

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP

Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas

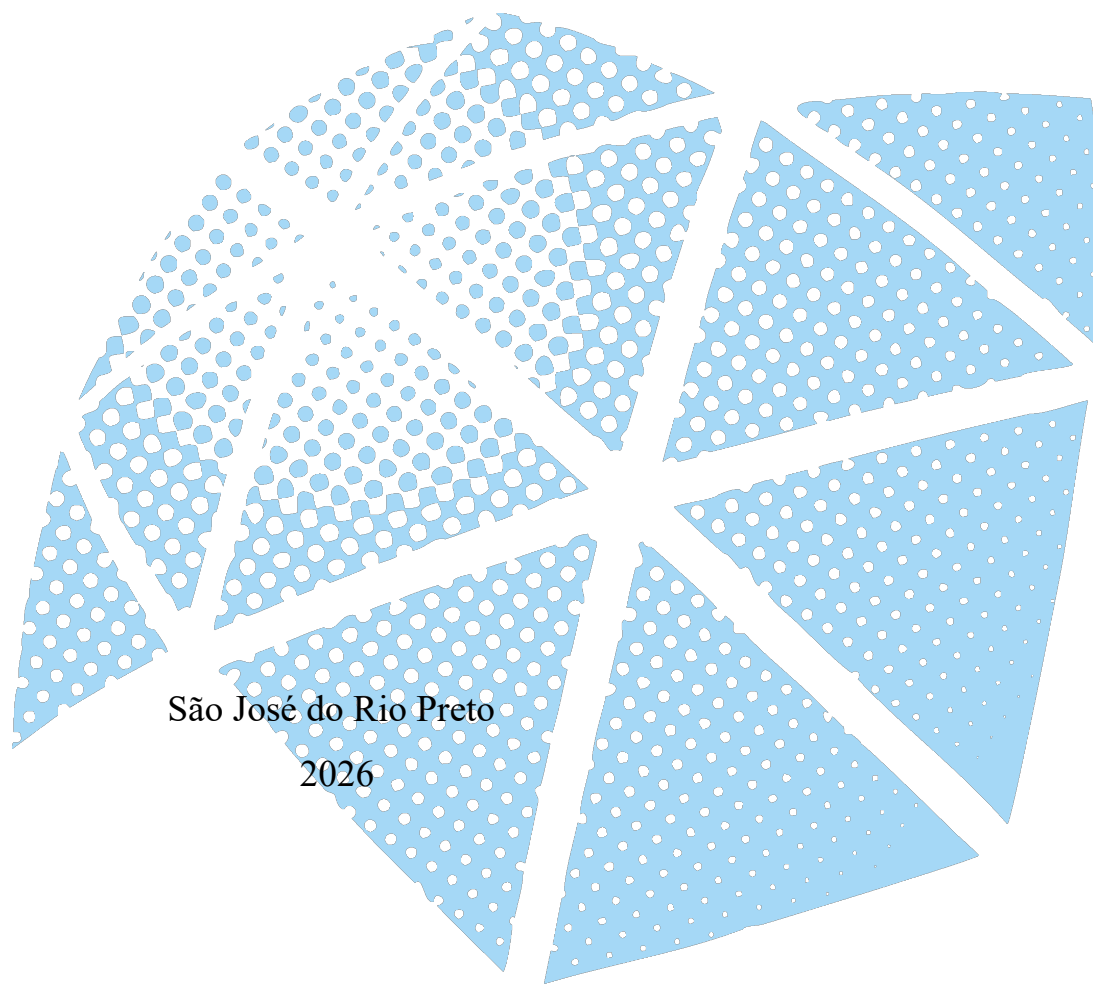
Campus de São José do Rio Preto

RENATA DOS SANTOS MARTINS ALVES

**EM BUSCA DO TESOIRO: ADAPTAÇÕES DE *TREASURE ISLAND*
PARA QUADRINHOS DA “CLASSICS ILLUSTRATED”**

São José do Rio Preto

2026



RENATA DOS SANTOS MARTINS ALVES

**EM BUSCA DO TESOIRO: ADAPTAÇÕES DE *TREASURE ISLAND*
PARA QUADRINHOS DA “CLASSICS ILLUSTRATED”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas (IBILCE) da Universidade Estadual Paulista (UNESP) em São José do Rio Preto para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de Concentração: Perspectivas Teóricas no Estudo da Literatura (PTTEL)

Orientadora: Profa. Dra. Nilce M. Pereira

São José do Rio Preto

2026

A474b	Alves, Renata dos Santos Martins Em busca do tesouro : adaptações de Treasure Island para quadrinhos da "Classics Illustrated" / Renata dos Santos Martins Alves. -- São José do Rio Preto, 2026 175 p. : il., fotos, mapas Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto Orientadora: Nilce Maria Pereira 1. Treasure Island. 2. Classics Illustrated. 3. Adaptação. 4. História em quadrinhos. I. Título.
-------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

RENATA DOS SANTOS MARTINS ALVES

**EM BUSCA DO TESOIRO: ADAPTAÇÕES DE *TREASURE ISLAND*
PARA QUADRINHOS DA “CLASSICS ILLUSTRATED”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas (IBILCE) da Universidade Estadual Paulista (UNESP) em São José do Rio Preto para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de Concentração: Perspectivas Teóricas no Estudo da Literatura (PTEL)

Data da defesa: 29/5/2026

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Nilce Maria Pereira
IBILCE/UNESP- São José do Rio Preto

Profa. Dra. Sabrina Moura Aragão
CCE/Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Alvaro Luiz Hattnher
IBILCE/UNESP- São José do Rio Preto

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, Cristina, ao meu pai, Renato, e ao meu pai, Roberto, pelo apoio, incentivo constante e confiança ao longo de toda a minha trajetória acadêmica. O cuidado de vocês, a presença e o esforço para que eu pudesse trilhar o meu caminho foram fundamentais no meu desenvolvimento.

À minha avó materna, Irma, registro um agradecimento muito especial. Suas palavras de tranquilidade foram essenciais ao longo deste caminho. Embora, infelizmente, você não possa ver este trabalho concluído, levo comigo tudo aquilo que me ensinou como um mapa precioso que guardo com carinho durante toda a viagem.

Ao meu avô materno, Renato, agradeço por confiar a mim o legado de um nome forte como o nosso. Obrigada pelos conselhos, incontáveis histórias e pela atenção ao longo dos anos, que também contribuíram para minha formação pessoal.

À minha avó paterna, Gabriela, agradeço pelo afeto e pelo carinho que sempre fizeram parte da nossa convivência e conversas repletas de encanto e tranquilidade.

Ao meu amor, Leonardo, agradeço pelo companheirismo, pela paciência e, sobretudo, pelo apoio durante todo o processo de desenvolvimento desta pesquisa, especialmente nos momentos mais desafiadores.

Aos meus amigos Vinicius, Poliana, Beatriz Lopes, Marcelo e Beatriz Torres, agradeço pela amizade, pelo apoio e pelos momentos de leveza compartilhados ao longo desta aventura. Estendo também a minha gratidão aos demais amigos que estiveram presentes nesta caminhada contribuíram para torná-la mais leve e significativa.

E, claro, à minha orientadora, Nilce, registro meu agradecimento pelas contribuições valiosas e pela confiança no desenvolvimento deste trabalho. Sua leitura atenta e suas sugestões foram essenciais para a construção desta dissertação.

RESUMO

Esta dissertação analisa três adaptações em histórias em quadrinhos do romance *Treasure Island* (1883), de Robert Louis Stevenson, publicadas na coleção “Classics Illustrated”. O objetivo do trabalho é compreender de que maneira a narrativa é reorganizada no processo de adaptação para o meio dos quadrinhos. Para isso, são estudadas três versões publicadas em momentos distintos por diferentes editoras: a de número 64, lançada pela editora Gilberton em 1949, a número 17, publicada pela First/Berkley em 1991 e, a mais recente, número 5, da Paperclutz (2010). O trabalho considera tanto aspectos textuais quanto visuais das obras. Inicialmente, discute-se o contexto literário e cultural de *Treasure Island* e a sua relação com a tradição das narrativas de aventura marítima. Em seguida, examina-se o contexto editorial da coleção “Classics Illustrated”, a presença da obra nesse catálogo, assim como de que maneira o texto do romance foi adaptado para o meio sequencial. Por fim, são analisados elementos visuais das adaptações, como a organização dos quadros e requadros, o uso das cores e outros recursos característicos da linguagem quadrinística. A partir dessas observações, busca-se compreender como diferentes escolhas editoriais e narrativas contribuem para a circulação da obra em novos suportes e contextos culturais.

Palavras-chave: *Treasure Island*. Classics Illustrated. Adaptação. História em Quadrinhos.

ABSTRACT

This dissertation analyzes three comic book adaptations of the novel *Treasure Island* (1883), by Robert Louis Stevenson, published in the “Classics Illustrated” collection. The objective of the study is to understand how the narrative is reorganized in the process of adaptation of the novel into the comics medium. To this end, three versions published at different moments by distinct publishers are examined: number 64, released by Gilberton in 1949; number 17, published by First/Berkley in 1991; and the most recent version, number 5, published by Papercutz in 2010. The study considers both textual and visual aspects of these works. Initially, the literary and cultural context of *Treasure Island* and its relationship with the tradition of maritime adventure narratives are discussed. Subsequently, the editorial context of the “Classics Illustrated” collection is examined, as well as the presence of the work in this catalogue and the way its text was transposed into the comics medium. Finally, visual elements of the adaptations are analyzed, such as the organization of panels and frames, the use of colours, and other resources characteristic of the language of comics. Based on these observations, the study seeks to understand how diverse editorial and narrative choices contribute to the circulation of the work in new media and cultural contexts.

Keywords: *Treasure Island*. Classics Illustrated. Adaptation. Comics.

LISTA DE FIGURAS

Capítulo 1

Figura 1	<i>My First Book</i>	8
Figura 2	Pirata com a perna de pau ilustrado no livro <i>The Pirates Own Book</i> (1837[1844]), de Charles Ellms	15
Figura 3	Capitão Jack Sparrow recebendo a marca negra de Bootstrap Bill no filme <i>Piratas do Caribe: o baú da morte</i> , de 2006	16
Figura 4	Alan Moore e Dave Gibbons. Seção final do capítulo 5 de <i>Watchmen</i> (1986), de Alan Moore e Dave Gibbons, intitulada <i>A Man on Fifteen Dead Men's Chest</i>	22
Figura 5	Utilização da música “Dead Man’s Chest” na quarta capa da edição de <i>Treasure Island</i> , de 2018, pela editora Wordsworth	24
Figura 6	Utilização da música “Dead Man’s Chest” na quarta capa da edição de <i>Treasure Island</i> , de 2019, pela editora Puffin Classics	24
Figura 7	<i>The Fying Dutchman, or, the Demon Ship</i> (1839)	26
Figura 8	<i>Ela, the Outcast; or the Gipsy of Rosemary Dell</i> (1841)	26
Figura 9	<i>The Mysteries of London; Lights and Shadows of London Life</i> (1849)	26
Figura 10	<i>Black Bess</i> (1866-1868)	26
Figura 11	<i>The String of Pearls; or the Barber of Fleet Street</i> (1850)	27
Figura 12	Primeira página de <i>Treasure Island</i> na versão seriada para a revista <i>Young Folks</i> (1881-1882)	27
Figura 13	Números de <i>The Boy Detective; or the Crimes of London</i> (1866), publicado em 72 fascículos.	28
Figura 14	Números de <i>The Boy Detective; or the Crimes of London</i> (1866), publicado em 72 fascículos.	28
Figura 15	Página da adaptação de <i>Treasure Island</i> para a revista <i>Chums</i> (Stevenson, 1894-1895)	30
Figura 16	Pôster de <i>Black Sails</i> (2014-2017)	32
Figura 17	Pôster de <i>Treasure Island</i> (1950)	33

Figura 18	Pôster de <i>Treasure Island</i> (1990)	34
Figura 19	Pôster de <i>Muppet Treasure Island</i> (1996)	34
Figura 20	Francis Carpenter e Virginia Lee Corbin para <i>Treasure Island</i> (1917).	35
Figura 21	Shirley Manson e Charles Ogle para <i>Treasure Island</i> (1920)	36
Figura 22	Pôster de <i>Treasure Planet</i> (2002)	36
Figura 23	Jim, Long John Silver e outras personagens na peça teatral <i>Treasure Island</i> (2015)	37
Figura 24	Jogo de tabuleiro de <i>Treasure Island</i> (2018)	38
Figura 25	Entrada do <i>Treasure Island Adventure Park</i> (2019)	38
Figura 26	Pôster de <i>Sea of Thieves</i> (2018)	39
Figura 27	Pôster de <i>Os Goonies</i> (1985)	40
Figura 28	Capa de <i>Hawks of the Sea</i> (2003)	40
Figura 29	Capa da edição de <i>Treasure Island</i> na coleção “Classic Comics” (Stevenson [Marvel, 1977])	41
Figura 30	Capa da edição de <i>Treasure Island starring Mickey Mouse</i> (Stevenson [Disney Comics e Dark Horse Book, 2007]).	42
Figura 31	Capa da edição de <i>Treasure Island</i> na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949])	42
Figura 32	Capa da edição de <i>Treasure Island</i> na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora First/Berkley (Stevenson [First/Berkley, 1991])	43
Figura 33	Capa da edição de <i>Treasure Island</i> na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])	43

Capítulo 2

Figura 1	Capa de <i>The Three Musketeers</i> na coleção “Classics Comics” (Dumas [Classic Comics, 1941])	46
Figura 2	Capa de <i>Robinson Crusoe</i> na coleção “Classics Comics” (Defoe [Classic Comics, 1943])	48
Figura 3	Capa de <i>Oliver Twist</i> na coleção “Classics Comics” (Dickens [Classic Comics, 1945])	48
Figura 4	Capa de <i>Great Expectations</i> na coleção “Classics Illustrated” (Dickens [Gilberton, 1947])	49
Figura 5	Capa de <i>A Midsummer Night’s Dream</i> na coleção “Classics Illustrated” (Shakespeare [Gilberton, 1951])	49
Figura 6	Capa de <i>Romeo and Juliet</i> na coleção “Classics Illustrated” (Shakespeare [Gilberton, 1956])	51
Figura 7	Variação da capa de <i>Romeo and Juliet</i> na coleção “Classics Illustrated” (Shakespeare [Gilberton, 1969])	52
Figura 8	Capa de <i>The Raven and Other Poems</i> na coleção “Classics Illustrated” (Poe [First/Berkley, 1990])	53
Figura 9	Capa de <i>The Jungle</i> na coleção “Classics Illustrated” (Sinclair [First/Berkley, 1991])	54
Figura 10	Capa de <i>The Count of Monte Cristo</i> na coleção “Classics Illustrated” (Dumas [Classics International Entertainment, 1994])	54
Figura 11	Capa de <i>The Wind in the Willows</i> na coleção “Classics Illustrated” (Grahame [Papercutz, 2008])	55
Figura 12	Capa de <i>The Monkey God</i> na coleção “Classics Illustrated” (Wu [Papercutz, 2015])	56
Figura 13	Capa da adaptação quadrinística de <i>L’île au Trésor</i> (Stevenson [Delcourt, 2017])	57
Figura 14	Capa da <i>A Ilha do Tesouro</i> para a coleção “Edição Maravilhosa” (Stevenson [EBAL, 1958])	58
Figura 15	Capa da edição de <i>Treasure Island</i> na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949])	60
Figura 16	Capa da edição de <i>Treasure Island</i> na coleção “Classics	

	Illustrated” publicada pela editora Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1956])	60
Figura 17	Propaganda da coleção “Classics Illustrated” no volume de <i>Treasure Island</i> (Stevenson [Gilberton, 1949])	62
Figura 18	Mapa da Ilha do Esqueleto no volume de <i>Treasure Island</i> publicado pela editora Gilberton na coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949])	62
Figura 19	Biografia de Robert Louis Stevenson no volume de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949])	63
Figura 20	Texto sobre John A. Roebling no volume de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949])	63
Figura 21	Texto sobre o cachorro Major no volume de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949])	64
Figura 22	Texto sobre a ópera <i>The magic flute</i> , de Mozart, no volume de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949])	64
Figura 23	Outra propaganda da coleção “Classics Illustrated” no volume de <i>Treasure Island</i> (Stevenson [Gilberton, 1949])	65
Figura 24	Propaganda da coleção “Classics Illustrated” ao final do volume de <i>Treasure Island</i> (Stevenson [Gilberton, 1949])	65
Figura 25	Nova logomarca da coleção “Classics Illustrated” pela editora First/Berkley	67
Figura 26	Capa da edição de <i>Treasure Island</i> na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora First/Berkley (Stevenson [First/Berkley, 1991])	67
Figura 27	Página sobre a coleção “Classics Illustrated” e os seus objetivos (Stevenson [First/Berkley, 1991])	68
Figura 28	Folha de rosto do volume de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” publicada pela First/Berkley (Stevenson [First/Berkley, 1991])	68
Figura 29	Ficha catalográfica e descrição do enredo do volume de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” publicada pela First/Berkley (Stevenson [First/Berkley, 1991])	69
Figura 30	Novo logotipo da coleção “Classics Illustrated” pela editora	

	Papercutz	70
Figura 31	Capa da edição de <i>Treasure Island</i> na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])	70
Figura 32	Folha de rosto do volume de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” publicada pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])	71
Figura 33	Volumes publicados na coletânea “Classics Illustrated” pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])	71
Figura 34	Folha com informações sobre o volume de <i>Treasure Island</i> e sobre a editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])	72
Figura 35	Biografia de Robert Louis Stevenson no volume de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” publicada pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])	72
Figura 36	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner’s Sons, 1933, p. 3)	75
Figura 37	Mapa do tesouro e declaração inicial de Jim Hawkins na história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	76
Figura 38	Mapa do tesouro e declaração inicial de Jim Hawkins na história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	76
Figura 39	Declaração inicial de Jim Hawkins nas páginas iniciais da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	76
Figura 40	Declaração inicial de Jim Hawkins nas páginas iniciais da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	76
Figura 41	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner’s Sons, 1933, p. 15)	77
Figura 42	Briga entre Black Dog e Billy Bones na hospedaria “Admiral Benbow” (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	77
Figura 43	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner’s Sons, 1933, p. 12)	78
Figura 44	Chegada de Black Dog à hospedaria “Admiral Benbow” (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	78
Figura 45	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner’s Sons, 1933, p. 272-273)	79

Figura 46	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 272-273)	79
Figura 47	Último requadro da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	80
Figura 48	Jim Hawkins reproduz o que Livesey contou a ele (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	82
Figura 49	Jim Hawkins reproduz o que Livesey contou a ele (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	82
Figura 50	Jim informa que essa parte da narrativa será feita por ele como o Dr. Livesey lhe relatou (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	83
Figura 51	Utilização das aspas nas legendas de Livesey reproduzidas por Jim Hawkins (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	83
Figura 52	Utilização das aspas nas legendas de Ben Gunn reproduzidas por Jim Hawkins (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	84
Figura 53	Concentração da informação textual no início da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	85
Figura 54	Exemplo de texto descritivo em legenda (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	85
Figura 55	Concentração da informação textual no final da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	86
Figura 56	Legenda em formato de pergaminho e letra capitular vermelha (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	87
Figura 57	Exemplo de legenda na história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	87
Figura 58	Exemplo de legenda na história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	87
Figura 59	Legenda em formato de pergaminho e letra capitular vermelha (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	88
Figura 60	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 151)	89
Figura 61	Exemplo de diálogos nos balões de fala da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	90
Figura 62	Legendas com parte diluída enquanto o contrário ocorre nos balões de fala (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	91

Figura 63	Exemplos da manutenção dos erros gramaticais cometidos pelos piratas nos balões de fala da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	91
Figura 64	Página que apresenta o requadro no qual Jim e a sua mãe mexem no baú de Billy Bones (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	92
Figura 65	Billy Bones cantando a canção pirata na hospedaria “Admiral Benbow” (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	94
Figura 66	A canção “Dead Man’s Chest” sendo entoada pelos piratas na Ilha do Esqueleto (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	94
Figura 67	A canção sendo entoada na ilha (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	94
Figura 68	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner’s Sons, 1933, p. 3)	96
Figura 69	Declaração inicial de Jim Hawkins na história em quadrinhos (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 1])	96
Figura 70	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner’s Sons, 1933, p. 272)	97
Figura 71	Primeira oração na terceira e quarta legendas com trechos <i>ipsis litteris</i> (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 44])	98
Figura 72	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner’s Sons, 1933, p. 45)	99
Figura 73	Balão de fala de Trelawney no segundo requadro com transcrição quase literal da obra adaptada (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 14])	100
Figura 74	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner’s Sons, 1933, p. 79)	101
Figura 75	Requadros de Jim Hawkins escondido no barril de maçãs (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 22-23])	102
Figura 76	Requadros de Jim Hawkins escondido no barril de maçãs (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 22-23])	102
Figura 77	Jim e Benn Gun na floresta da Ilha do Esqueleto (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 29])	103
Figura 78	Benn Gun comenta brevemente sobre a construção da paliçada (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 30])	104

Figura 79	Legenda de Jim Hawkins informando sobre como foi o seu retorno a seus aliados (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 32])	104
Figura 80	Alto volume de legendas na história em quadrinhos (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 37])	105
Figura 81	Jim Hawkins atirando no pirata Israel Hands (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 37])	106
Figura 82	Requadro que apresenta a legenda em formato de pergaminho (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 44])	106
Figura 83	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 23-24)	107
Figura 84	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 23-24)	107
Figura 85	Pew ameaça Jim Hawkins na hospedaria Admiral Benbow (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 8])	108
Figura 86	Retorno de Jim à paliçada e encontro com Silver e o restante dos amotinados (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 39])	109
Figura 87	Menção ao apelido de Long John Silver (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 21])	110
Figura 88	O papagaio de Long John Silver, Flint, e a sua participação por meio de um balão de fala (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 22])	111
Figura 89	Billy Bones cantando a canção "Dead Man's Chest" (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 1])	111
Figura 90	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 3)	113
Figura 91	Chegada de Billy Bones à hospedaria "Admiral Benbow" (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	113
Figura 92	Amplificação da legenda que anuncia a chegada de Billy Bones à hospedaria "Admiral Benbow" (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	113
Figura 93	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 5)	114
Figura 94	Jim Hawkins fala sobre Billy Bones (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	115

