1] Disponível em: <https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/index.htm>. Acesso em 12 de maio de 2017.

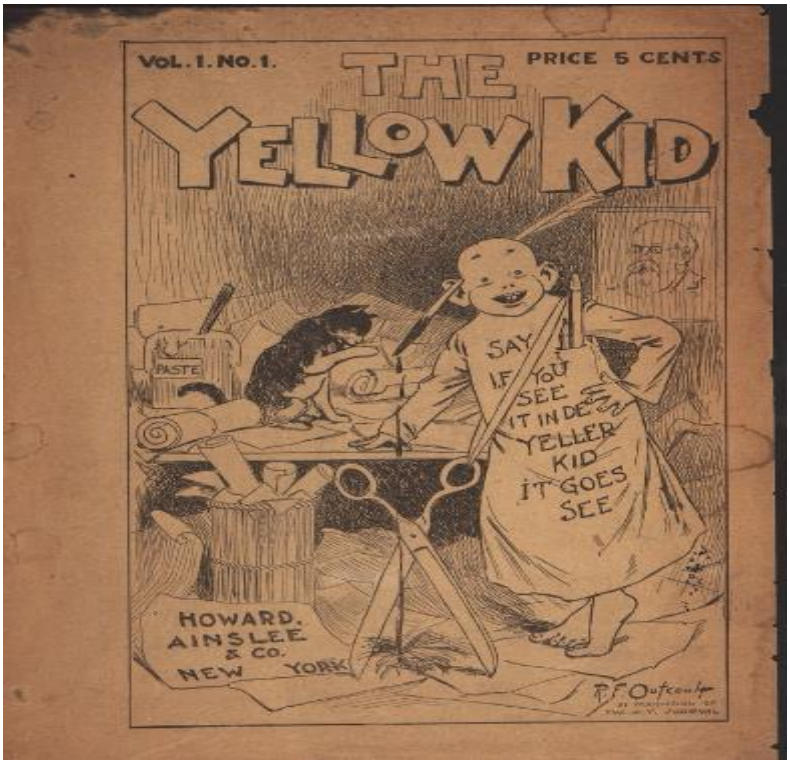

Figura 2: Primeiro volume de The Yellow Kid[2]
Fonte: The Ohio State University, 2017

Após o sucesso de Yellow Kid, as tiras de jornais tornaram-se cada vez mais frequentes. Em 1897, foram publicadas, no *New York Journal,* as tiras de Rudolph Dirks, *The Katzenjammer Kids.* Winsor McCay publicou, pelo jornal *New York Herald,* em 1905 a primeira história contínua, que narrava os sonhos de seu personagem Nemo. Em 1913 foi lançada, também pelo *New York Journal,* a história de George Harriman, *Krazy Kat*, seguida de outras publicações semelhantes. Contudo, essas histórias eram consideradas apenas como um meio de entretenimento rápido, voltado para o público infantil:

> Nesse sentido, os quadrinhos ocuparam durante muito tempo esse papel de uma experiência narrativa simplificada e menos aprofundada, sendo assim uma leitura de simples absorção, de desenhos, até pela tecnologia que era empregada nas publicações, distante de uma tradição artística e focada na grande maioria, em

[2] Disponível em: <https://library.osu.edu/dc/concern/generic_works/g7330s69c. Acesso em 12 de maio de 2017.

> narrativas cômicas e de aventura, tornando-se, aparentemente, uma simples fonte de entretenimento (COSTA, 2016, p. 20).

Um novo rumo para os quadrinhos começa a ser traçado em 1933, quando a primeira revista em quadrinhos foi lançada. Embora tenha sido a pioneira, a revista, intitulada *Funnies on Parade,* era uma coleção de tirinhas de jornais. O modelo de revistas em quadrinhos teve início, em 1938, com o lançamento da revista *Action Comics,* que apresentou o primeiro super-herói dos quadrinhos, o Superman.

Os criadores do Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster, eram ambos filhos de imigrantes europeus e viram sua obra ganhar atenção justamente na década de 1930, período no qual a imigração nos Estados Unidos aumentou demasiadamente, devido à busca do “sonho americano”:

> As pessoas estão de todo o mundo em busca do "Sonho Americano". O Superman, como último sobrevivente do planeta condenado, Krypton, é o imigrante final. Não era incomum que as crianças fossem separadas de seus pais durante esse tempo, em seu país de origem, ou quando chegassem na Ilha Ellis. Este é o sentimento, tanto de aventura quanto de incerteza, de que Siegel e Shuster, ambos os filhos de imigrantes europeus, criaram seu estranho visitante de outro planeta (PETTY, 2008, p. 2, tradução nossa)[3].

Seguindo o exemplo de Superman, várias outras histórias de super-heróis começaram a ser criadas. A DC Comics*,* uma das maiores editoras de HQs e responsável por obras de grande importância na indústria dos quadrinhos, após ver o sucesso de seu personagem, Superman, lançou o Batman, o Flash, o Lanterna Verde e a Mulher-Maravilha*.* Por sua vez, a Marvel Comics – na época ainda conhecida como *Timely Publications* –, outra grande editora focada em quadrinhos, criou Namor, e Capitão América. As histórias, então, já não eram tão infantis, tendo se tornado mais maduras, além de introduzirem temas mais diversificados, como crime e terror, com histórias de

---

[3] People were coming from all over the world in search of “The American Dream.” Superman, as the last survivor of the doomed planet Krypton, is the ultimate immigrant. It wasn’t uncommon for children to be separated from their parents during this time, either in their home country or once they got to Ellis Island. This is the feeling, of both adventure and un-certainty, that Siegel and Shuster, both the sons of European immigrants, tapped into with their strange visitor from another planet (PETTY, 2008, p. 2).

vampiros, lobisomens e zumbis.

Essa explosão criativa foi ameaçada no final da década de 1940 e início da década de 1950, após o fim da Segunda Guerra Mundial, quando os quadrinhos foram acusados de ser má influência para os jovens da época. Esse "movimento contra os *comics* cresceu em 1948, quando o então renomado psiquiatra Frederic Werthan apontou a possibilidade de a delinquência juvenil estar associada à leitura dos *comics*" (COSTA, 2016, p. 26).

Em 1954, esse movimento em oposição às HQs se intensificou após o lançamento do livro *Seduction of the Innocent,* no qual Werthan criticava duramente os quadrinhos, então, em resposta às críticas, as próprias editoras de HQs criaram o *Comic Code Authority,* um código de autocensura que visava regimentar o lançamento de quadrinhos e controlar o conteúdo deles. Os *comic books* que mais sofreram com a regulamentação foram os de temática de horror e terror, enquanto histórias consideradas de "bom gosto" eram aprovadas. Porém, aquele não seria o fim dos quadrinhos, uma vez que eles já tinham conquistado os jovens:

> As características dos quadrinhos que os críticos mais deploraram foram justamente as qualidades responsáveis por seu apelo único. Numa cultura nacional forjada por adultos para adultos, o quão refrescante deve ter sido para os jovens descobrir uma fonte de entretenimento que falava diretamente com eles como consumidores independentes (WRIGHT, 2001, p. 29, tradução nossa)[4].

Esse foi o momento preciso para a volta dos super-heróis e as chamadas Era de Prata (1956-70), marcada pelo início da censura nas HQs e a Era de Bronze (1970-80), momento em que os quadrinhos começaram a se modernizar, foram duas fases que originaram um grande número de novas histórias. A DC Comics reuniu seus principais heróis na tão conhecida *Liga da Justiça*, além de criar a *Supergirl* e os *Jovens Titãs*. Ao passo que a *Marvel*

---

[4] The characteristics of comic books that critics most deplored were the very qualities accounting for their unique appeal. In a national culture forged by adults for adults, how refreshing it must have been for young people o discover a source of entertainment that spoke directly to them as independent consumers. (WRIGHT, 2001, p. 29)

Comics, então com Stan Lee em seu time de criadores, lançou grandes títulos como: o *Quarteto Fantástico*, o *Homem-Aranha*, o *Hulk* e os *X-Men.* Mas até então os criadores de HQs ainda tinham sua liberdade criativa limitada pela censura.

Foi Stan Lee quem liderou um movimento dos quadrinistas que contrariava o *Comic Code*, quando ele lançou uma história do *Homem-Aranha,* que tratava do abuso de drogas, sem o selo de censura. A recepção do público foi positiva e isso impulsionou as editoras a publicarem suas histórias, também sem o selo, abordando temas ainda mais sensíveis, como o abuso de drogas e o racismo, de maneira mais evidente, ao mesmo tempo em que lançavam fortes críticas ao governo. Esse aspecto crítico ainda prevalece, com bastante força nos quadrinhos.

1.2 Mainstream e Comic Com

A Era Moderna dos *comic books* (1980-contemporaneidade) é marcada por sua temática mais sombria e também pelo crescimento das *graphic novels,* termo utilizado para determinar um novo jeito de fazer quadrinhos, “a *graphic novel* não trata somente de um posicionamento artístico, mas de um formato físico que melhor abrigaria as ambições artísticas e representaria, de forma apropriada, o *status* que as HQs atingiram” (COSTA, 2016, p. 63).

Temos, assim, a revelação de obras de grande prestígio e amplamente admiradas pelos fãs e pelos quadrinistas. Entre elas estão: *Watchmen*, escrita por Alan Moore e Dave Gibbons (1986); *The Dark Knight Returns*, de Frank Millar (1986) e *Sandman*, de Neil Gaiman (1989). As características apresentadas nas *graphic* novels que agradaram o público vão desde a escolha das cores, mais escuras e sóbrias, até as tramas, mais adultas e sombrias, o que fez com que esse estilo fosse recriado, não somente por outros artistas dos quadrinhos, mas também pelo cinema. Foi essa mudança e a proximidade com outras mídias que fizeram com que os *comic books* começassem a conquistar um novo espaço.

O cenário atual dos quadrinhos é bem abrangente e a adaptação das HQs para outras mídias permite que o público tenha contato com diversas obras, que provavelmente não viriam a conhecer sem essa integração com outros meios de difusão. O avanço tecnológico e a globalização foram essenciais para a propagação dos quadrinhos, uma vez que esses fatores possibilitaram o acesso rápido a diversas obras ao redor do mundo.

No âmbito global, os mangás*,* quadrinhos japoneses, já tinham grande popularidade em seu país de origem. Eles foram introduzidos no Ocidente na década de 1990, após a chegada das animações japonesas, os *animes.* Os mangás eram produzidos com grande enfoque no público alvo:

> As principais categorias de mangás são baseadas em seus leitores alvo. Shonen atende ao público jovem masculino, enquanto Shojo atende ao feminino. Esses dois gêneros foram a base do boom dos mangás no Japão, desde o final da década de 1940 até a década de 1960 (LOPES, 2009, p. 152, tradução nossa)[5].

Essa fórmula japonesa também funcionou com o público internacional e, aos poucos, as convenções de fãs de mangás e *animes* começaram a crescer e se tornaram os grandes eventos que são hoje. No Brasil, temos vários eventos anuais do tipo, e o maior deles é o *Anime Friends,* que conta, hoje, com uma média de público de 120 mil pessoas.

Outra convenção de fãs que vem ganhando público no Brasil é a CCXP (*Comic Con Experience*)*,* que, segundo o site oficial, não é filiada a nenhum outro evento e foi criada para atender aos fãs de cultura pop do país. De acordo com os organizadores, em 2016, o evento recebeu um público de 196 mil pessoas nos quatro dias de duração. Assim como essas, existem várias convenções ao redor do mundo, a mais famosa delas é a de San Diego, no estado estadunidense da Califórnia.

Os fãs de quadrinhos, na necessidade de compartilhar seus interesses, começaram a reunir-se em pequenos grupos que, tornaram-se os grandes

---

[5] The major categories for manga are based on their target readership. Shonen cater to young boys, while Shojo cater to young girls. These two genres were the foundation of the boom in manga in Japan from the late 1940s to the 1960s (LOPES, 2009, p. 152).

eventos que vemos hoje. Uma das figuras mais importantes na história das convenções de quadrinhos é Jerry Bails. Carinhosamente apelidado de “pai dos fãs de quadrinhos”[6], Bails fundou a *Academy of Comic-Book Fans and Collectors* (ACBFC), responsável pelo estabelecimento das primeiras convenções de fãs de quadrinhos, pela criação da *fanzine*[7] *Alter-Ego* e do Ally Awards, que premiava os quadrinhos favoritos dos fãs.

