

Área temática
HQ e Cinema

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CINEMA: UM CASO DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

*Bruno Fernandes Alves*¹

Resumo

Este artigo analisa a tradução de quatro histórias em quadrinhos para o cinema, com o objetivo de identificar as proximidades e distanciamentos que estas narrativas sofrem a serem adaptadas para o cinema. Para a análise utilizamos o conceito de Tradução Intersemiótica desenvolvido por Julio Plaza. As narrativas dos quatro filmes analisados contemplam estratégias que passam pela ausência de qualquer relação da obra traduzida com o original, podendo chegar, em um dos objetos analisados, à transposição quase literal de suas características estéticas.

Palavras-Chave: História em quadrinhos; cinema; tradução intersemiótica.

Abstract

This article analyzes the translation of four comic books for the cinema, with the objective to identify the similarities and the differences that these narratives suffer to be suitable for the cinema. In order to make this analysis we used the concept of Intersemiotic Translation developed by Julio Plaza. The narratives of the four analyzed films contemplate strategies that pass for the absence of any relation of the original comic with the translated, being able to achieve, in one of the analyzed objects, to the almost literal transposition of its aesthetic characteristics.

Keywords: Comics; cinema; intersemiotic translation.

1 Introdução

As histórias em quadrinhos e o cinema são linguagens que surgiram no final do século 19 e que apresentam semelhanças em suas estruturas narrativas, como cortes, planos, decupagem e enquadramentos (CYRNE, 2001). Esta aproximação faz com que elas sejam consideradas linguagens irmãs, o que nos remete a McCloud (1995, p. 8), que define os fotogramas seqüenciados de um filme como “um gibi muito, muito, muito lento”. Percebendo o potencial comercial destas histórias ilustradas, a indústria cinematográfica norte-americana começou a produzir adaptações das mesmas. Já em 1928, por exemplo, estreou nas telas o filme *Bring Up Father*, que deu vida ao

¹ Mestre em Comunicação pela UFPE. Professor Assistente da UFRPE, Recife, Pernambuco, Brasil. brunoalves65@gmail.com

personagem Jiggs (no Brasil, Pafúncio e Marocas), criado em 1913 por George McManus.

Em abril de 1938, a revista *Action Comics #1* publica a primeira história do Super-Homem (criado por Jerry Siegel e Joe Shuster) e dá início a um novo tipo de personagem: o super-herói. Em maio de 1939, na revista *Detective Comics #27*, da mesma editora, surge Batman (criado por Bob Kane e Bill Finger); em 1941, o Super-Homem ganha sua primeira adaptação para o cinema com os desenhos animados dos irmãos Max e Dave Fleischer. No mesmo ano, o personagem Capitão Marvel (criado para os quadrinhos em 1940 por Charles Clarence Beck e Bill Parker) ganhou um seriado com atores, iniciando as transposições *live-action* dos super-heróis para os filmes.

Em todos estes anos, além de uma permanente fonte de idéias, os quadrinhos de super-heróis se tornaram uma fonte rentável para a indústria midiática norte-americana, vide o exemplo de *Batman The Dark Knight* (dirigido por Christopher Nolan, 2008), que arrecadou mais de 1 bilhão de dólares em todo o mundo. Todo esse sucesso fez com que Hollywood, além de utilizar personagens já estabelecidos nos quadrinhos, também criasse alguns direto para o cinema, como *Hancock* (filme dirigido por Peter Berg em 2008) – embora as adaptações não se restrinjam ao gênero e se produzam filmes de obras fechadas como *Estrada para a Perdição* (filme dirigido por Sam Mendes em 2002, baseado nos quadrinhos de Max Allan Collins e Richard Piers Rayner) e de séries policiais como *Sin City* (filme dirigido por Robert Rodriguez e Frank Miller em 2005, baseado nos quadrinhos de Miller)

Diante deste sucesso, “super-herói” tornou-se um novo gênero cinematográfico. Em alguns casos, alterações em elementos discursivos estabelecidos nos quadrinhos são aplicadas nas adaptações, como origens, cronologia e vestuário. Essas alterações provocam reações negativas por parte daqueles que acompanham a trajetória dos heróis.