Figura 95	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 88)	116
Figura 96	A tripulação avista à Ilha do Esqueleto pela primeira vez (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	117
Figura 97	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 173)	118
Figura 98	Jim Hawkins observa o navio <i>Hispaniola</i> (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	118
Figura 99	Recordatório no primeiro requadro mostra o que estava acontecendo em outra parte da ilha (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	120
Figura 100	Recordatório retoma o momento final da conversa de Ben Gunn e Jim Hawkins (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	121
Figura 101	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 53)	122
Figura 102	Parte narrativa aparecendo como legendas na edição da Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	123
Figura 103	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 80-81)	124
Figura 104	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 80-81)	124
Figura 105	Momento em que Jim Hawkins descobre o plano de Long John Silver (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	125
Figura 106	Momento em que Jim Hawkins descobre o plano de Long John Silver (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	125
Figura 107	<i>Treasure Island</i> , artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 5)	126
Figura 108	Requadros mostrando o pedido de Billy Bones à Jim Hawkins (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	126
Figura 109	Billy Bones cantando "Dead Man's Chest" no início da história em quadrinhos (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	128
Figura 110	Outro trecho da canção "Dead Man's Chest" sem explorado na história em quadrinhos (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	128

Capítulo 3

Figura 1	Exemplo de página convencional da adaptação de <i>Treasure Island</i> na editora Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	131
Figura 2	Exemplo de página convencional da adaptação de <i>Treasure Island</i> nas editoras First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 7)	131
Figura 3	Exemplo de página convencional da adaptação de <i>Treasure Island</i> na editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	131
Figura 4	Desenho de página única sobreposto por requadros (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	132
Figura 5	Legendas sobrepondo três requadros (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	132
Figura 6	Linha do horizonte funcionando como delimitador do requadro (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	132
Figura 7	Desalinhamento das sarjetas na edição de <i>Treasure Island</i> publicada pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	133
Figura 8	Variação no formato dos requadros (longitudinais e alongados verticalmente) (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 2)	135
Figura 9	Irregularidade no alinhamento das sarjetas (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 10)	136
Figura 10	Sarjeta alargada e com a inclusão de imagem e texto (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 17)	136
Figura 11	Exemplo dos formatos dos requadros (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	137
Figura 12	Exemplo da inclinação dos requadros (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	138
Figura 13	Desenho funcionando como delimitação do requadro e invadindo o espaço da sarjeta (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	138
Figura 14	Exemplo de balões representando gritos (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 38)	140
Figura 15	Exemplo de balões de fala com a letra em negrito representando o aumento no tom de voz (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 23)	140
Figura 16	Exemplo da alteração da cauda do balão para denotar irritação (Stevenson [Papercutz 2010, s/d])	140

Figura 17	Características dos desenhos de <i>Treasure Island</i> para a adaptação da Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	141
Figura 18	Características dos desenhos de <i>Treasure Island</i> para a adaptação da First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 9)	141
Figura 19	Características dos desenhos de <i>Treasure Island</i> para a adaptação da Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	141
Figura 20	Uso de silhuetas na adaptação de <i>Treasure Island</i> para a Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	142
Figura 21	Uso de silhuetas na adaptação de <i>Treasure Island</i> para a First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 28)	142
Figura 22	Uso de silhuetas na adaptação de <i>Treasure Island</i> para a Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	142
Figura 23	Indicativos visuais de que a história narrada são memórias de eventos passados (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	143
Figura 24	Jim Hawkins representado como um adulto recordando dos eventos passados (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 1)	143
Figura 25	Letreiro informando o nome da hospedaria da família de Jim Hawkins (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	144
Figura 26	Letreiro da hospedaria “Admiral Benbow” como paratexto (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	144
Figura 27	Tatuagem do pirata Billy Bones como paratexto (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 6)	144
Figura 28	O uso abundante de onomatopeias na adaptação de <i>Treasure Island</i> pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	145
Figura 29	Exemplo de onomatopeia sendo formada pela própria ação na edição de <i>Treasure Island</i> publicada pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	146
Figura 30	Uso de onomatopeias na adaptação de <i>Treasure Island</i> pelas editoras First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 31)	146
Figura 31	Predominância do uso de cores primárias (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	147
Figura 32	Uso das cores na edição de <i>Treasure Island</i> da editora First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 2)	148

Figura 33	Iluminação dividindo o rosto de Long John Silver na edição de <i>Treasure Island</i> para a First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 39)	148
Figura 34	O uso das cores na adaptação de <i>Treasure Island</i> pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	149
Figura 35	Momento em que é noite na história e o uso das cores criando nuances na adaptação de <i>Treasure Island</i> pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	149
Figura 36	<i>Close-up</i> de Long John Silver na edição de <i>Treasure Island</i> para a First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 39)	150
Figura 37	<i>Close-up</i> de Silver na adaptação de <i>Treasure Island</i> pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	150
Figura 38	Suavização de Billy Bones (esquerda) e Israel Hands (direita) (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	151
Figura 39	Suavização de Billy Bones (esquerda) e Israel Hands (direita) (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	151
Figura 40	Dualidade de Long John Silver mostrada através da imagem (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	152
Figura 41	Exemplo de feição mais detalhada na segunda adaptação de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 7)	152
Figura 42	Personagens com rostos mais arredondados na terceira adaptação de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	153
Figura 43	Vestimenta de Jim Hawkins na primeira adaptação em quadrinhos de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	154
Figura 44	Vestimenta de Jim Hawkins na segunda adaptação em quadrinhos de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 26])	154
Figura 45	Representação de Jim Hawkins na terceira adaptação em quadrinhos de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	154
Figura 46	Mudança de vestimenta de Jim Hawkins na terceira adaptação em quadrinhos de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	155

Figura 47	Mudança de vestimenta de Jim Hawkins na terceira adaptação em quadrinhos de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	155
Figura 48	Mapa da Ilha do Esqueleto na primeira adaptação em quadrinhos de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])	156
Figura 49	Mapa da Ilha do Esqueleto na terceira adaptação em quadrinhos de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])	156
Figura 50	Mapa da Ilha do Esqueleto na segunda adaptação em quadrinhos de <i>Treasure Island</i> para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 14])	156

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. <i>TREASURE ISLAND</i> E O ROMANCE DE AVENTURA	5
1.1 O surgimento de <i>Treasure Island</i>	6
1.1.1 A temática da aventura marítima	12
1.1.2 A figura do pirata	14
1.2.3 A canção “Dead Man’s Chest”	17
1.2 O papel dos <i>penny dreadfuls</i> no surgimento de <i>Treasure Island</i>	25
1.3 A influência de <i>Treasure Island</i> na literatura e cultura mundiais	31
2. ADAPTAÇÕES DE <i>TREASURE ISLAND</i> PARA A “CLASSICS ILLUSTRATED”	45
2.1 A coleção “Classics Illustrated”	45
2.2 <i>Treasure Island</i> na coleção “Classics Illustrated”	58
2.2.1 <i>Treasure Island</i> , “Classics Illustrated”, Gilberton (1949)	59
2.2.2 <i>Treasure Island</i> , “Classics Illustrated”, First/Berkley (1991)	66
2.2.3 <i>Treasure Island</i> , “Classics Illustrated”, Paperctuz (2010)	69
2.3 Aspectos das adaptações de <i>Treasure Island</i> para a “Classics Illustrated”	73
2.3.1 “Classics Illustrated”, Gilberton (1949)	74
2.3.2 “Classics Illustrated”, First/Berkley (1991)	95
2.3.3 “Classics Illustrated”, Paperctuz (2010)	112
3. ASPECTOS QUADRINÍSTICOS E TEMÁTICOS DE <i>TREASURE ISLAND</i>	129
3.1 A organização de quadros e requadros	130
3.2 Os desenhos e outros aspectos visuais	140
3.3 A questão da aventura em <i>Treasure Island</i>	157
CONSIDERAÇÕES FINAIS	164
REFERÊNCIAS	166

INTRODUÇÃO

O mar aparece como elemento recorrente no cenário de diversas narrativas de aventura. Em incontáveis textos ele foi associado à travessia, ao desconhecido e ao risco. Isso acontece porque as viagens marítimas frequentemente colocam as personagens em situações de perigo ou descoberta, levando-as a territórios pouco conhecidos ou ainda por explorar. Nesse sentido, o mar funciona não apenas como um cenário, mas também como um elemento que possibilita o desenvolvimento de histórias marcadas pelo deslocamento, por diferentes tipos de busca (inclusive tesouros supostamente encobertos) e, em especial, pela transformação e crescimento de personagens. Associadas a essa temática, as obras frequentemente exploram componentes como embarcações, expedições grandiosas, mapas, territórios desconhecidos e, até mesmo, piratas e outros perigos do mar, além de (no caso das narrativas de caça a tesouros) riquezas escondidas. Essas histórias constroem um universo narrativo no qual o percurso pelo espaço marítimo constitui a própria natureza da aventura.

Nesse tipo de narrativa, também, o mar ultrapassa com frequência a função de cenário. Ele cria as condições necessárias para que a aventura aconteça. A travessia marítima, que implica incerteza, exposição a perigos, mistério e encontros inesperados, torna-se um elemento constituinte da narrativa, influenciando não apenas na construção significativa, mas na base para os próprios acontecimentos do enredo. Assim, o oceano torna-se um espaço que favorece o desenvolvimento da ação, permitindo que os episódios se desenrolem numa atmosfera de instabilidade, além de implicar na possibilidade constante de transformação.

O imaginário associado ao mar pode ser observado em diversas narrativas da tradição literária. Em obras como *Robinson Crusoe* (1719), de Daniel Defoe, ou *Moby Dick* (1851), de Herman Melville, o oceano aparece como um espaço aberto para possibilidades na jornada dos protagonistas, culminando na superação de desafios e seu amadurecimento enquanto sobreviventes de tragédias pessoais. Embora mais populares por sua exploração da aventura — é amplamente conhecida a temática central de *Robinson Crusoe* (1719), por exemplo, do isolamento da personagem em uma ilha distante, e suas experiências, que envolvem do pecado à redenção e das explorações marítimas e comércio escravocrata ao imperialismo inglês no século XVIII (cf., entre outros, Greif, 1966; Swados, 1958; Marshall, 2004; Downie, 1983; Novak, 1963); e, em *Moby Dick* (1851), a perseguição obsessiva do capitão Ahab à baleia branca, organizando tanto o percurso da tripulação do navio baleeiro *Pequod* quanto os

conflitos que emergem durante a viagem, novamente, promovendo oportunidades para a discussão de questões diversas, em particular, identitárias (cf., por exemplo, Berthold, 1994; Hunsberger, 1975; Myers, 1942; Young, 1982; Wright, 1965) — esses romances são destacados na utilização do mar e suas simbologias para ancorar a literatura.

Em alguns casos, no entanto, o mar pode atuar como *motif* na criação de um novo gênero, como ocorre com o romance *Treasure Island*, do autor escocês Robert Louis Stevenson, e um dos objetos de estudo nesta dissertação, juntamente com três de suas adaptações para histórias em quadrinhos, publicadas em língua inglesa com o mesmo título, *Treasure Island*, em três momentos de circulação da coleção “Classics Illustrated”. A partir de seu primeiro lançamento, em fascículos, entre os anos de 1881 a 1882 até a publicação como livro em 1883, e passando de narrativa para público infantil a clássico da literatura mundial, como será detalhado no estudo, a obra foi pioneira na criação do gênero aventura marítima, consolidando na cultura popular elementos como piratas de uma única perna (ou) com papagaios ao ombro, mapas marcados com “x” e, supostamente, tensões e adversidades na busca por um tesouro.

Na história em questão, o protagonista e narrador de sua maior parte, é um menino de aproximadamente quinze anos, Jim Hawkins, que, depois do falecimento do pai, passa a tomar conta, para auxiliar a mãe, da hospedaria da família, Admiral Benbow, localizada no litoral da Inglaterra. Os acontecimentos são narrados em *flashback*, com Jim agora em meia-idade, por meio de suas recordações, e são impulsionados a partir da chegada, para se hospedar no local, do pirata Billy Bones. Após o trágico falecimento do corsário, Jim encontra em seus pertences um mapa de tesouro e, recorrendo a Dr. Livesey, um velho amigo de seu pai, parte numa expedição no navio *Hispaniola* para encontrar as riquezas enterradas em um local conhecido como Ilha do Esqueleto. Apesar de agilmente organizada pelo médico e pelo escudeiro Trelawney, seu amigo, e de contar com uma tripulação de homens experientes e supostamente idôneos, a missão revelará perigos ao mar e em terra, na ilha, além de personagens enigmáticas como Long John Silver, que representa para Jim tanto ameaça como figura paterna.

A ambiguidade de Silver encontra-se entre os temas do romance, ao lado de temas correlatos como a busca por modelos heroicos, ou mais distanciados, como a futilidade das riquezas. Mas a universalidade do romance é encontrada, ainda, em elementos até mesmo amplamente populares, como a canção “Dead Man’s Chest”, que desde o seu surgimento continua a ser entoada em narrativas de piratas e contextos marítimos tão diversificados quanto os *Piratas do Caribe* (série de Jerry Bruckheimer [2003-2017] a partir do parque

temático de Walt Disney) ou “Os Piratas do Capitão Gancho” (uma das histórias episódicas de *O Sítio do Picapau Amarelo*, de Monteiro Lobato, exibida na Rede Globo em 1978). Talvez, elementos como esses, expliquem a permanência de Stevenson e *Treasure Island* na literatura e cultura mundiais por tanto tempo, justificando, ainda, as suas muitas adaptações para meios distintos, entre as quais as três versões da obra na coleção “Classics Illustrated” a serem detalhadas nesta dissertação: *Treasure Island*, publicada pela editora Gilberton, de Nova York, em 1949 (n. 64 da série em sua primeira fase), com desenhos de Alex A. Blum; *Treasure Island*, de 1991, lançada pela First/Berkley na segunda fase da coletânea (n. 17), em adaptação de Pat Boyette; e *Treasure Island* da fase contemporânea, em publicação de 2010 pela Papercutz (n. 5) a partir de uma adaptação francesa (*L’Île au Trésor*), de David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon e traduzida para o inglês por Joe Johnson.

Tendo como principal objetivo compreender de que maneira a narrativa de Stevenson é reorganizada no processo de adaptação para o meio dos quadrinhos, a dissertação está organizada em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta o contexto literário e cultural em que se insere a obra de Robert Louis Stevenson. Inicialmente, discute-se o surgimento de *Treasure Island*, abordando como a história foi idealizada, produzida e publicada. São examinados também alguns elementos centrais associados às narrativas de aventura marítima em obras clássicas da literatura mundial e, em particular, a figura do pirata, discutindo características que se consolidaram no imaginário popular ao longo do tempo, como a perna de pau, por exemplo. Ainda nesse contexto, analisa-se a canção “Dead Man’s Chest”, composta por Stevenson para o romance e posteriormente retomada em diferentes produções culturais. Na sequência, o capítulo discute o papel das publicações seriadas conhecidas como *penny dreadfuls* e sua relação com a publicação inicial do romance na revista *Young Folks*. Por fim, examina-se a influência de *Treasure Island* na literatura e na cultura popular, destacando a ampla circulação de adaptações da obra em diferentes mídias e contextos culturais.

O segundo capítulo apresenta o contexto editorial das três adaptações analisadas no trabalho. Inicialmente, discute-se a história da própria coleção “Classics Illustrated”, abordando aspectos de sua criação, circulação e mudanças editoriais, além dos principais títulos que compuseram o vasto catálogo publicado durante os seus longos anos de existência. Em seguida, o capítulo examina a presença de *Treasure Island* na coleção, considerando as três edições em sua ordem de lançamento. São, desse modo, apresentadas as edições lançadas pela Gilberton, em 1949, pela First/Berkley, em 1991, e pela Papercutz, em 2010, destacando aspectos gerais de cada publicação. Por fim, o capítulo dedica-se à análise das estratégias de

adaptação textual empregadas nessas versões, observando de que maneira a narrativa do romance é reorganizada no processo de transposição para o formato de histórias em quadrinhos. Para isso, são abordados, entre outros, elementos como a preservação *ipsis litteris* ou a condensação de trechos da obra adaptada, o tratamento dos diálogos das personagens e as escolhas narrativas adotadas nas três adaptações.

O terceiro capítulo dedica-se à análise dos elementos visuais presentes nas adaptações estudadas. Inicialmente, examina-se a organização dos quadros e requadros nas três adaptações, observando-se a presença de padrões de composição, possíveis variações estruturais e recursos como sobreposição de (re)quadros, (re)quadros em página única e diferentes formas de apresentação do espaço gráfico do volume (*layout*). Em seguida, analisam-se os desenhos e outros aspectos visuais das obras, considerando elementos como cores, silhuetas, expressões das personagens, vestimentas, onomatopeias e sarjetas, entre outros recursos gráficos e estilísticos característicos dos quadrinhos, bem como de que maneira são empregados. Por fim, o capítulo discute o tópico da aventura em *Treasure Island*, relacionando-a a outras narrativas do gênero e refletindo sobre a maneira como esse tipo de história se configura especialmente no contexto contemporâneo.

A partir dessa organização, busca-se compreender de que maneira a narrativa de *Treasure Island* é reorganizada no processo de adaptação para o meio das histórias em quadrinhos, considerando tanto os elementos textuais quanto os visuais, componentes das versões, em particular, à luz dos Estudos da Adaptação e teorias para a abordagem de quadrinhos e *graphic novels* — com destaque para os teóricos Linda Hutcheon (2006; 2013) e William B. Jones Jr (2011) e Jan Baetens e Hugo Frey (2015). As obras foram estudadas nas edições em língua inglesa, em que são compostas, por essa razão tendo sido priorizados os exemplos nesse idioma, quer extraídos da edição do romance de 1933 (*Treasure Island*, publicada por Charles Scribner's Sons com artes de por N. C. Wyeth) ou das adaptações em quadrinhos, seguidos da tradução para o português; e tendo sido utilizada para essa contraparte a edição integral do texto lançada pela Zahar em 2020 com tradução de José Roberto O'Shea. Citações de bases teóricas, quando retiradas de obras em inglês sem tradução para o português foram traduzidas por mim. Ao analisar três adaptações publicadas em momentos distintos da coleção “Classics Illustrated”, o trabalho procura evidenciar como diferentes escolhas editoriais, textuais, estilísticas e artísticas influenciam a forma como a história de Stevenson é apresentada ao leitor, contribuindo para a permanência e circulação da obra em novos suportes e contextos culturais.

CAPÍTULO 1

***TREASURE ISLAND* E O ROMANCE DE AVENTURA**

Um clássico mundial da literatura inglesa, *Treasure Island* foi escrito em inglês pelo autor escocês Robert Louis Stevenson e lançado no formato de livro em 1883. Caracterizada como um romance de aventuras para crianças, a história havia sido publicada anteriormente de forma seriada entre 1881 e 1882, tendo circulado na Inglaterra durante o período vitoriano como um *penny dreadful* (folhetim de extensão variada, vendido a preço irrisório) na revista infantil *Young Folks*, divulgadora desse gênero popular. Assim como a publicação de 1883, a edição periódica não continha desenhos, exceto por letras capitulares nas páginas iniciais dos números e um desenho em preto e branco de um dos momentos introdutórios da narrativa. *Treasure Island* repercutiu entre os jovens da época e seu êxito perdura até a contemporaneidade, tendo sido traduzido para idiomas como o espanhol, o italiano, o francês, o russo e o português. No Brasil, a primeira aparição de *A ilha do tesouro*, como se convencionou a tradução, ocorreu na revista *O Tico-Tico*, entre 1906 e 1907, também no modelo serial, numa adaptação totalmente ilustrada (embora sem incluir os créditos ao tradutor e ao desenhista);¹ e, posteriormente, nos anos de 1934 e 1935, na coleção “Biblioteca d’O Tico-Tico” da mesma revista, repetindo o anonimato do texto, mas dessa vez creditando as artes a Cícero Valadares e reproduzindo algumas das imagens da edição de 1906-1907 (Pereira, 2022, p. 269). Precedeu essa última, a considerada primeira edição da obra no Brasil, traduzida por Alvaro Eston em 1933 e publicada pela Companhia Editora Nacional na série Terramarear.

Treasure Island apresenta a narrativa do menino Jim Hawkins, que parte a bordo do navio *Hispaniola* em busca de um tesouro perdido. A história é situada em meados do século XVIII e tem início quando, com o pai acamado e trabalhando na hospedaria “Admiral Benbow”, de propriedade de sua família, Jim recebe um novo hóspede. Trata-se do pirata Billy Bones, um antigo membro da tripulação do capitão Flint, temido corsário, agora falecido, que havia escondido suas riquezas em uma ilha. Bones sofre um infarto fulminante, devido ao abuso de bebidas alcóolicas, sem ter quitado sua hospedagem junto à família de Jim, mas deixando para trás um baú que trouxera consigo. Assim, mesmo com relutância, a mãe de Jim, em companhia do menino, decide abri-lo na esperança de compensar seu

¹ Cf. número inicial na edição 53, de 1906: http://memoria.bn.br/pdf/153079/per153079_1906_00053.pdf.

prejuízo. Entre os pertences do pirata, Jim encontra um pacote selado, levando-o ao médico e magistrado da cidade, Dr. Livesey, e descobrindo em seu interior o mapa do tesouro do capitão Flint. Aliando-se ao escudeiro Trelawney e levando Jim como ajudante, Dr. Livesey contrata o referido navio e uma equipe de bordo e parte de Bristol para a ilha em busca das promessas do mapa. O livro, então, se abre para uma grande aventura, vivida em alto mar e em terra e repleta de lutas, perseverança, traições, planos, canções, novas amizades e, ao final, o esperado tesouro.

Além do universo marítimo, seus perigos e desafios, *Treasure Island* aborda, em particular, a figura do pirata, em sua aparição centenária na história e cultura de muitos países, e mais comumente difundida na época da publicação do romance. Elementos como as tradições, as vestimentas, o modo de falar desse representante lendário das histórias de alto mar, seu código moral e até mesmo os mistérios que o circundam enriquecem o romance e terão destaque no estudo, especialmente neste capítulo introdutório, dividido em três seções. A primeira tratará do surgimento da obra, incluindo pontos importantes como a jornada marítima, a temática da caça ao tesouro, a icônica imagem dos corsários e a famosa canção “Dead Man’s Chest”. Na segunda parte será abordado o papel dos *penny dreadfuls* como alavancadores da obra em sua primeira forma de publicação entre os citados anos de 1881 e 1882. Por fim, na última seção, será detalhado o modo como *Treasure Island* influenciou a literatura e a cultura mundiais por meio de filmes como os da série *Piratas do Caribe*, lançados pelos Estúdios Walt Disney a partir da década de 2000, e adaptações diversificadas da obra, que incluem as três *graphic novels* elegidas para a pesquisa.