Em 1970, um grupo de fãs se reuniu para criar a convenção que daria origem à *Comic-Con International: San Diego*. Segundo seu site oficial[8], o evento, que começou de um jeito simples, como podemos ver por seus primeiros logos promocionais, tinha o propósito de arrecadar fundos e gerar interesse para uma convenção maior no futuro. Desde então, ele cresceu e, hoje, conta com a participação anual de mais de 130 mil pessoas. A *Comic-Con International: San Diego* vai muito além dos quadrinhos e é um dos eventos mais importantes da cultura *pop.*

Figura 3: Primeiros logos da San Diego Comic-Con nas décadas de 1970 e 1980[9]
Fonte: Comic-Com International San Diego, 2017

[6] Father of comic book fandom. Informação disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Jerry_Bails>. Acesso em 13 de maio de 2017
[7] Abreviação de f*anatic magazine*, são as revistas feitas para fãs.
[8] Disponível em: <http://www.comic-con.org>. Acesso em 20 de abril de 2017.
[9] Disponível em: <https://www.comic-con.org/toucan/friday-flashback-006-history-of-comic-con-and-then-some-through-logos>. Acesso em 12 de maio de 2017.

Figura 4: Logo da San Diego Comic-Con desenhado por Rick Geary[10]
Fonte: Comic-Com International San Diego, 2017

Figura 5: Logo atual da San Diego Comic-Con[11]
Fonte: Comic-Com International San Diego, 2017

[10] Disponível em: <https://www.comic-con.org/toucan/friday-flashback-006-history-of-comic-con-and-then-some-through-logos>. Acesso em 12 de maio de 2017.
[11] Disponível em:< https://www.comic-con.org/>. Acesso em 12 de maio de 2017.

Há mais de 20 anos, o evento acontece no San Diego Convention Center e dura quatro dias, com exposições que incluem estandes de séries de TV, de cinema, de videogames e, também, lojas de colecionáveis, que aproveitam o evento para apresentar seus novos produtos. Além disso, os quadrinistas contam com um amplo espaço para expor suas obras e têm a oportunidade de conversar diretamente com o público. Essa é, sem dúvida, uma grande chance que os artistas têm de tornar seus trabalhos conhecidos.

1.3 Representações intersemióticas (cinema e literatura)

A relação dos quadrinhos com outros meios evoluiu de forma intensa nos últimos anos depois que as HQs começaram a ser adaptadas para os cinemas, atraindo um público que, desde então, vem crescendo. Na atualidade temos visto a indústria dos quadrinhos estreitar suas relações, não somente com o cinema, por meio das grandes produções com temática de super-heróis, mas também com outras mídias, como a TV, com as séries e desenhos animados, a literatura e os jogos eletrônicos.

No âmbito literário temos diversas adaptações de grandes títulos de romances para os quadrinhos, como *Moby Dick,* de Herman Melville[12] e, na literatura brasileira, algumas obras clássicas foram recentemente adaptadas, uma delas foi *Grande Sertão: Veredas,* de Guimarães Rosa.[13] Esse fenômeno de adaptação vem se repetindo com lançamentos recentes e tem atraído o interesse dos fãs dos livros, que ficam curiosos em saber como seria aquela história contada em quadrinhos.

Fazendo o caminho reverso, muitos *comic books* foram da mesma forma adaptados para o romance. O objeto de análise deste trabalho é um dos

---

[12] Disponível em: <http://marvel.com/comics/series/3844/marvel_illustrated_moby_dick_2007_-_2008>. Acesso em 12 de maio de 2017.
[13] Disponível em: <http://www.universohq.com/noticias/grande-sertao-veredas-de-guimaraes-rosa-e-adaptada-para-os-quadrinhos/>. Acesso em 12 de maio de 2017.

exemplos de HQs que foram adaptadas para livros, bem como *V for Vendetta,* escrita por Allan Moore e ilustrada por David Lloyd. Essas duas obras também obtiveram êxito ao serem adaptadas para o cinema.

Para representar a relação dos quadrinhos com outros meios trazemos alguns exemplos. A começar pela Tabela 1, que indica HQs que foram adaptadas de romances e romances que adaptaram as HQs:

Tabela 1: Adaptações feitas entre quadrinhos e romances:

Listas	Gêneros e editoras	Títulos
Quadrinhos baseados em ficção[14]	Romances	34
	Contos	9
Romances baseados em quadrinhos[15]	DC Comics	124
	Marvel Comics	140
	Outras editoras	24

Fonte: Wikipedia, 2017.

Como vimos na Tabela 1, as HQs têm uma forte interação com a literatura, com 34 adaptações de romances e nove de contos, porém a quantidade de romances feitos com base em *comics* é ainda maior, a *Marvel* e a *DC* são as editoras com mais histórias adaptadas, com 140 e 124 obras, respectivamente. Além disso, outras editoras somam 24 adaptações e o volume de adaptação de clássicos para os quadrinhos continua aumentando. As histórias dos quadrinhos adaptadas para romances são, muitas delas, já conhecidas pelos jovens e os professores poderiam se aproveitar disso para gerar uma vasta discussão sobre gêneros linguísticos, a linguagem nas HQs e nos romances e, também, a respeito dos temas sociais abordados nos quadrinhos e livros.

Outro diálogo atual das HQs tem sido com o cinema, principalmente se

[14] Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_comics_based_on_fiction>. Acesso em 12 de maio de 2017.
[15] Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_novels_based_on_comics> Acesso em 12 de maio de 2017.

tratando de filmes baseados em histórias de super-heróis. Temos acompanhado o progresso a passos largos da temática que vem lotando salas de cinema ao redor do mundo com fãs ansiosos para ver os resultados das adaptações e tentar captar as referências que os estúdios escondem nos filmes em formatos de *easter eggs*. Os *blockbusters* de adaptações de quadrinhos estão atingindo bilheterias cada vez mais altas fazendo dos quadrinhos e do cinema a parceria perfeita. De acordo com Muanis (2006, p.4):

> O cinema é a mídia que mais tem proximidade com os quadrinhos, seja na linguagem, nas influências mútuas e hibridizações de forma e conteúdo. No âmbito da linguagem, observa-se facilmente a gramática visual comum, a saber, os enquadramentos, a montagem, a dramaticidade e o eixo de câmera, elementos essenciais para criar ritmo, aumentar a carga dramática, construir a narrativa e estabelecer uma lógica compreensível de decodificação da informação para o leitor. Cortes, elipses de tempo, montagem paralela são todos recursos de cinema, utilizados pelos quadrinhos, porém a partir de imagens estáticas. Essa é a diferença mais evidente: enquanto a imagem do cinema apresenta movimento, o quadrinho sugere e simula movimento através de códigos pictóricos estabelecidos durante seu percurso histórico narrativo. Ao aprofundar a questão se pode dizer, até mesmo, que não há movimento nem mesmo no cinema, que este movimento é apenas uma ilusão provocada pela velocidade das imagens imposta pela mecânica, pela mediação da câmera na filmagem e do projetor na exibição.

Essa proximidade entre as duas mídias tem se mostrado lucrativa por cativar um grande público, que se encanta ao ver as histórias já tão conhecidas, agora representadas com os movimentos que não são possíveis nas HQs. Tal sucesso, obviamente atrai a atenção de produtores de filmes. Enquanto os quadrinhos já adaptaram por volta de 88 franquias cinematográficas[16], o que impressiona é a quantidade de adaptações feitas pelo cinema. Existem aproximadamente 115 quadrinhos produzidos originalmente em língua francesa[17] que já foram adaptados para o cinema, enquanto que do inglês são por volta de 159[18]. O Japão é o país com mais

---

[16] Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_comics_based_on_films> Acesso em 12 de maio de 2017.
[17] Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_French-language_comics>. Acesso em 12 de maio de 2017.
[18] Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_English-language_comics>. Acesso em 12 de maio de 2017.

títulos de quadrinhos adaptados, são mais de 280 mangás que já ganharam a sua versão cinematográfica[19]. Além dos idiomas mencionados, que são os que contam com mais adaptações, temos *comic books* de várias outras línguas que também chegaram aos cinemas, como ilustrado na Tabela 2:

Tabela 2: Lista de quadrinhos adaptados para o cinema:

Lista	Idiomas	Número HQs adaptadas
Filmes baseados em quadrinhos	Finlandês	1
	Norueguês	2
	Polonês	2
	Tailandês	3
	Checo	4
	Chinês (Mandarim)	4
	Dinamarquês	5
	Português	5
	Sérvio	5
	Turco	5
	Holandês	8
	Chinês (Cantonês)	11
	Sueco	12
	Alemão	14
	Coreano	25
	Italiano	25
	Filipino	30
	Espanhol	38

Fonte: Wikipedia, 2017[20].

Ainda que as adaptações mostradas na Tabela 2 estejam em menor

[19] Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_manga>. Acesso em 12 de maio de 2017

[20] Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_comics>. Acesso em 12 de maio de 2017.

quantidade que as dos idiomas francês, inglês e japonês, elas nos mostram como os quadrinhos têm se utilizado de outras mídias para se promover e, como isso, moldar o cenário da cultura pop atual, que agora reconhece a importância desse gênero.

A TV não fica de fora, e juntamente com o cinema, também leva para a tela adaptações de quadrinhos. A Tabela 3 nos mostra como são numerosos os programas de TV baseados em HQs, assim como é grande a quantidade de *comic books* criados com base em programas televisivos.

Tabela 3: Adaptações entre quadrinhos e TV

Listas	**Detalhes**	**Títulos**
Programas de TV baseados em quadrinhos[21]	*Live-actions*	49
	Animações	29
Quadrinhos baseados em programas de TV[22]		111

Fonte: Wikipedia, 2017.

Como podemos notar, o número de adaptações é grande, porém não são apenas esses, pois no cenário atual os serviços de *streaming* desempenham um papel cada vez mais importante na exibição de séries e os grandes estúdios de quadrinhos, evidentemente, se utilizam desse novo recurso para divulgar suas obras. A *Netflix* é, no momento, o serviço de *streaming* mais explorado, principalmente pela *Marvel,* mas ainda assim, a TV é o meio que mais contribui para que os quadrinhos se reinventem nas telas. Grande parte dos programas apresentado na Tabela 4 começaram a ser exibidos depois dos anos 2000 e muitos deles estão no ar atualmente, o que evidencia o fato de os *comic books* terem se consolidado na cultura pop.

[21] Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_television_programs_based_on_comics>. Acesso em 12 de maio de 2017

[22] Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_comics_based_on_television_programs>. Acesso em 12 de maio de 2017.

Tabela 4: Número de programas dos dois maiores estúdios de quadrinhos exibidos em TV ou por streaming

Estúdios	Animações e *Live-actions*	Títulos
Marvel Comics	*Live-actions*	16
	Animações	34
DC Comics	*Live-actions*	23
	Animações	40

Fonte: Wikipedia, 2017[23]

As séries de super-heróis da DC e da Marvel encontraram a fórmula para agradar desde o público jovem ao mais adulto, de forma que, tais programas atraem, não somente os fãs, mas também aqueles que desconhecem as narrativas, porém aprenderam a gostar das histórias que, há muito, deixaram de ser infantis.

1.4 Marvel e seus personagens

A história da *Marvel Comics* começou em 1939 quando o editor de revistas *pulp*[24], Martin Goodman, fundou a Timely Comics, uma editora focada em super-heróis e cujo primeiro lançamento foi a revista Marvel Comics *#1,* que apresentou os personagens Tocha-Humana e Namor. Em março de 1941, Jack Kirby criou o Capitão América, o primeiro herói patriota dos quadrinhos, que apareceu primeiramente em *Captain America Comics no.1.* A capa dessa revista representava o forte patriotismo de seu herói, vestido com as cores e formas da bandeira estadunidense enquanto desferia um golpe na face de Adolf Hitler. A imensa dose de patriotismo, em um momento em que o mundo vivia sob a tensão da Segunda Guerra Mundial, fez com que a revista

[23] Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_television_programs_based_on_comics>. Acesso em 29 de maio de 2017.

[24] As *pulp fiction* eram revistas consideradas de baixa qualidade, porque eram impressas em papéis fabricados a partir da polpa de celulose.

vendesse mais do que o esperado, contribuindo para a popularização das revistas em quadrinhos.