O fato é que, ao transportar uma linguagem artística para outra, acontece uma **Tradução Intersemiótica**, semelhante à transposição de um texto de uma língua para outra. A tradução não é construída literalmente, transcrevendo tudo ao pé da letra, como se diz; isso não é possível pelo simples fato de existirem diferenças culturais entre os envolvidos. Assim, o tradutor faz uma adequação de uma linguagem à outra, para que a obra possa ser compreendida.

Diante do exposto, este artigo tem como objetivo analisar a recente produção de filmes baseados em quadrinhos, identificando as proximidades e distanciamentos que estas narrativas sofrem ao serem traduzidas para o cinema. Para esta análise, foram selecionados quatro filmes: **X-Men 2** (2003), **Hulk** (2003) e **Mulher-Gato** (2004), que são adaptações de personagens da Marvel Comics e DC Comics, e **Sin City** (2005), que é uma adaptação da série policial em quadrinhos de Frank Miller publicados pela Dark Horse Comics.

2 Tradução Intersemiótica

A Tradução Intersemiótica, segundo Jakobson (2001, p. 65), “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais”. Ela é uma das três maneiras de se interpretar um signo verbal – as outras são as traduções intralingual e interlingual.

Esse processo nada mais é do que o diálogo entre duas obras artísticas distintas e a tradução intersemiótica acontece quando uma linguagem toma para si os códigos da outra, como a adaptação cinematográfica de um romance e a quadrinização de uma música, por exemplo.

Também podemos associar a tradução intersemiótica como um processo intertextual, já que as obras dialogam entre si e quando transpostas para outros meios/suportes podem ter suas diferenças e/ou semelhanças reconhecidas pelos interlocutores. Diniz (2011) nos lembra que “a rede intertextual não

deprecia essa ou aquela narrativa, mas, ao contrário do que alguns pensam, enriquece a experiência e a genialidade das tramas”.

Plaza nos diz que a tradução também pode ser caracterizada como uma forma de transcodificação criativa. Ele chega a esta definição após explanar as análises de Roman Jakobson e Octavio Paz sobre a tradução ser uma atividade criadora/criativa. Para Paz (1971, p. 10-11, apud Plaza, 2008, p. 26), “Tradução e criação são operações gêmeas. De um lado, [...] a tradução é indistinguível muitas vezes da criação; de outro, há um incessante refluxo entre as duas, uma contínua e mútua fecundação”.

Plaza (2008, p.p. 90-94) estabelece uma tipologia de traduções intersemióticas desenvolvendo três matrizes fundamentais, como um guia para que o processo tradutório da obra original para o novo suporte possa ser compreendido: Tradução Icônica, Indicial e Simbólica, que podem ser assim resumidas:

- A Tradução Icônica tende a aumentar a taxa de informação estética. Nesse sentido, a tradução como ícone produz significados sob a forma de qualidades e de aparências entre ela própria e seu original. É uma *transcrição*.
- Na Tradução Indicial há um contato entre original e tradução. O objeto imediato é apropriado e trasladado para um outro meio. É uma *transposição*.
- Na Tradução Simbólica não há relação entre o original e a tradução. Aqui acontece uma *transcodificação*.

3 Descrição e Análise dos filmes

Para identificar as diferenças e/ou semelhanças da tradução com a obra original utilizamos a tipologia das traduções proposta por Plaza na análise dos filmes selecionados. Os mesmos estão relacionados por ordem cronológica de lançamento.

X-Men 2 (2003)

Esta seqüência veio ancorada pelo sucesso de *X-Men (2000)*, que estabeleceu um novo patamar para a produção de filmes do gênero super-herói. Dirigido por Bryan Singer, o longa é baseado nos personagens homônimos da Marvel Comics criados por Stan Lee e Jack Kirby em 1963. Em sua gênese, os X-Men são mutantes, isto é, nasceram com poderes especiais e fazem parte de uma nova raça, o *homo superior*, uma evolução do *homo sapiens*. Por causa disso, são temidos e perseguidos pelos humanos, que os vêem com desconfiança. Eles são liderados pelo professor Charles Xavier, um poderoso telepata que acredita na convivência pacífica entre as duas raças. O principal antagonista dos X-Men é Erik Magnus Lenchherr, também conhecido com Magneto. Ele e o professor Xavier foram amigos na adolescência, mas divergiram no modo de tratar a questão mutante: ao contrário da convivência pacífica, Erik acredita que o destino dos mutantes é escravizar e destruir a raça humana.