1.1. O surgimento de *Treasure Island*

Treasure Island é o primeiro romance ficcional de Robert Louis Stevenson. Depois de publicar obras caracterizadas como não-ficção ou voltadas a relatar experiências de viagem — como é o caso de *An inland voyage* (1878), sem tradução para o português, na qual narra as peripécias vividas dois anos antes em passeios de canoa por rios da Bélgica e da França —, o autor deu asas à sua imaginação, combinando elementos como histórias de suspense e mistério, aventura de meninos e cenário marítimo, numa história cativante e inusitada, que se tornou não apenas um clássico da literatura e cultura inglesas, como ajudou a formar e impulsionar o gênero na segunda metade do século XIX. Mas *Treasure Island* também envolve vários aspectos biográficos, como o próprio Stevenson atesta no artigo “My First Book — *Treasure Island*” (1986), inicialmente lançado na revista inglesa *The Idler* em 1894,

republicado nos Estados Unidos pela *McClure's Magazine* no mesmo ano e lançado novamente pela *The Courier*, da Universidade de Siracusa, em 1986, com uma introdução do bibliotecário de livros raros Mark F. Weimer.

De acordo com Stevenson, no referido artigo, *Treasure Island* surgiu quando estava residindo em um chalé na cidade de Braemar, no norte da Escócia, em uma das várias ocasiões em que entretia o enteado, Lloyd Osbourne, durante as férias do menino em visita a ele e à sua mãe, Fanny Van de Grift Osbourne (Stevenson, 1986, p. 80-81). O autor menciona, e é complementado por Weimer, que, por estar com a saúde fragilizada e não poder sair de casa em razão do clima muito úmido da região, desenhar e pintar eram opções divertidas de lazer e que podiam ser realizadas em casa (p. 77, 80-81). Numa dessas sessões artísticas, o autor elaborou o mapa de uma ilha, muito detalhado e colorido em aquarela (ao qual deu o nome de “Ilha do Tesouro”), que serviu de inspiração e ponto de partida quase imediatos para o que viria a se tornar a sua história mais conhecida. Stevenson relata com certa tristeza, porém, que o mapa que se vê abaixo não constitui o seu desenho original. Na época da primeira edição do texto, por Cassell & Co., o mapa foi enviado para Londres junto com o manuscrito, mas somente esse último chegou ao destino, de acordo com os editores. Assim, Stevenson teve que forçar sua criatividade a elaborar um novo mapa [Fig. 1], embora considerando que nunca seria igual ao primeiro (p. 87, 88).

(p. 388) ainda aponta que essas memórias do avô eram passadas a Stevenson por seu pai, já que o autor tinha a saúde fragilizada desde pequeno e, com a mãe em condição semelhante, e não podendo auxiliá-lo na tarefa de cuidar de Stevenson, o pai passava a maior parte do tempo em sua companhia, juntamente com uma enfermeira.

Outra possível influência biográfica na composição do romance é citada por Robert Kiely (1964, p. 40). Na opinião do autor, Stevenson pode ter utilizado *Treasure Island* como uma ferramenta para se distanciar da própria realidade, provavelmente por rejeição ao momento que vivia e a necessidade de tomar decisões consideradas moralmente corretas. O próprio Stevenson menciona a utilização de histórias como reduto para se afastar de seu sofrimento em uma carta para o autor John Meiklejohn:

[q]uando sofro em minha mente, as histórias são o meu refúgio; eu as tomo como ópio; e considero quem as escreve um médico da mente. E francamente, Meiklejohn, nós não nos voltamos a Shakespeare quando estamos em uma complicação; nem, certamente, a George Eliot – não, nem mesmo a Balzac. Vamos a Charles Reade ou ao velho Dumas, ou às *Mil e Uma Noites*, ou ao melhor de Walter Scott. São as histórias que queremos, não a elevada função poética que representa o mundo... Queremos incidente, interesse, ação: para o inferno com a sua filosofia. Quando ficarmos bons novamente, e com a mente leve, leremos seu trabalho importante; mas tudo o que queremos agora é uma droga (Stevenson, 1917, p. 322 *apud* Kiely, 1964, p. 40-41, tradução minha).²

Embora Kiely (1964, p. 41) faça uma ressalva a respeito do cuidado que se deva ter para não se reduzir autores que tenham esse pensamento à designação “escritores escapistas”, o que caracterizaria aqueles que escrevem com o intuito de se afastar da sua própria realidade, ele afirma que toda manifestação artística é uma forma de escape de algum lugar para outro. Desse modo, Kiely explica a necessidade de se analisar “do que ele está fugindo e para o quê”,³ no caso de um autor que seja taxado como tal. Para Stevenson, possivelmente, a fuga esteja relacionada às aventuras de seu avô, que lhes foram contadas, sem poder vivenciá-las. Isso pode ter resultado na criação da personagem principal de *Treasure Island*, Jim Hawkins, que poderia desfrutá-las por ser jovem, uma vez que a informação sobre a idade do menino é revelada pelo próprio Stevenson em um trecho da publicação do romance na revista *Young*

² Do original: When I suffer in mind, stories are my refuge; I take them like opium; and I consider one who writes them as a sort of a doctor of the mind. And frankly, Meiklejohn, it is not Shakespeare we take to, when we are in a hot corner; nor, certainly, George Eliot – no, not even Balzac. It is Charles Reade, or old Dumas, or the Arabian Nights, or the best of Walter Scott; it is stories we want, not the high poetic function which represents the world... We want incident, interest, action: to the devil with your philosophy. When we are well again, and have an easy mind, we shall peruse your important work; but what we want now is a drug.

³ Do original: What he is escaping from and what he is escaping to.

Folks no ano de 1881, o qual é retomado no artigo de David Angus (1990, p. 88): “[...] e eu não tenho 15 anos até o meu próximo aniversário”.⁴

A publicação de *Treasure Island* começa quando Stevenson oferece ao jornalista Alexander Hay Japp a chance de ler os primeiros capítulos da história que já haviam sido escritos quando ele o visitou na Escócia (Pierce, 1998, p. 357, 361). Depois da leitura, Japp se ofereceu para levar o romance a Londres, para algum editor que se interessasse, com a promessa de que Stevenson poderia conseguir até 100 libras pela obra. O manuscrito, então, chegou às mãos de James Henderson, editor da revista infantil inglesa *Young Folks*.⁵ No entanto, segundo Pierce (p. 361), Stevenson não recebeu a remuneração aludida por Japp, que se reduziu a apenas 30 libras, mas que aceitou porque ficaria com os direitos da obra podendo obter lucros em momentos futuros. A forma seriada de *Treasure Island* foi publicada na *Young Folks*, possivelmente entre setembro de 1881 e janeiro de 1882. Existe uma variação no mês de lançamento da história, com Pierce (p. 361) afirmando que ocorreu no final de setembro de 1881 e o *website* dedicado a Robert Louis Stevenson mencionando outubro do mesmo ano.⁶ John Steuart (s.d *apud* Pierce, 1998, p. 361) expõe que uma citação de *Treasure Island* no número de 24 de setembro da *Young Folks*, último daquele mês, anuncia a publicação para a edição seguinte. O romance foi lançado na página 117 do número 565 da *Young Folks* em 1 de outubro 1881 como relatado *website* de Robert Louis Stevenson. Apesar de não ser possível precisar qual o número da revista em que fora finalizado em 1882, o mesmo *website* indica que a narrativa foi completada em um total de dezessete fascículos.

Alguns fatos curiosos ocorreram durante o processo da publicação inicial do romance. O primeiro deles é que, apesar de Stevenson ter escrito a narrativa, a história no número 565 da *Young Folks* é assinada por um pseudônimo, Capitão George North. Em seu artigo, Pierce (p. 362-363) revela que muitos seguem as afirmações de J. C. Furnas (1951), em *Voyage to Windward: the Life of Robert Louis Stevenson*, de que essa decisão pode ter sido tomada por Stevenson para distanciar seu nome do público infantil do folhetim, mas, considerando a ausência de evidências, existem outras hipóteses, por exemplo, uma possível jogada de marketing por parte da equipe editorial, autorizada ou não por Stevenson. É certo, no entanto, que Stevenson almejou, desde o início, uma história para meninos: “tinha que ser uma história para meninos; [...] e eu tinha um menino à mão para ser a pedra de toque” (Stevenson, 1986,

⁴ Do original: [...] and I'm not fifteen till my next birthday.

⁵ Pierce (1998, p. 359) explica alguns detalhes sobre o periódico como a sua publicação de forma semanal, o preço de um *penny*, correspondente ao centavo da época, e a sua organização em oito páginas contendo quatro colunas cada.

⁶ Cf. <https://robert-louis-stevenson.org/first-illustrations-treasure-island/>.

p. 82).⁷ A segunda curiosidade está relacionada ao título. David Angus (p. 83) mostra que ele passou de “The Sea-Cook” para *Treasure Island or The Mutiny of the Hispaniola* por decisão de James Henderson, editor da *Young Folks*. Ainda, Pierce (p. 361) informa que intitular a obra *Treasure Island* pode ter sido uma inspiração do mapa do tesouro, pois esse foi o título dado ao desenho de Stevenson.

Ao ter a publicação finalizada na *Young Folks*, o romance passou por diversas alterações para o seu lançamento como livro no ano de 1883. Angus (p. 84) contabiliza um total de 250 mudanças, sendo algumas delas muito significativas. Por exemplo, trechos inteiros precisaram ser completamente reescritos por Stevenson, tais como o episódio do ataque dos amotinados à paliçada, local que servia de abrigo para os aliados do capitão do *Hispaniola* na Ilha do Esqueleto (Angus, 1990, p. 86-87). Outro ponto relevante está relacionado à ausência de uma das pernas do temido pirata Long John Silver. Determinadas passagens da história na *Young Folks* sugeriam que a personagem, por vezes, se esquecia do fato de não possuir um dos membros de apoio, exercendo movimentos exagerados e que não condiziam com a sua condição (Angus, p. 95). A contradição foi revista e modificada para a publicação de 1883 (Angus, p. 95-96). O mesmo aconteceu com relação ao papagaio que acompanhava Silver nas aventuras em alto mar. Na versão da *Young Folks*, a ave era uma galinha, de acordo com Angus (p. 84). Além disso, ao ter que redesenhar o mapa, Stevenson teve também que vasculhar o romance e fazer uma relação minuciosa de todas as alusões a ele (feitas a partir da primeira versão) para ver se eram condizentes com o novo desenho (Stevenson, 1986, p. 87).

Treasure Island também possui algumas características marcantes no que diz respeito aos seus elementos narrativos, duas das quais podem ser destacadas. Primeiro, a história é contada em primeira pessoa, por Jim Hawkins, que relembra os acontecimentos transcorridos no passado de um ponto de vista no presente. Por essa razão, ele parece hesitar em alguns momentos, como acontece no trecho “Acho que eu não queria mais nada, não fossem os olhos do timoneiro, que me seguiam com desdém pelo convés [...]” (Stevenson, 2020, p. 198);⁸ e que pode explicar, também, o fato de não se recordar com precisão do ano em que se passam os acontecimentos. A indicação dada por Stevenson e encontrada na primeira página do livro diz, apenas, “pego eu a pena no ano da graça 17– [...]” (Stevenson, 2020, p. 23). A

⁷ Do original: It was to be a story for boys; [...] and I had a boy at hand to be the touchstone.

⁸ No trecho em inglês a dúvida de Jim torna-se um pouco mais denotada em vista da posição de “I think” no meio da frase, o que poderia indicar uma pausa para na tentativa de rememoração correta do ocorrido: “I should, I think, have had nothing left me to desire but for the eyes of the coxswain as they followed me derisively about the deck, [...]”.

esse respeito, e incluindo menções de reis, outras datas, moedas e outros objetos de época, William Hardesty III e David Mann (1977, p. 96) concluem que o ano dos episódios pode ser 1758 ou 1759. De qualquer modo, os exemplos indicam a perspectiva de *flashback* empregada no romance. Um outro aspecto é a mudança de narrador, que passa a ser o médico Livesey no capítulo XVI, sendo depois retomada a condução por Jim no capítulo XIX. Essa escolha pode ter sido feita por Stevenson porque, depois de aportar em terra e familiarizar-se com a ilha, Hawkins decide retornar, sozinho, ao navio. A alternância possibilitaria, então, que o leitor fosse informado sobre o ocorrido na paliçada, onde permanecera o médico, enquanto Jim estivesse no *Hispaniola*.

1.1.1. A temática da aventura marítima

Robert Louis Stevenson não foi o primeiro autor a escolher a temática da aventura marítima como um componente de sua obra. A jornada em alto mar é utilizada por autores há muitos anos e remonta, até mesmo, à literatura clássica. Entre os exemplos do gênero podem ser citados Homero com o poema *Odisseia*, possivelmente escrito entre VIII e VII a.C., *Beowulf* (composto entre os séculos V e IX) e *The Seafarer* (constituente do *Exeter Book* que data do século X e podendo ter sido redigido antes disso), entre outros. Mais recentemente, é possível citar nomes como o do romancista norte-americano Herman Melville, com o seu célebre *Moby Dick* (1851), e os ingleses Daniel Defoe, com *Robinson Crusoe* (1719), e Jonathan Swift, com *Gulliver's Travels* (1726).

Apesar de todas as histórias citadas acima incluírem a aventura marítima, os propósitos da utilização dessa temática variam. No épico *Odisseia*, Ulisses enfrenta diversas provações enquanto passa anos tentando retornar para a sua terra natal após lutar corajosamente na Guerra de Tróia. Além do retorno ao lar ser traçado pelo mar, Ulisses enfrenta criaturas mitológicas nesse ambiente e passa por diversas ilhas misteriosas enquanto supera incontáveis obstáculos. Algo similar acontece em *Beowulf*, narrativa na qual a personagem sueca, além de passar pelo perigo dos mares para chegar até o país vizinho da Dinamarca (para socorrer o Rei Hrothgar), tem as águas como um local de conflito e transformação. Um exemplo disso é a sua luta com a mãe do monstro Grendel em um lago profundo, onde o herói precisa vencer o inimigo e os seus próprios limites. O oposto ocorre em *The Seafarer*, poema no qual o mar é cenário de reflexão e, até mesmo, superação. O marinheiro, à deriva no oceano, enfrenta a solidão e os pensamentos sobre a própria vida, o que caracteriza a sua mudança interior.

No que tange às histórias mais recentes, em *Robinson Crusoe*, a personagem principal, que dá nome ao título do romance, viaja diversas vezes em alto mar para tentar enriquecer. Mesmo após conseguir grande parte de seus objetivos, movido pela ambição, continua em sua busca de riquezas e aventuras até que se vê preso em uma ilha no Caribe em consequência de um naufrágio durante uma tempestade. A água é o elemento que serve de caminho para que Crusoe chegue a outro continente onde atuará como colonizador e explorador de terras. Em *Gulliver's Travels*, por sua vez, Lemuel Gulliver encara viagens marítimas que resultam na exploração de novos locais e na satirização de diversos grupos europeus da época da publicação do romance; diferentemente de *Moby Dick*, em que a utilização da temática em questão ocorre com o propósito de tocar assuntos como obsessão e vingança, depois que Ahab, capitão de um navio, tem a sua perna devorada pela baleia cujo nome inspira a obra.

Há, ainda, a menção de Stevenson a um livro chamado *Tales of a traveller* (1824), do autor norte-americano Washington Irving. O escritor diz tê-lo lido antes de redigir *Treasure Island* e se inspirado na obra. Apesar de Stevenson (1986, p. 84) não citar a temática de viagens em alto mar como um ponto em comum, ele relata que, ao escrever o romance, utilizou diversos elementos presentes na publicação de Irving — como grande parte do capítulo inicial da narrativa, além do pirata Billy Bones com o seu baú. O autor ressalta, contudo que não se recordava conscientemente dessa influência e reconhece, ao final, que tais elementos — ainda que mesmo parecendo suas próprias criações —, eram frutos da imaginação de Irving (Stevenson, 1986, p. 84). Ainda que existam semelhanças, há uma diferença estrutural fundamental entre as composições. *Tales of a traveller* caracteriza-se como um compilado de histórias curtas publicadas em dois volumes, com cada volume contendo duas partes, enquanto *Treasure Island*, embora também dividido em seções, é um romance com uma narrativa única e contínua.

Treasure Island também difere no propósito da utilização da temática marítima quando comparado às histórias citadas acima. Além de ser declaradamente dedicado aos meninos, é possível que o romance tenha sido voltado às crianças em geral. Mesmo em se tratando da aproximação do século XX, já no final da Era Vitoriana, em que muita coisa havia mudado na sociedade inglesa, inclusive, no que tange ao público infantil, com publicações marcantes para tais mudanças, como *Alice's adventures in Wonderland* (1865), de Lewis Carroll, ainda era comum e esperado que as histórias para esse público trouxessem algum exemplo de boa conduta ou um ensinamento moral. No entanto, segundo Linda Dryden (2010, p. 18), Stevenson não se preocupou em fazer isso em seu livro. A autora pontua que as personagens da narrativa de Stevenson e as suas ações diferem da simplicidade buscada no

período para tal público-alvo. Podemos concluir, assim, que o autor escocês foi um dos responsáveis por utilizar a temática de viagem em alto mar como ela é propriamente, uma aventura.

1.1.2. A figura do pirata

Além de não ter sido o precursor da aventura marítima, Stevenson tampouco foi o criador de um de seus elementos mais tradicionais: a figura do pirata. Conhecidos por serem agentes marginais dos mares, por sua brutalidade e ganância, suas atitudes fora da lei, seu caráter duvidoso e seu linguajar repleto de jargões, os piratas já haviam sido destacados em obras como a citada *Robinson Crusoe* (1719), de Daniel Defoe, *The Red Rover* (1827), de James Fenimore Cooper, e mesmo a própria obra de inspiração confessa de Stevenson, *Tales of a traveller* (1824), de Washington Irving. Stevenson, assim, utilizou-se não apenas do modelo do bucaneiro na vida real, como de vários de seus elementos característicos para compor os seus piratas.

Um primeiro elemento foi a perna de pau. Em *Treasure Island*, ela é utilizada pelo bucaneiro Long John Silver, mas já aparece no livro *A general history of the pyrates* (1724), de Daniel Defoe, que foi traduzido para o português como *Uma história dos piratas*. Na obra há uma referência a um homem desconhecido como “um [c]amarada com um terrível [b]igode e uma perna de madeira”⁹ (Defoe, 2007, p. 123). A imagem que ilustra a sua representação em um outro livro, intitulado *The pirates own book* ([1837]1844, p. 243), de Charles Ellms, que pode ser vista a seguir [Fig. 2], confirma que o sujeito é um bucaneiro. Uma segunda característica típica do pirata é a presença de um papagaio no ombro de um desses desbravadores dos mares, geralmente os capitães de navios. Apesar de Nicássio Martins da Costa (2021, p. 158) explicar que esse estereótipo pode ter sido criado pelo autor no caso do famoso Long John Silver, o próprio Stevenson (1986, p. 84) menciona que Flint, o pássaro que acompanha Silver em sua jornada, foi uma inspiração de *Robinson Crusoe*, visto que a personagem principal justamente convive com uma ave dessa espécie, sempre levada ao seu ombro nas andanças pela ilha.

⁹ a Fellow with a terrible pair of Whiskers, and a wooden Leg.



Figura 2. Pirata com a perna de pau ilustrado no livro *The pirates own book* (1837[1844]), de Charles Ellms

Um outro traço do pirata, também utilizado por Stevenson, é o baú cheio de joias enterrado em algum lugar até o corsário buscá-lo, ou algum tesouro de que ele ouça falar e parta em expedição para procurá-lo. Stevenson, provavelmente, tenha utilizado a segunda opção, uma vez que, segundo o historiador Mark Cartwright (2021), no *website* da *Enciclopédia da história mundial*, não era típico do pirata acumular riquezas. Cartwright (2021) revela que isso acontecia porque os bucaneiros gastavam a sua parte daquilo que recebiam assim que o pagamento era feito. O pesquisador conclui que Stevenson pode ter popularizado o baú de tesouro enterrado tendo como possível inspiração o ilustre capitão escocês William Kidd (1645-1701), que escondeu sob a terra uma parcela do resultado de seus saques ao navio armênio *Quedah Merchant* (Cartwright, 2021).

Pode-se ter a impressão, a partir dessas informações, de que o que Stevenson realiza constitui “plágio”. Em mais uma de suas “confissões”, ele alega ainda que, além do papagaio de *Robinson Crusoe* e o baú (e o próprio pirata) de *Tales of a traveller*, o esqueleto (que nomeia a ilha em razão de uma montanha nesse formato em seu interior) veio de Edgar Allan Poe (Stevenson, 1986, p. 84). Na opinião de Monica F. Cohen (2013, p. 154), no entanto, o autor realiza o que denomina “pirataria literária”. Recorrendo às conclusões de Richard Terry, ela argumenta que

Stevenson chama seu roubo de “plágio”, mas suas copiosas citações de fontes aqui no artigo, assim como na Dedicatória, fazem com que seu método de escrita pareça mais como a representação de pirataria literária. Certamente, tanto o plágio como a pirataria consistem em “roubar” as palavras de outros pela circulação não autorizada de cópias e imitações. Mas enquanto o plágio é uma apropriação indevida, que tira do autor o crédito

que lhe é devido (Terry, 2), a pirataria reconhece alegremente o crédito – um nome famoso é o que primeiramente atrai os piratas; o que a pirataria retira é o direito do autor aos lucros (Terry, 2010 *apud* Cohen, 2013, p. 154, tradução minha).¹⁰

Mas Stevenson também criou elementos próprios para o pirata de *Treasure Island*, por exemplo, a marca negra. O símbolo é um círculo preto feito em papel para sinalizar o veredito de culpado daquele que o porta. Na história, a marca negra aparece em dois momentos diferentes. O primeiro deles é ao ser entregue para o bucaneiro Billy Bones pelo corsário Pew, seu ex-colega de equipe, na hospedaria “Admiral Benbow”. O segundo é quando Long John Silver a recebe dos membros de sua própria “ganguê” de amotinados ao se encontrarem na paliçada (já na Ilha do Esqueleto), momento em que Silver protege Jim Hawkins desses homens. Eles discordam da atitude do capitão e lhe dão a marca negra, mas não percebem a verdadeira intenção de Silver em manter Hawkins como aliado, uma vez que o menino era o único que poderia levá-los até o tesouro que tanto almejavam. O emblema ainda se propaga pela contemporaneidade e aparece no longa-metragem *Piratas do Caribe: o baú da morte* (2006) dos estúdios Disney, como pode ser visto na Figura 3, a seguir.