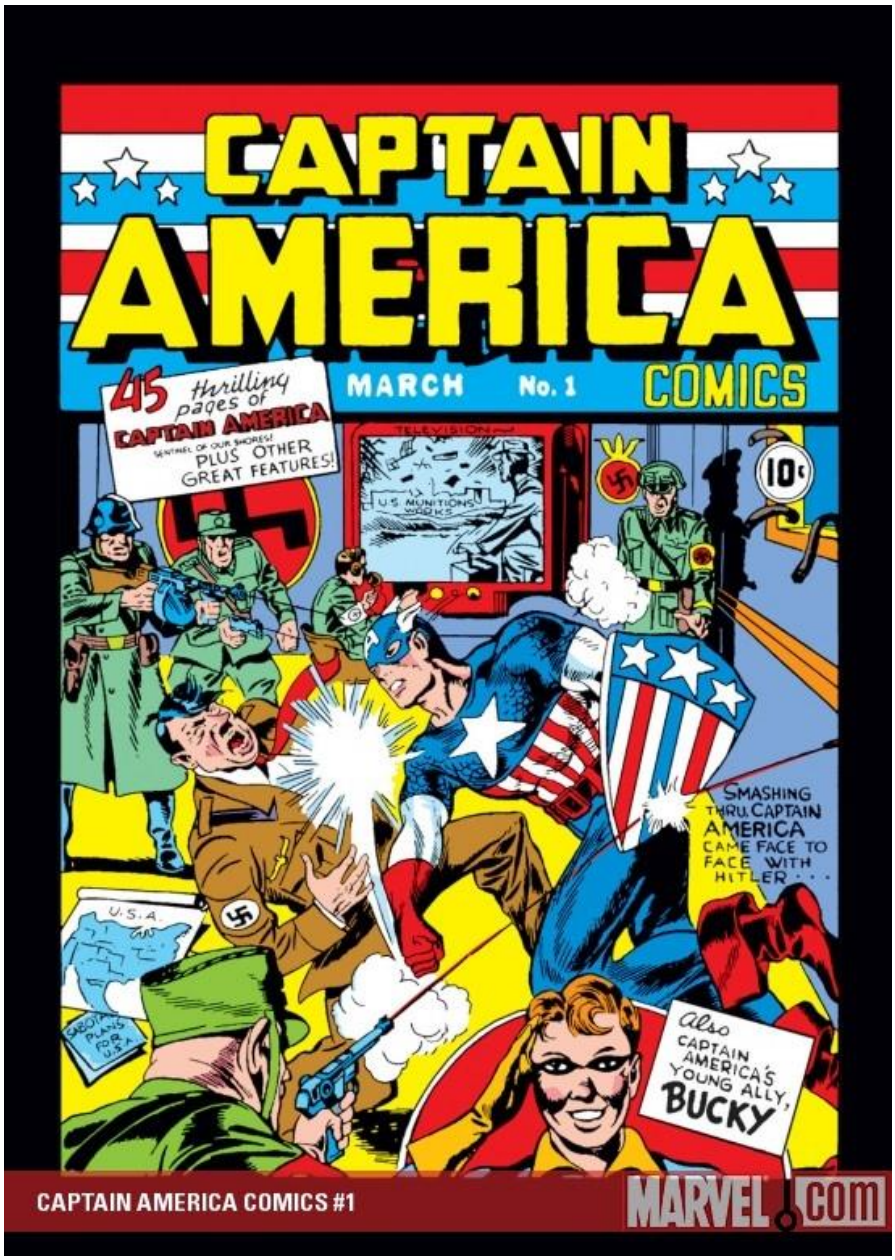

Figura 6: Captain America Comics (1941) #1[25]
Fonte: Marvel, 2017

Vale ressaltar que, com o crescimento do movimento contra os quadrinhos, já estudado no item 1.1, e o lançamento do *Comic Code*, a editora

[25] Disponível em: <marvel.com>. Acesso em 4 de maio de 2017.

Timely Comics mudou seu nome para *Atlas Magazines e* substituiu as histórias de super-heróis por histórias de ficção científica, de terror e do velho oeste, que faziam grande sucesso naquele momento.

Foi outra editora de peso dos quadrinhos, a DC Comics, que trouxe os super-heróis de volta, liderando a entrada na Era de Prata dos quadrinhos. Em meados de 1950-60 a *Atlas Magazines* se juntou ao movimento, dando origem à Marvel Comics*.* Esse foi um momento revolucionário na história dos quadrinhos, uma vez que Stan Lee e Jack Kirby reinventaram a forma de escrever o gênero ao lançarem, em 1961, a revista *Fantastic Four no.1,* na qual os heróis eram escritos de uma forma mais humanizada, que viviam em cidades reais, em vez de cidades fictícias, e discutiam entre si, tendo problemas semelhantes aos de uma pessoa comum.

Stan Lee é um dos nomes mais importantes da história da Marvel, tendo criado grande volume de personagens, dentre os quais destacamos: Hulk (1962), Homem-Aranha (1962), Thor (1962), Homem-Formiga (1962) Homem de Ferro (1963), Sgt. Nick Fury (1963), Doutor Estranho (1963), Viúva Negra (1964), Demolidor (1964) e Pantera Negra (1966), sendo esse último o primeiro herói negro dos quadrinhos. Lee foi importante não só para a Marvel*,* mas também para a história dos quadrinhos por trazer uma nova abordagem aos heróis.

> Essa abordagem mais realista nas caracterizações consolidou a reputação da Marvel e começou a atrair leitores universitários. As histórias também começaram a tratar de questões sociais, tais como a poluição, as relações raciais e o abuso de drogas. O arco histórico do Spider-Man, de 1971, que tratava do abuso de drogas, teve de ser publicado sem a aprovação do Comic Code Authority – o órgão de auto-regulação que controlava o conteúdo de quadrinhos desde 1954 – apesar de retratar o uso de drogas com uma perspectiva negativa. Isto fez com que o Comic Code Authority revesse sua política nestas questões. (DEFOREST, Marvel Comics (verbete de enciclopédia). In: Enclyclopedia Britannica 2016)[26].

---

[26] This more realistic approach to characterizations built up Marvel's reputation and began to attract university-age readers. Stories also began to deal with social issues such as pollution, race relations, and drug abuse. A Spider-Man story arc from 1971 dealing with drug abuse had to be published without the approval of the Comic Code Authority—the self-regulatory body that had policed comic content since 1954—despite the fact that it was portraying drug use in a negative light. This caused the Comic Code Authority to revise its policy in such matters.

No início da década de 1980, já na Era Moderna dos quadrinhos, a *Marvel* começou a investir no ramo de animação, ao comprar o estúdio *DePatie-Ferleng Enterprise,* renomeado *Marvel Productions* e responsável pela produção de animações conhecidas, sendo uma delas *Spider-Man and His Amazing Friends.*

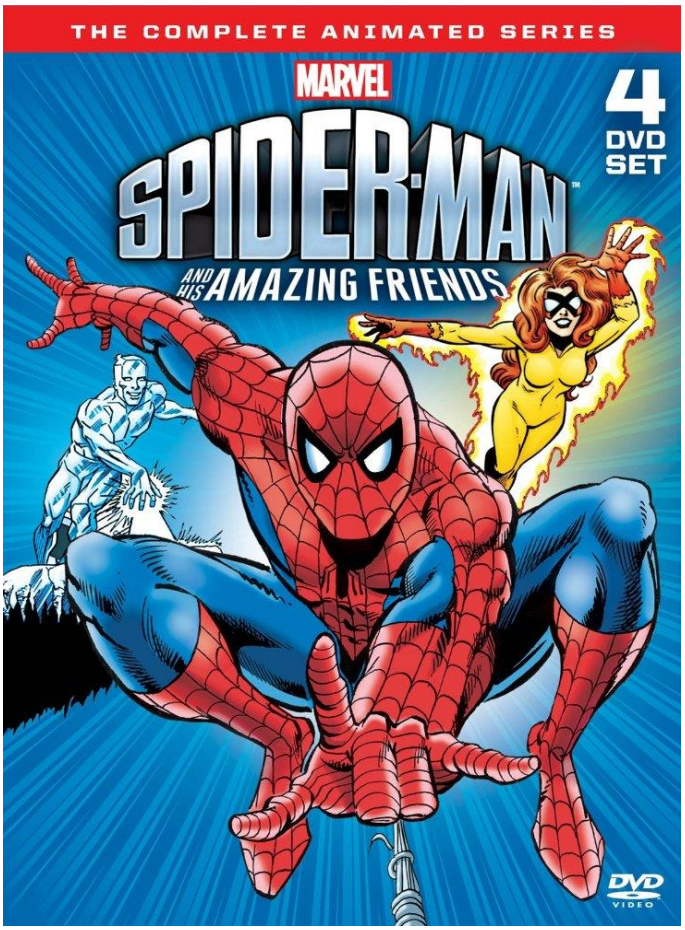

Figura 7: Pôster da animação Spider-Man and His Amazing Friends (1981-86)[27]
Fonte: imdb.com, 2017

Em 1988, a empresa foi colocada na Bolsa de Nova York perdeu seu estúdio de animações e as animações passaram a ser terceirizadas, porém a

---

(DEFOREST, 2016). Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics>. Acesso em 3 de maio de 2017.

[27] Imagem disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0083481/>. Acesso em 5 de maio de 2017.

publicação de novos títulos de quadrinhos continuava. Foi nos anos 1990 que a *Marvel* voltou a investir mais em animações e algumas delas chegaram a ser exibidos no Brasil pela Rede Globo, como foi o caso de *X-Men* e *Spider-Man Animated.* Entretanto, a segunda metade daquela década não foi positiva para a empresa que, após perder boa parte de seu time de desenhistas justamente em um momento em que o sucesso das HQs voltou a diminuir, declarou falência. Em busca de uma solução para esse problema, o estúdio decidiu vender direitos autorais para que outros estúdios pudessem produzir filmes com seus personagens, dentre os direitos vendidos estavam, *Man in Black, Spider-Man, Blade* e X-Men.

A discussão de direitos autorais reverbera em traduções intersemióticas, porque, após a venda dos direitos aos títulos mencionados, as produções cinematográficas começaram a ser feitas, o que possibilitou a *Marvel* a voltar a investir fortemente em quadrinhos e levar essas obras para as telas dos cinemas ainda que algumas mudanças nos arcos históricos adaptados tenham sido necessárias devido à falta dos personagens perdidos.

Após ver adaptações de vários de seus personagens nos cinemas, a Marvel finalmente produziu seu próprio filme em 2008, *Homem de Ferro,* que foi a oitava maior bilheteria do ano[28], esse foi o início do universo da *Marvel* nos cinemas. Em 2009 o estúdio tornou-se subsidiário da Disney, após ser comprado por US$4.24 bilhões e, a partir daí, surgiram várias outras franquias de super-heróis que são divididas em três fases[29] do Universo Cinematográfico Marvel.

A primeira fase que marcou o início do universo Marvel nos cinemas teve início em 2008 com *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk,* em 2010 foi lançado o segundo filme da trilogia *Homem de Ferro* e no ano seguinte, 2011, foi a vez de *Thor* e *Capitão América: O Primeiro Vingador.* Para fechar a

---

[28] Informação disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view2=worldwide&yr=2008&p=.htm.> Acesso em 13 de maio de 2017.
[29] Informação disponível em: <https://omelete.uol.com.br/marvel-cinema/>. Acesso em 5 de maio de 2016.

primeira fase, em 2012, foi lançado *Vingadores*, filme que reunia os heróis do cinema e era grandemente esperado pelos fãs. Essa fase foi marcada por seu tom mais leve de comédia.

Figura 8: Pôster do primeiro filme da franquia Avengers[30]
Fonte: imdb.com, 2017

Homem de Ferro 3 (2013) deu início à segunda fase, que foi um período de transição e preparação para o que viria a seguir na próxima fase e isso se refletiu na construção de seus personagens, dado que o conflito entre eles aumentou e o tom de comédia foi reduzido. Também em 2013 foi lançado

[30] Imagem disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0848228/>. Acesso em 5 de maio de 2016.

