

TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO EM MENINO- ARANHA, DE MAURÍCIO DE SOUSA: A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM POR UM OLHAR INTERSEMIÓTICO

Victoria Maria Santiago de Oliveira¹
Sinara de Oliveira Branco²

RESUMO

A tradução intersemiótica e a adaptação caminham juntas em produções multimodais, a exemplo das adaptações entre mídias distintas, como a transposição do filme *Spider-Man* (2002), dirigido por Sam Raimi, para a História em Quadrinhos (HQ) *Menino-Aranha*, de Maurício de Sousa. Considerando que a adaptação é uma prática de (re)criação (HUTCHEON, 2013) e um ato de negociação (ECO, 2003), este artigo busca analisar a construção intersemiótica da personagem Cebola Parker/Menino-Aranha na narrativa da HQ, observando as categorias de tradução intersemiótica (PLAZA, 2013) utilizadas e as estratégias de adaptação envolvidas no contexto de transposição entre mídias. O estudo é de cunho comparativo, analítico e qualitativo e, dentro dos Estudos da Tradução, está classificado como um estudo orientado pelo produto (WILLIAMS; CHESTERMAN, 2002). O corpus é composto de 3 cenas de *Spider-Man* (2002), de Sam Raimi, e 4 imagens de *Menino-Aranha*, de Maurício de Sousa. Os resultados apontam para a construção de uma personagem adequada ao contexto em que se insere – HQ infantil – com propósito humorístico na construção da narrativa quando transposto de uma mídia para outra, considerando os propósitos de cada produção.

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica. Adaptação. História em Quadrinhos. Cinema. Personagem.

¹ Docente do IFPB – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Sousa. Mestre em Linguagem e Ensino pelo POSLE/UFCG – Universidade Federal de Campina Grande, com pesquisa voltada para a área de Tradução. Email: victoriamso@hotmail.com

² Docente da UFCG – Universidade Federal de Campina Grande. Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Inglês da UFSC, com pesquisa voltada para a área de Tradução. Membro do POSLE/UFCG. Email: sinarabranco@gmail.com

ABSTRACT

Intersemiotic Translation and Adaptation are present in multimodal productions involving different media, which is the case of the movie Spider-Man (2002), by Sam Raimi, adapted to the comic book Menino-Aranha, by Maurício de Sousa. Considering that Adaptation is a (re)creation practice (HUTCHEON, 2013) and an act of negotiation (ECO, 2003), this paper aims to analyze the intersemiotic construction of the character Cebola Parker/Menino-Aranha in the comic book, considering the intersemiotic translation categories (PLAZA, 2013) used and the adaptation strategies involved in the context of transposition between media. This study is comparative, analytical and qualitative. Within the realms of Translation Studies, it is classified as a product-oriented (WILLIAMS; CHESTERMAN, 2002). The corpus consists of 3 scenes of Spider-Man (2002), by Sam Raimi, and 4 images of Menino-Aranha, by Maurício de Sousa. Results have shown the construction of a character appropriate to the context of a comic book for children, with the purpose of entertaining.

Keywords: *Intersemiotic Translation. Adaptation. Comics. Cinema. Character.*

INTRODUÇÃO

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

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

A respeito das adaptações do Cinema para os Quadrinhos, a coleção Clássicos do Cinema Turma da Mônica publica bimestralmente, desde 2007, e conta com títulos como *Titônica* (2007), *Coelhada nas Estrelas* (2007), *Menino-Aranha* (2012), *Super-Home* (2013), *As Viagens da Cebolinha Gulliver* (2013), entre outros. O trabalho de adaptação de Maurício de Sousa Produções

se difere dos demais quadrinistas brasileiros pelo fato de estes produtos unirem dois universos: a obra original e a obra de *A Turma da Mônica*. Nesse sentido, as personagens originais de Maurício de Sousa interpretam novos papéis sem deixar de lado suas características próprias, como a personalidade forte da Mônica, a dislalia do Cebolinha, isto é, a troca dos fonemas R intervocálico pelo L, e o sotaque do Chico Bento, por exemplo.

Buscando contribuir para os estudos voltados à Tradução Intersemiótica e à Adaptação, propomos o estudo da HQ *Menino-Aranha* (2012), de Maurício de Sousa, e do filme *Spider-Man*, de Sam Raimi. Destacamos que a HQ aqui estudada é baseada no filme lançado em 2002. Este é o primeiro filme de uma trilogia produzida pelo diretor entre os anos de 2002 e 2007. Observando que a personagem *Spider-Man* surgiu nos quadrinhos norte-americanos, na Revista *Amazing Fantasy*, da Marvel, em 1962, e foi adaptada para o Cinema pela primeira vez por volta do final da década de 1970, quando a série de TV da CBS foi lançada fora dos EUA como filme e, posteriormente, ganhou outras versões para o cinema, vê-se o movimento contrário acontecendo na adaptação de Maurício de Sousa, trazendo essa personagem de volta aos quadrinhos em um novo cenário de produção, criando uma paródia no contexto de *A Turma da Mônica*. Refletimos, assim, sobre a representação que essa nova roupagem concebe à personagem da paródia, tanto na sua identidade civil, quanto na de super-herói, levando em consideração as especificidades do contexto em que ela é construída, uma transposição do cinema norte-americano para uma história em quadrinhos brasileira voltada para o público infantil.