Nas narrativas do grupo nos quadrinhos, a mutação dos personagens é uma metáfora para todo tipo de discriminação e preconceito e o tema central das histórias, contido nas entrelinhas das aventuras, é a convivência com a diferença. O professor Xavier representa a tolerância, o diálogo; Magneto representa a intolerância, a imposição de idéias por meio da força.

Na tradução intersemiótica alguns elementos estéticos e narrativos foram deixados de lado: a formação da equipe no cinema não segue a mesma dos quadrinhos e mescla personagens de períodos cronológicos diferentes; os uniformes de cores vivas e tecido colante dão lugar a uma indumentária em couro preto.

No entanto, o filme mantém a essência dos personagens, respeitando a personalidade de cada um, seus relacionamentos interpessoais e, de modo mais universal, suas visões de mundo e ideologias. Nesse caso, o filme *X-Men 2* pode ser definido como uma **tradução icônica paramórfica**.

Paramórfica: 'Transformação de um mineral em outro sem mudança de composição, alterando-se apenas a estrutura cristalina'. Trata-se, pois, de fazer aparecer o segundo modelo

(a tradução) similar ou equivalente ao primeiro, porém, com estrutura diferente ou equivalente. Estamos diante do jogo entre identidades e semelhanças, o que nos leva ao caráter homólogo como semelhança de estrutura e origem em organismos taxionomicamente diferentes. (PLAZA, 2008, p. 90)

Hulk (2003)

Dirigido por Ang Lee, o filme traduz o personagem homônimo criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1962 para a Marvel Comics. Nos quadrinhos, Bruce Banner é um cientista nuclear que trabalha para o exército norte-americano no desenvolvimento de uma bomba de raios-gama. Ele é noivo de Betty Ross, filha do General Thunderbolt Ross. No dia do teste do artefato, um jovem chamado Rick Jones invade a área por causa de uma aposta, sem saber que estava no raio de alcance da bomba. Desesperado, o doutor Banner pega um jipe para resgatar o rapaz; no entanto, a seqüência de detonação já havia sido acionada. O jovem é jogado numa vala e escapa da radiação, mas Banner é atingido em cheio. Ao invés de morrer, o cientista é acometido de uma terrível transformação toda vez que anoitece (depois, quando se enfurece): se transforma num ser verde, com mais de dois metros de altura, inteligência limitada e extremamente forte. Aqui, há um intertexto com personagens da literatura fantástica como Dr. Jekyll e Mr. Hyde (de Robert Louis Stevenson) e Frankstein (de Mary Shelley). Stan Lee também afirma que se inspirou no Golem da mitologia judaica para criar seu personagem.

Na tradução para o filme, a essência original do personagem é mantida: ele é um cientista que trabalha num projeto financiado pelo exército americano e namora a filha do General Ross. Um dia, acontece um incidente na câmara de raios gama do laboratório e, num ato instintivo, o doutor Banner se coloca na frente da emissão radioativa para proteger seu colega de laboratório. Quando os raios gama interagem com seu metabolismo, que tinha sido alterado por experiências genéticas ilegais feitas por seu pai, ele sofre a mutação e se transforma no Hulk todas as vezes que fica irritado.

No caso desta tradução, os elementos estéticos e narrativos do personagem se mantêm, apresentando sutis alterações em pontos como o local do acidente e uma pré-disposição genética para a mutação ser desenvolvida. Essas alterações são feitas para que a obra original se adapte ao novo suporte. Hulk pode ser definido como uma **tradução indicial** pelo contato entre original e tradução.

Além disso, o diretor Ang Lee procurou inovar ao transpor um recurso característico dos quadrinhos: os requadros – e assim experimentar o uso da seqüencialidade das hq's no filme, utilizando os recursos de inserir vários requadros ao mesmo tempo na tela, causando ao espectador a sensação de ver uma página de revista em quadrinhos dinâmica, com espaços em movimento e a possibilidade de visualizar a mesma cena de vários ângulos diferentes, como podemos ver nas figuras 1 e 2.