Thor: O Mundo Sombrio, enquanto que *Capitão América: O Soldado Invernal* e *Guardiões da Galáxia* chegaram aos cinemas em 2014. Este último foi uma surpresa por ser um filme com personagens desconhecidos do grande público, mas que ainda assim alcançou a terceira posição entre as maiores bilheterias do ano[31]. Para fechar a fase dois, em 2015, o estúdio lançou *Vingadores: Era de Ultron* e *Homem-Formiga.*

No presente, o universo cinematográfico encontra-se na terceira fase, um momento no qual, além do tom mais sério, o universo Marvel vem ganhando novos personagens e as disputas contra os vilões saem cada vez mais do ambiente sóbrio da Terra e amplia-se para o espaço, um ambiente que permite criações ainda mais surrealistas, que hoje são possíveis graças ao avanço na tecnologia de filmagens. Essa fase se iniciou em 2016, com *Capitão América*: *Guerra Civil*, quarta maior bilheteria da *Marvel*[32], e *Doutor Estranho*. Em 2017, o calendário do estúdio conta com lançamento de *Guardiões da Galáxia 2*, *Homem-Aranha* – um dos personagens que tiveram os direitos vendidos, mas que, graças a um acordo entre a Marvel Studios e a Sony Pictures, atual detentora dos direitos, pôde juntar-se ao universo dos cinemas – e *Thor: Ragnarok.* Para 2018, os filmes programados são *Pantera Negra*, *Vingadores*: *Guerra Infinita* e *Homem Formiga e Vespa*. Em 2019, a *Marvel* vai, finalmente, introduzir sua primeira protagonista feminina com a *Capitã Marvel*.

Após ver o sucesso de seus filmes, a Marvel decidiu readquirir alguns dos direitos autorais de seus personagens, como o Demolidor e o Justiceiro e desenvolveu um novo arco histórico, com heróis urbanos, pela Netflix e, além dos cinemas e das séries exibidas na TV e nos serviços de *streaming*, dos quadrinhos e dos filmes, os estúdios Marvel também investem em jogos e animações, e tornando-se uma das marcas de grande notoriedade no universo

---

[31] Informação disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/yearly/?view2=worldwide&p=.htm>. Acesso em 13de maio de 2016.

[32] Informação disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=marvelcomics.htm>. Acesso em 13 de maio de 2016.

nerd.

1.4.1 Capitão América – Guerra Civil

O personagem central deste trabalho nasceu pelas mãos de Jack Kirby e Joe Simon, descendentes de imigrantes judeus que cresceram em bairros pobres de Nova York, onde lidavam diariamente com a violência urbana e disputas étnicas. Toda essa experiência acompanhou a vida dos dois e seria posteriormente levada para os quadrinhos, quando Simon e Kirby começaram a trabalhar na Timely Magazines e, em 1941, criaram juntos o personagem Capitão América. Além de criarem um personagem que lutava fortemente pela justiça e que enfrentava os valentões, os autores não poderiam ignorar o que acontecia no momento,como por exemplo, o nazismo que vitimou milhões de judeus. Dessa forma, como mostrado no item anterior, a primeira capa foi um ataque direto ao que estava acontecendo.

Embora a revista tenha conseguido um alto índice de vendas, muitos a consideraram provocativa demais e criticaram duramente Kirby e Simon, que chegaram a, inclusive, receber cartas de ódio e ameaças de morte. A repercussão da HQ foi tão forte que várias pessoas chegaram a protestar em frente ao prédio da Timely Magazines. A presença do Partido Nazi Americano em Nova York intensificava a pressão sobre os dois criadores. Porém, a visão das pessoas com relação ao super-herói mudou após o ataque a Pearl Harbor, que inflamou o espírito patriota do povo americano e impulsionou a figura do Capitão.

O personagem, nomeado Steve Rogers, cresceu no cenário da Grande Depressão de 1929 e, embora fosse órfão e fraco, seu desejo de lutar por seu país prevalecia, mesmo após ter seu alistamento negado, devido a problemas de saúde. Isso levou Rogers a submeter-se a um experimento científico que pretendia criar um exército de supersoldados, no qual um soro foi injetado em seu sistema, o transformando em um supersoldado. Ele foi o único experimento, uma vez que o criador da fórmula foi assassinado por um agente

duplo em favor dos nazistas.

Na época em que a HQ foi escrita era comum que as editoras dessem parceiros mirins a seus heróis para atrair o interesse das crianças, assim sendo, Joe Simon sugeriu que o mesmo fosse feito com o Capitão América[33]. O personagem, então, teve sua identidade descoberta pelo jovem órfão de guerra, Bucky Barnes, adotado como mascote do acampamento militar onde o supersoldado estava e pediu para juntar-se a ele nas lutas.

O grande inimigo de Capitão América nos quadrinhos da época era o Caveira Vermelha. Nascido Johann Schmidt, ele perdeu a mãe durante o parto e seu pai, que o culpava por isso, tentou matá-lo afogado e suicidou-se em seguida. Após sobreviver, ele foi levado para um orfanato, onde não ficou por muito tempo, pois aos sete anos de idade, fugiu e foi viver nas ruas da Alemanha. Schmidt também passou um bom tempo preso pelos crimes que cometia. Enquanto trabalhava em um hotel, Johann encontrou Hitler que, posteriormente, o treinou para tornar-se seu braço direito e foi ele quem o entregou uma máscara caveira vermelha, que seria seu símbolo nos ataques que fazia em prol do nazismo.

[33] Marvel's Captain America: 75 Heroic Years. Disponível em: < https://www.youtube.com/channel/UC_QDSlbXbvpXsEUB3P3JYvw/about>. Acesso em 17 de maio de 2017.

Figura 9: Caveira Vermelha, um dos principais inimigos do Capitão América[34]
Fonte: Marvel, 2017

O Capitão América e o Caveira Vermelha se enfrentaram por diversas vezes nos quadrinhos, o que rendeu várias cenas emocionantes. Contudo, com o fim da Segunda Guerra Mundial e a queda do nazismo, os super-heróis pareceram ter perdido seu propósito de existir e a produção de histórias com a temática decaiu e o Capitão não foi uma exceção:

> Ele tinha apenas um objetivo no começo: lutar contra os nazistas e ajudar a América a vencer a Segunda Guerra Mundial. Ele fez exatamente isso, ele elevou os espíritos dos jovens americanos quando deferiu um soco no rosto de Hitler. No entanto, uma vez que a guerra tinha acabado ele não tinha mais nada contra o que lutar. Então ele se aposentou, apenas para retornar na tentativa de combater os comunistas, mas não conseguiu manter os leitores (PEITZ, 2013, p 40, tradução nossa[35]).

Foi somente na década de 1960 que o personagem retornou, após a

---

[34] Imagem disponível em: <http://marvel.com/universe/Red_Skull_(Johann_Shmidt)#axzz4heXv3jRP>. Acesso em 18 de maio de 2017.

[35] He had only one goal in the beginning: to fight Nazis and help America win World War II. He did just that, and he raised the spirits of young Americans when he punched Hitler in the face. However, once the war was over, he had nothing else to fight for. So he went into retirement, only to come out again in the 1950s in an attempt to fight communists, but failed to retain readership. (PEITZ, 2013, p.40)

Marvel ter publicado o *Quarteto Fantástico* e obtido bons resultados. Por sugestão de Stan Lee, depois de um ataque ao avião que tripulava, o soldado teria caído da aeronave. Seu corpo permaneceu desaparecido, até ser encontrado, anos depois, congelado em um iceberg. Após o resgate, Rogers acordou em uma época com costumes e problemas bem diferentes dos de seu tempo, mas ele ainda mantinha seu patriotismo. Com o retorno do personagem, Stan Lee tornou-se uma dupla com Jack Kirby e juntos criaram a nova fase do super-herói. Lee sempre procurava incluir os problemas da sociedade americana em suas histórias e, como a década de 1960 foi marcada pelo movimento dos direitos civis contra a segregação racial, foi assim que o Capitão América ganhou mais um parceiro de luta, o Falcão, o primeiro super-herói afro-americano, ele tinha a habilidade de voar,o que ajudou o herói fora de seu tempo a se ajustar a nova realidade.

Nos anos 1970, os Estados Unidos foram surpreendidos pelo escândalo do Watergate, que resultou na renúncia do presidente Richard Nixon, mais uma vez os quadrinhos não poderiam ignorar um acontecimento de tamanha repercussão. Para representar o acontecido, foi criado o Império Secreto, um grupo que se infiltrou nos mais altos escalões do governo e que levou o Steve Rogers a desacreditar nas autoridades do país e desistir de vestir as cores na nação e de seu título de Capitão América. Por pouco tempo Rogers tornou-se o Nômade, um herói sem nação, mas as HQs ainda vinham intituladas pelo seu título anterior por questões mercadológicas. Como essa ideia não funcionou bem, a Marvel trouxe o Capitão de volta, dessa vez, enfrentando o Império Secreto e desvendando a identidade de seu líder, que embora não tenha o rosto mostrado, deixou implícito que se tratava do presidente Nixon.

Figura 10: Capitão América desvendando o segredo do presidente Nixon
Fonte: Captain America #175[36]

Depois disso, a fama do personagem volta a diminuir entre o público, mas entre os quadrinistas ela permanecia forte. Até que, nos anos 2000, John Cassaday é convidado a escrever uma história do Capitão e, no ano seguinte ao atentado do 11 de setembro ele escreve uma história com o herói ajudando os sobreviventes do ataque. A próxima história marcante do personagem foi Guerra Civil, escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven e publicada em sete partes entre 2006-07.

O conflito começa após uma explosão perto de uma escola causada pela luta entre super-humanos e que resultou na morte de vários civis. O acontecimento gera uma grande revolta da população contra os heróis e, então a lei de registro dos heróis é criada, gerando discórdia entre os personagens.

A grande dualidade da história se dá entre o Capitão América e seu amigo Tony Stark, o Homem de Ferro, uma vez que esse último era a favor da lei, enquanto o capitão era contra. A lei visava controlar vigorosamente os passos dos super-humanos, que teriam que revelar suas identidades, o que incomodava Steve Rogers, defensor do direito de liberdade dos heróis para

[36] Revista disponível em: <http://marvel.com/comics/issue/7556/captain_america_1968_175>. Acesso em 19 de maio de 2017.

que eles lutassem mascarados em prol do povo ao mesmo tempo em que mantinham suas identidade e vidas privadas em segredo. Mas para Tony Stark, que sentia culpa pelo acontecido, o registro seria a solução para que os heróis ganhassem a confiança do povo de volta. Isso gera uma divisão entre os vários heróis do universo *Marvel,* há aqueles que se posicionam ao lado de Rogers e aqueles que preferem ficar ao lado de Stark. A dualidade chegou até os fãs que se viram tendo que escolher entre os dois lados, ao mesmo tempo em que assistiam aos seus personagens favoritos lutarem entre si.

O grupo liderado pelo Homem de Ferro em parceria com a S.H.I.E.L.D., que representa o governo, começa a prender vários vilões, assim com faz o grupo do Capitão América, mesmo identificado como ilegais. Para mostrar a população que os heróis estavam do seu lado, Stark chama o Homem-Aranha para discursar e ele retira sua máscara, revelando sua identidade secreta.

Figura 11: Homem-Aranha revelando sua identidade secreta
Fonte: MILLAR, Mark. **Guerra Civil:** Edição Definitiva. Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2010, p. 62.

Porém, no quinto lançamento, Peter Parker, o Homem-Aranha, decide abandonar a causa de Stark, depois que um clone do deus Thor, criado em segredo pelo Sr. Fantástico e com o conhecimento de Stark, mata Golias, um dos heróis que apoiavam o Capitão.

Os conflitos continuam e o Capitão América vê seus amigos se enfrentando, até mesmo morrendo, e percebe que sua causa não valia aquilo e, por isso, ele desiste de lutar e se entrega ao governo. Essa história ficou tão marcada para os fãs que foi escolhida para fechar a trilogia de Capitão América nos cinemas, entretanto, os direitos autorais não permitiram que grande parte do elenco de personagens pudesse ser utilizado e, dessa forma, várias alterações tiveram que ser feitas para que os fãs pudessem ver nas telas dos cinemas a história que causou tanta turbulência na vida dos super-heróis.