Este artigo trata de um recorte da dissertação de mestrado intitulada “Do Cinema para a HQ: Tradução Intersemiótica e Adaptação em *Menino-Aranha*, de Maurício de Sousa”³ e tem como objetivo analisar a construção intersemiótica da personagem Cebola Parker/Menino-Aranha na narrativa da HQ, considerando as categorias de tradução intersemiótica (PLAZA, 2013) utilizadas e as estratégias de adaptação envolvidas neste contexto de transposição entre mídias.

1 DO CINEMA PARA A HQ: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA ENQUANTO PROCESSO CRIATIVO

Os Estudos da Tradução, atualmente, apresentam concepções e categorias diversas, que operam considerando o ambiente, o contexto, o público alvo e o objetivo da tradução, levando em conta a diversidade de meios de transmissão de conteúdo – livro, cinema, jogos, teatro e TV, por exemplo. Jakobson (2004) distingue três categorias de tradução: i) tradução intralingual; ii) tradução interlingual e iii) tradução intersemiótica. A primeira categoria se refere à transposição de signos verbais de uma língua para outra. A segunda se refere à transposição de signos verbais dentro da mesma língua. Por fim, a terceira categoria é definida pelo autor como a transposição de signos verbais para signos não verbais e vice-versa. Esta abrange um universo de traduções mais amplo, sendo assim consideradas as transposições de palavras por meio de gestos, mímicas ou imagens, de romances para filmes, de filmes para quadrinhos, de obras do teatro para musicais, entre outros.

Ao tratar de tradução intersemiótica e a relação intrínseca que ela possui com as linguagens verbal e não verbal, destacamos que é necessário desmistificar o ato de traduzir para não apenas tradução verbal, visto que as linguagens podem operar tanto de forma associada quanto isolada. Sobre esta relação, Eco (2012) afirma que a linguagem verbal é o artifício semiótico mais eficaz

³ Programa de Pós-graduação em Linguagem e Ensino, da UFCG, ano 2016.

já conhecido pela humanidade, no entanto, ela não é a única forma de expressão e, segundo o autor, existem outros artificios que são capazes de fornecer informação semântica que dispensa a língua falada ou escrita, podendo até mesmo superá-la. Entretanto, para o autor, “é difícil conceber um universo em que seres humanos se comuniquem sem linguagem verbal, limitando-se a gesticular, mostrar objetos, emitir sons informes, dançar; mas é igualmente difícil conceber um universo em que os seres humanos emitam só palavras” (ECO, 2012, p. 154). Assim, tratar de semiótica e, conseqüentemente, de tradução intersemiótica, não é desprezar a linguagem verbal ou qualquer outra forma de significação, mas saber estabelecer as relações entre o verbal e o não verbal na produção de significados e no ato de comunicação.

Plaza (2013) aprofunda os estudos sobre tradução intersemiótica e afirma que a tradução é uma forma mais atenta de “ler a história”, tendo a capacidade de transportar para o futuro os elementos históricos que foram lidos e inseridos no tempo presente. Nessa relação de tempo, a tradução tem capacidade de, ao mesmo tempo, ser influenciada pelo passado e influenciá-lo. Ela recorta o passado e extrai dele um original, implicando um processo de desvinculação e resgate ao mesmo tempo.

Pensando a tradução intersemiótica da personagem fonte *Spider-Man* para o Menino-Aranha, percebe-se essa desvinculação do produto traduzido em relação à personagem fonte, com base, por exemplo, no nome das personagens. No filme, a personagem é um adolescente/homem, enquanto, na paródia (HQ), a personagem é uma criança. Com a transposição do filme para a HQ, mais especificamente, a incorporação do *Spider-Man* em *A Turma da Mônica*, a personagem traduzida torna-se uma mescla entre dois personagens, desvinculando-se dos seus originais. No entanto, essa noção de desvinculação precisa ser problematizada, pois, no caso do corpus aqui estudado, não significa dizer que o produto traduzido deixe de remeter à personagem fonte, ao contrário, ele cria, dentro do seu contexto, uma personagem que ao mesmo tempo remete àquela que lhe deu origem, mas que também sobrevive independente dela, com suas características e marcas próprias, criando sua significação particular. Assim, Plaza (2013, p. 30) afirma que, nessa medida, “a tradução intersemiótica induz, já pela própria constituição sintática dos signos, à descoberta de novas realidades” e, citando Pignatari (1977), o autor destaca que, diante da criação de uma nova linguagem, não se pretende apenas uma outra forma de representar essa realidade, mas uma criação de novas realidades, de “novas formas-conteúdo” (PIGNATARI, 1977, p. 162, apud PLAZA, 2013, p. 30).

A visão de Pignatari chama a atenção por destacar a tradução intersemiótica como sendo também uma criação, não ficando restrita a representar o conteúdo original, mas a buscar em uma linguagem diferente uma nova forma-conteúdo para o original – em forma de adaptação, paródia ou outra forma de representação. Nesse sentido, Maurício de Sousa, ao dar uma nova roupagem ao *Spider-Man* através do *Menino-Aranha*, exerce essa concepção de tradução intersemiótica enquanto criação.