Figura 1 – cena do filme Hulk, com tela dividida em três requadros mostrando o ponto de vista de três personagens

Fonte: Hulk, 2003



Figura 2: cena de Hulk – requadros sobrepostos sobre imagem de fundo

Fonte: Hulk, 2003

Mulher-Gato (2004)

Aqui, nos temos um total distanciamento da obra original, em todos os seus aspectos. A Mulher-Gato é uma personagem da DC Comics, criada por Bob Kane em 1940. Surgiu como uma inimiga do super-herói Batman e seu verdadeiro nome é Selina Kyle; originalmente uma exímia ladra, a mesma não tem superpoderes. Nos quadrinhos, ela mantém uma relação de amor e ódio com Batman, algumas vezes atuando ao lado da lei. No filme *Batman Returns* (dirigido por Tim Burton em 1992) a personagem tem uma abordagem mais próxima do original.

No filme dirigido pelo francês Pitof, a personagem não tem nenhuma informação que nos remeta ao universo dos quadrinhos. A história não se passa em Gotham City, cidade onde os personagens do universo do Batman vivem; a personagem se chama Patience Phillips e trabalha como desenhista numa grande indústria de cosméticos. É apresentada como desastrada, com péssimo gosto para roupas e não cuida muito de sua aparência física. Após descobrir acidentalmente que a esposa do presidente da empresa pretende colocar no mercado um produto que com o tempo irá deformar o rosto dos usuários, ela é perseguida e assassinada. Porém, ficamos sabendo que ela é descendente de uma antiga linhagem de mulheres que são abençoadas pela

deusa egípcia Bast. Trazida de volta à vida, Patience se transforma numa pessoa totalmente diferente: confiante, sedutora e com poderes felinos: audição, olfato, agilidade. Torna-se uma ladra e tem como objetivo se vingar daqueles que a mataram.

A ausência de uma relação da tradução com o original classifica este filme como uma **tradução simbólica**. Neste caso, a obra original sofre uma transcodificação, onde ocorrem significados e sentidos totalmente distintos daqueles esperados.

Sin City (2005)

Dirigido por Robert Rodriguez e Frank Miller, o filme traduz a série de quadrinhos do gênero policial escrita e desenhada por Frank Miller para a Dark Horse Comics. São quatro histórias curtas que vão se interligando no decorrer da narrativa; vários personagens interagem na trama, com destaque para o brutamonte Marv e sua jornada para vingar o assassinato da mulher por quem se apaixonou. *Sin City* é um mosaico de intertextos: em sua estrutura podemos identificar elementos do cinema *noir* norte-americano, das histórias policiais estilo *pulp fiction*, do expressionismo.

Sin City apresenta elementos estéticos e narrativos que tem uma relação direta com a obra original, publicada em preto e branco, com apenas alguns elementos coloridos – o vermelho do sangue ou do batom, o amarelo da pele do assassino. Toda esta estética foi transportada para o filme, conforme podemos ver na figura 3.



Figura 3: seqüência de imagens dos quadrinhos de Sin City e sua correspondência no filme

Sin City é uma tradução **indicial topológica-homeomórfica**, que segundo Plaza (2008, p. 92) apresenta

(...) uma correspondência ponto a ponto entre os elementos dos dois conjuntos de signos. Mais precisamente: a todo ponto de uma figura corresponde um ponto e somente um da outra, e a dois pontos vizinhos de uma correspondem dois pontos vizinhos da outra. Assim, os dois conjuntos são equivalentes topologicamente, conseguindo, com isto, continuidade na passagem biunívoca de um conjunto para outro e vice-versa.

Neste caso, a tradução é uma transposição do original.

Em *Sin City*, os enquadramentos, ângulos, diálogos, passagens quadro a quadro, foram fielmente “copiados” para a tela do cinema. Essa estética, adotada igualmente em *300*, de Zack Snyder, tem como objetivo ser o mais fiel possível à obra original. Não há como negar que o resultado é um delírio visual e narrativo. No entanto, como produto de cinema, como filme, *Sin City* fica devendo em termos de linguagem, pois se preocupa demais em não se distanciar de suas origens quadrinísticas; então, nesse sentido, fica indeciso entre ser cinema e história em quadrinhos e termina se tornando um híbrido que não resiste a uma segunda avaliação crítica.

4 Considerações Finais

As estratégias das produções analisadas vão desde aquelas que buscam atingir um público mais amplo e por isso alteram profundamente os conceitos narrativos originais, como no caso do filme *Mulher-Gato*, até aqueles que capturam o conceito seminal de um universo e o adéqua à nova linguagem – caso de *X-Men 2*.