Figura 3. Capitão Jack Sparrow recebendo a marca negra de Bootstrap Bill no filme *Piratas do Caribe: o baú da morte*, de 2006

E Stevenson criou, ainda, um pirata com características marcantes na figura de Long John Silver, misturando traços do pirata tradicional com pessoas de suas relações. O próprio

¹⁰ Stevenson calls his theft “plagiarism,” but his copious source citations here in the essay as well as in the Dedication, make his compositional method look more like a representation of literary piracy. Certainly, plagiarism and piracy both turn on “stealing” the words of others by circulating unauthorized copies and imitations. But whereas plagiarism is a wrongful appropriation that strips the author of the credit he is due (Terry 2), piracy gleefully acknowledges credit - a famous name is what attracts the pirates in the first place; what piracy strips is the author's right to profits.

autor menciona que a inspiração de Silver partiu da remoção das qualidades de um amigo próximo a ele (Stevenson, 1986, p. 83). Karin Goodwin (2004) complementa a informação, citando o poeta britânico W. E. Henley como possível influência para a construção de Silver, visto que Henley e Stevenson, inclusive, costumavam beber juntos. Segundo Robert Kiely (1964, p. 73-74), duas personagens funcionam como antecessoras (da aparição) de Long John Silver em *Treasure Island* e premeditam, de certa forma, a personalidade do bucaneiro. A primeira é Billy Bones, que apesar de assustador aos olhos, era uma pessoa gentil. A segunda, o pirata com deficiência visual Pew, que introduz o lado mais cruel e calculista de Silver. Ele pede ajuda a Jim, fingindo estar fragilizado por sua condição, apenas para conseguir ameaçar quebrar o braço de Hawkins se ele não o levar até Bones. A junção dessas personagens resulta em Long John Silver e pode ser um dos aspectos que fazem o bucaneiro tão marcante em *Treasure Island*. E, de qualquer modo, o que Stevenson fez de original em seu romance foi popularizar o pirata.

1.1.3. A canção “Dead Man’s Chest”

Se Stevenson não inventou o pirata, por sua vez, não foi o criador do pirata que canta. Em *Robinson Crusoe*, de 1719, Daniel Defoe já havia escrito sobre festas em navios nas quais os bucaneiros bebiam e cantavam enquanto se divertiam. O editor da revista acadêmica *Folk Music Journal*, David Atkinson (2016, p. 4), explica que as músicas cantadas pelos corsários em viagens em alto mar estavam ligadas ao trabalho laborioso e repetitivo a bordo das embarcações. O autor esclarece que, na maior parte dos casos, a liderança da entoação de canções era feita por uma pessoa chamada *shantyman*, copiada, na sequência, pelos colegas de trabalho. O *shantyman* também tinha a responsabilidade de ritmar os versos e, para ser considerado bom, precisava ser habilidoso ao improvisar composições. Outro objetivo das baladas nos navios era recontar as aventuras marítimas vividas pelos tripulantes ou outros bucaneiros, menciona Atkinson (2016, p. 10-11). Contudo, apesar de não ter sido o primeiro a utilizar piratas cantando em sua obra, Stevenson, mais uma vez, inovou ao criar “Dead Man’s Chest”, a famosa canção bucaneira da literatura, que pode ser lida abaixo no idioma original e em português na tradução de José Roberto O’Shea.

1	“Fifteen men on the dead man's chest –	“Quinze homens no baú do finado...
2	Yo-ho-ho, and a bottle of rum!	Iô-ho-ho, e uma garrafa de rum!
3	Drink and the devil had done for the rest	A bebida e o diabo têm a todos condenado...
4	Yo-ho-ho, and a bottle of rum!	Iô-ho-ho, e uma garrafa de rum!
5	[...]	[...]

6 With one man of her crew alive,
7 What put to sea with seventy-five.”
 (Stevenson, 1933, p. 8 e 177)

Só restou um sobrevivente isolado,
Dos setenta e cinco que tinham zarpado”
(Stevenson, 2020, p. 23 e 321)

No que diz respeito à presença da canção em *Treasure Island*, a sua aparição acontece de forma rápida na narrativa. Ela é entoada pela primeira vez por Billy Bones, o corsário que chega na hospedaria do pai de Jim no início da história, e compartilha, enquanto bebe rum, suas aventuras em alto mar. Ela não é cantada por completo no começo do romance e o restante de seus trechos aparecem em outros momentos do livro. Na versão em inglês de 1933, utilizada para o desenvolvimento desta pesquisa, enquanto a parte principal da música, apresentada acima nas linhas de 1 a 4, aparece na página 8, o restante da letra, as linhas 6 e 7, é revelado apenas na página 177, por exemplo. A composição também é entoada por desertores do *Hispaniola*, entre eles o famoso e temido Long John Silver, enquanto a tripulação estava a bordo do navio a caminho da ilha. O objetivo da rebelião era tomar o controle da embarcação para que eles conseguissem encontrar as riquezas enterradas naquele lugar antes de Jim e seus aliados.

Colaborando com a construção da ambientação de suspense em *Treasure Island*, relacionada à vida em alto mar, a canção “Dead Man’s Chest” tem uma possível origem na explicação fornecida por Stevenson em uma carta para o crítico inglês Sidney Colvin, na qual diz que “*T.I.* surgiu de *At Last* de Kingsley; de onde eu tirei ‘*Dead Man’s Chest*’ – e essa foi a semente”¹¹ (Stevenson, 1997, p. 263). Uma outra explicação consta em um artigo publicado no *website* da Long John Silver Trust, sediada em Bristol. Segundo o texto (atribuído a Adrian Berry, que o teria escrito em 1990 e no qual faz referência à revista *Geographical*, de onde as informações teriam sido extraídas), o explorador Quentin van Marle descobriu que, no início de 1700, o pirata Barba Negra havia exilado a parte desertora de sua tripulação em uma das Ilhas Virgens Britânicas conhecida como Dead Man’s Chest. Van Merle menciona que o bucaneiro havia deixado os trinta amotinados sem água e comida, apenas com seus cutelos e um pouco de rum, na expectativa de que matassem uns aos outros ao final do isolamento. No entanto, quando o capitão retornou ao local, quinze homens ainda estavam vivos.¹² Em suas considerações sobre Stevenson e *Treasure Island*, na pesquisa que fez com os autores vitorianos presentes na revista *O Tico-Tico*, Nilce M. Pereira (2022) acrescenta que o nome da canção é uma junção de Dead Chest, o nome correto da ilha nas Ilhas Virgens e

¹¹ *T.I.* came out of Kingsley’s *At Last*; where I got the ‘*Dead Man’s Chest*’ – and that was the seed.

¹² Cf. “Dead Man’s Chest”. *Long John Silver Trust*. Disponível em: <https://www.longjohnsilvertrust.co.uk/dead-mans-chest/>. Acesso em 20 nov. 2023.

Dead Man's Bay, em Peter Island, nas proximidades do arquipélago; atribuindo o pioneirismo de *O Tico-Tico* em divulgar essas informações ainda num período em que *Treasure Island* havia sido traduzido no Brasil apenas em suas páginas (Pereira, 2022, p. 267).

Ao passo que a história narrada na canção de Stevenson está em concordância com o relato de van Marle sobre o número de sobreviventes da punição do corsário Barba Negra, é pouco provável que Stevenson quisesse aludir a que os piratas do capitão Flint estivessem em número de quinze, o mesmo valendo para os piratas a bordo do *Hispaniola* — embora se estime que houvesse 26 pessoas contando com Jim na equipe do capitão Smollett. Certamente a canção envolve signos recorrentes ao universo dos piratas e das conquistas marítimas, como “baú”, “rum”, “diabo” e “sobrevivente”. Também, a história narrada em “Dead Man's Chest” relaciona-se diretamente com as vivências sombrias de Flint, responsável por matar parte de seus aliados para que ninguém soubesse onde havia enterrado o ouro, e de Jim, testemunha da morte de amigos e desertores durante a expedição até a fortuna do comandante. Mas supõe-se que Stevenson estivesse interessado em criar um mote para os piratas e demarcar a sua aparição no romance de um modo caricato e divertido (mesmo porque a canção não é desenvolvida, com Stevenson praticamente apenas propondo a primeira estrofe e deixando o restante em aberto para o leitor) mais do que deixar qualquer mensagem “subliminar” a respeito da história central em *Treasure Island*.

Independentemente das intenções de Stevenson, o fato é que “Dead Man's Chest” tornou-se a mais inovadora e famosa canção pirata, aparecendo em diversas outras obras literárias e sendo citada em adaptações em mídias diversas até a contemporaneidade, além de identificar, num relance, o universo pirata à entoação de suas primeiras notas. Ela também foi ampliada por Young E. Allison, que a converteu em um longo poema, “Derelict” (1891), reproduzido a seguir, constituído por sete estrofes, a partir da primeira, de Stevenson. Entre a infinidade de suas citações, para além de *Piratas do Caribe: o baú da morte* (2006), podem ser mencionadas “A Man on Fifteen Dead Men's Chest”, na seção ao final do capítulo 5 da narrativa gráfica *Watchmen* (1986) [Figura 4], de Alan Moore e Dave Gibbons, e o poema “Ode Marítima” (1915), do heterônimo Álvaro de Campos de Fernando Pessoa, que, apesar de escrito na língua materna do autor, inclui um trecho em inglês de “Dead Man's Chest”. E pode ser, ainda, referenciada a sua adaptação para o português (entre outros idiomas), com “Os Piratas do Capitão Gancho”, composta por Dori Caymmi e Wilson Rocha para o programa de televisão *O sítio do pica-pau amarelo* (1977). Alguns desses exemplos, ou trechos deles, são reproduzidos e/ou exemplificados a seguir.

Derelict
A Reminiscence of "Treasure Island"
YOUNG E. ALLISON

Fifteen men on the dead man's chest—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!
Drink and the devil had done for the rest—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!

(Cap'n Billy Bones his song.)

Fifteen men on the dead man's chest—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!
Drink and the devil had done for the rest—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!
The mate was fixed by the bos'n's pike,
The bos'n brained with a marlinpike
And Cookey's throat was marked belike
It had been gripped
By fingers ten;
And there they lay,
All good dead men,
Like break-o'-day in a boozing-ken—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!

Fifteen men of a whole ship's list—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!
Dead and bedamned, and the rest gone whist!—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!
The skipper lay with his nob in gore
Where the scullion's axe his cheek had shore—
And the scullion he was stabbed times four.
And there they lay,
And the soggy skies
Dripped all day long
In up-staring eyes—
At murk sunset and at foul sunrise—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!

Fifteen men of 'em stiff and stark—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!
Ten of the crew had the Murder mark—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!
'Twas a cutlass swipe, or an ounce of lead,
Or a yawing hole in a battered head—
And the scuppers glut with a rotting red.
And there they lay—
Aye, damn my eyes!—
All lookouts clapped
On paradise—
All souls bound just contrariwise—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!

Fifteen men of 'em good and true—
Yo-ho-ho and a bottle of rum!

Every man jack could ha' sailed with Old Pew—
 Yo-ho-ho and a bottle of rum!
 There was chest on chest full of Spanish gold,
 With a ton of plate in the middle hold,
 And the cabins riot of stuff untold.
 And they lay there
 That had took the plum,
 With sightless glare
 And their lips struck dumb,
 While we shared all by the rule of thumb—
 Yo-ho-ho and a bottle of rum!

More was seen through the sternlight screen—
 Yo-ho-ho and a bottle of rum!
 Chartings ondoubt where a woman had been—
 Yo-ho-ho and a bottle of rum!
 A flimsy shift on a bunker cot,
 With a thin dirk slot through the bosom spot
 And the lace stiff-dry in a purplish blot.
 Or was she wench ...
 Or some shuddering maid...?
 That dared the knife
 And that took the blade!
 By God! she was stuff for a plucky jade—
 Yo-ho-ho and a bottle of rum!

 Fifteen men on the dead man's chest—
 Yo-ho-ho and a bottle of rum!
 Drink and the devil had done for the rest—
 Yo-ho-ho and a bottle of rum!
 We wrapped 'em all in a mains'l tight,
 With twice ten turns of a hawser's bight,
 And we heaved 'em over and out of sight—
 With a yo-heave-ho!
 And a fare-you-well!
 And a sullen plunge
 In the sullen swell
 Ten fathoms deep on the road to hell—
 Yo-ho-ho and a bottle of rum!
 (Allison, 1914)



Figura 4. Alan Moore e Dave Gibbons. Seção final do capítulo 5 de Watchmen (1986), de Alan Moore e Dave Gibbons, intitulada *A Man on Fifteen Dead Men's Chest*

Álvaro de Campos ODE MARÍTIMA

Os marinheiros que se sublevaram
Enforcaram o capitão numa verga.
Desembarcaram um outro numa ilha deserta.
Marooned!
O sol dos trópicos pôs a febre da pirataria antiga
Nas minhas veias intensivas.
Os ventos da Patagónia tatuaram a minha imaginação
De imagens trágicas e obscenas.
Fogo, fogo, fogo, dentro de mim!
Sangue! sangue! sangue! sangue!
Explode todo o meu cérebro!
Parte-se-me o mundo em vermelho!
Estoiram-me com o som de amarras as veias!
E estala em mim, feroz, voraz,
A canção do Grande Pirata,
A morte berrada do Grande Pirata a cantar
Até meter pavor plas espinhas dos seus homens abaixo.
Lá da ré a morrer, e a berrar, a cantar:

*Fifteen men on the Dead Man's Chest.
Yo-ho ho and a bottle of rum!*

[...]

Com tal velocidade desmedida, pavorosa,
A máquina de febre das minhas visões transbordantes

Gira agora que a minha consciência, volante,
É apenas um nevoento círculo assobiando no ar.

*Fifteen men on the Dead Man's Chest
Yo-ho ho and a bottle of rum!*

[...]

FIFTEEN MEN ON THE DEAD MAN'S CHEST.
YO-HO-HO AND A BOTTLE OF RUM!

[...]

Evoco, por um esforço voluntário, para sair desta emoção,
Evoco, com um esforço desesperado, seco, nulo,
A canção do Grande Pirata, quando estava a morrer:

*Fifteen men on the Dead Man's Chest.
Yo-ho-ho and a bottle of rum!*
(PESSOA, 1944, p. 162)

Treze piratas sobre o caixão
Ho-ho-ho-ho, e uma garrafa de rum!
Deu briga, bebida, saiu confusão
Ho-ho-ho-ho, e não sobrou nenhum!
(Caymmi, D; Rocha, W. 1977)

Outra forma de utilização da canção criada por Robert Louis Stevenson está ligada ao mercado editorial. Em algumas versões de *Treasure Island*, ela é usada como constituinte da quarta capa. Isso pode ser visto nos volumes das editoras Wordsworth, de 2018, e Puffin Classics, de 2019, por exemplo. No primeiro, “Dead Man’s Chest” aparece em um destaque metalizado com letras arredondadas e rodeada por elementos de aventuras marítimas como uma rosa dos ventos, uma garrafa de bebida, uma estrela do mar e um caranguejo. No segundo exemplo, a música também está circundada por signos semelhantes, dessa vez, as ondas do mar, com caudas de animais marinhos e estrelas. O efeito causado é o de que as letras, grafadas na mesma cor do desenho e colocadas sobre o fundo azul marinho, parecem flutuar no oceano junto com os demais constituintes da contracapa, todos servindo de estratégia de *marketing*, ancorada pela canção, para vender o livro.



Figura 5. R. L. Stevenson. Utilização da música “Dead Man’s Chest” na quarta capa da edição de *Treasure Island*, de 2018, pela editora Wordsworth

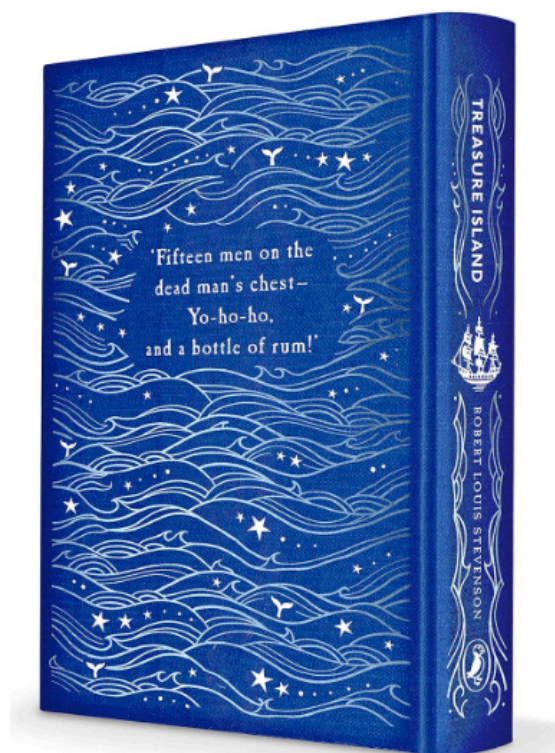


Figura 6. R. L. Stevenson. Utilização da música “Dead Man’s Chest” na quarta capa da edição de *Treasure Island*, de 2019, pela editora Puffin Classics

1.2. O papel dos *penny dreadfuls* no surgimento de *Treasure Island*

A serialização de *Treasure Island* na revista inglesa *Young Folks* entre os anos de 1881 e 1882 é caracterizada pelo escritor Frederick Darton (2011, p. 302) como a “apoteose dos *penny dreadfuls*”. Essas publicações designam os periódicos em formatos variados (de encartes e pequenos livretos ao tamanho da página padrão de jornal), que começaram a circular na Inglaterra a partir dos anos 1830 e estavam em seu apogeu na época do surgimento de *Treasure Island*. As duas palavras componentes do termo estão diretamente associadas aos propósitos de entretenimento popular desses folhetins, a primeira, fazendo referência ao preço de o equivalente a um centavo da época (um *penny*) pelo qual eram vendidos (comum a outras publicações de literatura acessível, como os *chapbooks*, por exemplo); e, a segunda, à temática sombria e amedrontadora do conteúdo de suas histórias. O período vitoriano favoreceu em grande medida a circulação dos *penny dreadfuls*, em particular, pela baixa taxação do papel de polpa de celulose por parte do governo britânico, além das dimensões de oito a dezesseis páginas dos fascículos (Springhall, 1998, p. 40). Uma particularidade dessa forma de publicação é o público-alvo, que a princípio composto por adultos, acabou por compor-se, em sua maior parte, de crianças, mesmo abordando temas assustadores (ou justamente em função deles), já que focalizavam o submundo de criminalidade de Londres, que, no início do século XIX era crescente entre a população pobre, oriunda do êxodo rural iniciado na Revolução Industrial (cf., por exemplo, John, 2006; Flanders, 2012). Ainda que, no final do período vitoriano muitas conquistas sociais tenham levado à diminuição da violência (cf. Tan, 2019), os *penny dreadfuls* atravessaram o século XIX numa escalada de popularidade, destacando-se entre eles títulos como *The Flying Dutchman, or, the Demon Ship* (1839), *Ela, the Outcast, or, The Gipsy of Rosemary Dell* (1841), *The Mysteries of London* (1845), *The String of Pearls* (1850) e *Black Bess* (1866-1868) [Figs 7-11], entre muitos outros.



