



OBRAS LITERÁRIAS, HQ E SÉRIES DE TV: UM ESTUDO SOBRE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA¹

Mariana Assis Maciel (UFMG – mariassismaciel@hotmail.com)

Sinara de Oliveira Branco (UFMG - sinarabranco@gmail.com)

RESUMO

Tendo como corpus as séries *The Walking Dead*, *Elementary* e *Revenge*, o objetivo deste trabalho é desenvolver um estudo envolvendo a tradução intersemiótica em contexto televisivo e em obras literárias, a partir de uma análise comparativa de como as personagens, Rick de *The Walking Dead*, Sherlock Holmes de *Elementary* e Emily de *Revenge* são construídas em termos visuais e de personalidade, tanto em suas respectivas obras como em suas respectivas séries televisivas. Para isso será feita a compilação de cenas das três séries e de imagens das obras literárias em que as séries se baseiam. A análise imagética das personagens contará com um arcabouço teórico envolvendo questões relacionadas à Tradução Intersemiótica, Teoria da Adaptação e Análise de Imagens.

Palavras-chave: adaptação, tradução intersemiótica, séries de TV, obras literárias.

INTRODUÇÃO

Atualmente, coleções de livros, jogos de computador e histórias em quadrinhos (HQs) são adaptados para a televisão e cinema, aproximando o grande público dos personagens e histórias antes conhecidas e apreciadas apenas por um grupo seleto de fãs. Após sua exibição nas telas de TV e cinemas, livros que são a fonte dessas adaptações ou que são lançados após a exibição das séries e filmes surgem nas prateleiras de editoras e livrarias com maior incentivo ao consumo. Dentro desse contexto, o objetivo deste trabalho é descrever e analisar a construção das personagens principais, Rick (*The Walking Dead*), Sherlock (*Elementary*) e Emily (*Revenge*) e suas respectivas obras literárias, considerando a tradução intersemiótica, a partir do livro, da *graphic novel* e da HQ para a TV.

Para definir a escolha das séries foi desenvolvido o seguinte critério de seleção: i) séries que são ou foram exibidas em canais de TV e/ou pela Internet; ii) séries com ou que tiveram exibição semanal e com episódios de até 1 hora de duração; e iii) protagonistas com perfil de anti-heróis. Dessa forma, o corpus escolhido foi:

1. A 1ª temporada da série *The Walking Dead* e a HQ correspondente aos episódios da 1ª temporada;
2. O episódio especial da 1ª temporada da série *Revenge* e a *graphic novel* correspondente à série;

¹Este artigo é um recorte do projeto de pesquisa do Programa de Bolsas para a Iniciação Científica (PIBIC) do CNPq da Universidade Federal de Campina Grande intitulado **A circulação de obras literárias e hq entre séries e cinema: um estudo sobre tradução intersemiótica** realizado durante o ciclo 2015-2016.



3. A 1ª temporada da série *Elementary* e as diferentes construções da personagem Sherlock Holmes.

A série *The Walking Dead* é a adaptação criada por Frank Darabot, que tem como base as HQs homônimas publicada mensalmente nos Estados Unidos desde 2003 pela Image Comics. Tanto os quadrinhos quanto a série de TV contam a história de um grupo de pessoas que tentam sobreviver em um mundo que sofreu um apocalipse zumbi. Liderados pelo policial Rick Grimes, o grupo além de enfrentar os zumbis também tem que enfrentar situações em que opiniões pessoais e morais entram em conflito.

A série *Revenge* conta a história de Amanda Clarke, uma jovem rica e ambiciosa que teve que se tornar outra pessoa para se vingar das pessoas que acusaram seu pai de um crime que ele não cometeu. A série foi criada por Mike Kelley e teve quatro temporadas. Depois de três temporadas, os criadores da série desenvolveram a *graphic novel* *Revenge: The Secret Origin of Emily Thorne*, que conta a história de Amanda antes de ela decidir se tornar Emily Thorne e ir para os Hamptons para vingar a morte de seu pai.

A série *Elementary*, por sua vez, é baseada nas histórias do famoso detetive Sherlock Holmes, criado por Sir Arthur Conan Doyle. A série foi criada por Robert Doherty e traz uma versão moderna da personagem Sherlock Holmes. Assim como nos livros, na série, Sherlock também desvenda crimes com a ajuda de Watson, que na série é uma mulher, e presta consultoria para a polícia de Nova York, lembrando que na obra de Conan Doyle, as histórias se passam em Londres do final do século XIX e início do século XX.