Após o lançamento de *Guerra Civil*, outros dois acontecimentos foram marcantes na história do Capitão América, a morte do personagem, que foi tão chocante que chegou a ser noticiada em jornais (PEITZ, 2013, p. 34) e, mais recentemente, a notícia de que o herói seria, na verdade, um agente duplo que agia em conjunto com a Hydra, grupo nazista contra o qual lutava nos quadrinhos. A ideia para esse novo arco histórico partiu do escritor de quadrinhos Nick Spencer e gerou grande revolta entre os fãs do herói e, segundo o jornal *The Guardian*[37], Spencer afirma que essa é uma história que deve ser contada. Talvez seja um momento de mudança e de o povo ver o herói com outros olhos:

> Ele foi criado para preservar e reforçar o fervor patriótico da década de 1940. Ele permaneceu como um símbolo, um ícone que entrou em muitas casas em todo o país. No entanto, o Capitão América é também um personagem instável. Suas visões e ações mudam à medida que a América muda (PEITZ, 2013, p. 39, tradução nossa[38]).

---

[37] Informação disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2017/may/19/marvel-fascist-captain-america-losing-fans-comics-superhero-storyline>. Acesso em: 19 de maio de 2017.

[38] He was created to uphold and enhance the patriotic fervor of the 1940s. He stood as a symbol, an icon that entered many homes throughout the country. However, Captain America is also an unstable character. (PEITZ, 2013, p. 39).

Ainda que o comportamento do Capitão América seja o reflexo da atualidade política do país, os fãs não acham justo ver Steve Rogers tornar-se um vilão em prol de algo contra o qual sempre lutou.

A história de *Guerra Civil* ganhou um maior reconhecimento do grande público após ter sido transformada em filme no ano de 2016, porém, como vimos no item 1.2, a Marvel passou por problemas que resultaram na perda de direitos a certos personagens e isso corrompeu a fidelidade da adaptação cinematográfica. Com isso o filme *Capitão América: Guerra Civil*, ainda que possua semelhanças com a HQ, sofreu diversas mudanças a fim de recontar a história do personagem nos cinemas, algumas delas serão analisadas no capítulo três.

Outra adaptação de *Guerra Civil*, anterior ao filme, foi a adaptação em prosa feita por Stuart Moore, escritor e editor de livros e quadrinhos. De acordo com o próprio Moore, ele conseguiu com o incentivo de Mark Millar, autor do original, adaptar a história “sem destruir sua estrutura tão hermética e sensacional; nem o núcleo emocional poderoso da história.” (MOORE, 2017, p. 395).

2 A DINÂMICA DO POLISSISTEMA HQ-CÊNTRICO

Atualmente, quando ouvimos uma pergunta acerca de um personagem como o Capitão América, é difícil identificar se o questionamento seria sobre um filme, uma história em quadrinhos, um livro ou um jogo. Este contexto de obras interligadas exige uma compreensão dos processos de construção de sistemas culturais, bem como das adaptações para diferentes universos semióticos.

Por isso, vamos apresentar neste capítulo duas teorias que nos ajudará a compreender a relação entre obra original e adaptações para diferentes mídias e de como os fãs são capazes de influenciar nas decisões de como ocorrerão as adaptações.

As duas teorias que nos servirão de base para analisar as adaptações para prosa e cinema da obra produzida originalmente para os quadrinhos, Guerra Civil (2006). Tais teorias são a dos Polissistemas de Itamar Even-Zohar (2000 [1970]) e a Tradução Intersemiótica, a partir dos pensamentos de Roman Jakobson (1959). A primeira, nos ajuda a compreender o comportamento dos quadrinhos e das obras oriundas deste dentro de um polissistema que sofre intervenção direta dos fãs. A segunda teoria nos auxiliará a entender o porquê de determinadas mudanças entre as diferentes mídias e como isso é capaz de afetar a recepção do público com relação à determinada obra.

2.1 A Teoria dos Polissistemas e a dinâmica das adaptações

Na década de 1970, os métodos e reflexões acerca da tradução tiveram uma mudança significativa, passando a priorizar a análise descritiva, de enfoque histórico-cultural, em detrimento de uma perspectiva prescritivista e ahistórica (GENTZLER, 2001). Esse movimento veio a ser conhecido como Virada Cultural da Tradução. Em nosso estudo, daremos particular destaque a uma compreensão teórica resultante da Virada Cultural, a Teoria dos Polissistemas (2000 [1970]), que, segundo Bassnett (2002, p.7), “[...]

preencheu a lacuna que se abriu nos anos 1970 entre a linguística e os estudos literários e proporcionou uma base para que os Estudos de Tradução interdisciplinares pudessem crescer" (Tradução nossa)[39].

Assim como os outros teóricos da Virada Cultural da Tradução, Itamar Even-Zohar acreditava que uma análise linguística estrutural não era o suficiente para estudar um texto, da mesma forma que um enfoque exclusivo no autor do texto-fonte não deveria ser o centro de uma análise literária, visto que os elementos que compõem uma tradução atravessam as palavras e envolvem o universo literário-cultural do contexto-alvo.

O teórico israelense em questão encontrou na escola formalista russa o método que precisava para dar voz aos seus anseios de uma análise histórica e cultural dos processos tradutórios. Dessa forma, tendo em mente que devemos nos atentar para elementos literários e extraliterários ao estudarmos uma obra, Even-Zohar estabeleceu a literatura como um sistema sociocultural que se relaciona com os demais sistemas – político, econômico, religioso etc. – constituindo um polissistema maior, a cultura. Dentro de tal polissistema, as literaturas podem ocupar uma posição central (os chamados cânones), ou uma posição periférica, os não-cânones. No entanto, tais posições podem sofrer mudanças devido ao fator histórico ou às interações que ocorrem dentro e fora de um dado sistema:

> O que constitui a mudança no eixo diacrônico é a vitória de um estrato sobre outro. Neste movimento opostamente centrífugo e centrípeto, os fenômenos são arrastados do centro à periferia, enquanto, no sentido contrário, certos fenômenos podem abrir passo para o centro e ocupá-lo. Um polissistema, no entanto, não se deve pensar em termos de um centro apenas e somente uma periferia, posto que teoricamente se supõem várias dessas posições. Pode ter lugar um movimento, por exemplo, no qual certa unidade (elemento, função) transfira-se da periferia de um sistema à periferia do sistema adjacente dentro do mesmo polissistema, e nesse caso poderá logo continuar movendo-se, ou não, até o centro do segundo (EVEN-

[39] "[…] filled the gap that opened up in the 1970s between linguistics and literary studies and provided the base upon which the new interdisciplinary Translation Studies could build" (BASSNETT, 2002, p. 7).

ZOHAR, 2000 [1970], p.6).

Logo, podemos caracterizar as relações dentro dos polissistemas como sendo de natureza flexível (uma vez que se trata de um sistema aberto), hierárquica (pois possui centro e periferia) e dinâmica (porque está sempre em movimento). O fator dinâmico é extremamente importante para o funcionamento e vitalidade de um sistema. Assim sendo, são necessárias interferências, ou contatos, entre os elementos que compõem o sistema, de modo que um elemento central possa interferir em outro periférico, assim como um elemento periférico possa interferir em um elemento central.

> Quando se ignora esse processo, simplesmente não há explicação para a aparição e funcionamento de novos elementos no repertório. Os textos semi-literários, a literatura traduzida, a literatura infantil – todos aqueles estratos ignorados nos estudos literários atuais - são objetos de estudo indispensáveis para entender adequadamente como e por que ocorrem as transferências, dentro dos sistemas tanto como entre eles (EVEN-ZOHAR, 2000 [1970], p.6).

Portanto, tal noção de interferência coloca a literatura traduzida em um novo patamar, posto que ela se mostra de grande importância para o funcionamento e para o entendimento de um sistema. Even-Zohar destaca o papel dos textos traduzidos, por exemplo, quando uma literatura é instável ou jovem, fato que a leva a fazer empréstimos de outros sistemas literários, trazendo para si novos gêneros que ajudarão a complementar a si mesma e a impulsionar a produção nacional. Nesse caso, a literatura traduzida ocuparia uma posição central e ditaria as regras do que viria a ser produzido naquele polissistema. Entretanto, quando tratamos de um polissistema em que a literatura já se estabeleceu, a literatura traduzida tende a ocupar uma posição periférica, posição na qual acontecem mais interferências. Neste contexto, embora ajude a trazer novos gêneros para seu polissistema, a literatura traduzida, via de regra, seguirá as normas impostas pelos elementos centrais.

> O meu argumento é que as obras traduzidas estabelecem ao menos dois tipos de relações: (a) na maneira em que seus textos-fonte são selecionados pela literatura alvo, dentro de princípios da seleção que nunca deixam de ser relacionados com o co-sistema nativo da literatura-alvo (para se dizer da forma mais cuidadosa possível); e (b) na maneira em que adotam normas, comportamentos e políticas

> específicos – em suma, em seu uso do repertório literário – que resultam de suas relações com os outros co-sistemas nativos (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 3).

Além disso, Even-Zohar trata a literatura traduzida como um sistema dentro do polissistema literário, tendo seu próprio centro e periferia e sendo capaz de dar visibilidade às obras traduzidas. Para exemplificar tal afirmação, temos o gênero infanto-juvenil no Brasil, que se encontra na periferia do polissistema literário nacional, mas que recentemente tem ganhado visibilidade graças à chegada de obras traduzidas do gênero no mercado nacional.[40] A vinda dessas traduções, além de impulsionar a produção de novos livros infanto-juvenis no país, também permitiu que autores brasileiros tivessem seus livros versados para o inglês, como foi o caso de Paula Pimenta, autora da série *Fazendo meu filme*, lançada pela própria editora brasileira em língua inglesa com o título *Shooting My Life's Movie.* A recepção de obras dentro desse gênero não fez com que ele chegasse a uma posição central, mas, como apontamos, gerou visibilidade e movimentou o polissistema nacional.

Assim como ocorreu com a literatura infanto-juvenil, a tradução também mudou o cenário para as histórias em quadrinhos. A posição dos quadrinhos dentro de um polissistema literário permanece periférica, visto que, no momento, eles não possuem instâncias de legitimação capazes de os levarem a uma posição central. No âmbito acadêmico, por exemplo, os quadrinhos vêm sendo estudados, mas não são vistos como gênero literário dentro dos cursos de letras. Já nas escolas de educação básica eles são, no máximo, tratados como leitura introdutória. Porém, graças às traduções intersemióticas, principalmente por meio de adaptações cinematográficas de grande sucesso, foi possível que eles ganhassem visibilidade.

---

[40] Cf.: SILVA, Natália Regina. PARA ALÉM DA DIVERGÊNCIA: o papel da literatura juvenil traduzida no polissistema literário, 2016. Monografia (Bacharelado em Letras – Tradução – Língua Inglesa) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016.

Se falarmos em um sistema HQ-cêntrico, no universo intersemiótico já discutido, os quadrinhos, certamente, ocupariam a posição de cânone, uma vez que, deles partem as adaptações para filmes, jogos, livros etc., ou seja, eles são os elementos centrais que impõem as regras dentro do sistema. Por sua vez, os livros baseados em quadrinhos encontram-se em uma posição periférica, pois são pouco difundidos e com baixa visibilidade. As adaptações cinematográficas, como vimos, embora convivam com impasses de direitos autorais, constituem o elemento de maior visibilidade dentro do sistema, devido ao grande apelo público. A dinâmica desse sistema, portanto, reverbera em uma discussão a respeito da tradução intersemiótica, que nos ajudará a compreender de forma mais clara a interação seus elementos.

2.2 Tradução intersemiótica e público-alvo

Como vimos no item 1.3, nos últimos anos, os filmes *blockbuster* criaram um novo sistema de produção geek/nerd. Dentre essas películas, as adaptações de quadrinhos com a temática de super-heróis representam um grande volume das produções[41]. A partir desse cenário, podemos desenvolver a questão da Tradução Intersemiótica, que ainda é pouco explorada nos trabalhos acadêmicos do campo de Estudos da Tradução, mas que pode promover discussões interessantes a respeito do cenário atual que envolve cinema e literatura.

Comecemos nossa discussão pelo conceito de Tradução intersemiótica ou transmutação, terminologia proposta por Roman Jakobson (1959). O teórico classificou os três tipos de tradução, que segundo ele, seriam a intralingual (tradução feita dentro de uma mesma língua), a interlingual (tradução entre línguas distintas) e, por fim, a intersemiótica, sendo esta a “interpretação de

[41] The Guardian, They’re here to save the world: but how many superhero movies can we take?. Disponível em: < https://www.theguardian.com/film/2014/nov/01/superhero-movies-black-panther-captain-marvel>. Acesso em: 11 de setembro de 2017.

signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais" (JAKOBSON, 1959, p. 233), definição essa que inclui, portanto, a adaptação do texto para a imagem. As adaptações de livro para filme acontecem com maior frequência e geram discussões interessantes com relação à fidelidade da adaptação para com a obra original e, muitas vezes, a conclusão é de que o filme deixou a desejar em algum aspecto.