Figura 7. Thomas Peckett Prest. *The Flying Dutchman, or, the Demon Ship* (1839). British Library: domínio público

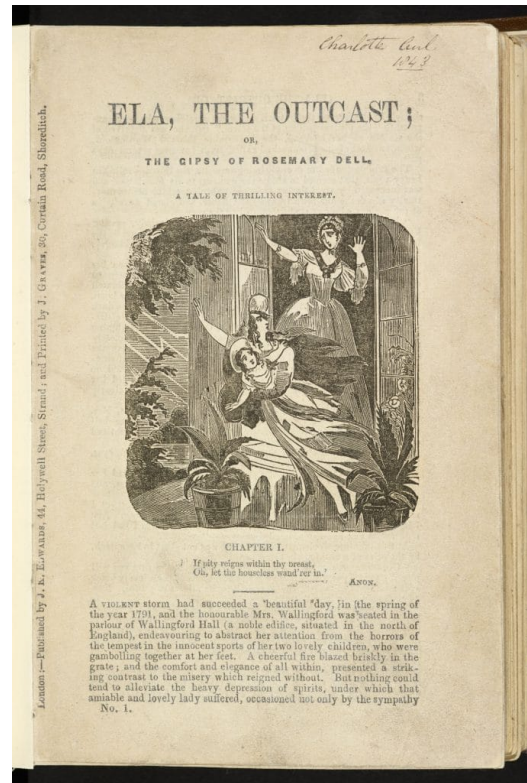


Figura 8. Thomas Peckett Prest; J. Pickering (ilustrador). *Ela, the Outcast; or the Gipsy of Rosemary Dell* (1841). British Library: domínio público

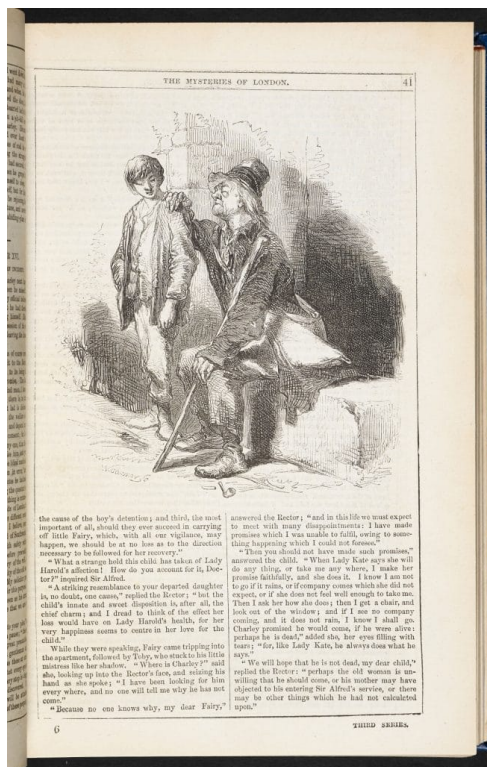
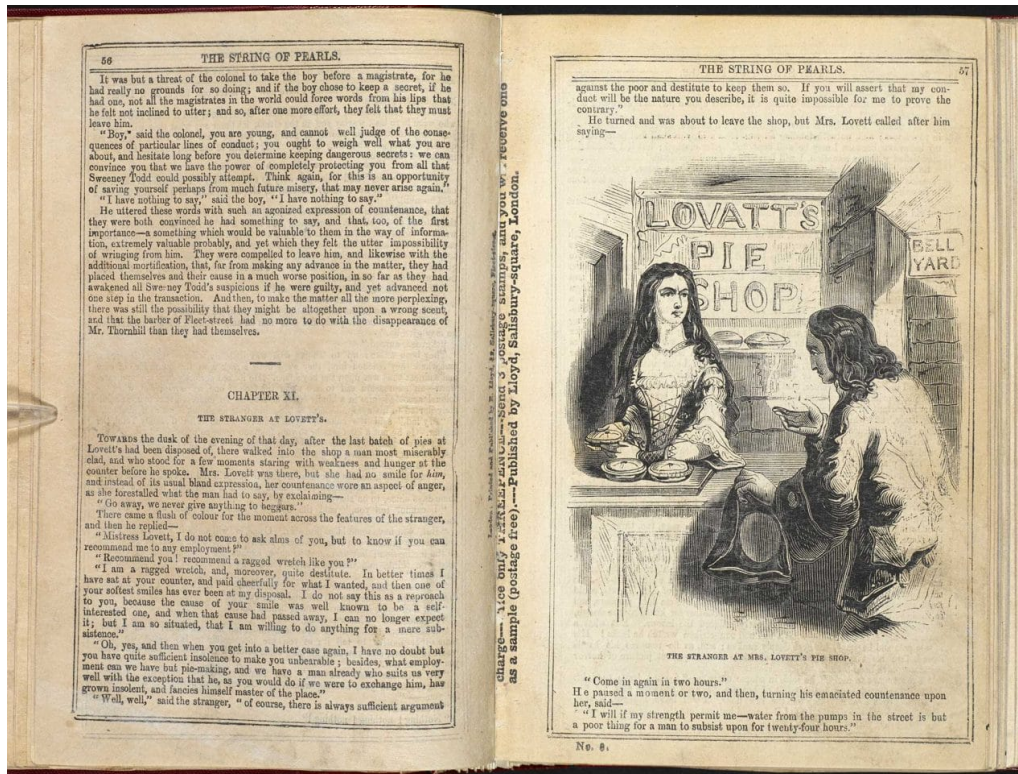


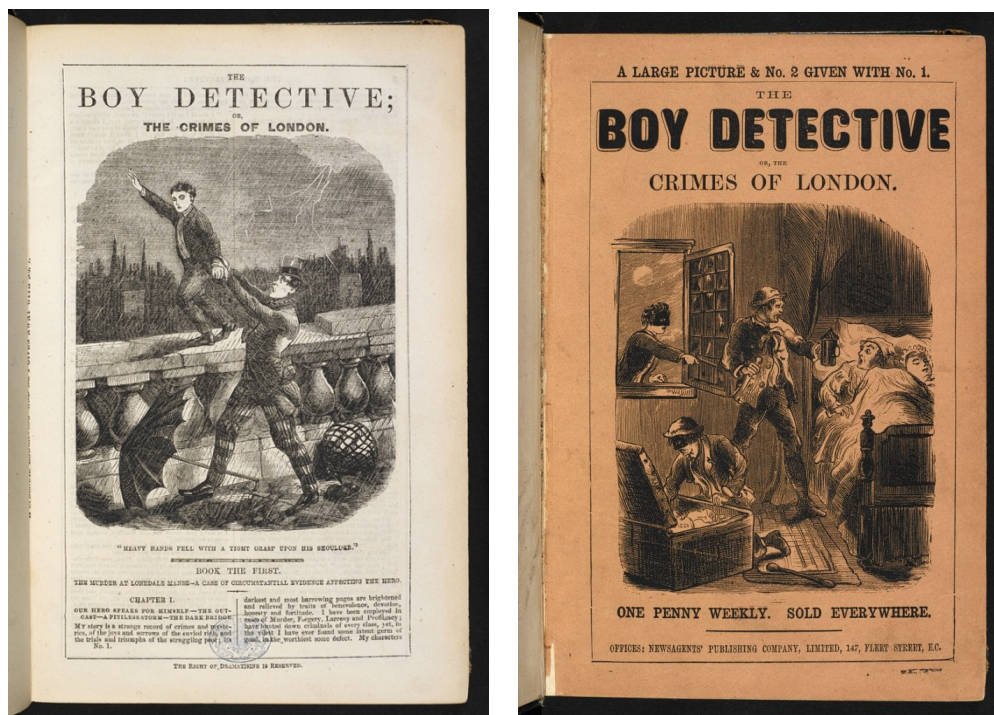
Figura 9. Thomas Miller (1845-1846) e Miller (posteriormente). *The Mysteries of London; Lights and Shadows of London Life* (1849)



Figura 10. Edward Viles. *Black Bess* (1866-1868). British Library: domínio público



Nota-se, ainda, que, na época do surgimento de *Treasure Island*, os *penny dreadfuls* haviam incorporado novas tendências, além de terem influenciado a criação de vários periódicos direcionados especificamente às crianças, em particular, aos meninos. Títulos como *The Boys Own Magazine* (1855-1890) ou *Boys of England* (1866-1899), lançados respectivamente pelos importantes editores Samuel Beeton e Edmund Routledge, tornaram-se comuns a partir da segunda metade do século XIX, alguns deles, como *The Boys' Friend* (1895-1927) e *The Boys Own Paper* (1879-1967), da Religious Tract Society, perdurando até o século XX. E houve, por fim, uma mudança no enfoque das histórias. Em um artigo sobre a influência da criação da polícia britânica sobre a literatura detetivesca, Judith Flanders (s/d) aponta que, em *penny dreadfuls* como *The Boy Detective* (1866) [Figs. 13 e 14], o foco passou dos criminosos para as pessoas que solucionavam os crimes.¹³



Figuras 13 e 14. Autor não creditado. Números de *The Boy Detective; or the Crimes of London* (1866), publicado em 72 fascículos. British Library: domínio público

As temáticas de *Treasure Island* enquadram-se nos principais atrativos dos *penny dreadfuls*, em suas diferentes fases. Se Stevenson retrata a temerosa figura do pirata, com as suas características sinistras e intimidadoras na forma de falar, nas vestimentas e no comportamento agressivo, que resultam em conflitos, motins, traições e até homicídios, ele

¹³ Cf. <https://www.britishlibrary.cn/en/articles/the-creation-of-the-police-and-the-rise-of-detective-fiction/>; Flanders (2014) em <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls>; e, ainda, Flanders (2012) para uma visão mais detalhada do contexto cultural dos *penny dreadfuls* na Londres do período vitoriano.

também inclui a aventura, que acontece tanto em terra firme quanto em alto mar na busca do tesouro do temido capitão Flint, sem contar que a própria ideia da existência de um tesouro é atraente para o contexto dos *penny dreadfuls*. Stevenson, além disso, explora as atitudes de personagens como Silver, o pirata que é dividido por ações moralmente corretas e incorretas, e seu herói é um menino de quatorze anos. É de se considerar que tenha direcionado o romance exclusivamente aos meninos, e que surja num momento de florescimento desses tópicos na literatura de seu tempo.

Corroboram essas noções uma outra publicação de *Treasure Island* num periódico “para meninos”. Ela ocorreu entre os anos de 1894 e 1895 na revista *Chums* (1892-1927), dirigida por Ernest Foster, e impulsionou as vendas da revista. Segundo Wendy R. Katz e Lilian Falk (1999, p. 11), a história apareceu na revista com dezoito ilustrações criadas por George Hutchinson, das quais uma poderá ser vista abaixo [Fig. 15], que, inclusive, seguiam a alteração de narrador de Jim Hawkins para o Dr. Livesey na passagem da ilha. Katz e Falk (1999, p. 13) enfatizam a continuidade na arte de Hutchinson para *Treasure Island*, destacando o fato de o artista não se preocupar apenas em representar os elementos referentes aos piratas, por exemplo, o rum ou as espadas utilizadas por essas figuras, conhecidas como cimitarras. Ao tratarem dessas imagens, as autoras enfatizam o cuidado do artista em não parecer contraditório

[e]las estão subordinadas ao texto, mas também mantêm certa autonomia, pelo menos no sentido de que impõem uma interpretação com vida própria: se o Jim está com o cabelo preso por um fitilho na primeira aparição, ele deve estar presente no cabelo de Jim no restante das imagens (Katz; Falk, 1999, p. 23, tradução minha).¹⁴

¹⁴ They are subordinate to the text, but they maintain an autonomy at the same time, at least in the sense that they superimpose an interpretation that must take on a life of its own: if Jim has his hair tied back with a ribbon on his first appearance, the ribbon must be present throughout.

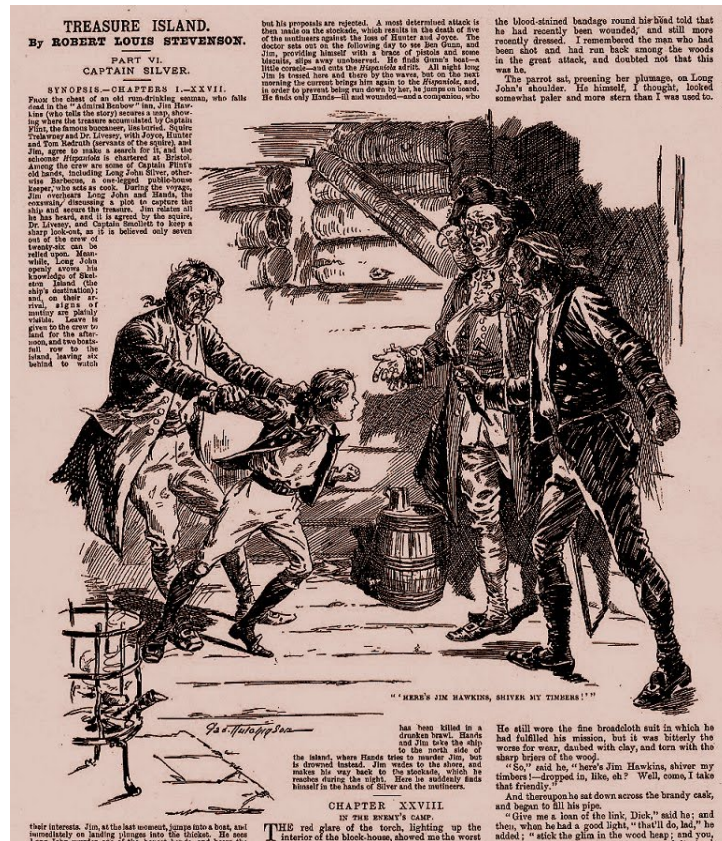


Figura 15. George Hutchinson. Página da adaptação de *Treasure Island* para a revista *Chums* (Stevenson, 1894-1895)

Por conta da morte precoce de Robert Louis Stevenson aos 44 anos de idade, em 3 de dezembro de 1894, pouco antes da finalização da publicação do romance na revista *Chums*, que ocorreu no ano de 1895, não é possível precisar se o autor aprovaria as escolhas representativas do ilustrador George Hutchinson. Katz e Falk (1999, p. 21) buscam uma possível resposta ao utilizarem uma nota de agradecimento do escritor ao desenhista francês George Roux, que havia trabalhado na primeira versão ilustrada de *Treasure Island*, lançada em 1885. Nela, o próprio Stevenson menciona um papel muito importante desempenhado pelas ilustrações, o de narrar a história junto com o texto que acompanham, porém, utilizando elementos diferentes daqueles da parte escrita:

“Uma ilustração em um livro”, Stevenson escreve, “deve narrar. Deve atuar em colaboração com o texto, competindo com ele em igual medida, contando a mesma história em todos os seus momentos típicos, apenas com um outro tom e imprimindo a marca de uma mente diferente” (Carpenter, 1982, p. 323, *apud* Katz e Falk, 1999, p. 21, tradução minha).¹⁵

¹⁵ ‘A picture in a storybook,’ Stevenson writes, ‘should narrate. It should be the handmaiden of the text, competing with it upon equal terms, telling the same story in all its typical moments, with another accent and the stamp of a different mind.’

É sabido que a versão de *Treasure Island* lançada pela revista *Chums* recebeu um grande destaque. Katz e Falk (1999, p. 25) utilizam o verbete da *Chums* no renomado *Oxford Companion to Children's Literature* (1984), na qual há uma menção ao folhetim de *Treasure Island* ilustrado por George Hutchinson como evidência dessa visibilidade. No entanto, quando colocadas lado a lado, tanto a primeira publicação de *Treasure Island* na *Young Folks* quanto as subseqüentes funcionaram como uma alavanca para o que se tornaria o gênero romance de aventuras, influenciando diversas histórias em variados meios, tamanha a importância da criação de Stevenson para a cultura mundial.

1.3. A influência de *Treasure Island* na literatura e cultura mundiais

Alguns dos elementos de *Treasure Island* foram criados especialmente para a narrativa, como os exemplos já mencionados da canção “Dead Man’s Chest”, o mapa da Ilha do Esqueleto e a “marca negra”. Esses constituintes da história, embasados na temática principal da aventura marítima proposta por Stevenson, influenciaram inúmeras obras com a temática de caça a tesouros perdidos, desafios em alto mar, piratas e seus mistérios, entre outras, em meios tão variados quanto o cinema e a televisão, os parques temáticos e os videogames e, certamente, as histórias em quadrinhos. A figura do pirata destaca-se no universo de *Treasure Island*, sendo ampliada por componentes (não necessariamente criados por Stevenson) como o seu modo de falar e de se vestir, que funcionam como partes do estereótipo desse tipo de personagem, contribuindo para a sua inserção no universo cultural de uma determinada época. Nesse sentido, é notória a influência da franquia *Piratas do Caribe*, lançada pelos Estúdios Disney e Jerry Bruckheimer Films, com direção de Gore Verbinski, Rob Marshall, Joachim Rønning e Espen Sandberg, na popularização do pirata na contemporaneidade e na qual se podem traçar semelhanças da personagem principal, interpretada por Johnny Depp, até mesmo com Long John Silver.

Mas a influência de *Treasure Island* não se resume a isso. Como acontece com todo clássico literário, são quase inúmeros os exemplos das contribuições de *Treasure Island* para a literatura e cultura mundiais. Entre as séries televisivas, há *Black Sails* [Fig. 16], que foi ao ar entre os anos de 2014 e 2017 pela emissora *Starz* e conta com 38 episódios divididos em quatro temporadas. Os criadores Jonathan E. Steinberg e Robert Levine construíram uma adaptação de *Treasure Island* que se caracteriza como “prequela” da obra adaptada, ou seja, o público acompanha acontecimentos anteriores aos do livro de Robert Louis Stevenson. No seriado, o capitão Flint ainda está vivo e em busca de um grandioso tesouro. No entanto,

existe uma variação entre os consumidores do produto, uma vez que *Black Sails* não é destinado às crianças por conta do seu conteúdo sexual e agressivo, que inclui assassinatos. O programa recebeu diversas indicações ao Emmy de Artes Criativas, categoria da premiação Emmy, e ganhou nos anos de 2014 e 2016 pela “Melhor Edição de Som para uma Série” e em 2014 pelos “Melhores Efeitos Visuais Especiais em Papel Secundário”.¹⁶



Figura 16. Jonathan E. Steinberg e Robert Levine. Pôster de *Black Sails* (2014-2017). Fonte: IMDB.

Entre os mais renomados longas-metragens do romance de Robert Louis Stevenson estão *Treasure Island* (1950) [Figura 17], *Treasure Island* (1990) [Figura 18] e *Os Muppets na Ilha do Tesouro* (1996) [Figura 19]. O primeiro foi dirigido por Byron Haskin e produzido pelos Estúdios de Walt Disney. Jim Hawkins foi interpretado por Bobby Driscoll, ator famoso por dublar a personagem Peter Pan no filme de 1953. O papel de Long John Silver ficou para Robert Newton, que o reprisou na série televisiva *As aventuras de Long John Silver* (1956-1957).¹⁷ O título lançado em 1990 foi um filme para televisão com direção de Fraser C. Heston. Christian Bale interpretou Hawkins e Charlton Heston, Long John Silver.¹⁸ A terceira

¹⁶ Cf. https://www.imdb.com/title/tt2375692/?ref_=fn_al_tt_1 e Cf. <https://www.imdb.com/title/tt2375692/awards/>.

¹⁷ Cf. https://www.imdb.com/title/tt0043067/?ref_=ext_shr_lnk.

¹⁸ Cf. https://www.imdb.com/title/tt0100813/?ref_=fn_al_tt_1.

adaptação contou com Brian Henson e David Lane como diretores e teve Kevin Bishop interpretando Jim Hawkins e Tim Curry como o pirata Silver.¹⁹



Figura 17. Byron Haskin. Pôster de *Treasure Island* (1950). Fonte: IMDB.

¹⁹ Cf. https://www.imdb.com/title/tt0117110/?ref_=ext_shr_lnk.



Figura 18. Fraser C. Heston. Pôster de *Treasure Island* (1990). Fonte: IMDB.

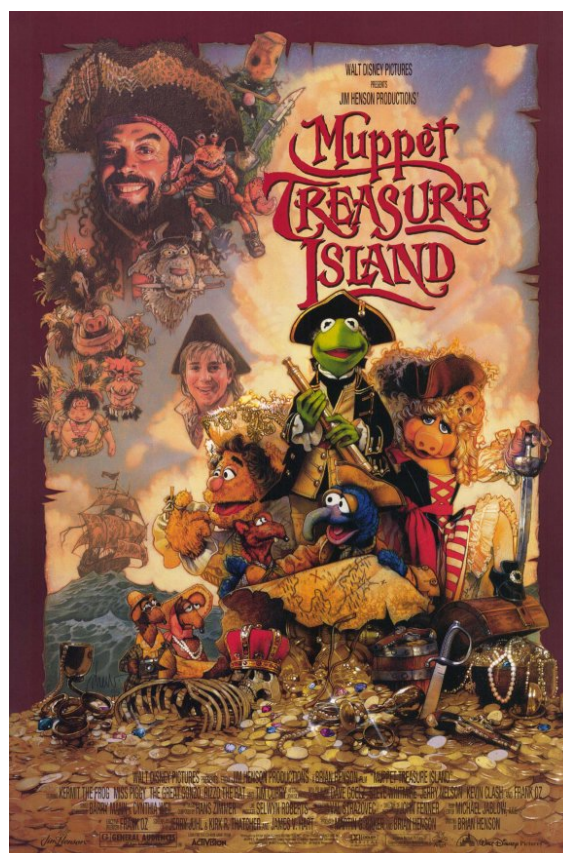


Figura 19. Brian Henson e David Lane. Pôster de *Muppet Treasure Island* (1996). Fonte: IMDB.

De fato, existem outras adaptações cinematográficas de *Treasure Island*. O filme mudo de mesmo nome, de 1917, dirigido pelos irmãos Chester e Sidney Franklin exemplifica uma delas. Grande parte do elenco era composto por crianças, de modo que Jim Hawkins foi interpretado por Francis Carpenter, Louise Trelawney, personagem que não existe na narrativa de Stevenson e filha do escudeiro Trelawney nessa versão, pela atriz Virginia Lee Corbin [Figura 20], e Long John Silver por Violet Radcliffe.²⁰ Mais uma adaptação para o cinema mudo foi *Treasure Island* (1920), dirigida pelo francês Maurice Tourneur, com a atriz Shirley Manson como Hawkins e Charles Ogle como Silver [Figura 21].²¹ Mais recentemente, e com uma mudança na temática, que agora mistura piratas com o espaço sideral, há a animação *Treasure Planet* (2002). A voz de Jim Hawkins é feita por Joseph Gordon-Levitt e a de Silver por Brian Murray.²² O pôster do filme junto de imagens dos outros longas pode ser visto abaixo [Fig. 22].



Figura 20. Francis Carpenter e Virginia Lee Corbin para *Treasure Island* (1917). Fonte: IMDB.

²⁰ Cf. <https://www.imdb.com/title/tt0009721/>.

²¹ Cf. <https://www.imdb.com/title/tt0011785/>.

²² Cf. https://www.imdb.com/title/tt0133240/?ref_=tt_mv_close.



Figura 21. Shirley Manson e Charles Ogle para *Treasure Island* (1920). Fonte: IMDB.



Figura 22. John Musker e Ron Clements. Pôster de *Treasure Planet* (2002). Fonte: IMDB.

Treasure Island também foi adaptada para o teatro de marionetes, em 1938, pelo casal norte-americano Margot e Rufus Rose, que também adaptou *Pinóquio*, *Aladdin* e *Branca de*

Neve. Outra peça teatral de *Treasure Island* foi lançada, em 2015, com roteiro de Bryony Lavery e direção de Polly Findlay e Tim Van Someren [Fig. 23]. O elenco conta com Pat Ferran no papel de Jim Hawkins e Arthur Darvill como Long John Silver.²³ Na adaptação, Jim Hawkins é uma menina, neta do dono de uma hospedaria.²⁴ Existe, ainda, um jogo de tabuleiro intitulado *Treasure Island* (2018), criado pela marca francesa Matagot [Fig. 24]. O designer Marc Paquien e o artista Vincent Dutrait propõem aos participantes uma verdadeira caça às riquezas de Silver, que inclui um tabuleiro em formato de ilha, figuras de piratas em miniatura e até um pequeno baú do tesouro.²⁵ Por fim, em Eastbourne, na Inglaterra, foi criado um parque inspirado na temática do romance de Robert Louis Stevenson [Fig. 25]. O local possui atrações em áreas internas e externas voltadas ao público infantil, que recebem nomes relacionados às aventuras de piratas como “Aventura Interna dos Bucaneiros”, “Aventura Externa de Long John Silver” e “Aventura de Golfe dos Piratas”.²⁶



Figura 23. Polly Findlay e Tim Van Someren. Jim, Long John Silver e outras personagens na peça teatral *Treasure Island* (2015). Fonte: The Guardian.

²³ Cf. <https://www.imdb.com/title/tt4481340/>.

²⁴ Cf. <https://www.ntathome.com/treasure-island>.

²⁵ Cf. <https://shorturl.at/lAMY4>.

²⁶ Cf. <http://www.treasure-island.co.uk>.



Figura 24. Marc Paquien e Vincent Dutrait. Jogo de tabuleiro de Treasure Island (2018). Fonte: Board Game Geek.



Figura 25 – Entrada do Treasure Island Adventure Park (2019). Fonte: Treasure Island Adventure Park website.