A escolha por adaptar uma obra para a TV no formato de série é justificada pelo fato de que a história pode ser mais detalhada e melhor desenvolvida ao longo de temporadas. É devido à possibilidade de maior detalhamento da história e dos personagens que a série de TV proporciona que as adaptações passaram a ser algo comum na sociedade atual. Isso acontece porque à medida que novas formas midiáticas surgem, maior se torna a demanda por adaptações de histórias já conhecidas.

Segundo Huttcheon (2013), adaptar é transpor, de forma declarada, uma obra reconhecida e de prestígio cultural para outro formato midiático ou para uma mesma mídia. As adaptações são uma forma de expandir o público de uma determinada franquia, sendo também uma tentativa de lucrar em cima dessa mesma franquia, pois o nome da franquia ou o nome de escritores conhecidos terá forte influência na venda do filme, do videogame, da série de televisão e até mesmo dos livros derivados de alguma obra já conhecida pelo público. Portanto, quanto mais se lucra com uma



adaptação, maior será sua divulgação em diversas plataformas, resultando na criação de mais produtos derivados dessa adaptação.

Ao mesmo tempo em que a adaptação é uma transposição e uma justaposição de formas midiáticas, a adaptação também é uma tradução intersemiótica, pois acontece a passagem do signo verbal (livros/HQs) para o signo não verbal (as séries de TV) ou vice-versa; ou seja, do signo não verbal (a série de TV) para o signo verbal (*graphic novel*/HQs) (JAKOBSON, 1959 apud VENUTI, 2004; PLAZA, 2013). De acordo com Hutcheon (2013), as adaptações geralmente passam do modo ‘contar’ para o modo ‘mostrar’, ou seja, do signo verbal para o signo não verbal (JAKOBSON, op.cit.). O modo contar envolve mais a linguagem verbal, em formato oral ou escrito. O modo mostrar, por sua vez, envolve a linguagem não verbal, em primeiro lugar, com a sequência imagética narrando a história, acompanhada de um texto verbal quando necessário.

Na série *Elementary*, que é baseada em obras literárias de Conan Doyle adaptadas para a TV, o modo ‘contar’ e ‘mostrar’ se complementam, pois criam um ambiente que só pode ser entendido e interpretado quando analisados em conjunto. Em *The Walking Dead* também temos a passagem do ‘contar e do ‘mostrar’ (as HQs) para o modo ‘mostrar e ‘contar’ (a série de TV), pois tanto nas HQs como na televisão a história é narrada por meio das imagens e das falas das personagens. A interação do leitor com as HQs e com livros acontece, normalmente, através de descrições verbalizadas ou de desenhos. Em outras palavras, as HQs apresentam as características das personagens e uma noção do ambiente em que se passa a história. Na leitura de obras literárias, as personagens são descritas, favorecendo a imaginação do leitor, suas características e o ambiente, à medida que as descrições a respeito desses aspectos são fornecidas. Com *Revenge* acontece o oposto, ou seja, a série de TV (o ‘mostrar’) passa para o modo ‘contar’ e ‘mostrar’ (a *graphic novel*), já que a *graphic novel* foi criada depois do lançamento da série.

Por meio da tradução intersemiótica é possível ver como diferentes formas textuais, i.e., as imagens em movimento das séries de TV aqui analisadas, podem auxiliar tanto na interpretação das narrativas quanto na conclusão a respeito de algumas características das personagens Rick (*The Walking Dead*), Sherlock (*Elementary*) e Emily (*Revenge*).

A análise de uma série de TV é uma atividade que busca explicar e racionalizar os fenômenos observados na série de TV. Ou seja, na análise, uma reflexão mais ampla a respeito das personagens é realizada. Contudo, o que diferencia a crítica corriqueira de séries de sua análise sistemática é a decisão de separar certos elementos da produção televisiva em exibição para que o foco seja no momento selecionado, na imagem selecionada ou em uma parte da imagem

(AUMONT; MARIE 2004). Dessa forma, um estudo voltado para os detalhes associados à capacidade interpretativa e intersemiótica das séries será desenvolvido e teorias específicas que favoreçam a análise serão apresentadas na análise intersemiótica das personagens.