Ao categorizar a tradução intersemiótica, Plaza (2013) toma como base o conceito de signo de Peirce (2010, p. 46), que o define como “aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido”. A definição do autor implica uma vinculação do signo a um interpretante, isto é, ele comunica algo a alguém. Ainda, o signo se refere a um objeto, representado, não em todos os aspectos, mas de modo que o interpretante seja capaz de resgatar e fazer referências a ele.

Na classificação dos signos, Peirce (2010) os divide em ícone, índice e símbolo. O ícone é um signo que apresenta uma relação de semelhança ou similaridade com o objeto que representa. “O ícone, em relação ao seu objeto imediato, é signo de qualidade e os significados, que ele está

prestes a detonar, são meros sentimentos [...]” (PLAZA, 2013, p. 21). Uma pintura, uma imagem são exemplos de ícones, pois representam por relação de similaridade e analogia o seu objeto imediato. O índice, por sua vez, é um signo que representa o objeto por relação de contiguidade. Ele está ligado ao seu objeto de modo que um é afetado pelo outro. “Tendo uma qualidade comum com o objeto, envolve também uma espécie de ícone, mas é o fato de sua ligação direta com o objeto que o caracteriza como índice, e não os traços de semelhança” (PIGNATARI, 2004, p. 53). O símbolo, concluindo a tríade, é um signo que não possui relação de semelhança nem contiguidade, mas é estabelecido em uma convenção entre o representante e o representado. O símbolo é um signo de lei e “atua por meio de réplicas. Implica ideia geral e o objeto ao qual se refere deve igualmente implicar ideia geral” (PIGNATARI, 2004, p. 53).

Com base nesses conceitos, Plaza (2013, p. 89) estabelece três categorias de tradução inter-semiótica: a tradução icônica, a tradução indicial e a tradução simbólica. Estas categorias serão utilizadas aqui. Ao estabelecer tais tipologias para as traduções inter-semióticas, o autor não pretende, com isso, delimitar os tipos de tradução como fixas, estanques, mas como um “mapa orientador para as nuances diferenciais (as mais gerais) dos processos tradutórios”. Ressaltamos, também, que as noções de índice, ícone e símbolo não são estanques, sobressaindo-se umas às outras, podendo ocorrer de forma simultânea.

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

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

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

Corroborando a noção de tradução enquanto criação, Eco (2003) ressalta que o ato tradutório envolve, também, um jogo de negociações que, diante do conflito tradutório, geralmente no que concerne a aspectos culturais particulares e onde não se encontram similaridades na cultura alvo, o tradutor precisa, muitas vezes, lidar com a noção de perda. O autor justifica que “há casos em que a perda é tão inevitável que o tradutor (e também o autor) chegam a ceder e aceitam cortes”

(ECO, 2003, p. 43, tradução nossa).⁴ Essas situações são comuns, por exemplo, na tradução literária, quando há descrições de paisagens, vegetação ou plantas que existem e são particulares apenas na cultura de partida, tornando-se um elemento intraduzível.

O corte, a substituição de termos e a adição de informações são estratégias apontadas pelo autor. Neste sentido, Eco (2003) afirma que “a única solução é descobrir que tipo de mundo a sentença original retrata e, em seguida, ver que tipo de sentença na língua de destino pode contribuir para criar o mesmo retrato de mundo na mente do leitor” (ECO, 2003, p. 48, tradução nossa).⁵ Por retrato do mundo, o autor entende a sequência de fatos, sentimentos, valores, nuances psicológicas, julgamentos implícitos etc. As discussões do autor apontam para a tradução como um ato de negociação entre o que se pretende criar no ato tradutório. Ao mesmo tempo em que estratégias são articuladas para negociar aspectos que podem se perder, novos elementos podem ser adicionados, resultando numa concepção de tradução enquanto processo criativo que, ao superar perdas, administra ganhos.

Vejamos, a seguir, algumas considerações a respeito da Adaptação.

2 ADAPTAÇÃO ENQUANTO PROCESSO E PRODUTO: O HOMEM E O MENINO-ARANHA EM CINEMA E HQ

As adaptações fazem parte do cotidiano. É comum ter contato com obras da literatura adaptadas para a TV ou para o Cinema, obras do teatro interpretadas em musicais e apresentações de ballet, Histórias em Quadrinhos, como as sagas dos super-heróis, para o Cinema ou seriados de TV. As adaptações permitem a divulgação de obras para um público maior, considerando que muitas dessas produções partem de obras de difícil acesso ao público, o que representa aspectos da cultura de mídia.

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

A definição de Hutcheon (2013) abrange o conceito de adaptação enquanto processo, considerando as mudanças e recriações no decorrer da produção e também enquanto produto, quando se refere a ela como a obra pronta. A autora justifica sua definição dupla de adaptação pelo fato desta se aproximar do uso mais comum da palavra e ser abrangente o suficiente para permitir que se observem não somente transposições de filmes e peças de teatro, mas também arranjos musicais, obras das artes visuais, histórias recontadas em quadrinhos até jogos de *videogame*. No contexto do corpus aqui analisado, o termo adaptação é empregado nessas dimensões, visto que estamos tratando de uma obra cinematográfica que foi traduzida e adaptada para os quadrinhos de Maurício de Sousa. Adaptação, nesse sentido, é tanto a noção de processo quanto a noção de produto.