Alguns outros expoentes na mídia que não são adaptações de *Treasure Island* devem ser citadas por terem características que, possivelmente, foram influenciadas pelo icônico romance de Robert Louis Stevenson. Entre eles estão o jogo *Sea of Thieves* (2018), o longa-metragem *Os Goonies* (1985) e a narrativa gráfica *Hawks of the Sea* (2003). O videogame,

exclusivo para Xbox e Microsoft, pode ser jogado no modo multijogadores para buscar por tesouros, lutar com inimigos e navegar em alto mar [Fig 26]. Existe um pacote de expansão em que uma das personagens recebe o nome Black Dog, como também é chamado um dos piratas de *Treasure Island*.²⁷ O filme *Os Goonies* (1985) foi dirigido por Richard Donner e produzido por Steven Spielberg [Fig 27] e conta a história de crianças que, ao encontrarem um mapa do tesouro, resolvem se aventurar para desvendar mistérios e encontrar riquezas, assemelhando-se com a história escrita por Stevenson.²⁸ Por fim, a história em quadrinhos *Hawks of the Sea* (2003) criada e desenhada por Will Eisner [Fig. 28] é repleta de aventuras no oceano com a temática de piratas difundida pelos icônicos corsários presentes em *Treasure Island*.



Figura 26. Pôster de *Sea of Thieves* (2018). Fonte: Amazon.

²⁷ Cf. <https://www.seaofthieves.com/pt-br>.

²⁸ Cf. <https://www.imdb.com/title/tt0089218/>.



Figura 27. Dirigido por Richard Donner e produzido por Steven Spielberg. Pôster de *Os Goonies* (1985). Fonte: IMDB.

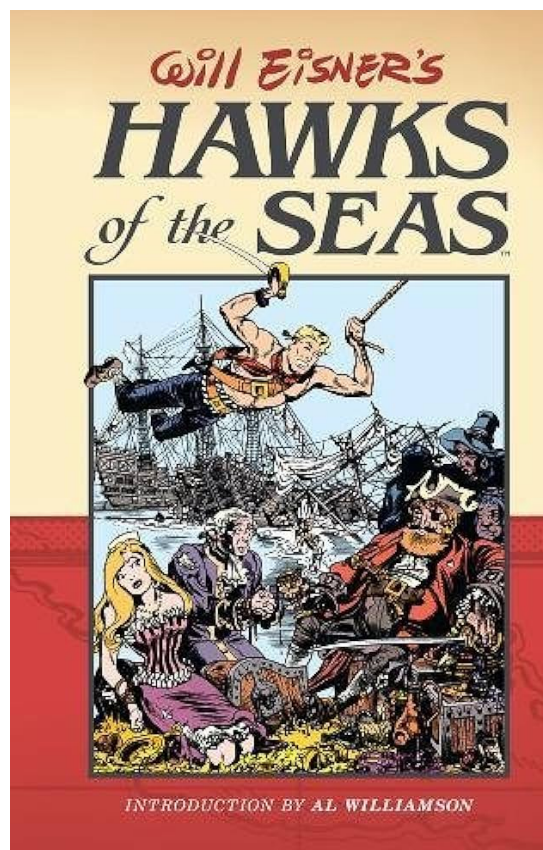


Figura 28. Will Eisner. Capa de *Hawks of the Sea* (2003). Fonte: Amazon.

Servindo como influência para outros produtos e meios, entre eles as histórias em quadrinhos, *Treasure Island* também foi adaptado para essa arquitetura textual autônoma. Em 1977, a Marvel, conhecida por seus icônicos super-heróis, adicionou o título a sua coleção “Classic Comics” no número 15 [Figura 29]. Os artistas envolvidos no desenvolvimento da edição foram o escritor Chris Claremont, o artista Young Montano, o desenhista final Dino Castillo e o editor John Warner. Ainda, a Disney Comics, em parceria com a Dark Horse Books, publicou, em 2007, *Treasure Island Starring Mickey Mouse* [Figura 30]. A adaptação traz todas as personagens como camundongos, textos escritos por Teresa Radice e desenhos de Stefano Turconi. Outra coleção que teve *Treasure Island* como sua integrante foi a “Classics Illustrated”, criada por Albert Kanter em 1941, objeto de estudo neste trabalho. O romance de Stevenson esteve presente em três fases diferentes nas quais a “Classics Illustrated” foi lançada por diferentes editoras, sendo elas em 1949, pela Gilberton, em 1991, pela First/Berkley, e em 2010, pela Papercutz. As imagens das capas desses volumes podem ser vistas a seguir [Figs. 31-33] e as três edições particulares da série serão abordadas em detalhes a partir do capítulo seguinte.

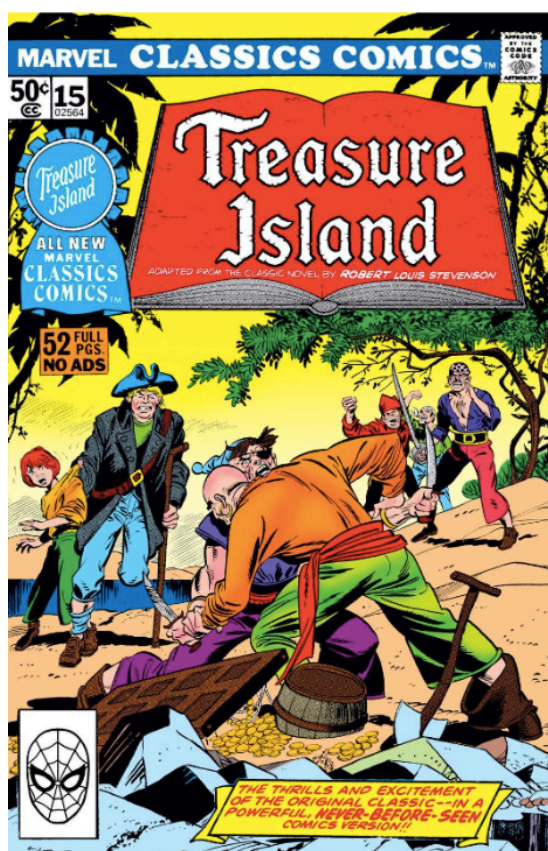


Figura 29. Escrita por Chris Claremont, arte por Young Montano, desenhos finais por Dino Castillo e editada por John Warner. Capa da edição de *Treasure Island* na coleção “Classic Comics” (Stevenson [Marvel, 1977]).

Fonte: Marvel



Figura 30. Escrito por Teresa Radice e desenhado por Stefano Turconi. Capa da edição de *Treasure Island starring Mickey Mouse* (Stevenson [Disney Comics e Dark Horse Book, 2007]). Fonte: Amazon



Figura 31. Alex A. Blum. Capa da edição de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949])

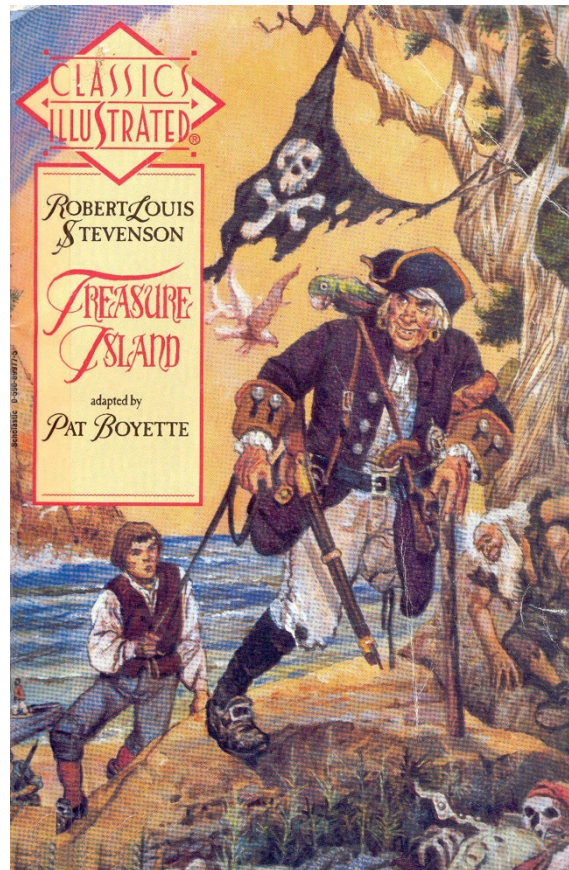


Figura 32. Pat Boyette. Capa da edição de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora First/Berkley (Stevenson [First/Berkley, 1991])

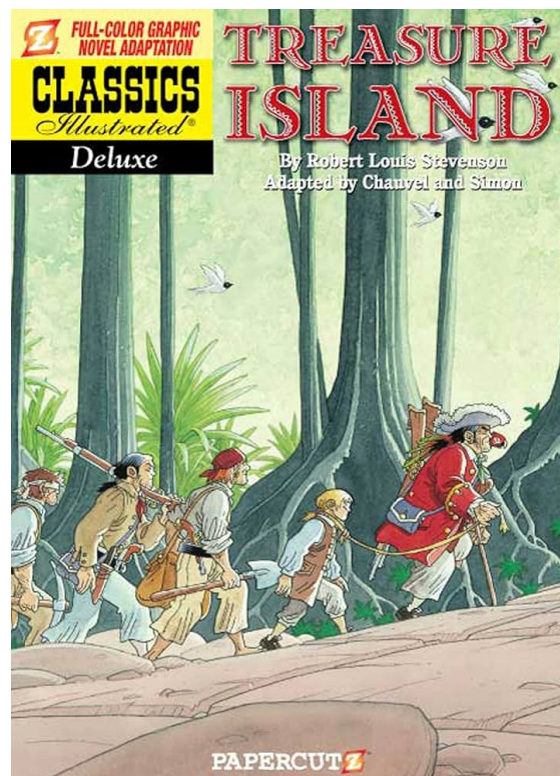


Figura 33. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Capa da edição de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])

Diante desse percurso, torna-se evidente que *Treasure Island* ultrapassa os limites de seu contexto de publicação para consolidar-se como uma das narrativas fundadoras do imaginário moderno da aventura marítima. A combinação entre a criação do mapa do tesouro, a figura do pirata e a estrutura da jornada em alto mar contribuiu para que o romance alcançasse ampla circulação e relevância, inclusive no cenário atual, e fosse adaptado para inúmeros suportes. Essas recriações da obra não se limitam à reprodução do enredo do romance, mas operam transformações que dialogam com as especificidades do meio gráfico, como ocorre, por exemplo, no caso das histórias em quadrinhos estudadas neste trabalho, que acabam de ser mencionadas. Assim, torna-se possível observar como a obra continua a ser reimaginada por meio de diferentes processos de reorganização de seus elementos. É nesse horizonte que se insere a análise desenvolvida no capítulo a seguir, dedicado especificamente às adaptações de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated”.

CAPÍTULO 2

ADAPTAÇÕES DE *TREASURE ISLAND* PARA A “CLASSICS ILLUSTRATED”

Treasure Island foi publicado três vezes na coleção “Classics Illustrated” durante os anos em que a publicação esteve ativa, nos formatos tradicionais de quadrinhos ou *graphic novel* de capa dura. O primeiro lançamento, na edição regular e sob direção da editora Gilberton ocorreu no ano de 1949. O segundo deu-se pela parceria entre a First Publishing e a Berkley Books, em 1991. Por fim, *Treasure Island* aparece no reavivamento da coletânea pela Papercutz, em 2010. O presente capítulo trabalha a história da “Classics Illustrated” considerando o seu surgimento, as vendas do selo e o seu impacto mundial. Em seguida, serão apresentados dados gerais sobre *Treasure Island* na “Classics Illustrated”, como os artistas envolvidos nas adaptações, preço e paratextos. Por fim, será detalhado como foi realizado o processo adaptativo das três versões para as histórias em quadrinhos, em particular com relação ao texto.

2.1. A coleção “Classics Illustrated”

Criada na cidade de Nova York, nos Estados Unidos, em 1941 com o nome “Classic Comics”, seguindo o ideal do imigrante russo Albert Lewis Kanter (1897-1973), a coleção “Classics Illustrated” integra o universo das histórias em quadrinhos, tendo se tornado um dos títulos mais populares e bem-sucedidos da história dessa arquitetura textual autônoma. William B. Jones Jr. (2011, p. 9-11) descreve Kanter como um homem que adorava ler e que, ao perceber a preferência de seus filhos pelas narrativas sequenciais no lugar dos livros clássicos pelos quais tinha tanto apreço, sentiu-se motivado a criar um ramo dentro da empresa na qual trabalhava, Elliot Publishing Company, para a publicação de versões em quadrinhos de livros considerados cânones literários. A justificativa para isso foi a tentativa de incentivar o público infantil e juvenil a ter acesso a essas obras de maneira divertida e instrucional ao mesmo tempo. Jones Jr. (2011, p. 11-12) explica que a forma de adaptação proposta por Kanter era inédita e que, para executar o projeto, juntou-se ao amigo Raymond Haas e ao patrocinador da ideia, Meyer Levy, sugerindo que os quadrinhos fossem publicados

em volume único, ou seja, sem serem serializados, o que tampouco havia sido feito até aquele momento.

O primeiro título escolhido para ser publicado como “Classic Comics” foi *The three musketeers*, obra em língua francesa (*Les trois mousquetaires*) que tem Alexandre Dumas como autor e é traduzida no Brasil como *Os três mosqueteiros*. O lançamento ocorreu em outubro de 1941, e a capa, que pode ser vista abaixo [Fig. 1], traz informações quanto ao valor, ao adaptador da edição e às personagens principais. O número 1 da coleção “Classic Comics” foi comercializado por 10 centavos de dólar na época em que foi publicado e, apesar de grafado em tamanho menor que o título e o nome do autor, de um modo raro para adaptações do período, a capa traz o nome do autor da adaptação, Malcolm Kildale. Jones Jr. (2011, p. 12) explica que Kildale teve dois papéis importantes na versão de *The three musketeers*, de 1941. O primeiro deles foi a sua função como editor responsável e também por adaptar o romance de Dumas para as histórias em quadrinhos. O segundo foi a tarefa de desenhar o volume. De acordo com Jones Jr. (2011, p. 17), apesar da falta de técnica, o artista compensa na energia da narrativa visual.

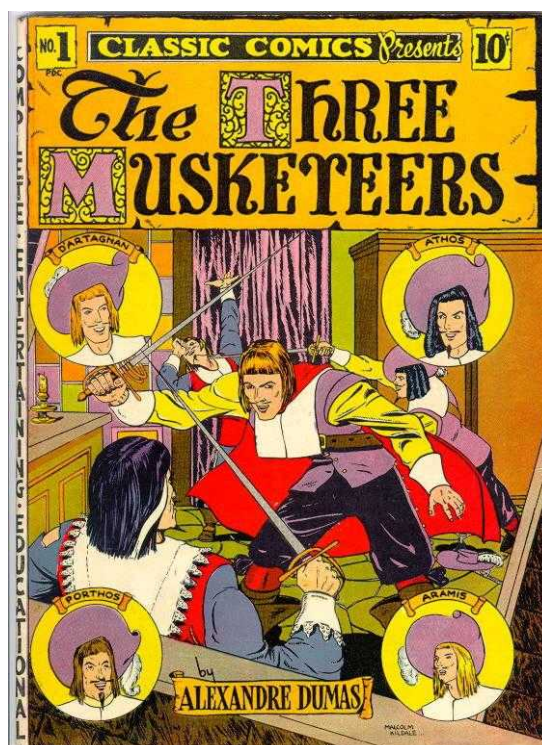


Figura 1. Malcolm Kildale. Capa de *The Three Musketeers* na coleção “Classics Comics” (Dumas [Classic Comics, 1941])

Com o crescimento da coleção, Kanter precisou encontrar um espaço maior para a sua empresa. Jones Jr. (2011, p. 12-13) explica que Raymond Haas, que havia se tornado seu

sócio na empreitada da “Classic Comics”, possuía um prédio na mesma cidade de Nova York, cujas dependências não estavam sendo utilizadas na época e que poderia se tornar a sede da publicação. A empresa já possuía um nome, Gilberton Corporation, que foi aproveitado, dando nome à nova editora a partir de 1942, quando da mudança para o local. Jones Jr. (2011, p. 13) relata várias transformações na estrutura da companhia, em termos legais, como, em 1945, a utilização de apenas Gilberton ou Gilberton Company no ano seguinte. Mas o nome Gilberton esteve atrelado à coleção por mais de duas décadas, participando de sua consolidação. Similarmente, a coleção teve duas designações diferentes, a inicial, “Classic Comics”, e a posterior, “Classics Illustrated”. Segundo Jones Jr. (2011, p. 90), a modificação entrou em vigor no número 35, de março de 1947, e teve como intuito distanciar a coletânea do preconceito atrelado às histórias em quadrinhos no período pós-guerra. Uma outra modificação significativa quando já conhecida como “Classics Illustrated” foi a redução do número de páginas dos volumes, que caíram de 56 para 48 a partir do número 45 da coletânea, intitulado *Tom Brown's School Days*, por conta do aumento do preço do papel (Sawyer, 1987, p. 6).

Durante os anos da Segunda Guerra Mundial, a “Classics Illustrated” forneceu milhares de exemplares de histórias em quadrinhos para os soldados norte-americanos através de uma parceria firmada entre a editora da coletânea e a Cruz Vermelha Americana (Jones Jr., 2011, p. 16). Nos anos seguintes, a coleção atingiu o seu apogeu. Renata Farhat Borges e Waldomiro Vergueiro (2014 *apud* Ramos; Vergueiro; Figueira, 2014, p. 72) mencionam que a possibilidade de reedição dos números voltando-os, até mesmo, para outros públicos como pais e professores e a compra de cotas de papel de outras editoras para reimprimir as histórias que esgotaram durante o racionamento do material auxiliaram no sucesso da “Classics Illustrated”. Por conta disso, é comum encontrar versões de uma mesma história que tenha sido primeiramente lançada junto à logomarca da “Classic Comics” com o símbolo da “Classics Illustrated”. Até o início da década de 1970 a coleção totalizou 169 títulos publicados, sendo alguns deles *Robinson Crusoe* (1943, n. 10), de Daniel Defoe, *Oliver Twist* (1945, n. 23), de Charles Dickens, *Great expectations* (1947, n. 43), também de Dickens, e *A midsummer night's dream* (1951, n. 87), de William Shakespeare, cujas capas podem ser vistas abaixo respectivamente [Figs. 2 a 5].

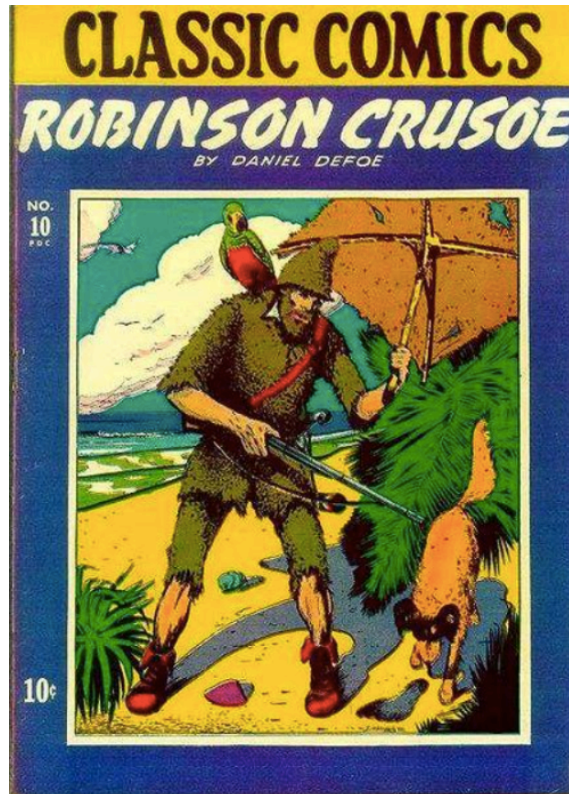


Figura 2. Desenhos de Stanley Maxwell (Zuckerberg) e adaptação de Evelyn Goodman. Capa de *Robinson Crusoe* na coleção “Classics Comics” (Defoe [Classic Comics, 1943])



Figura 3. Desenhos de Arnold L. Hicks e adaptação de Georgina Campbell. Capa de *Oliver Twist* na coleção “Classics Comics” (Dickens [Classic Comics, 1945])



Figura 4. Henry C. Kiefer. Capa de *Great Expectations* na coleção “Classics Illustrated” (Dickens [Gilberton, 1947])

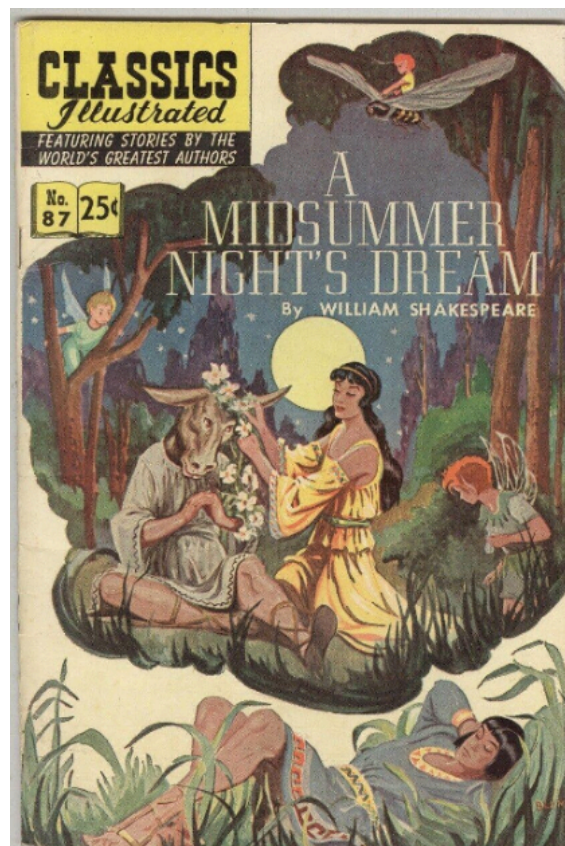


Figura 5. Desenhos de Alex A. Blum e adaptação de Samuel Willinsky. Capa de *A Midsummer Night's Dream* na coleção “Classics Illustrated” (Shakespeare [Gilberton, 1951])

Albert Kanter aposentou-se parcialmente em 1958, como informa Michael Sawyer (1987, p. 13) a respeito da substituição do empresário por seu filho, William Kanter. No entanto, alguns problemas resultaram na venda da coleção para a Frawley Coporation, de Patrick Frawley (1923-1998), em 1967. Já anteriormente a esse período, além de Iger Shop, responsável pela arte da “Classics Illustrated”, ter-se afastado da empresa, o pagamento dos artistas era insuficiente para a demanda de trabalho e ocorreu uma redução na qualidade dos volumes tanto em função desses motivos como em função do alto valor do papel e da impressão (Sawyer, 1987, p. 14-15). Assim, a venda da coleção tornou-se quase inevitável. No entanto, e apesar de a editora passar a publicar a coleção desde o ano em que foi feita a transação (Sawyer, 1987, p. 16), as coisas não foram fáceis para a Frawley Corporation. A companhia enfrentou problemas de logística por estar situada na cidade de Los Angeles e a coletânea, em Nova York, na costa oposta do país. Os custos com a publicação continuavam aumentando e a procura pelos volumes, caindo. Uma estratégia de relançar alguns títulos anteriores com novas capas, melhor qualidade e aumento no preço, de 15 para 25 centavos (Jones Jr., 2011, p. 270) — cujos exemplos podem ser observados abaixo [Figuras 6 e 7] não conseguiu minimizar os prejuízos da editora. Mesmo com essa tentativa, os obstáculos mencionados tornaram a produção da coleção inviável. Ela foi encerrada no início da década de 1970, após a Frawley ter lançado apenas dois títulos inéditos, sendo vendida para uma parceria entre as editoras First Publishing e a Berkley Books.