Vale ressaltar que o contexto contemporâneo, marcado por avanços da tecnologia digital, exige atualizações e expansões do conceito de Tradução Intersemiótica. Julio Plaza (2003) apresenta uma ampla discussão a respeito do tema e um olhar mais aprofundado ao incorporar o pensamento de Charles S. Pierce sobre a semiótica.

> Nessa medida colocaremos a Tradução Intersemiótica como "via de acesso mais interior ao próprio miolo da tradução". Tradução como prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e re-produção, como literatura, como metacriação, como 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, 2003, p.14).

Tendo em mente as especificidades da tradução intersemiótica, o ato de traduzir é ainda mais desafiador, uma vez que, os elementos que compõem o produto vão muito além da linguagem. Neste tipo de tradução, informações de áudio (fala, música, som ambiente etc.) ou visuais (imagens estáticas ou em movimento) são componentes que possuem seu devido valor e cabe ao autor/diretor da reescrita fazer um julgamento do que deve ser traduzido e de como determinadas informações extratextuais poderão ser aproveitadas para substituir o texto sem comprometer o processo de recriação.

Outro estudioso, Nicola Dusi (2015), amplia a discussão sobre tradução intersemiótica ao tratar dos problemas que ela envolve em seu artigo *Intersemiotic Translation: theories, problems, analysis (2015)*, no qual discute a respeito de adaptação, transformação e transdução:

> [...] deve ficar claro, desde o princípio, que a tradução intersemiótica não é simplesmente uma questão de transposição ou reapresentação no novo texto das formas do conteúdo e, sempre que possível, das formas de expressão do texto original (DUSI, 2015, p. 184, Tradução

nossa)[42].

Com relação às HQs, a tradução intersemiótica tem que lidar com sua natureza extremamente visual. Os elementos que compõem as revistas em quadrinhos possuem sua importância para a narrativa, como as cores, os textos, seja em balões de diálogo, legendas, títulos ou paratextos linguísticos, como podemos perceber em Britto (2009). Ao adaptar estes elementos para uma narrativa em prosa, o tradutor terá que tomar cuidados diferentes daquele que realizará a tradução para meio audiovisual. Porém, em ambos os casos, a figura do fã se mostra de importância significativa na tomada de decisões para a tradução das obras, pois, como vimos no item 1.2, eles participam ativamente das criações no polissistema dos quadrinhos.

Para agradar a todos os públicos, desde os fãs mais dedicados até o espectador esporádico, o processo de tradução intersemiótica exigirá um cuidado maior na construção da narrativa, principalmente na escolha dos elementos que causem reações específicas no público. A partir desta questão, abordaremos a forma como Júlio Plaza discute as sub-definições de signos:

> O signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Este signo é o significado ou interpretante do primeiro signo (PLAZA, 2003, p. 21).

Para o autor, os signos que conduzem o pensamento se dividem em três classes:

Ícones: signos que acionam sentimentos diretamente relacionados à imagem ou ao som. Por exemplo, quando uma música misteriosa é tocada durante uma cena de filme de terror cria-se um clima de suspense e deixa o público ansioso;

Índices: são construídos a partir de experiências pessoais ou culturais. Por exemplo, ao ouvirmos um carro amassado imaginamos que houve um acidente.

---

[42] [...] it should be made clear from the outset that intersemiotic translation is not simply a question of transposing or re-presenting in the new text the forms of the content and, where possible, the forms of the expression of the source text (DUSI, 2015, p. 184).

Símbolos: representações materiais convencionadas. Significados convencionados dados aos objetos, que não precisam do auxílio do texto para que sejam compreendidos. Por exemplo, uma placa de trânsito com a simples imagem de uma vaca representa a possível presença de animais na pista (PLAZA, 2003).

Assim sendo, os signos podem ter valores semelhantes quando são convencionalizados, ou acepções distintas, partindo das experiências pessoais de cada indivíduo. Uma música que marcou um momento importante na vida de alguém, ao ser reproduzida em um filme, pode fazer com que tal pessoa tenha uma experiência mais profunda com aquela obra do que alguém que não possui nenhum vínculo emocional com a canção. Da mesma forma, a participação de Stan Lee em todos os filmes da Marvel possui um significado especial para os fãs, sempre gerando certa comoção nas salas de cinema, ainda que o grande público, muitas vezes, não entenda como a breve aparição de um senhor de cabelos brancos possa ser tão icônica. Já os símbolos, por se tratarem de convenções, geralmente remetem a concepções que geram reações semelhantes no público.

O universo das adaptações de quadrinhos para o cinema é particularmente propenso à reflexão do conhecimento prévio do público, gerando discussões acaloradas entre os grupos que conhecem o material original e os que o desconhecem. Há, até mesmo, exemplos de crítica cinematográfica empreendida por sujeitos representantes dos dois grupos. (BRITTO, 2009).

Uma pessoa que desconhece as HQs pode chegar à conclusão de que a adaptação é excelente baseando-se no que ela sabe, enquanto um fã, dotado de um conhecimento prévio maior a respeito da obra, pode fazer várias críticas a ela. Uma solução encontrada pela indústria de adaptações para esse dilema está nos chamados *easter eggs*[43], ou seja, os elementos, escondidos nas imagens e referências dos filmes, perceptíveis somente aos iniciados. No

[43] O nome *easter egg* faz referência à brincadeira de encontrar o ovo (*egg hunt*), que consiste em decorar e esconder os ovos para que as crianças tentem encontrá-los.

caso da Marvel, um exemplo de *easter egg* que podemos citar está presente no filme Guerra Civil (2016), quando o personagem Falcão utiliza um *drone* chamado *Redwing*. Para grande parte do público essa informação passou despercebida, mas para os leitores dos quadrinhos essa cena significou algo mais, pois eles são capazes de entender a referência e sabem que aquele *drone* nas HQs se trata, na verdade, de um falcão de estimação com o qual o personagem tem uma conexão telepática, permitindo que ele visualize de forma mais ampla o campo de batalha através dos olhos da ave.

Outro elemento que exemplifica essa distinção de experiências é a relação do público com as cenas pós-crédito. Os fãs, já acostumados com o estilo do estúdio, têm conhecimento de tais cenas e esperam até o último minuto, pois sabem que podem receber informações importantes para os próximos filmes, ou, até mesmo, mais *easter eggs*. Entretanto, o grande público, que não conhece os quadrinhos e que assiste aos filmes por puro entretenimento, geralmente deixa as salas de cinema mais cedo. Alguns, inclusive, voltam quando percebem que o filme, de fato, ainda não acabou.

Com isso, percebemos que as adaptações cinematográficas, certamente, atingem um volume de pessoas maior do que o público leitor da adaptação em prosa. Assim, o filme precisa passar por mais mudanças que facilitem sua recepção pelo público variado que, além de ser composto por fãs e não fãs, também é composto por culturas diversas.

> […] a tradução intersemiótica é uma "forma de ação" complexa, não uma transcodificação simples, mas um evento transcultural, dinâmico e funcional entre a exigência de permanecer fiel à fonte e a necessidade de se transformar em um texto que seja compreendido e aceito na cultura alvo (DUSI, 2015, p. 183)[44].

O exemplo do falcão substituído por um *drone* foi uma adaptação para tornar a narrativa mais prática no contexto contemporâneo e fácil de ser entendida sem perder a referência aos quadrinhos, porém, nem sempre a

---

[44] [...] intersemiotic translation is a complex “form of action,” not a simple transcodification but a transcultural, dynamic and functional event caught between the requirement to remain faithful to the source and the need to transform it into a text that is understood and accepted in the target culture (DUSI, 2015, p. 183).

utilização de *easter eggs* se dará por esse motivo. A perda dos direitos autorais forçou uma série de adaptações para que a narrativa pudesse ser recontada nos cinemas e os *easter eggs* foram usados como um elemento de compensação pela falta de personagens.

Além dos *easter eggs*, há o chamado *fanservice*, que surgiu no contexto de animes e mangás japoneses, no qual há o acréscimo de alguns elementos que não são necessariamente relevantes, ou presentes originalmente na história especifica que está sendo adaptada, porém que criam um sentimento parecido com o dos *ester eggs*, por serem diretamente direcionados aos fãs, o que faz com que eles se sintam, de certa forma, especiais. O termo também se relaciona a cenas específicas que são adaptadas nos mínimos detalhes, de forma a premiar os fãs mais dedicados. Hoje em dia, o termo se expandiu para lidar com séries de TV como *Game of Thrones* e é usado, muitas vezes, como termo guarda-chuva, englobando inclusive os e*aster eggs.*

As adaptações também acontecem para diminuir a censura nos filmes, pois, muitas vezes, os quadrinhos retratam cenas violentas que, caso reproduzidas fielmente nos filmes, podem fazer com a que a censura se torne mais rígida, o que resultaria em perda de público.

Um exemplo surpreendente desse fenômeno foi a adaptação cinematográfica de *Deadpool* (2016), a qual optou por manter a linguagem de baixo calão, repleta de palavrões e referências sexuais, e por não fazer adaptações para que a censura fosse reduzida. O filme, segundo o site *The Guardian*, foi a estreia de maior bilheteria com censura R (maiores de 18 anos) nos Estados Unidos e um dos filmes de super-heróis mais lucrativos, mesmo sem o público menor de idade[45]. O fato intrigante é que o público mais jovem demonstrou grande interesse no primeiro *teaser* do filme, rendendo uma piada

---

[45] The Guardian, Deadpool becomes highest-grossing R-rated film of all time. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2016/mar/29/deadpool-becomes-highest-grossing-r-rated-film-of-all-time-ryan-reynolds> Acesso em 10 de setembro de 2017.

no *teaser* seguinte, no qual o personagem, Deadpool, sugeriu que os menores esperassem por Capitão América: Guerra Civil, filme que, embora seja baseado em uma história em quadrinhos com cenas com conteúdo violento, foi adaptado para que um público mais amplo pudesse assistir.

3 QUATRO CENAS E SEUS DESDOBRAMENTOS

Quando lemos análises de obras adaptadas, a crítica que mais encontramos diz respeito à fidelidade à obra original. Porém, o que é pouco discutido são as motivações que levaram a determinadas escolhas que muitos consideram como infiéis. Sejam elas, a mudança no tom ou no contexto da obra, ou, até mesmo, a remoção de alguns personagens, o que ocorre com frequência em obras de quadrinhos, mais especificamente da Marvel.

No presente capítulo, analisaremos quatro cenas dos quadrinhos de Guerra Civil (2007) e suas respectivas adaptações para prosa e cinema. Veremos, aqui, como questões burocráticas da Marvel, tal como a falta de direitos autorais de alguns personagens, causaram mudanças significativas no enredo da história contada nos cinemas. Assim como o sucesso mundial dos filmes fez com que eles sofressem mais mudanças para atender ao público crescente. A adaptação cinematográfica é diferente do que ocorre com a adaptação em prosa, que não teve que lidar com esses problemas e possui um público-alvo limitado aos fãs, portanto pôde se manter mais fiel ao original.

3.1 A explosão na escola

A primeira cena a ser analisada ocorre originalmente no começo da HQ, logo após uma sequência de luta entre super-humanos amadores e vilões, que resulta em uma grande explosão nas proximidades de uma escola em Stanford (Estados Unidos). Como resultado desse acontecimento, centenas de vidas são perdidas, em sua maioria de crianças. Essa cena tem importância fundamental para a narrativa por se tratar do estopim da trama, levando a criação da Lei de Registro de Super-humanos, originando um conflito entre os que apoiam e os que se opõem a tal lei.

Conforme ilustrado na Figura 12, retirada dos quadrinhos, podemos ver um clarão da explosão seguida da imagem que apresenta as silhuetas de

crianças que brincavam próximo ao local. Por fim, temos uma visão mais ampla da cena e de como a explosão devastou um quarteirão inteiro.

Figura 12: A explosão na escola
Fonte: MILLAR, Mark. Guerra Civil: Edição Definitiva. Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2010, p. 15.

Para a adaptação em prosa notamos que, embora tenha passado por uma reestruturação, por se tratarem de gêneros e universos semióticos distintos, ela enquanto tradução intersemiótica, se aproximou mais do texto-fonte do que a adaptação cinematográfica.