METODOLOGIA

A relevância deste artigo está no uso de um corpus multimodal composto pelas cenas selecionadas das séries em estudo e um corpus imagético que envolve as imagens selecionadas das obras literárias adaptadas ou derivadas das séries.

Primeiramente, foi feita a seleção e compilação de cenas a serem analisadas das séries *The Walking Dead*, *Elementary* e *Revenge*. Em seguida, comparamos essas cenas com imagens da HQ e da *graphic novel*, observando como as personagens são construídas nas cenas e nas imagens de suas respectivas obras. O último passo foi a análise intersemiótica das personagens Rick (*The Walking Dead*), Sherlock Holmes (*Elementary*) e Emily (*Revenge*). Nessa análise foram observadas cenas em que características próprias de cada personagem comprovaram o perfil de anti-herói dessas personagens.

Para a compilação das cenas dos filmes foi utilizado o *software* – *Badicam* (<http://www.bandicam.com/br/>), que seleciona trechos de imagens em movimento em dois formatos de vídeo (AVI e MP4) e captura de imagem (BMP, PNG, JPG–Normal, JPG–Alta Qualidade). O *software* seleciona trechos de até 10 minutos em um único arquivo, passando desse tempo, um novo arquivo deve ser criado. A captura de vídeos é feita pelo botão F12, e de imagens através do F11.

Figura 1 Página inicial do *Badicam*



Fonte: Maciel, M.A.; Branco, S.O. **A circulação de obras literárias e HQ entre séries e cinema: um estudo sobre tradução intersemiótica.** PIBIC/CNPq, 2015/2016.



RESULTADOS E DISCUSSÕES

Quando uma obra, seja ela um livro, uma *graphic novel*, ou uma HQ, é adaptada para a televisão ou cinema ou para qualquer outro formato, é perceptível, no mínimo, duas interpretações, dois pontos de vista sobre o mesmo tema, ou seja, diferentes formas de tratar a mesma coisa. No entanto, a receptividade dessa adaptação dependerá da temática e da cultura em que essa adaptação será divulgada e inserida. Por essa razão, às vezes são necessárias algumas mudanças na forma como uma personagem é construída ou como o enredo será desenvolvido, uma vez que os adaptadores são primeiramente intérpretes e depois criadores (HUTCHEON, 2013).

Segundo Aumont (2011), toda e qualquer representação imagética toma como base os espectadores e seus enunciados ideológicos e culturais. Logo, as imagens carregam um sentido que deve ser interpretado/lido por seu destinatário/espectador. Essa interpretação acontece por meio da mobilização de diversos códigos, sejam eles universais (elementos representativos visíveis) ou determinados pelo contexto social em que a imagem está inserida (sentido figurado da imagem).

Da mesma forma que o sentido de uma imagem leva em consideração o espectador dessa imagem, as personagens também são construídas sempre pensando em um público alvo, pois quanto mais uma personagem apresentar características comuns a esse público, maior será a empatia por essa personagem, seja ela um herói, um vilão, ou até mesmo um anti-herói, como é caso das personagens aqui analisadas. Ou seja, “[a] possível resposta do público alvo a uma história será sempre uma preocupação do(s) adaptador(es).” (HUTCHEON, 2013, p.158) .

A seguir, será descrito como as personagens principais Rick (*The Walking Dead*), Sherlock Holmes (*Elementary*) e Emily (*Revenge*) são construídas tanto na questão visual quanto na construção da personalidade.

RICK GRIMES

É apresentado, tanto nas HQs quanto na série *The Walking Dead*, o quão é difícil lidar com certos assuntos em um mundo pós-apocalíptico, onde zumbis estão por toda parte, como, por exemplo, o que é mais importante ou o que é moralmente aceitável nesse novo mundo. Muitas vezes as personagens entram em conflito, pois cada pessoa tem sua opinião já formada e essas opiniões muitas vezes entram em choque com as leis que essas personagens conhecem.

O fato de Rick ser policial faz com que ele ainda acredite que as leis devem ser seguidas e parece que as outras personagens dependem de Rick para que isso aconteça, pois ele é a única forma de autoridade que eles conhecem e sem ele, todos ficariam perdidos, leis não existiriam e o



mundo seria mais desastroso do que já está. No entanto, em algumas situações, Rick se utiliza da força do seu distintivo para impor o que deve ser feito. No começo, ele não percebe o quanto usa sua posição de autoridade para impor regras, mas à medida que as situações vão se complicando, Rick faz questão de mostrar que ele é o único que é treinado para resolver conflitos. Essa dicotomia de atitudes e de ações é a principal característica psicológica da personagem, que está presente tanto nas HQs quanto na série de televisão.