Figura 6. Desenhos interiores de George Evans. Capa de *Romeo and Juliet* na coleção “Classics Illustrated” (Shakespeare [Gilberton, 1956])



Figura 7. Arte da capa de Edward Moritz e desenhos interiores de George Evans. Variação da capa de *Romeo and Juliet* na coleção “Classics Illustrated” (Shakespeare [Gilberton, 1969])

Essas duas empresas, First Publishing e Berkley Books, que serão citadas nesta dissertação como First/Berkley, embora por um breve período, reavivaram a “Classics Illustrated” no início da década de 1990. Com a licença da coleção, a First/Berkley, primeiramente, mudou o logo e, depois, o formato, que passou a ser um pouco mais estreito e com o número padronizado de 48 páginas que, de acordo com Tom Shapiro (2014) adequava-se mais às novas perspectivas da *graphic novel*. O novo visual pode ser observado abaixo [Figura 8] na capa da primeira obra adaptada lançada pelas empresas, o volume de *The Raven and Other Poems* (1990), obra de Edgar Allan Poe, desenhada por Gahan Wilson nessa versão. Entre 1990 e 1991 a First/Berkley publicou um total de 27 números, todos em papel couché, com arte diferenciada e trazendo, assim como os números produzidos pela Gilberton, uma biografia do autor do livro adaptado. Os preços de venda variaram durante o período, passando de 3,75 dólares dos primeiros 17 títulos para 3,95 dólares para os volumes restantes. Ainda na década de 1990 o mercado de história em quadrinhos passou por uma queda de demanda e, em junho de 1991, a First/Berkley encerrou a “Classics Illustrated” com *The*

Jungle, de Upton Sinclair, adaptado por Peter Kuper, e cuja capa também se encontra entre as imagens a seguir [Figura 9]. O ano de 1994 marcou o relançamento de alguns títulos com um logo retrô da “Classics Illustrated”, trazendo a coletânea de volta às origens. A Classics International Entertainment ficou encarregada da tarefa e o resultado é visto, por exemplo, na capa de *The Count of Monte Cristo*, de Alexandre Dumas, adaptado por Steven Grant e com artes de Dan Spiegle [Figura 10].

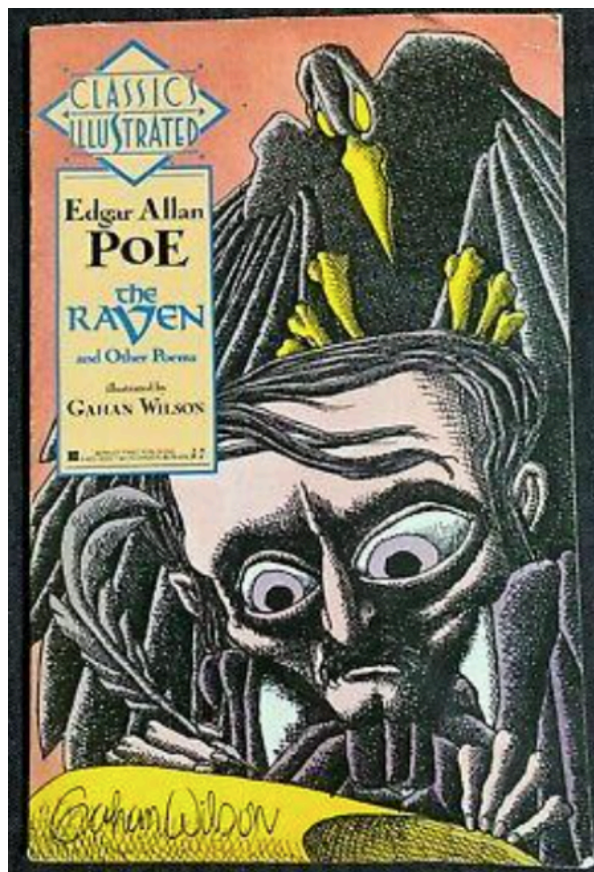


Figura 8. Gahan Wilson. Capa de *The Raven and Other Poems* na coleção “Classics Illustrated” (Poe [First/Berkley, 1990])

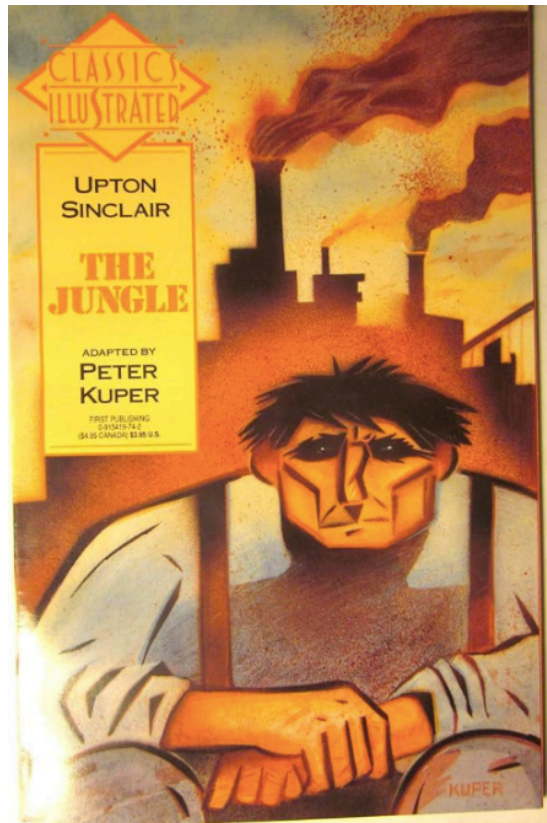


Figura 9. Desenhos de Peter Kuper e adaptação de Peter Kuper e Emily Russell. Capa de *The Jungle* na coleção “Classics Illustrated” (Sinclair [First/Berkley, 1991])

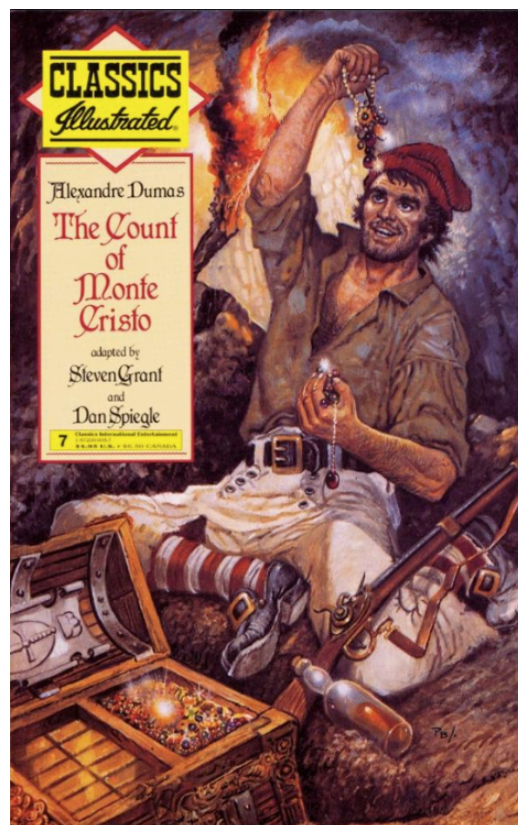


Figura 10. Desenhos interiores de Dan Spiegle e adaptação de Steven Grant. Capa de *The Count of Monte Cristo* na coleção “Classics Illustrated” (Dumas [Classics International Entertainment, 1994])

Os títulos da “Classics Illustrated” passaram a ser produzidos pela Jack Lake Productions em 2005. A empresa focou em relançar volumes da editora Gilberton com as próprias capas que haviam feito parte das impressões iniciais, mas dessa vez, digitalizadas. Muitos desses volumes possuem uma introdução de autoria de William Jones Jr., como é informado pelo próprio autor, que também indica pelo apêndice de seu livro *Classics Illustrated: a Cultural History* que, até o momento de publicação de sua obra, novos números ainda estavam sendo lançados (Jones Jr., 2011, p. 355-357). Foi janeiro de 2008 que marcou a data de outro reavivamento da coleção pela Papercutz, em um modelo *deluxe*, encontrado por 17,95 dólares em capa dura ou em brochura por 13,95 dólares. O ponto de partida e de interesse para esse novo momento da coleção foram as edições da First/Berkley com adaptações mais longas e nova arte, segundo Jones Jr. (2011, p. 297). Ao todo foram 12 *graphic novels* publicadas até o ano de 2015, sendo a primeira *The wind in the willows* (2008) e a última *The monkey god* (2015), cujas capas podem ser vistas abaixo [Figuras 11 e 12].

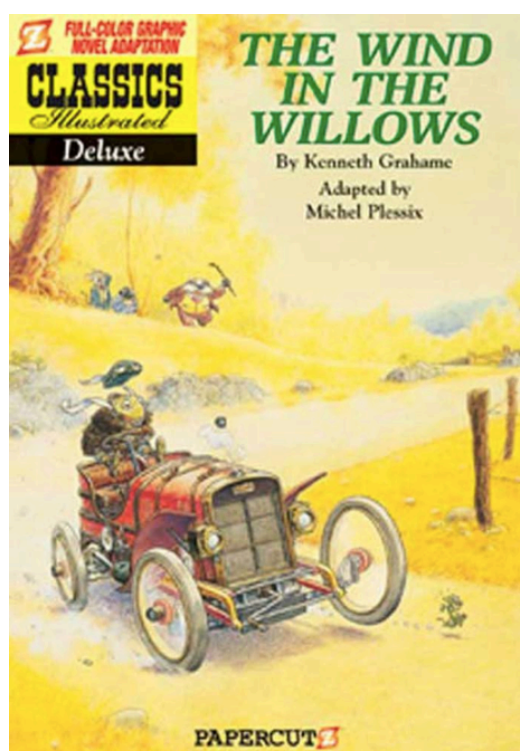


Figura 11. Adaptação de Michel Plessix. Capa de *The Wind in the Willows* na coleção “Classics Illustrated” (Grahame [Papercutz, 2008])

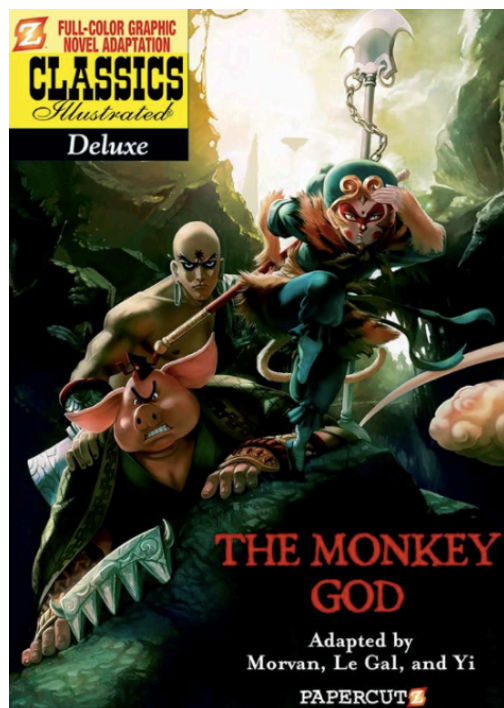


Figura 12. Desenhos de Yann Le Gal e Jian Yi e adaptação de Jean-David Morvan. Capa de *The Monkey God* na coleção “Classics Illustrated” (Wu [Papercutz, 2015])

Ainda sobre os títulos publicados pela Papercutz, podem ser encontradas as histórias em quadrinhos lançadas pela editora francesa Delcourt no idioma do país sem a logomarca da coleção ou qualquer informação que remeta à empresa editorial que por último reavivou a coletânea. Jones Jr. (2011, p. 297) afirma que o que aconteceu foi a tradução para o inglês dos dois volumes iniciais, *The Wind in the Willows* (2008) e *Tales from the Brothers Grimm* (2008), primeiramente publicados em língua francesa. Isso é complementado pelo pesquisador quando demonstra que as edições *deluxe* de número 1 a 6 também passaram por um processo de tradução (Jones Jr., 2011, p. 360). Supõe-se, então, que elas tenham sido vertidas do francês para o inglês, tal qual como ocorreu com os títulos mencionados de 2008. Apesar de não ser possível precisar tratar-se de um acordo contratual entre as partes, observa-se que as versões com capas diferentes, constituem a mesma adaptação inclusive tendo o mesmo número de páginas e os mesmos autores, em sua maior parte, franceses. Um exemplo é a *graphic novel* de *L'île au Tresor*, de Robert Louis Stevenson, adaptada em três tomos por David Chauvel e Fred Simon para a Delcourt em 2007, 2008 e 2009, respectivamente, e para a Papercutz, como *Treasure Island*, em 2010, em um volume único. Também sob o selo da primeira editora, além dos três fascículos mencionados e vendidos separadamente, existe o exemplar integral de 2017. A seguir, a capa da publicação do título de Stevenson pela Delcourt, em 2017. A da Papercutz, de 2010, encontra-se na Figura 30 do Capítulo I desta dissertação.

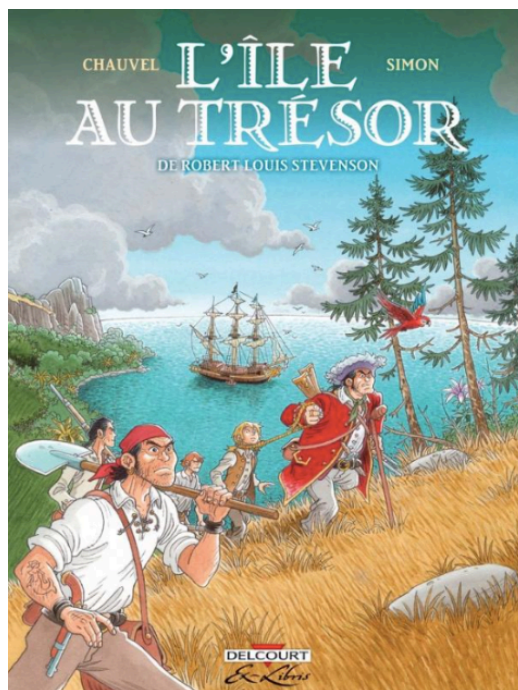


Figura 13. Desenhado por Fred Simon, colorido por Jean-Luc Simon e adaptado por David Chauvel. Capa da adaptação quadrinística de *L'île au Trésor* (Stevenson [Delcourt, 2017])

São inegáveis os diversos obstáculos superados pela “Classics Illustrated” ao longo da sua história. Mesmo assim, desde o ano da sua criação, a coleção consolidou a sua relevância para o mundo das publicações sequenciais. A “Classics Illustrated” marcou gerações com a sua logomarca amarela e histórias em quadrinhos envolventes. Como resultado de tal impacto, a coletânea foi traduzida para 26 línguas e pode ser encontrada em 36 países, entre eles México, Alemanha, Austrália, Reino Unido e Hong Kong (Jones Jr., 2011, p. 9). No Brasil não foi diferente. A “Classics Illustrated” foi lançada com o nome “Edição Maravilhosa” pela Editora Brasil-América Limitada, mais comumente conhecida como EBAL, no ano de 1948. O primeiro título foi o mesmo daquele da “Classics Illustrated” nos Estados Unidos, *Os três mosqueteiros*. No entanto, diferindo da “Classics Illustrated”, a “Edição Maravilhosa” introduziu a adaptação para as narrativas sequenciais de obras brasileiras, como é o caso de *O guarani* (número 24, 1950), *A escrava Isaura* (número 92, 1954) e *A vida* (número 162, 1957), romances dos renomados autores José de Alencar, Bernardo Guimarães e Lima Barreto, respectivamente. A capa de *Treasure Island*, incluído pela EBAL no número 169 como *A ilha do tesouro* (1958), encontra-se abaixo [Figura 14]. Nas próximas páginas, o trabalho enfoca os três exemplares em quadrinhos do romance, objetos de nossa pesquisa, nas versões publicadas em língua inglesa pelas editoras Gilberton, First/Berkley e Papercutz e que serão analisadas nesse idioma.



Figura 14. Alex A. Blum. Capa da *A Ilha do Tesouro* para a coleção “Edição Maravilhosa” (Stevenson [EBAL, 1958])

2.2. *Treasure Island* na Coleção “Classics Illustrated”

A publicação de *Treasure Island* como história em quadrinhos, em 1949, na primeira versão da coleção “Classics Illustrated” pode não ter sido mera coincidência, como indicado por Jones Jr. (2011, p. 78), ao explicar que o romance seria adaptado como longa-metragem pelos estúdios Walt Disney com lançamento no ano seguinte, 1950. Por ter sido uma obra marcante para crianças e jovens, a sua ausência na “Classics Illustrated” até então seria incomum, também considerando o seu potencial para atrair esse público no formato sequencial. Por isso, Jones Jr (2011, p. 78) afirma que o romance surgiu na série (número 64, com desenhos de Alex A. Blum), em um momento muito próspero, presumivelmente, para se aproveitar da estreia iminente do filme por um estúdio de grande impacto e magnitude. O sucesso da edição é comprovado em suas muitas reimpressões e reedições em anos subsequentes por todo o período da “Classics Illustrated” na Gilberton, sendo que, a partir de 1956, o número passou a ser veiculado com capa pintada, de autoria de George Wilson (Jones Jr., 2011, p. 325). Além dessa edição, como se viu, o título reapareceu em outros reavivamentos da série, destacando-se *Treasure Island* publicada depois da venda do selo para as empresas First Publishing e Berkley Books (como o número 17, em 1991), com texto e artes de Pat Boyette (com reimpressão em 1994); e *Treasure Island* de 2010, lançado pela

editora Papercutz (número 5 da coletânea), tendo sido desenhado e adaptado por David Chauvel e Fred Simon. Detalhes do surgimento das três edições, nas quais nos concentraremos, são fornecidos a seguir.

2.2.1. *Treasure Island*, “Classics Illustrated”, Gilberton (1949)

A primeira aparição de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated” deu-se em outubro de 1949 como o número 64 da coletânea. O volume colorido em nuances das cores básicas, cujas dimensões são 21,59 x 0,30 x 27,94 centímetros, contém 48 páginas incluindo os textos extras chamados de paratextos, que, apesar de não serem sempre relacionados à obra, complementam a leitura. A narrativa contém 43 páginas impressas em papel panfleto e era vendida por 10 centavos de dólar da época. O responsável pela adaptação do texto não é creditado e os únicos nomes que aparecem no interior da adaptação são Harry M. Adler e Meyer A. Kaplan como editor-chefe e assistente editorial, respectivamente. Para desenhar a obra foi escolhido um artista que já havia trabalhado muitas vezes para a “Classics Illustrated”, Alex A. Blum — conhecido por adaptar para os quadrinhos obras literárias como *The count of Monte Cristo* (1942, n. 3) e *The last of the Mohicans* (1942, n. 4). A capa desenhada por ele encontra-se na Figura 15 e é a versão utilizada para a realização desta pesquisa. No entanto, existe outra variante para a arte da capa do volume. Uma segunda versão [Figura 16] foi pintada pelo artista George Wilson e lançada em 1956, como descrito acima. Apesar de ambas as artes serem conhecidas até os dias atuais, a que se encontra com maior recorrência e facilidade em pesquisas *online* é a última, mesmo tendo sido mantidos como desenhos do interior da história em quadrinhos aqueles do artista que primeiro trabalhou em *Treasure Island* para a “Classics Illustrated”, Alex A. Blum. Jones Jr. (2011, p. 79) menciona o sucesso do número 64 da coletânea, que foi reimpresso quatorze vezes, nos anos de 1949, 1951 e 1954, com artes de Blum, e nos anos seguintes, 1956, 1957, 1958, 1960, 1962, 1963, 1964, 1965, 1967, 1969 e 1989, com a capa de Wilson e artes internas de Blum.



Figura 15. Alex A. Blum. Capa da edição de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949])



Figura 16. Capa de George Wilson e artes interiores de Alex A. Blum. Capa da edição de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1956])

Apesar de serem capas de uma mesma história, as duas versões diferem-se em muitos aspectos. O primeiro, e talvez, mais marcante deles sejam as técnicas utilizadas. Enquanto Alex A. Blum desenha a cena em que Jim Hawkins enfrenta o pirata Israel Hands no *Hispaniola* (ao retornar à embarcação para tentar tomar controle do navio), a pintura de George Wilson retrata um momento em que Long John Silver toma Jim como seu prisioneiro. O desenho de Wilson aparece apenas na capa do volume de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated”, enquanto o trabalho de Blum foi mantido no interior da adaptação, o que explica o fato de aspectos como a fisionomia e as roupas das personagens não terem sido alteradas por Wilson em sua arte. Como resultado, Jim Hawkins aparece com o mesmo corte de cabelo e roupa vermelha e branca na capa de 1956. A representação de Long John Silver também expressa a intenção de manter a semelhança com as personagens desenhadas por Blum. Silver tem o rosto desenhado por Blum em uma caixa junto de outras personagens importantes como o médico Livesey, o ex-tripulante do falecido comandante Flint conhecido como Ben Gunn e o capitão Smollett, aparecendo com as mesmas vestimentas, chapéu e o papagaio ao ombro na variante de Wilson de 1956.