Quadro 1: Excerto referente à figura 12

– Agora você está mexendo com gente grande – disse Nitro.
A energia jorrou dele, consumindo primeiro Namorita. Ela arqueou o corpo de dor, soltou um grito silencioso e então se dissolveu em cinzas. A onda de choque continuou se espalhando, envolvendo a câmera, o cinegrafista, o ônibus escolar. Radical, depois Micróbio. A casa e os três vilões espalhados no quintal dos fundos.
E as crianças.
Oitocentos e cinquenta e nove moradores de Stamford, Connecticut, morreram naquele dia. Mas Robbie Baldwin, o jovem herói chamado Speedball, não chegou a saber disso. O corpo de Robbie ferveu até evaporar, e enquanto a energia cinética dentro dele explodiu pela última vez no vazio, seu último pensamento foi.
Pelo menos, não terei que ficar velho.

Fonte: MOORE, Stuart. Guerra Civil: uma história do universo Marvel. Tradução de Michele Gerhardt MacCulloch. Barueri: Novo Século, 2014. p. 16-17.

Como vemos, a prosa precisa de uma descrição mais detalhada, uma vez que não possui o recurso visual e conta, inclusive, com informações extras, como por exemplo, o número de vítimas fatais e o pensamento de um dos personagens envolvidos na luta.

Por sua vez, a adaptação cinematográfica sofreu mais mudanças. A cena que desencadeou a história teve que ser alterada para manter-se coerente aos filmes anteriores do universo cinematográfico Marvel. O ponto em comum é que, nos quadrinhos e na prosa, trata-se de um acontecimento local com consequências nacionais. Entretanto, para o cinema a explosão em si precisou ser mudada, uma vez que, a história deveria dar continuidade ao que os filmes anteriores apresentaram. Dessa forma, a narrativa do filme capitão América: Guerra Civil foi uma consequência dos seguintes desastres: o

primeiro ocorrido em Nova York, no filme Vingadores (2012), o segundo ocasionado na capital estadunidense, Washington, no filme Capitão América: Soldado Invernal (2014) e, por fim, a destruição do país fictício de Sokovia, que estaria localizado no leste europeu, no filme Vingadores: Era de Ultron (2015).

A cena que faz menção a esses desastres na adaptação para o cinema acontece durante uma reunião com o Secretário de Estado, na qual ele afirma que algumas pessoas chamam os Vingadores de heróis, outras de vigilantes, enquanto ele os chama de perigosos. Em seguida ele mostra um vídeo das localidades destruídas e do caos causado pelos super-heróis.

Figura 13: Reunião com o Secretário de Estado
Fonte: **CAPITÃO AMÉRICA:** Guerra Civil. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Nova York, 2016.

A presença de outras localidades reverbera na questão de público-alvo. O livro, como um elemento que ocupa a periferia deste polissistema possui um público mais reduzido, basicamente constituído por fãs dos quadrinhos que compram o livro para aumentar os itens de sua coleção. Por sua vez, os filmes, que ocupam uma posição mais próxima do centro, possuem um público muito mais amplo, maior até que o dos quadrinhos, que ditam as regras do polissistema. Justamente por isso o filme tem a necessidade de agradar um público maior e manter a ordem na narrativa.

Outro motivo para essa mudança, é que a cena de uma explosão próxima a uma escola que resultou na morte de centenas de crianças não caberia no perfil dos filmes produzidos pela Marvel, que opta por manter uma censura compatível com espectadores adolescentes e traz sempre um tom de humor em seus títulos cinematográficos. Logo, uma cena tão densa contradiria o que o estúdio geralmente apresenta nos cinemas e poderia causar estranhamento e desconforto no público que desconhece a origem da história.

3.2 O confronto com a mãe

A segunda cena que escolhemos analisar é uma consequência da cena anterior. Aqui, a mãe que perdeu o filho durante a explosão se revolta contra o personagem Tony Stark, o Homem de Ferro, durante o funeral das vítimas e cospe no rosto do super-herói.

Figura 14: Confronto com a mãe
Fonte: MILLAR, Mark. **Guerra Civil:** Edição Definitiva. Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2010, p. 22.

Mais uma vez, vemos a prosa mantendo-se mais próxima do texto-fonte, aproveitando, inclusive as falas dos quadrinhos, com algumas pequenas mudanças. Isso, como foi dito, deve-se ao fato de que o livro responde a um público mais parecido com o dos quadrinhos, ou seja, aos fãs.

Quadro 2: Excerto referente à figura 14

– Tony Stark?
Tony virou-se a tempo de ser atingido no rosto por uma cusparada.
– Seu *canalha asqueroso!*
A mulher estava chorando abertamente, lágrimas escorrendo pelo rosto. Peter já ia segurá-la, mas Tony levantou a mão.
Happy Hogan já estava atrás da mulher.
– Senhora, vou pedir que se retire – e colocou a mão gorda no ombro dela.
– De onde? Do funeral do *meu filho*? – ela sacudiu furiosamente o ombro para que ele tirasse a mão. – *Ele* é quem deveria ser expulso daqui.
Tony fez uma careta e enxugou o rosto.
– Senhora, entendo que esteja chateada. Mas as… trágicas ações dos Novos Guerreiros não têm nada a ver comigo.
– Ah, é? E quem financia os Vingadores? Quem há anos vem dizendo para a garotada que eles podem viver fora da lei, contanto que usem *trajes*?

Fonte: MOORE, Stuart. Guerra Civil: uma história do universo Marvel. Tradução de Michele Gerhardt MacCulloch. Barueri: Novo Século, 2014. p. 65.

O filme, por sua vez, a fim de manter a coerência interna da trama nos cinemas, não poderia reproduzir a cena tal como no original. Assim sendo, a imagem da mãe magoada pela perda de seu filho foi transferida para outro contexto. Nesse caso, Tony Stark a encontra após uma conferência para universitários, na qual doou fundos para os projetos de pesquisa de todos os alunos presentes.

Enquanto espera pelo elevador, Stark encontra uma mulher que elogia o que ele fez pelos jovens e ele responde dizendo que isso o ajuda a aliviar sua consciência. A mulher então insinua que o ato generoso do empresário está relacionado à sua culpa, mas que, por ser um homem rico, ele pode continuar agindo de forma imprudente. Em seguida, ela o entrega uma foto de seu filho,

Charlie Spencer, que morreu em Sokovia. A mulher pergunta a Tony quem vingará seu filho e o culpa diretamente pela morte do rapaz.

Figura 15: Entrega da foto
Fonte: **CAPITÃO AMÉRICA:** Guerra Civil. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Nova York, 2016.

Embora a cena anterior tenha acontecido em privado e a mãe tenha tido uma atitude menos agressiva, esse encontro, assim como nos quadrinhos, foi o estopim da trama e levou Stark a assinar o Acordo de Sokovia, nos filmes, o acordo recebeu esse nome por ter sido este o lugar mais afetado pelas batalhas que envolveram os Vingadores. Nos quadrinhos esse acordo seria a Lei de Registro de Super-humanos, originada da revolta da população após a explosão descrita na seção 3.1 deste trabalho.

3.3 Homem-Aranha

A cena que, a seguir, analisaremos envolve questões mais delicadas para o estúdio Marvel, visto que ele enfrenta restrições de direitos autorais. A passagem trata-se da marcante aparição do personagem Homem-Aranha, que originalmente nos quadrinhos remove sua máscara durante uma coletiva de imprensa e revela sua verdadeira identidade, como forma de apoio ao personagem Tony Stark e à Lei de Registro de Super-humanos. Essa cena teve grande repercussão na época do lançamento da revista, dada tamanha relevância do personagem para o universo dos quadrinhos. Assim sendo, a forma com que ela seria reproduzida em outras mídias é de imenso interesse para os fãs.

Figura 16: Homem-Aranha revela sua identidade
Fonte: MILLAR, Mark. **Guerra Civil**: Edição Definitiva. Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2010, p.61.

O jovem herói descreve seu orgulho pelo que está fazendo, ainda que isso vá contra o pensamento de alguns super-humanos. Tal pensamento pode ser resumido na fala do personagem Golias, durante uma discussão entre os super-heróis, na qual ele discorda das imposições da nova lei, que, segundo ele, os tornaria funcionários a serviço do governo. Golias reafirma a importância das máscaras, pois elas são uma tradição que permite com que eles salvem vidas ao mesmo tempo em que mantém sua identidade em segredo, sem ter que se curvar às imposições do Estado.

No livro, como podemos perceber, houve algumas mudanças na narrativa, como por exemplo, o fato de o personagem não citar a conversa que teve com sua esposa e família a respeito do que estava prestes a fazer, tal como ocorre nos quadrinhos. Outra estratégia que teve de ser empregada foi a exclusão de três cenas que mostram alguns super-humanos, a família de Peter Parker e os funcionários do jornal onde ele trabalha, o Clarim Diário, assistindo a conferência. A presença dessas cenas naquele momento da prosa comprometeria o fluxo da narrativa, dessa forma o autor optou por não descrevê-las. Mas essa mudança não atrapalhou a história.

O que o autor optou por manter mais próximo dos quadrinhos foi o momento em que Parker cita a Lei de Registro e como ela ajudaria a recuperar a confiança da população, além de afirmar seu orgulho por tomar tal atitude.

Quadro 3: Excerto referente à figura 16

– Vejam – continuou Homem-Aranha –, a Lei de Registro nos dá uma escolha. Podemos seguir o caminho defendido pelo Capitão América e deixar que as pessoas com poderes permaneçam sem nenhum controle. Ou podemos nos tornar legítimos e reconquistar a confiança do povo.

Vamos lá, Peter, pensou Tony. *Faça logo.*

– Tenho orgulho do que faço. De quem eu sou. E estou aqui para provar isso.

Homem-Aranha levantou a mão e arrancou a máscara do rosto. A multidão prendeu a respiração; câmeras dispararam seus flashes, cadeiras dobráveis caíram conforme repórteres ficavam de pé apressadamente. O homem com o traje do Homem-Aranha parecia levemente em pânico, depois sorriu timidamente.

> – Meu nome é Peter Parker – apresentou-se ele. – E eu sou o Homem-Aranha desde os quinze anos.
> Tony Stark deu um passo à frente. Colocou o braço em volta dos ombros de Peter e trocou um olhar longo e agradecido com o jovem.
> Então, Tony virou para os repórteres.
> – Alguma pergunta?

Fonte: MOORE, Stuart. Guerra Civil: uma história do universo Marvel. Tradução de Michele Gerhardt MacCulloch. Barueri: Novo Século, 2014. p. 146.

No contexto cinematográfico, as alterações apagaram esse momento e a explicação para isso se encontra ligada aos direitos autorais da Marvel. Como vimos no item 1.2, o estúdio se viu obrigado a vender uma boa parte dos direitos de seus personagens para sobreviver à falência. Dentre tais personagens estava o Homem-Aranha, que hoje pertence à Sony. Consequentemente, os filmes desse herói agora remetem a outro polissistema com suas próprias produções, tendo o Homem-Aranha como personagem central.

Dessa forma, a aparição do personagem em capitão América: Guerra Civil só foi possível graças a um acordo feito entre a Marvel e a Sony. Segundo tal acordo, o personagem poderia aparecer em Guerra Civil e ganharia um filme próprio, também em uma parceria entre os dois estúdios. Como a história do herói seria recontada posteriormente, desde sua adolescência na escola, não seria possível reproduzir a cena dos quadrinhos no filme, pois a revelação de sua identidade se dá depois de ele já ser um adulto e, principalmente, pelo personagem não ter nenhum histórico no atual universo cinematográfico Marvel.

Desta maneira, a aparição do personagem no filme não envolveu a revelação de sua identidade secreta. Parker apareceu durante uma cena de luta como uma arma secreta de Tony Stark, na qual ele lança sua teia e consegue arrancar o escudo das mãos do Capitão América e em seguida pousar sobre um caminhão.

Figura 17: Aparição do Homem-Aranha
Fonte: **CAPITÃO AMÉRICA**: Guerra Civil. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Nova York, 2016.

Embora a cena seja totalmente diferente da dos quadrinhos, ainda assim ela agradou a grande parte dos fãs que, sabendo das dificuldades do estúdio com os direitos autorais e das mudanças que isto implica na narrativa, estavam felizes em, ao menos, ter a presença do personagem no filme.