⁴ “There are cases in which the loss is so unavoidable that the translator (and the author too) resign themselves to accepting a cut” (ECO, 2003, p. 43).

⁵ “The only solution is to figure out what kind of world the original sentence pictures, and then to see what kind of sentence in the destination language can contribute to create the same world-picture in the mind of the reader” (ECO, 2003, p. 48).

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

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

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

3 OLHARES SOBRE IMAGENS: FORMAS DE SISTEMATIZAÇÃO VERBAL E NÃO VERBAL

Este artigo trata da análise por comparação entre o filme *Spider-Man* (2002), de Sam Raimi, e a História em Quadrinhos *Menino-Aranha* (2012), de Maurício de Sousa, para investigar a construção da personagem principal Menino-Aranha. Os aspectos semióticos são considerados observando como elementos verbais e não verbais são transpostos (WILLIAM; CHESTERMAN, 2002) de uma mídia para a outra, a saber, do Cinema para a História em Quadrinhos.

Para a coleta dos dados investigados, especificamente as cenas de *Spider-Man*, utilizamos o *software* Bandicam. A versão gratuita aqui utilizada captura até dez minutos de vídeo, além de fazer capturas de tela. O download do software pode ser feito pelo próprio site (www.bandicam.com) e lá também se encontra um tutorial explicando o passo a passo de todas as funcionalidades disponíveis. Trabalhamos com a imagem em movimento, pois a análise pelas vias da intersemiótica fica mais clara ao observar os movimentos das personagens em cena. Por se tratar de um recorte

da análise de dissertação de mestrado, foram selecionadas 3 (três) cenas do filme e suas respectivas imagens na HQT, emparelhadas ora lado a lado, ora uma abaixo da outra, dependendo da extensão da imagem.

A investigação obedeceu aos seguintes passos: i) seleção e organização do corpus; ii) Investigação da construção da personagem Menino-Aranha nos trechos selecionados para análise, considerando as influências das personagens *Spider-Man* e Cebolinha no desenvolvimento da narrativa, observando o uso das categorias de Tradução Intersemiótica (PLAZA, 2013) e as estratégias de adaptação e negociação envolvidas (HUTCHEON, 2013; ECO, 2003).

4 ENTRE CENAS E QUADROS: O OLHAR INTERSEMIÓTICO NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM

Observando as HQs criadas por Maurício de Sousa Produções, que se inserem no universo das adaptações, percebe-se que o diferencial desse trabalho é a inserção da história adaptada no universo das personagens de sua autoria, fazendo uma mescla entre as duas realidades. Em *Menino-Aranha* (2012) não é diferente. A personagem principal se constitui como um produto de dois meios, isto é, ela é resultado da junção das características do *Spider-Man* com as do Cebolinha. Antes de iniciarmos a discussão das cenas e das imagens da HQ, teceremos algumas considerações sobre a construção imagética da personagem analisada. Vejamos as imagens a seguir:

Figura 1 – Cebolinha



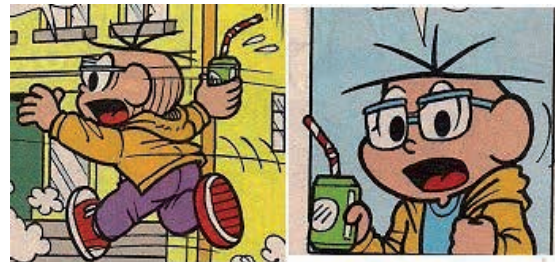
Fonte: Google Imagens.⁶

Figura 2 – Peter Parker



Fonte: Captura de Tela.⁷

Figura 3 – Cebola Parker



Fonte: Sousa (2012, p. 5).

Observando o aspecto físico, é possível resgatar em Cebola Parker (Figura 3) mais semelhança com Cebolinha (Figura 1), ao passo que observamos que ele se caracteriza como Peter Parker (Figura 2), usando camisa, jaqueta e óculos de grau. Peter é caracterizado como um jovem estudioso, e isso fica retratado na composição da personagem com o uso dos óculos, item que carrega tal conotação, que foi mantido em Cebola Parker.

No filme, Peter Parker passa por dois momentos, o antes e o depois de tornar-se *Spider-Man*. Antes, ele se mostra inseguro, tímido e fraco, não rebatendo as agressões que sofre pelo seu jeito de ser. Após a picada da aranha, Peter ganha confiança, força, sofre alterações no seu corpo, deixando de ser magro e ganhando definição muscular, passando a se defender. Tais mudanças ficam visíveis na caracterização da personagem, como vemos nas imagens a seguir:

⁶ Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/cebolinha/>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

⁷ SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

Figura 4 – Desenvolvimento de Peter Parker



Fonte: Captura de Tela.⁸

Figura 5 – O antes e o depois de Cebola Parker



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

Na Figura 4, a primeira imagem representa o antes, e as demais o depois da personagem na transição após a picada da aranha. O primeiro item que desaparece da sua caracterização são os óculos. Pela modificação genética, seu problema de visão é corrigido e, dessa forma, dispensa o uso dele, mas, ao mesmo tempo, isto representa uma nova fase na vida de Peter, que passa a ser notada por Mary Jane, sua amada. A segunda imagem da Figura 4 ilustra a briga na escola, em que Peter percebe que consegue se defender e se sente feliz com isso. Por fim, a terceira imagem ilustra o momento em que a personagem entende que ganhou poderes especiais e fica maravilhado com a descoberta.