Na cena (07:18 – 08:57) do episódio cinco da primeira temporada, o grupo está decidindo qual será a melhor opção para curar uma das personagens, Jim, que foi mordido por um zumbi enquanto tentava proteger o acampamento no momento na invasão zumbi. Daryl acha que eles devem matar Jim, já que a qualquer momento ele pode virar um zumbi, colocando a vida de todos em risco. Porém, Rick tenta impedir que Daryl mate Jim, ameaçando atirar em Daryl caso ele tentasse alguma coisa. Para Rick, Jim ainda está “vivo”, ou seja, ainda não é um zumbi por isso não é certo matar os “vivos”. No entanto, essa fala de Rick é contraditória, já que ele mesmo está com a arma apontada para Daryl, podendo atirar nele a qualquer momento. Se isso acontecesse Rick estaria matando um “vivo”.

Figura 2 Não matamos os vivos



Fonte: THE WALKING DEAD [série]. Produção de Frank Darabont, Glen Mazzara, Robert Kirkman, Scott M. Gimple. Estados Unidos, AMC Studios, 2010.

Observando a Figura 2, percebe-se que Rick, apesar de tentar fazer o que é certo, às vezes, age de forma contraditória. Mesmo agindo dessa forma, ele é o único que consegue controlar e manter a ordem do grupo, já que todos do grupo consideram Rick como um líder. Como foi dito anteriormente, Rick é a única forma de autoridade que eles conhecem, mesmo que isso não exista mais.

A escolha de Rick como líder do grupo não é expressa verbalmente, mas através da construção visual da personagem. Durante toda a primeira temporada Rick sempre está vestido com seu uniforme de policial, enquanto que os outros membros dos grupos usam roupas comuns. Isso significa que, a força e a presença do seu uniforme são mais importantes, do que o próprio Rick, uma vez que ele mesmo se utiliza de sua posição como policial para impor o que deve ser feito.

Figura 3 O uniforme na série



Fonte: THE WALKING DEAD [série]. Produção de Frank Darabont, Glen Mazzara, Robert Kirkman, Scott M. Gimple. Estados Unidos, AMC Studios, 2010.

Observando a Figura 3, comprova-se a força não só do uniforme, mas, principalmente, da insígnia policial, uma vez que, o rosto de Rick é muitas vezes colocado em segundo plano (ou coberto por sombras ou cortado), para que a insígnia seja o elemento principal da imagem. E isso também é comum nas HQ:

Figura 4 O uniforme na HQ



Fonte: Os Mortos-Vivos – Volume 3: Segurança atrás das Grades. HQManiacs, 2008, pp. 118; 122.

Tanto na HQ quanto na série, a escolha das cores (preto/branco-cores vivas), da luminosidade (claro-escuro) e dos enquadramentos (até onde o leitor/espectador pode ver), elementos naturais da realidade do leitor/espectador e que possuem intenções próprias, como a de guiar o leitor/espectador para um jogo de interação e imersão, que trabalham em conjunto para construir a personagem (AUMONT, 2011). Então, devido aos elementos naturais da realidade do leitor/espectador, a série/HQ faz com que as relações leitor/obra e espectador/personagem sejam as mais verossímeis possíveis (op.cit.).

SHERLOCK HOLMES

Ao mesmo tempo em que algumas características do original são conservadas: Sherlock e Watson desvendam casos policiais; a profissão de Watson; e o fato de Sherlock ser inglês; *Elementary* traz uma roupagem mais atual tanto para Sherlock Holmes quanto para John Watson, personagens criadas por Sir. Arthur Conan Doyle.

A primeira mudança é em relação à cidade onde a série se passa. As histórias dos livros têm como cenário Londres, já a série se passa em Nova York. A segunda mudança é que Sherlock

não precisa mais de jornais para saber os casos em que a polícia está trabalhando. Na série ele agora é consultor da polícia já que o seu amigo é capitão da polícia e sempre que aparece algum caso complicado ele chama Sherlock.