Por outro lado, há aqueles que tentam transcrever para a linguagem do cinema características discursivas próprias das histórias em quadrinhos, como a seqüencialidade das ações distribuídas entre os requadros, como vimos em *Hulk*.

Em *Sin City*, temos uma perfeita transposição de uma história em quadrinhos para o suporte filme, com elementos como diálogos, seqüências, enquadramentos e paleta cromática.

As obras traduzidas que mantêm uma relação indicial e/ou icônica com o original são mais eficientes no estabelecimento de um diálogo positivo com o público fruidor, e mesmo que tenham operado alterações em alguns elementos - alterações essas necessárias para a conclusão do processo tradutório - não provocam o distanciamento causado, por outro lado, pela tradução simbólica, que não retém nenhuma familiaridade com o original.

Nos produtos que tem seus elementos narrativos/conceituais/estéticos modificados para adaptar-se à linguagem receptora da tradução há, por parte do tradutor da obra, uma atividade re-criadora, que também é mediada pelas características do novo suporte.

Aqui, o tradutor se situa diante de uma história de preferências e diferenças de variados tipos de eleição entre determinadas alternativas de suportes, de códigos, de formas e convenções. O processo tradutor intersemiótico sofre a influência não somente dos procedimentos de linguagem, mas também dos suportes e meios empregados (...) (PLAZA, 2008, p. 10)



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Por fim, podemos afirmar que a linguagem dos quadrinhos trouxe uma renovação para a produção cinematográfica dos últimos dez anos ao apresentar todo um universo de possibilidades conceituais, narrativas e estéticas a serem exploradas e traduzidas para outras linguagens.

5 Referências

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. 1ª. Ed. São Paulo: Vozes, 2001.

DINIZ, Ernesto. **X-Men First Class e o mercado intersemiótico**. Junho de 2011. Intersemiótica. Disponível no endereço eletrônico <<http://intersemiotica.com/blog/2011/06/05/x-men-first-class-e-o-mercado-intersemiótico/>> Acesso em 06 jun. 2011

HULK. (The Hulk). Direção: Ang Lee. Produção: Avi Arad, Larry J. Franco, Gale Anne Hurd e James Schamus. Intérpretes: Eric Bana, Jeniffer Connely, Nick Nolte, Sam Elliot. Roteiro: James Schamus, baseado nos personagens criados por Stan Lee e Jack Kirby. Universal Pictures/Marvel Entertainment, 2003. 1 DVD (135 min.), widescreen, color. Produzido por Universal Pictures do Brasil.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. 22ª. Ed. São Paulo: Cultrix, 2001.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. 1ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 1ª. Ed. São Paulo: M. Books, 1995.

MULHER-GATO. (Catwoman). Direção: Pitof. Produção Denise Di Nobi e Edward McDonnell. Intérpretes: Hale Berry, Sharon Stone, Benjamin Bratt, Lambert Wilson. Roteiro: John D. Brancato, Michael Ferris e John Rodgers, baseado em uma história de Theresa Rebeck, John D. Brancato e Michael Ferris e nos personagens criados por Bob Kane. Los Angeles: Warner Brothers, 2004. 1 DVD (104 min.), widescreen, color. Produzido por Warner Home Video.

SIN City: A cidade do pecado (Sin City). Direção: Frank Miller, Quentin Tarantino e Robert Rodriguez. Produção: Elizabeth Avellan, Frank Miller e Robert Rodriguez. Intérpretes: Bruce Willis, Jessica Alba, Clive Owen, Mickey Rourke, Michael Clarke Duncan, Benicio Del Toro. Roteiro: Frank Miller. Dimension Films/Troublemaker Studios, 2005. 1 DVD (126 min.), widescreen, colorido. Disney Video.

X_MEN 2. (x2: X-Men United). Direção: Bryan Singer. Produção: Schuler-Donner Productions. Intérpretes: Hugh Jackman, Hale Berry, Ian McKellen, Patrick Stewart, Brian Cox. Roteiro: Michael Dougherty, Daniel P. Harris, David Hayter, Zak Penn e Bryan Synger. Baseado nos personagens criados por Stan Lee e Jack Kirby. 20th Century Fox/Marvel Entertainment, 2003. 1 DVD (134 min.), widescreen, color. Produzido por Fox Video Brasil.