Na paródia (Figura 5), Cebola Parker não passa por mudança física após a picada da aranha. Ele continua usando óculos e seu corpo de criança permanece. Isso pode ser justificado pelo fato de, no filme, Peter estar em fase de transição, saindo da adolescência e iniciando a fase adulta, enquanto que Cebola Parker é criança e mantém-se assim durante toda a HQ, como vemos na Figura 5, em que à esquerda está um trecho do momento logo após a picada e à direita um trecho referente ao dia seguinte, quando os poderes começam a aparecer.

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

Nas imagens analisadas, o tradutor exerce a função de ressignificador (PLAZA, 2013), atendendo a propósitos diferentes, o que implica dizer que, no caso dos sentidos que se perdem, como o papel dos óculos da personagem, no seu processo de mudança no texto fonte e na paródia, lhe são atribuídas novas funções, evocando as discussões de Eco (2003) a respeito do jogo de negociações na tradução, em que ao mesmo tempo em que se perde um significado, se ganha outro

⁸ SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

em compensação. No caso dos óculos, eles serviam à personagem fonte como atributo de personalidade (um rapaz estudioso, nerd) e que, por ser assim, afastava as pessoas. Já para a personagem traduzida, os óculos atendem a sua caracterização enquanto um novo produto, isto é, indicando para o leitor que aquele não é mais o Cebolinha, mas Cebola Parker, não carregando conotação sobre seu gosto pela ciência, tampouco sobre o bullying sofrido.

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

Spider-Man é o alter ego de Peter Parker, isto é, sua identidade oculta e que, por meio dela, ele realiza o que não é capaz de fazer enquanto Peter Parker. O herói *Spider-Man* surge de um conflito interno de Peter, a culpa que ele carrega por ter se omitido em uma situação de perigo, por vingança, resultando na morte do seu tio. Para compensar esse sentimento, ele toma para si o dever de combater criminosos e salvar pessoas em perigo. Para isso, usa um uniforme com máscara para esconder sua identidade civil. Menino-Aranha é o alter ego de Cebola Parker e, diferente do *Spider-Man*, torna-se super-herói não por culpa pela morte do avô, mas por um desejo de brincar com seus superpoderes e sentir-se especial por tê-los. Ele esconde sua identidade para circular pela cidade tirando fotos de si mesmo e ajudar quem precisa de socorro.

Vejam a caracterização das personagens nas imagens a seguir:

Figura 6



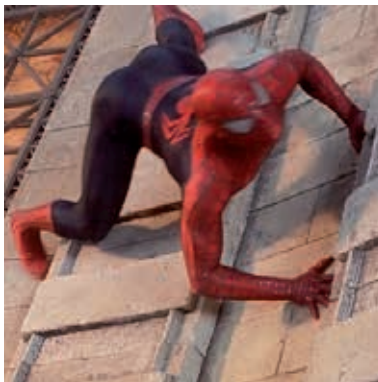
Fonte: Captura de Tela.⁹

Figura 7



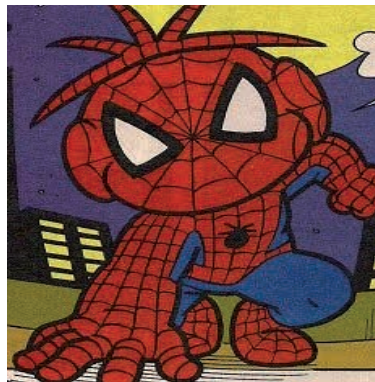
Fonte: Sousa (2012, p. 23).

Figura 8



Fonte: Captura de Tela.

Figura 9



Fonte: Sousa (2012, p. 29).

⁹ SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

As Figuras 6 e 7 são as primeiras versões do uniforme, no momento em que as personagens ainda não se identificavam como super-heróis e pretendiam apenas ganhar dinheiro em uma luta livre. Há muita semelhança entre os uniformes iniciais (Figuras 6 e 7) quanto à disposição do símbolo da aranha no centro da camisa, o uso das cores vermelho e azul, inspiradas na aranha do laboratório, o formato da máscara, até o uso das luvas, concedendo um aspecto de amadorismo na produção do uniforme. As Figuras 8 e 9 mostram a concretização desse uniforme, de modo que a imagem fonte (Figura 8) e a imagem alvo (Figura 9) também são semelhantes, mantendo a disposição das cores, do símbolo, dos traços, deixando um diferencial para o último: os cabelos de Cebola Parker que sobressaem apesar da máscara, estando eles também cobertos por ela, mas não são omitidos, reforçando o reconhecimento da personagem que está por trás.

Em relação ao uso das cores vermelho e azul no uniforme, elas foram motivadas pela cor da aranha (Figura 10), mas também fazem referência às cores da bandeira norte-americana (Figura 11).

Figura 10



Fonte: Captura de Tela.¹⁰

Figura 11



Fonte: Disponível em: <<http://www.bandeiras-nacionais.com/bandeira-estados-unidos-da-america.html>>. Acesso em: 13 fev. 2018.