A mudança mais radical foi adaptar John Watson, uma personagem masculina e inglesa para uma personagem feminina e americana, Joan Watson. Na série, Watson, também é médica, mas deixou de exercer a medicina após perder um paciente e isso fez com que ela também perdesse sua licença². Então, ela passa a acompanhar pacientes que saíram de clínicas de reabilitação e estão em fase de restabelecimento na sociedade, tendo como paciente mais recente Sherlock Holmes. Ao trazer um Sherlock que sai de uma clínica de reabilitação, a série mostra o lado mais humano de uma personagem que é antissocial, arrogante e que não é capaz de criar empatia pelas pessoas.

Elementary também traz algumas mudanças na relação entre Sherlock e Watson. Apesar de ainda se tratar daquela relação complicada, em que Watson tem que ajudar Sherlock a desvendar casos policiais e suportar as loucuras dele, a série traz a personagem de Watson como aquela pessoa que faz com que Sherlock não perca seu lado mais humano para o excesso da racionalidade³. A série traz Watson como a representação do lado emocional de Sherlock.

Nos livros, Sherlock nunca deu muita atenção para as opiniões de Watson, nunca se importou em saber da vida pessoal de Watson e muito menos se importou em agradecer por toda a ajuda que ele já concedeu a Sherlock. Já na série, mesmo que raramente, Sherlock faz isso e ainda elogia Watson pelo trabalho que ela faz.

Na cena do episódio quatro da primeira temporada, Watson tem um encontro com um rapaz que ela conheceu recentemente, mas ela diz que não vai. No entanto, Sherlock insiste que ela vá ao encontro e diz que fará um teste toxicológico quando voltar. Mais adiante, no episódio, Watson volta do seu encontro e Sherlock pergunta como foi, ela diz que foi divertido, mas acha que o rapaz está mentindo para ela ao dizer que não era casado. Vejamos uma parte do diálogo entre eles.

Tabela 1 Diálogo entre Watson e Sherlock (21:28 – 22:32)

PERSONAGEM	LEGENDAS EM PORTUGUÊS	LEGENDAS EM INGLÊS
Watson	<i>e, quando ele disse que não foi, isso é algo que não</i>	<i>and when he said he hadn't-- and this isn't something</i>
Watson	<i>teria notado antes de trabalhar com você,</i>	<i>I would've noticed before I started working with you--</i>
Watson	<i>mas eu podia jurar que ele estava mentindo.</i>	<i>but I... could swear he wasn't telling the truth.</i>
Sherlock	<i>Exercitando nossos músculos</i>	<i>Flexing our deductive</i>

²<http://www.minhaserie.com.br/serie/678-elementary> Acesso em 11 de maio de 2016.

³<http://www.saraivaconteudo.com.br/Materias/Post/51486> Acesso em 12 de maio de 2016.



Sherlock

dedutíveis, então?

*Poderia explodir
de orgulho.*

muscles, are we?

I could burst with pride.

Fonte: MACIEL, M. A.; BRANCO, S.O. **A circulação de obras literárias e HQ entre séries e cinema: um estudo sobre tradução intersemiótica.** PIBIC/CNPq, 2015/2016.

A fala destacada em negrito mostra que Sherlock, do jeito dele, admite ter ficado impressionado com o fato de que Watson está trabalhando as capacidades dedutivas dela. Partindo desse exemplo, podemos ver que Sherlock tenta, do seu modo, elogiar sua companheira de trabalho, o que nos leva a pensar que essa mudança pode ter acontecido pelo fato de Watson ser mulher. Porém, a série procura trazer um Sherlock mais humano, logo, ao trazer a tona essa característica da personagem, o modo que Sherlock tratava Watson nos livros não pode ser o mesmo.

Ao construir uma personagem que sente as mesmas sensações e emoções que o espectador, ou seja, ao trazer uma personagem que se pareça com uma pessoa real, com emoções reais, o espectador passa a representar essa personagem não mais como algo imaginário e longe da sua realidade, mas sim como alguém que ele se identifica, fazendo com que o espectador desenvolva certa afeição pela personagem e tornando a relação espectador-série mais imediata e instantânea (AUMONT, 2011).

EMILY THORNE

Diferentemente das séries acima, *Revenge*, em vez de basear-se em alguma obra, a série cria uma *graphic novel* baseada na série. Depois de três temporadas de *Revenge*, os criadores da série decidem criar a *graphic novel Revenge: The Secret Origin of Emily Thorne* que trata da origem de Emily, mantendo todas as características que a personagem da série de televisão desenvolveu ao longo das temporadas.