3.4 Confronto

A última cena que analisaremos possui forte apelo visual e é uma das mais marcantes nos quadrinhos, pois marca o conflito entre os dois personagens centrais da trama de *Guerra Civil* e reflete a divergência entre ambos. A cena é uma das artes no início do volume sete e é puramente visual.

Figura 18: Confronto entre Capitão América e Homem de Ferro
Fonte: MILLAR, Mark. **Guerra Civil**: Edição Definitiva. Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2010, p.195.

Ela resume o embate de ideologias entre o Homem de Ferro, a favor da Lei de Registro, e o Capitão América, contra a imposição de tal lei. Desde o princípio o supersoldado se mostra contra o registro de super-humanos, pois acredita que este se trata de uma ameaça a liberdade dos super-heróis, que não teriam mais as suas identidades preservadas e teriam que se submeter às ordens do governo. Por sua vez, Tony Stark defende fortemente que a Lei seja implementada para que a população volte a se sentir segura com os super-humanos. Assim sendo, a forma com que essa cena é reproduzida nas adaptações para outras mídias é de grande importância.

Na prosa, a falta do elemento visual afetou a forma que o público

percebe este trecho, uma vez que, a imagem foi descrita simplesmente como uma parte de luta, sem todo o seu conteúdo imagético, capaz de expressar o sentimento de divergência existente. O fato de ser uma descrição curta e sem muitos detalhes também prejudicou a recriação dessa imagem no pensamento dos leitores.

Quadro 4: Excerto referente à figura 18

… e, então, Tony atacou. Mas Capitão levantou o escudo, tão rápido que a armadura de Tony sequer foi capaz de detectar. O punho de Tony bateu no escudo, que absorveu a maior parte do impacto. Capitão empurrou seu escudo para frente com força e Tony foi arremessado para trás, voando no ar. Caiu bem à frente do muro do centro de recrutamento das Forças Armadas dos Estados Unidos: uma bandeira americana de mais de três metros de altura, bem iluminada, brilhando na área de descanso dos pedestres.

Fonte: MOORE, Stuart. Guerra Civil: uma história do universo Marvel. Tradução de Michele Gerhardt MacCulloch. Barueri: Novo Século, 2014. p. 359.

O filme, por sua vez, buscou reproduzir a cena tal como nos quadrinhos, também como uma forma de *fanservice.* Porém, as motivaçãoes por detrás de tal cena foram bem diferentes. A adaptação cinematográfica deu a parecer que o conflito entre os dois personagens era devido ao fato de que o Capitão América tentar proteger seu amigo, Bucky, que não aparece originalmente nos quadrinhos de *Guerra Civil.*

Figura 19: Confronto entre Capitão América e Homem de Ferro
Fonte: **CAPITÃO AMÉRICA:** Guerra Civil. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Nova York, 2016.

Apesar da imagem reproduzir a dualidade entre os personagens e trazer certo conforto para os fãs, após tantas alterações, as implicações por trás dela deixaram um sentimento diferente do que as HQs nos trazem. Nos quadrinhos, o supersoldado luta pelo direito dos super-humanos em ter sua identidade protegida, entretanto, nos filmes a ideia que temos é de que ele quer apenas proteger um amigo, o Soldado Invernal, o que cria no público a sensação de certo egoísmo partindo do personagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta monografia propusemos analisar as mudanças pelas quais uma obra passa em seu processo de adaptação para outras mídias semióticas e de que forma elementos externos à obra, tais como a influência dos fãs, direitos autorais e alcance de público, interferem nas escolhas do que permanecerá na adaptação tal como no original. Para que tal análise pudesse ser realizada, nos utilizamos da obra em quadrinhos escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven, G*uerra Civil*, que foi adaptada para os cinemas em *Capitão América: Guerra Civil* (2016) e para a prosa *Guerra Civil – uma história do universo Marvel*, em 2014, por Stuart Moore. Tomamos como base para nossa análise as teorias dos Polissistemas, de Even-Zohar (2000 [1970]) e Intersemiótica, Plaza (2003).

Assim sendo, no primeiro capítulo apresentamos um panorama do surgimento dos quadrinhos, ainda no formato de tirinhas de jornais em 1895 em uma publicação de Richard Felton Outcault, para o jornal *New York World.* Vimos como tais publicações evoluíram até a aparição do primeiro super-herói dos quadrinhos pela revista *Action Comics*, em 1938. Em seguida, apontamos o crescimento dos quadrinhos através das eras e a participação dos fãs, que criaram as *comic cons* para promover e compartilhar seus interesses. Tal atitude fez com que as HQs se integrassem cada vez mais com outras mídias, como vimos no item 1.1.3, que mostra a integração dos quadrinhos a outros meios semióticos. Essa integração tem fortalecido os estúdios que produzem filmes com a temática de super-heróis, e para demonstrar tal afirmação, apresentamos a história da Marvel que, ao adaptar suas histórias, conseguiu crescer no mercado cinematográfico. Assim, personagens que antes não eram tão conhecidos do grande público, tornaram-se grandes nomes no mundo dos quadrinhos.

No segundo capítulo, apresentamos a Teoria dos Polissistemas, de Even-Zohar (2000 [1970]), com base na qual, pudemos a partir da relação intersemiótica entre HQ, filme e livro que os quadrinhos ocupam a posição de

cânone em um polissistema HQ-cêntrico, uma vez que, são eles que ditam as regras do que virá a ser produzido. No entanto, enquanto os livros foram produzidos como intuito de atingir os fãs, os filmes atraíram um público muito maior, o que trouxe mais visibilidade para os quadrinhos. A fim de compreender a forma com que o público receberia tais obras, a Tradução Intersemiótica mostrou que a interpretação dos signos depende de outros elementos além do conhecimento convencional de super-heróis. Determinados signos só terão valor para os fãs que têm um conhecimento aprofundado obre as narrativas retratadas nos cinemas, dessa forma, para que a história contada nos cinemas agrade tanto ao grande público quanto aos fãs, os estúdios buscam simplificar as formas com que o filme é contado, ao mesmo tempo em que acrescenta segredos que só serão percebidos pelos fãs.

No último capítulo, analisamos quatro cenas retiradas dos quadrinhos e suas adaptações para a prosa e o cinema. Com base em tais cenas pudemos ver como o fato de as adaptações cinematográficas terem se tornado *blockbusters* com um público amplamente diversificado, elas sofreram diversas alterações para amenizar acontecimentos mais violentos no original, que puderam ser representados livremente nos livros, para serem compatíveis ao público-alvo. Confirmamos, também, a lacuna causada nos filmes devido à perda de direitos autorais de personagens importantes para a trama e como vimos na seção 3.3 o filme, diferentemente do livro, não pode apresentar fatos significativos dos quadrinhos, tal como a revelação da identidade de um dos personagens de grande relevância. Por fim na seção 3.4, apontamos a presença dos *fanservices* que aparecem como uma forma do estúdio se redimir com os fãs por terem mudado tão drasticamente a história, colocando *easter eggs* em seus filmes.

Assim sendo, concluímos que as adaptações intersemióticas de quadrinhos variam dependendo da mídia semiótica para qual será feita a adaptação e do alcance de público de tais mídias. Porém, a opinião dos fãs irá sempre pesar na balança na tomada de decisões.

Além disso, acreditamos que esta monografia possa incentivar a

produção de mais trabalhos sobre Tradução Intersemiótica, principalmente no contexto atual, em que o volume de obras adaptadas tem crescido grandemente. É preciso ressaltar que um dos desafios deste trabalho foi com relação ao aparato teórico sobre tradução intersemiótica, visto que, grande parte dos trabalhos existentes são estudos de caso. Uma sugestão seria a interação da Tradução Intersemiótica com a teoria dos Polissistemas que, como mostrou este trabalho, podem promover discussões significativas para os Estudos da Tradução.

REFERÊNCIAS

BAKER, Mona; SALDANAHA, Gabriela. *Routledge encyclopedia of translation studies*. 2 ed. Nova York: Routledge, 2009.

BASSNETT, Susan. *Translation Studies*. 3 ed. Routledge: Nova York, 2002.

BRITTO, Diogo Filgueiras. *QUEM VIGIA OS TRADUTORES? – Análise de uma tradução de Watchmen no Basil*, 2009. Monografia (Bacharelado em Letras – Tradução – Língua Inglesa) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2009.

CAPITÃO AMÉRICA: Guerra Civil. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Nova York, 2016. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=spO4wsp4NW0>. Acesso em 16 de outubro de 2017.

COSTA, Bernard Martoni Mansur Corrêa da. *Sobre riscos, rostos e ratos*: um olhar à visualidade em Maus, Art Spiegelman. 2016.

DEFOREST, Tim. Marvel Comics. *Enclyclopedia Britannica*. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics>. Acesso em 16 de outubro de 2017.

DUSI, Nicola. *Intersemiotic translation: Theories, problems, analysis. Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia*. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/282801476_Intersemiotic_translation_TheorieT_problems_analysis>. Acesso em 16 de outubro de 2017.

EVEN-ZOHAR, Itamar. *A posição da literatura traduzida dentro do polissistema*. Tradução de Leandro de Ávila Braga. Disponível em: < http://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/34674> Acesso em: 19 de agosto de 2017.

EVEN-ZOHAR, Itamar. *Teoria dos polissistemas*. Tradução de Luis Fernando Marozo, Carlos Rizzon, Yanna Karlla Cunha. Universidade federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/translatio/article/viewFile/42899/27134>. Aceso em 16 de outubro de 2017.

FOGUEL, Israel. *A Magia da Nona Arte*.1 ed. São Paulo: Clube de Autores, 2016.

GENTZLER, Edwin. *Teorias contemporâneas da tradução*. Tradução de Marcos MAlvezzi. 2 ed. rev. São Paulo: Madras Editora, 2009.

HELMORE, Edward. *They're here to save the world: but how many superhero movies can we take?*. Disponível em: < https://www.theguardian.com/film/2014/nov/01/superhero-movies-black-panther-captain-marvel>. Acesso em: 11 de setembro de 2017.

JAKOBSON, Roman. *On linguistics aspects of translation*. Stenford.edu. Disponível em: <https://web.stanford.edu/~eckert/PDF/jakobson.pdf>. Acesso em 16 de outubro de 2017.

LOPES, Paul. *Demanding respect: the evolution of American comic book*. Philadelphia: Temple University Press, 2009.

MARVEL'S CAPTAIN AMERICA: 75 Heroic Years. Direção: Zac Knuston. Produção: ABC Studios. Documentário, 41'26". Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=tLc2uV8Sv7w&t=231s>. Acesso em 17 de maio de 2017.

MILLAR, Mark. *Guerra Civil:* Edição Definitiva. Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2010.

MOORE, Stuart. *Guerra Civil*: uma história do universo Marvel. Tradução de Michele Gerhardt MacCulloch. Barueri: Novo Século, 2014.

MOORE. Stuart. *Civil War:* a prose novel. New York: Marvel Worldwide, INC., a subisidiary of Marvel, 2013.

MUANIS, Felipe. *Imagem, cinema e quadrinhos*: linguagens e discursos de cotidiano. Caligrama: São Paulo. Online, v. 2, n. 1, 2006.

PEITZ, William. *Captain Ame*rica: The Epitome of American Values and Identity. Arcadia University. Disponível em: <http://scholarworks.arcadia.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=senior_thethe>. Acesso em 16 de outubro de 2017.

PETY, John. *A brief history of comic books*. Dallas: Heritage Auction Galleries, 2006.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RUSSEL, Christian. *Heroic Moments*: A Study of Comic Book Superheroes in Real-World Society. University of North Carolina Wilington. Disponível em: < http://uncw.edu/csurf/Explorations/documents/russell.pdf>. Acesso em 16 de outubro de 2017.

SILVA, Natália Regina. *PARA ALÉM DA DIVERGÊNCIA: o papel da literatura juvenil traduzida no polissistema literário*, 2016. Monografia (Bacharelado em Letras – Tradução – Língua Inglesa) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016.

SPENCER, Nick. *Marvel fascist Captain America losing fans*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2017/may/19/marvel-fascist-captain-america-losing-fans-comics-superhero-storyline>. Acesso em: 19 de maio de 2017.

WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation*: The transformation of youth culture in America. JHU Press, 2001.

ZECCA, Frederico. *Comics in motion*: The intersemiotic translation of comics into film. Disponível em: http://iass-ais.org/proceedings2014/view_lesson.php?id=150. Acesso em 16 de outubro de 2017.