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

¹⁰ SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.

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

Com base nessas considerações, Cebola Parker é uma tradução icônica do seu original Cebolinha e do personagem fonte Peter Parker, por dar prioridade, na construção imagética da personagem, à semelhança de formas. Do mesmo modo, Menino-Aranha é uma tradução icônica do *Spider-Man*, agindo por semelhança de estrutura na construção imagética da personagem, produzindo “significados sob a forma de qualidades e de aparências, similarmente” (PLAZA, 2013, p. 90), isto é, sendo possível o reconhecimento e o resgate das personagens que lhes dão origem por parte do leitor, interpretando-os como uma junção de dois mundos, o Homem-Aranha e A Turma da Mônica, na construção da narrativa. Lendo a paródia, o leitor identifica o papel de Cebolinha como um ator que interpreta uma personagem, Cebola Parker/Menino-Aranha, como em um filme.

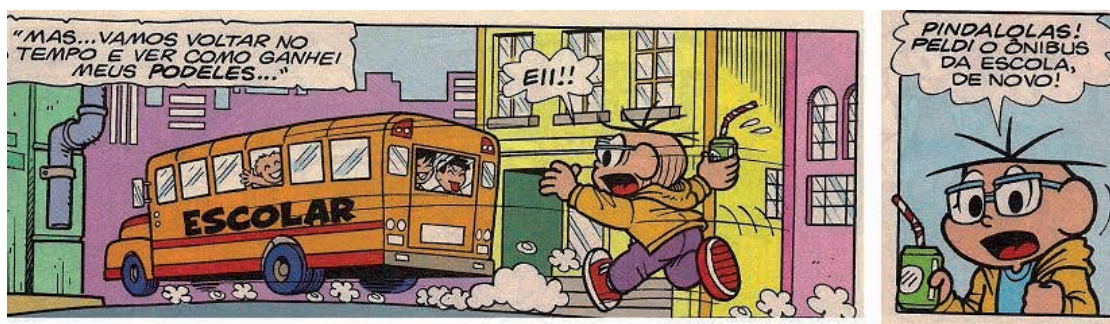
A seguir, contrastaremos as cenas do filme e as respectivas imagens na HQ. Pensando no processo de construção do super-herói Menino-Aranha na HQ, observaremos, através das categorias de análise, que tipos de tradução intersemiótica estão envolvidas no processo, atentando para as influências que as personagens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

Cena 01 x Imagem 01



Fonte: Captura de Tela.¹¹

¹¹ SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



Fonte: Sousa (2012, p. 5).

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

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

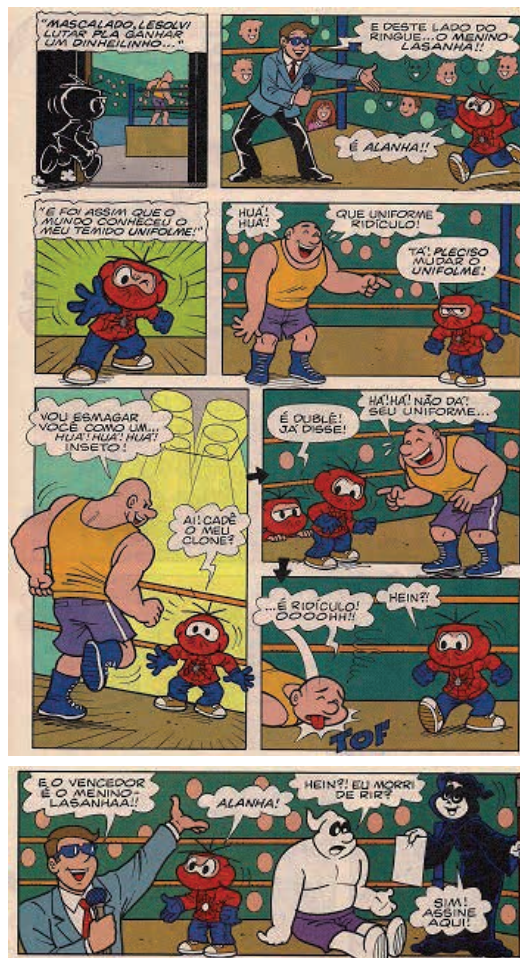
Observando tanto a caracterização da personagem, analisada anteriormente, quanto a construção da Imagem 01 em relação à Cena 01, apontamos esse trecho como uma Tradução Icônica, no sentido de que há uma preocupação com a forma, mantendo semelhanças, tanto em relação à

caracterização física e psicológica da personagem, quando da ambientação, com destaque para a rua e o ônibus escolar. A interação entre os colegas de escola e Cebola Parker pode ser apontada como uma Tradução Indicial, visto que, a partir das pistas que a imagem apresenta, como os colegas mostrando a língua e sorrindo de dentro do veículo em tom de chacota, indicam a forma como a personagem é tratada, assemelhando-se, nesse aspecto, ao filme.

Cena 02 x Imagem 02



Fonte: Captura de Tela.¹²



Fonte: Sousa (2012, p. 5).