Na série e na *graphic novel*, vemos uma Emily que consegue controlar mais suas reações para que ninguém saiba seus reais sentimentos. Às vezes esse controle escapa de suas mãos, mas ela imediatamente retoma a sua postura.

A Figura 5 foi retirada da cena (37:20 – 37:32) de um especial⁴ da série *From the Beginning*. A cena se passa durante a festa de noivado de Emily e Daniel, mais exatamente quando a notícia de que Daniel foi baleado na praia se espalha e, pela reação de Emily, percebemos que ela não sabe o motivo dos tiros ou até mesmo quem atirou. Apesar de ter como objetivo vingar a morte

⁴No especial, revemos cenas importantes, mas, diferentemente da série, que não é narrada sob o ponto de vista de qualquer personagem, as cenas são narradas sob o ponto de vista de Emily. Assim, fica mais fácil e mais claro saber quais eram suas intenções e no que ela estava pensando em determinado momento.



de seu pai, ao escutar a notícia Emily fica atordoada, demonstrando se importar com Daniel, mesmo ele sendo seu ‘inimigo’.

Figura 5 Reação de Emily ao escutar a notícia



Fonte: REVENGE [série]. Produção de Sunil Nayar, Mike Kelly, Ted Sullivan. Estados Unidos, ABC Studios, 2011.

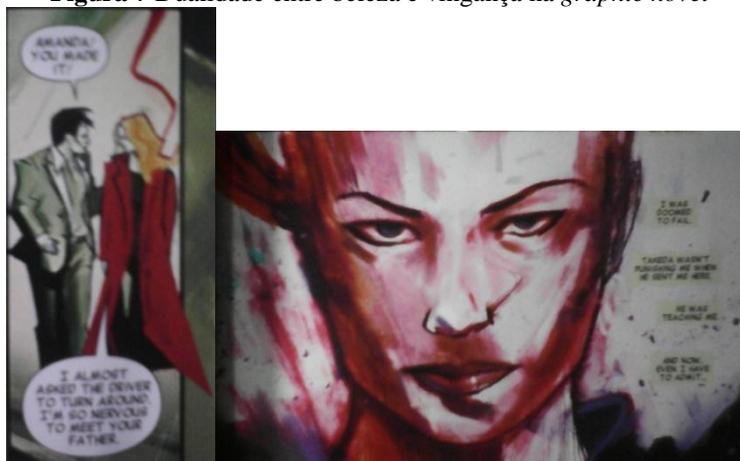
Na série, a questão visual da personagem também chama a atenção, pois a série explora tanto o lado da beleza de Emily como seu lado vingativo. As Figuras 6 e 7 mostram que durante o dia Emily tem um modo de se portar, estando rodeada de pessoas que esperam dela certo tipo de comportamento. Porém, é a noite que Emily revela sua verdadeira identidade, libertando suas emoções e o seu lado mais vingativo que tenta a todo o momento comandar e controlar todas as suas emoções. E como a *graphic novel* é baseada na série, essa dualidade entre a beleza e a vingança também está presente:

Figura 6 Emily: Dualidade entre beleza e vingança na série



Fonte: REVENGE [série]. Produção de Sunil Nayar, Mike Kelly, Ted Sullivan. Estados Unidos, ABC Studios, 2011.

Figura 7 Dualidade entre beleza e vingança na *graphic novel*



Fonte: Revenge: The secret origin of Emily Thorne. Marvel Comics, 2011.



Semelhante a *The Walking Dead*, *Revenge* também se utiliza de elementos naturais da realidade do leitor/espectador, como o contraste do claro e do escuro para construir a personalidade da personagem. Por outro lado, *Revenge* faz uso de outro elemento da realidade do leitor da *graphic novel*, que são as características físicas da personagem, fazendo com que as relações leitor/obra sejam ainda mais verossimilhanças, uma vez que o espectador já estava acostumado com o modo como Emily é retrada na série.

Com a adaptação da série de TV para *graphic novel*, o fã da série entra em contato com algo novo, mas que de certa forma é familiar (HUTCHEON, 2013). Isso acontece porque adaptações, quando bem sucedidas, reinventam e revitalizam o familiar, trazendo uma sensação de entendimento por conhecer o que está por vir, dominando, dessa forma, diversos códigos (imagens, cores, diálogos) que trabalham em conjunto para construir um sentido que será interpretado pelo leitor da obra (AUMONT, 2011).