¹² SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD

A Cena 02 (00:36:43 a 00:41:40) e a Imagem 02 mostram a luta livre de que Peter e Cebola participam com o intuito de ganhar dinheiro para tentar conquistar Mary Jane e Mônica Jane, respectivamente. Este é o primeiro momento da personagem como *Spider-Man*/Menino-Aranha, mas não como super-herói, apenas como alguém disfarçado para o evento. O uniforme usado é o primeiro construído: uma camiseta confeccionada com o símbolo, calça, tênis, uma máscara mostrando apenas os olhos.

Na Cena 02, o oponente de Peter é o temido Bone Saw, que além de ganhar todas as lutas, fere gravemente seus oponentes. Ao se identificar para começar a luta, Peter dá o nome de “*Human Spider*”, mas o apresentador anuncia para o público “o terrível, o mortal, o incrível *Spider-Man*” e quando a cortina se abre, é exibido um garoto franzino, numa roupa engraçada e reclamando do nome errado, contrariando os adjetivos anteriores. Na luta, há violência explícita, tanto por parte de Peter, quanto do seu oponente, resultando neste perdendo a luta por nocaute. Não se sabe, no entanto, se ele apenas não pôde mais reagir ou se morreu na cena.

Na Imagem 02 há um exemplo de restrição ou *sansão* cultural a respeito do que é viável em uma produção destinada a crianças (KRESS; LEEUWEN, 2006). Cenas de violência, morte e sofrimento presentes no filme são mudadas, adaptadas ou até mesmo apagadas e substituídas por outras para se adequar culturalmente ao ambiente e ao público-alvo da paródia. Na Imagem 02, a luta resulta na morte do oponente do Menino-Aranha, constituindo um acréscimo de informação que o original não deixa explícito. A tradução negocia, portanto, a respeito do que se pretende criar no ato tradutório (ECO, 2003). Ao mesmo tempo em que estratégias são articuladas para negociar aspectos que podem se perder, novos elementos podem ser adicionados, resultando numa concepção de tradução enquanto processo criativo que ao superar perdas, administra ganhos.

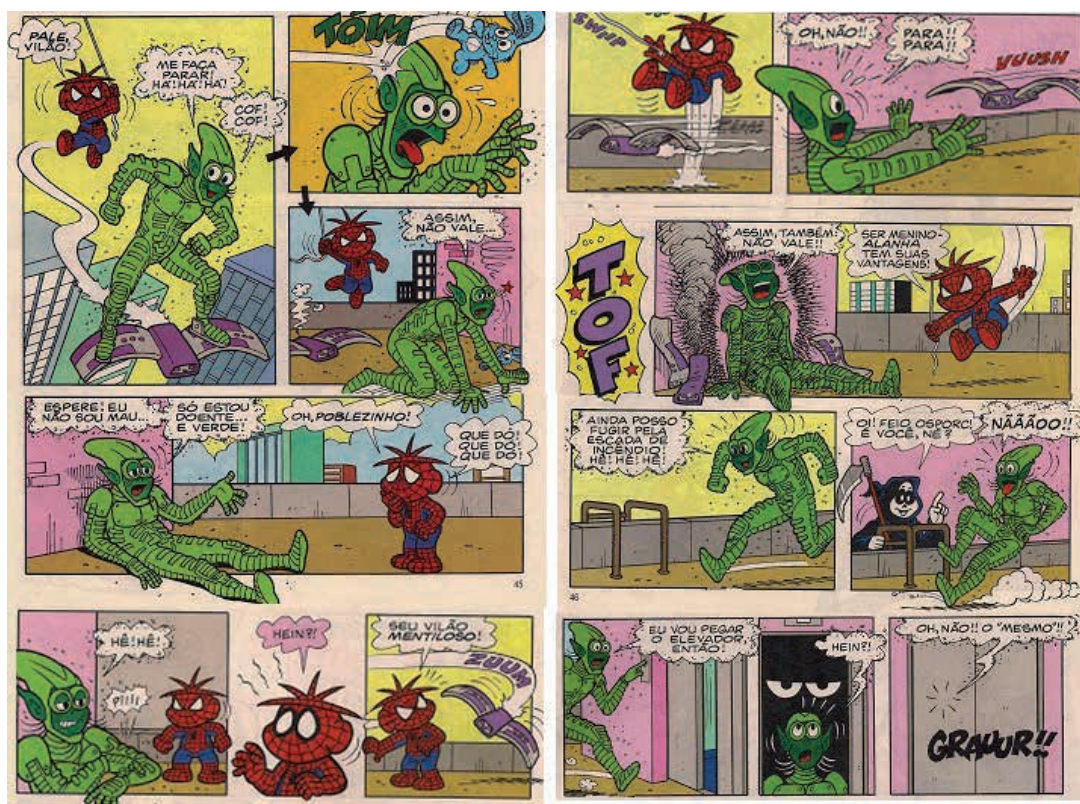
O filtro cultural (HUTCHEON, 2013) presente nessa adaptação corresponde ao ato de violência que resulta em morte. O Menino-Aranha, por ser criança, não luta contra o seu oponente no ringue. Este morre de rir ao ver o uniforme ‘artesanal’ da personagem. Há diversas pistas nesse trecho da HQTМ que remetem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

Cena 03 x Imagem 03



Fonte: Captura de Tela.¹³

¹³ SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.



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

A Cena 03 (01:46:35 a 01:49:43) mostra o combate final entre *Spider-Man* e *Green Goblin*. A luta é intensa, o super-herói fica bastante ferido, com uniforme rasgado e a expressão de raiva em seu olhar é marcante quando ele ouve as ameaças do vilão para Mary Jane. A última tentativa de derrotar *Spider-Man* é através do jogo psicológico, revelando sua identidade para Peter, alegando estar refém da identidade maligna do *Green Goblin*, mas que dentro dele ainda reside o *Norman Osborn*, supostamente pedindo socorro. A atitude traiçoeira é marcada pelo foco da câmera nas mãos do vilão, ativando o *glider*, sua arma. Depois, a cena foca nas costas de Peter, mostrando o objeto subir e se preparar para atacar. A morte do vilão é causada por ele mesmo, visto que seu plano de matar *Spider-Man* não se concretiza. O papel do super-herói nisso foi esquivar-se da morte, mas não ser o responsável direto pela morte do pai do seu melhor amigo.

Na Imagem 03, Menino-Aranha luta contra o Doente Verde tentando impedir a fuga e lança Sansão contra ele. O vilão, assim como na cena, tenta usar de estratégias para comover e convencer o super-herói de que ele não é mau, está apenas doente e verde. Ao perceber a mentira e o ataque por trás, Menino-Aranha também se esquia e a arma atinge o vilão. Desse modo, no que diz respeito ao enredo, temos uma tradução icônica. No entanto, o vilão ainda não morre com a pancada da arma, mas ao tentar fugir, Dona Morte aparece para cumprir seu contrato. Nesse caso, nem a personagem responsável pelas mortes na paródia é a culpada, visto que, ao fugir pelo elevador, “o mesmo” estava lá e cumpre a sentença. Na paródia a brincadeira com “o mesmo” significa que, ao entrar em um elevador, é importante observar se ele se encontra parado no andar, para que não haja acidentes comuns em que a porta se abre, mas as pessoas caem no buraco do vão. “O mesmo”, nesse sentido, simboliza uma espécie de monstro do elevador no desenvolvimento da narrativa.

TECENDO TEIAS E ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

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

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

Enfatizamos que a tradução e a adaptação caminham juntas a todo instante na transposição do filme para os quadrinhos analisado neste artigo. A adaptação, como define Hutcheon (2013), é uma obra de engajamento extensivo com a obra adaptada e com a nova realidade criada. Através das categorias de tradução intersemiótica e das estratégias de adaptação utilizadas na produção da HQTM, analisadas via comparação entre cenas e imagens, constatamos que, na medida em que a HQTM buscou representar e repetir com diferença o filme, a paródia foi criada. Ela, por sua vez, se configura como uma produção que brinca com o texto fonte e garante humor na construção das personagens como um todo e no desenvolvimento da narrativa, sem com isso, ironizá-lo, depreciá-lo ou conceber qualquer carga negativa ao texto parodiado (HUTCHEON, 1985). O super-herói revelado pelo humor na paródia é de uma figura descomprometida, sem um dever moral aparente, sem uma responsabilidade que o prenda nesse papel.

Dessa forma, entendemos que todos esses elementos se tornam adequados à proposta de adaptação que Maurício de Sousa pretende, unindo os universos das suas personagens originais com as personagens da obra a ser transposta, configurando um traço de estilização do autor, confirmada por outras produções, tanto adaptações do Cinema para os quadrinhos, quanto transposições oriundas da Literatura.

REFERÊNCIAS

- BANDEIRAS NACIONAIS.COM. Disponível em: <<http://www.bandeiras-nacionais.com/bandeira-estados-unidos-da-america.html>>. Acesso em: 13 fev. 2018.
- ECO, U. *Mouse or rat? Translation as negotiation*. London: Phoenix, 2003.
- ECO, U. *Tratado geral de semiótica*. Tradução de Antônio de P. Danesi e Gilson C. Cardoso de Souza. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2013.
- HUTCHEON, L. *Uma teoria da paródia: ensinamentos das formas de arte do século XX*. Tradução de Tereza Lauro Pérez. Lisboa: Edições 70, 1985.
- JAKOBSON, R. On linguistic aspects of translation. In: VENNUTI, L. (Org.). *The Translation Studies Reader*. London: Routledge, 2004.
- KRESS, G.; LEEUWEN, T. V. *Reading images: the grammar of the visual design*. 2nd edition. London & New York: Routledge, 2006.
- PEIRCE, C. S. *Semiótica*. Tradução de José T. Coelho Neto. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- PIGNATARI, D. *Comunicação e poética*. São Paulo: Cortez e Moraes, 1977.
- PIGNATARI, D. *Semiótica e literatura*. 6. ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.
- PLAZA, J. *Tradução intersemiótica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- SOUSA, M. de. *Menino-Aranha*. São Paulo: Panini Comics, 2012. (Coleção Clássicos do Cinema, n. 33).
- SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin; Ian Bryce. EUA, Sony Pictures; Marvel Entertainment; 2002. DVD.
- TURMADA MÔNICA. Cebolinha. Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/cebolinha/>>. Acesso em: 10 dez. 2015.
- WILLIAM, J.; CHESTERMAN, A. *The map: a beginner's guide to doing research in translation studies*. Manchester, UK: St. Jerome Publishing, 2002.