CONCLUSÃO

Este trabalho apresentou um estudo intersemiótico envolvendo obras literárias, HQ e *graphic novel* através de uma investigação das personagens principais, Rick de *The Walking Dead*, Sherlock Holmes de *Elementary* e Emily de *Revenge*, que são protagonistas com perfil de anti-heróis, em termos de descrição intersemiótica e como as mesmas foram construídas tanto na questão visual quanto na construção da personalidade.

A análise intersemiótica de Rick mostrou que apesar de tentar fazer o que é certo, às vezes, ele age de forma contraditória. No entanto, ele é o único que consegue controlar e manter a ordem do grupo e isso pode ser fundamentado na construção visual da personagem, uma vez que essa construção tem uma representação simbólica maior do que a personagem em si.

Em relação a Sherlock, foi possível concluir que a personagem em si ganhou uma representação mais humana, pois ao trazer Watson como uma personagem feminina, a série faz com que Watson seja a representação do lado emocional de Sherlock. Logo, ao trazer à tona o lado mais humano e emocional de Sherlock, *Elementary* constrói uma personagem mais frágil e, conseqüentemente, faz com que essa personagem seja mais real do que imaginária.

Por fim, no que diz respeito à Emily, foi possível perceber que a série traz essa dualidade entre beleza e vingança, mostrando que o jeito de Emily se portar durante o dia é diferente do jeito que ela se porta à noite. É durante a noite que alguns imprevistos fazem com que Emily sinta que



ela está perdendo o controle da situação, comprovando que Emily não conseguiu se tornar uma pessoa fria que não consegue confiar nem se importar com as pessoas a sua volta. Concluímos também que, diferentemente das outras personagens, Emily ainda causa uma interação mais imediata entre leitor-personagem, uma vez que os leitores da *graphic novel* já estavam acostumados com o modo como Emily é retrada na série, logo, não faria sentindo adaptar a série para uma *graphic novel* e não levar em consideração as características físico-visuais e de personalidade da personagem.

Ao trazer personagens que são construídas com elementos naturais da realidade do espectador, principalmente ao trazer a tona o lado emocional dessas personagens, a série, como dito anteriormente, faz com que a relação espectador-série seja mais imediata e instantânea, uma vez que o espectador desenvolve certa afeição pelas personagens. Isso acontece, pois, adaptações trazem uma sensação de entendimento por conhecer o que está por vir (AUMONT, 2011; HUTCHEON, 2013).

REFERÊNCIAS

- AUMONT, J. **A Imagem**. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. 16ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2011, pp.11-75; 205-331.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **A análise do filme**. Tradução: Marcelo Félix. 2ª ed. Lisboa: Texto e Grafia, 2004.
- ELEMENTARY [série]. Produção de Robert Doherty, Carl Beverly, Michael Cuesta. Estados Unidos, CBS TV Studios, 2012, 42min.
- HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Tradução: André Cechinel. 2ª ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.
- JAKOBSON, R. On Linguistic Aspects of Translation. 1959. In: VENUTI, Lawrence. **The Translation Studies Reader**. London/New York: Routledge, 2004, pp. 113-118.
- REVENGE [série]. Produção de Sunil Nayar, Mike Kelly, Ted Sullivan. Estados Unidos, ABC Studios, 2011, 42min.
- KIRKMAN, R.; ADLARD, C.; RATHBURN, C. **Os Mortos-Vivos – Volume 3: Segurança atrás das Grades**. Tradução: Artur Pescumo Tavares. São Paulo: HQManiacs, 2008.
- THE WALKING DEAD [série]. Produção de Frank Darabont, Glen Mazzara, Robert Kirkman, Scott M. Gimple. Estados Unidos, AMC Studios, 2010, 42min.
- PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- SULLIVAN, T.; SCHULTZ, E.; BALZANO, V.; RUIZ, F. **Revenge: The secret origin of Emily Thorne**. Marvel Comics, 2011.



VI ENLIJE

Literatura e outras artes: reflexões, interfaces e diálogos com o ensino.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil.

(83) 3322.3222

contato@enlije.com.br

www.enlije.com.br