Outros elementos interessantes envolvem esse volume de *Treasure Island*. Entre eles está a grande quantidade de paratextos que acompanham a obra. O início do volume inclui uma página de propaganda da coleção “Classics Illustrated”, com informações sobre como assiná-la para receber os exemplares [Figura 17] e uma adaptação do clássico mapa de tesouro que havia sido criado por Robert Louis Stevenson e o seu enteado para o romance [Figura 18]. Ao final da história encontra-se uma biografia de Stevenson [Figura 19], outra de John A. Roebling, envolvido em construções de pontes [Figura 20], uma história sobre um cachorro heroico chamado Major [Figura 21], um segundo texto acerca da ópera *The Magic Flute*, de Mozart [Figura 22], e mais publicidade da “Classics Illustrated” [Figuras 23 e 24], como se vê a seguir.

TREASURE ISLAND

by
ROBERT LOUIS STEVENSON

WHERE CAPT. JIM HAWKINS FIRST LOOKED FOR THE TREASURE.

CAVE WHERE BEN GUNN CARRIED THE TREASURE.

Illustrated by
ALEX. A. BURN

Squire Trelawney, Dr. Livesey, and the rest of the Gentlemen having asked me to write down the whole particulars about Treasure Island, from the beginning to the end, and leaving nothing back but the drawings of the Island, and that only because I have so still treasure not yet lifted, I take up my pen, in the year of Grace 17—, and go back to the time when my father kept the Admiral Bankow Inn, and the down old seaman, with the stars cut first took us looking under our toes.

Jim Hawkins

Figura 18. Alex A. Blum. Mapa da Ilha do Esqueleto no volume de *Treasure Island* publicado pela editora Gilberton na coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949])

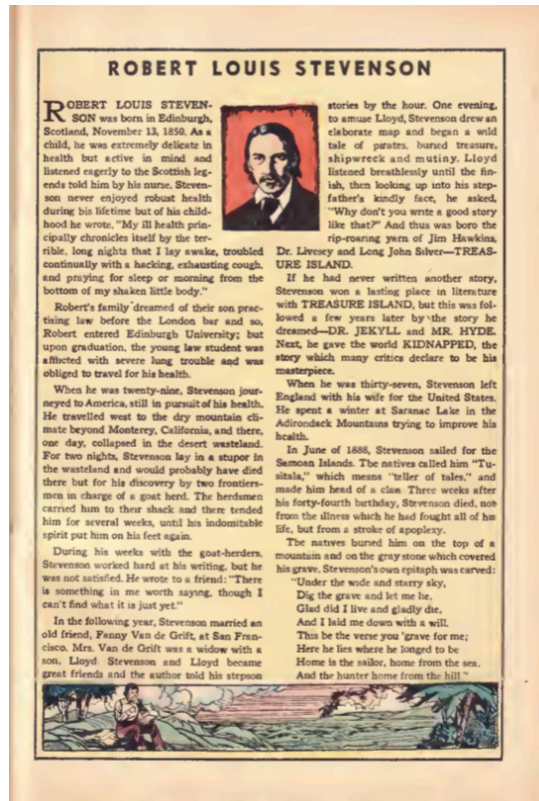


Figura 19. Biografia de Robert Louis Stevenson no volume de *Treasure Island* para a coleção "Classics Illustrated" (Stevenson [Gilberton, 1949])



Figura 20. Texto sobre John A. Roebling no volume de *Treasure Island* para a coleção "Classics Illustrated" (Stevenson [Gilberton, 1949])



Figura 21. Texto sobre o cachorro Major no volume de *Treasure Island* para a coleção "Classics Illustrated" (Stevenson [Gilberton, 1949])



Figura 22. Texto sobre a ópera *The magic flute*, de Mozart, no volume de *Treasure Island* para a coleção "Classics Illustrated" (Stevenson [Gilberton, 1949])

2.2.2. *Treasure Island*, “Classics Illustrated”, First/Berkley (1991)

O ano de 1991 marcou a segunda publicação de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated”, dessa vez, pela fusão editorial First/Berkley, como se viu. Com mudanças como a logomarca [Figura 25], a adaptação do romance de Robert Louis Stevenson foi lançada no volume 17, com dimensões de 25,65 x 16,76 x 0,25 centímetros, contendo 44 páginas adaptadas e desenhadas pelo artista norte-americano Pat Boyette. Jones Jr. (2011, p. 353) indica que houve apenas uma reimpressão da edição, em 1994, com um logo em estilo *vintage* da “Classics Illustrated”. Diferindo-se dos volumes lançados pela editora Gilberton, os da First/Berkley para a coletânea são mais resistentes, como mencionado por Tom Shapira (2024) em seu artigo para o *website The Comics Journal*. Provavelmente, a maior firmeza pode estar ligada ao material da capa, papel cartão, como informam alguns *websites* de revenda *online*.²⁹ Um outro destaque da edição são as cores, abundantes no volume como um todo e em tonalidades intensas e com alta pigmentação e variando das básicas a suas derivações. Na Figura 26, apresenta-se a capa criada por Pat Boyette para *Treasure Island* na “Classics Illustrated”.

Outros elementos que compõem o volume de *Treasure Island* publicado pela First/Berkley no ano de 1991 são uma página contendo uma explicação sobre a coleção “Classics Illustrated” e os seus objetivos [Figura 27], uma folha de rosto com o desenho de diversos personagens importantes para a narrativa, incluindo Jim Hawkins, Long John Silver e o médico Livesey [Figura 28], e, por fim, uma página com a ficha catalográfica do volume e uma descrição da história [Figura 29]. Quando comparada com a publicação de 1949, percebe-se que a lançada em 1991 possui uma quantidade reduzida de paratextos em seu interior. Uma possível consequência dessa escolha editorial pode ser um maior foco voltado para a história, e não para a coletânea propriamente dita.

²⁹ Cf. <https://www.alta-glamour.com/pages/books/101573/robert-louis-stevensons-pat-boyette/classics-illustrated-treasure-island> e https://www.abebooks.com/servlet/BookDetailsPL?bi=30746197640&cm_sp=snippet-_srp1-_tile4&searchurl=pt%3Dcomic%252Cart%26ds%3D10%26pics%3Don%26sortby%3D17%26tn%3Dtreaure%2Bisland



Figura 25. Nova logomarca da coleção “Classics Illustrated” pela editora First/Berkley

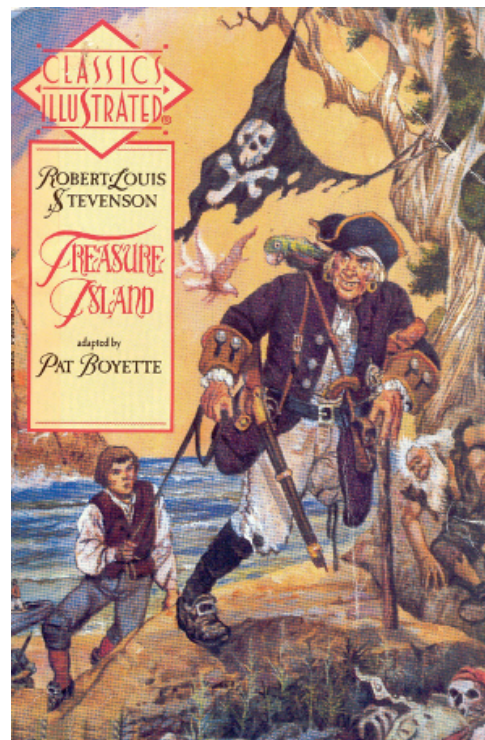


Figura 26. Pat Boyette. Capa da edição de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora First/Berkley (Stevenson [First/Berkley, 1991])

C **LASSICS ILLUSTRATED** are adaptations of the world's greatest works of literature, produced by some of the world's most talented writers and artists. Each lavishly illustrated volume is an accurate representation of the original work — distinctive, fresh and innovative, yet faithful to the book and true to the intentions of the author.

T here are reasons why the original works are classics: Each is unique, each has weathered the test of time, and each continues to reflect and address the undying spirit of humanity in today's world. **CLASSICS ILLUSTRATED** reflect those individual styles that made the original works great — not just the stories, but the nuances as well. These adaptations naturally are abridged, but care has been taken to maintain the narrative sweep and as much of the original dialogue and narration as possible.

W hile they stand on their own merits, **CLASSICS ILLUSTRATED** are not substitutes for the originals. Rather, they are artistic interpretations, perfect introductions to an exciting world of remarkable ideas and unlimited possibilities — the world of great literature.

L The goals of **Classics Illustrated** are supported by Literacy Volunteers of America (LVA). The books are meant to be enjoyed by people of all reading levels, but some titles are ideally suited for beginning, remedial, or adult new learners. This book is recommended for most levels of adult reading instruction.

For information on reading and adult literacy programs, please contact Literacy Volunteers of America at 5795 Widewaters Parkway, Syracuse, New York 13214 or your local library.

Figura 27. Página sobre a coleção “Classics Illustrated” e os seus objetivos (Stevenson [First/Berkley, 1991])



Figura 28. Folha de rosto do volume de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” publicada pela First/Berkley (Stevenson [First/Berkley, 1991])

The plot of *Treasure Island* was hatched as Robert Louis Stevenson pondered a watercolor map he had drawn whiling away a rainy holiday in Scotland. As he gazed at his sketch of an imaginary island, Stevenson imagined it aswarm with a crew of murderous pirates in greedy pursuit of buried riches. *The Sea Cook, or Treasure Island* was first published in installments by the magazine *Young Folks* (1881-82). Virtually unnoticed by readers, the serialized version of Stevenson's first full-length work of fiction seemed destined to languish in obscurity with his previous efforts, several collections of essays and stories. Retitled and released in 1883 as a book, however, the adventure tale proved to be a resounding success, and quickly brought Stevenson fortune and fame. Although it echoed the boy's adventure stories popular in late-Victorian England, *Treasure Island* transcended the genre, and attracted readers of all ages. What set *Treasure Island* apart was its unusual villain, Long John Silver. Roughly modeled after one of Stevenson's friends, Silver is the book's most memorable character, bloodthirsty yet humorous, cunning yet courageous, treacherous yet engaging. Silver intrigues because he is a heroic villain, the most rounded of the book's cast. He is not entirely evil; rather, he is human, with frequently conflicting traits. To varying degrees, this psychological depth distinguishes even the most predictable of Stevenson's works — a remarkable achievement considering that he considered novels as little more than mere amusement. While piqued by Stevenson's occasionally simplistic plots, and miffed by his refusal to take his art seriously ("Fiction is to grown men," he once commented, "what play is to the child."), critics have grudgingly praised his perceptive insight into the complex mixture of good and evil that constitutes the personality. Even though Stevenson's place in literature is still being debated, he has influenced writers as diverse as Anthony Hope, G.K. Chesterton, Graham Greene and Jorge Luis Borges. And, in the ultimate test of his talent, Stevenson's stories continue to enchant and fuel the imagination, and remain as popular as ever.

Treasure Island
Classics Illustrated, Number 17

Wade Roberts, Editorial Director
Alex Wald, Art Director
Mike McCormick, Production Manager

PRINTING HISTORY
1st edition published January 1991

Copyright © 1991 by The Berkley Publishing Group and First Publishing, Inc. All rights reserved.

No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by information storage and retrieval system, without express written permission from the publishers.

For information, address: First Publishing, Inc., 435 North LaSalle St., Chicago, Illinois 60610.

ISBN 0-425-12335-9

TRADEMARK NOTICE: Classics Illustrated® is a registered trademark of Frawley Corporation. The Classics Illustrated logo is a trademark of The Berkley Publishing Group and First Publishing, Inc. "Berkley" and the stylized "B" are trademarks of The Berkley Publishing Group. "First Publishing" and the stylized "1F" are trademarks belonging to First Publishing, Inc.

Distributed by Berkley Sales & Marketing, a division of The Berkley Publishing Group, 200 Madison Avenue, New York, New York 10016.

Printed in the United States of America
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Figura 29. Ficha catalográfica e descrição do enredo do volume de *Treasure Island* para a coleção "Classics Illustrated" publicada pela First/Berkley (Stevenson [First/Berkley, 1991])

2.2.3. *Treasure Island*, "Classics Illustrated", Papercutz (2010)

O terceiro e mais recente reavivamento de *Treasure Island* na coleção "Classics Illustrated" aconteceu em 2010 pela editora Papercutz. O volume, caracterizado como uma nova configuração das histórias em quadrinhos na designação *graphic novel*, conta com dimensões de 17,02 x 1,52 x 23,11 centímetros e apresenta 144 páginas coloridas em tons terrosos e incluindo conteúdos extras como divulgação da "Classics Illustrated". A obra foi publicada como o número 5 da coletânea, em papel couché colorido de alta gramatura, tendo sido adaptada primeiramente para o francês, por David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon, e traduzida para o inglês por Joe Johnson, a versão em estudo. Um ponto notável nessa edição da "Classics Illustrated" é um novo logotipo, que se assemelha àquela criada

pela editora Gilberton, trazendo um tom nostálgico aos quadrinhos [Figura 30]. A capa [Figura 31] retoma o momento da narrativa em que os piratas caminham em direção ao tesouro de Flint, na ilha, e Jim é obrigado a segui-los. Para além de Hawkins e os corsários, Long John Silver também é desenhado, acompanhado de seu papagaio, e destaca-se das outras personagens por conta de sua vestimenta vermelha.



Figura 30. Novo logotipo da coleção “Classics Illustrated” pela editora Papercutz

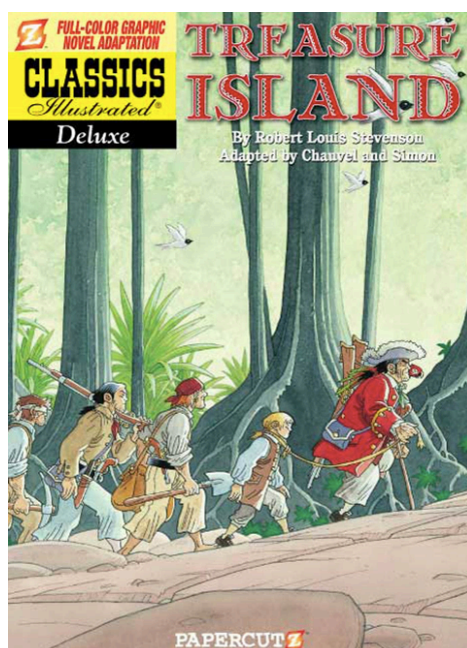


Figura 31. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Capa da edição de *Treasure Island* na coleção “Classics Illustrated” publicada pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])

Outra característica da adaptação em quadrinhos de *Treasure Island* publicada pela editora Papercutz é a presença de uma folha de rosto, que representa o momento em que Jim Hawkins e Long John Silver passeiam pelo porto [Figura 32]. A presença desse acontecimento no número enfatiza a relação das duas personagens, que se destacam do fundo claro por conta de suas roupas azuladas e avermelhadas, respectivamente. Além disso, existem três páginas de paratextos na edição, uma primeira, na qual os volumes publicados

pela Papercutz dentro da coletânea, em suas versões convencionais e *deluxe*, são divulgados com valor e modo como podem ser adquiridos, uma outra, com informações sobre o número e a editora, e a última, que inclui a biografia de Robert Louis Stevenson. As imagens das folhas são vistas abaixo nas figuras 33, 34 e 35.

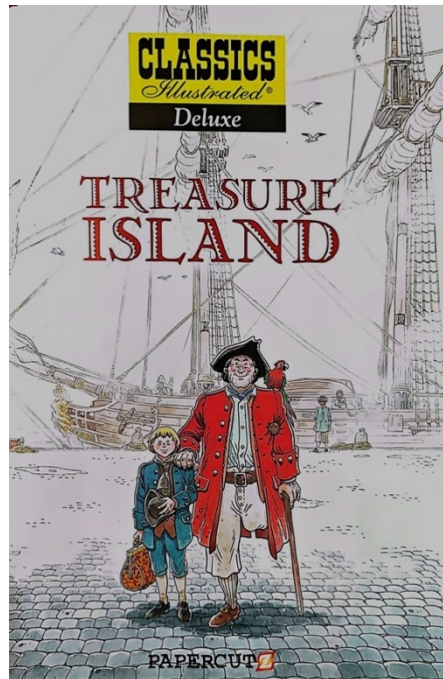


Figura 32. Folha de rosto do volume de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” publicada pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])



Figura 33. Volumes publicados na coletânea “Classics Illustrated” pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])

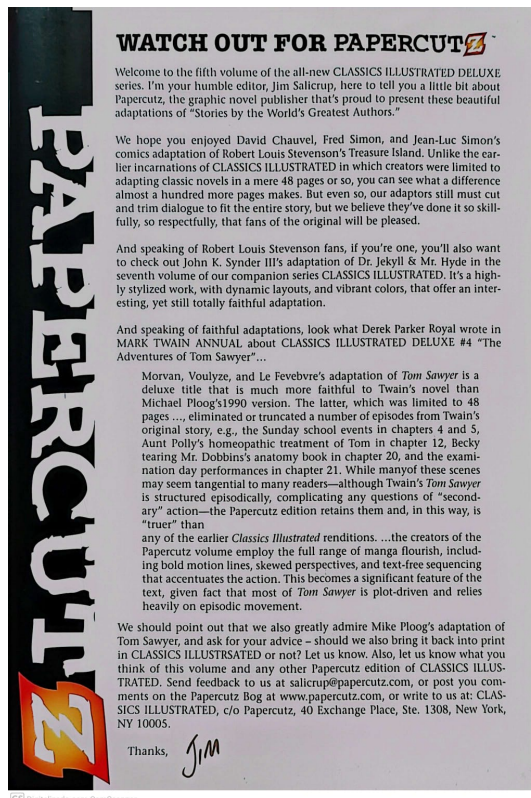


Figura 34. Folha com informações sobre o volume de *Treasure Island* e sobre a editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])

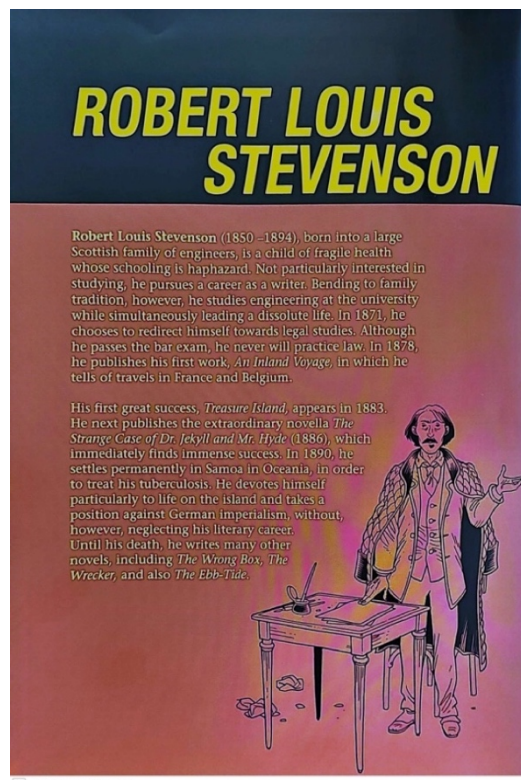


Figura 35. Biografia de Robert Louis Stevenson no volume de *Treasure Island* para a coleção "Classics Illustrated" publicada pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010])

2.3. Aspectos das adaptações de *Treasure Island* para a “Classics Illustrated”

Apesar dos grandes avanços na área dos Estudos da Adaptação, em particular, por pesquisadores como Linda Hutcheon (2006) e por ser um campo em crescimento dentro dos estudos acadêmicos, existe, ainda, certo preconceito atrelado às adaptações. Hutcheon (2006, p. 6) menciona que uma adaptação é assombrada por sua *obra adaptada* — termo utilizado pela autora para diferenciar o texto-fonte de sua produção derivada, comumente referida como *adaptação*. A noção de assombro ilustra a maneira com que as obras adaptadas continuam a exercer uma influência sobre a adaptação, que, em muitos casos, são vistas como inferiores e com menor qualidade quando comparadas com as obras-fonte. Tal ideia de fidelidade para legitimar as adaptações resulta na inclusão de pequenas legendas referenciando essas obras ao trabalho do qual elas se derivaram, não raro aparecendo em adaptações cinematográficas, literárias, para jogos de videogame, em *remakes*, e, até mesmo, nas histórias em quadrinhos lançadas pela coleção “Classics Illustrated”. No entanto, o fato de essa coleção apresentar três versões distintas para a mesma história evidencia e reforça a ideia de Hutcheon (2006, p. 7),³⁰ para quem “adaptar é repetir, mas repetir sem replicar”. Sendo assim, as adaptações não reproduzem as obras-fonte, mas transformam-nas em textos, filmes, livros, jogos e, nesse caso, histórias em quadrinhos muito diferentes das primeiras obras.

Os casos da adaptação dos três volumes de *Treasure Island* na coleção serão especificados a seguir. Para benefício do leitor, será utilizada, sempre que cabível, a tradução de José Roberto O’Shea, na edição brasileira do romance publicada pela editora Zahar (2020), mantendo-se, ainda (por se tratar de reprodução de texto literário), os recuos iniciais demarcadores da primeira linha de cada parágrafo. As imagens são reproduzidas acompanhadas pelos trechos do romance destacados em vermelho e precedendo-as à esquerda ou na parte superior, a depender de seu formato.

Como é próprio das adaptações, nas três edições em estudo, o texto de *Treasure Island* passou por um intenso processo de *condensação*, que envolveu não apenas a redução do volume textual (e, por conseguinte, a *exclusão* de episódios e/ou personagens, bem como a *omissão* de detalhes incidentais à narrativa) como a manipulação de aspectos chave para adequar o texto ao formato, ao número de páginas e outras peculiaridades das edições, que são variáveis e particulares a cada caso. Observa-se, porém, que cada adaptador trabalhou

³⁰ Do original: Adaptation is repetition, but repetition without replication.

com estratégias e procedimentos bem definidos, que servem para caracterizar as edições nos termos descritos abaixo.

2.3.1. “Classics Illustrated”, Gilberton (1949)

A primeira edição de *Treasure Island*, lançada na coleção “Classics Illustrated” em 1949, condensou o romance de Robert Louis Stevenson em 44 páginas, buscando preservar a estrutura narrativa da obra dentro do formato quadrinístico adaptando, em média, um capítulo do livro de 1883 para cerca de uma página e meia da história em quadrinhos. A adaptação mantém a sequência central dos eventos — como a descoberta do mapa, a viagem à ilha e o confronto com os piratas — mas simplifica descrições e reduz ou elimina detalhes, na maior parte das vezes, secundários, possivelmente para enquadrá-la no número de páginas previsto para o volume. Mesmo em face da óbvia redução textual, no entanto, a história em quadrinhos confere uma grande importância ao texto, fazendo uso extensivo de legendas explicativas e diálogos em balões, especialmente, de falas, garantindo uma narração densa e informativa, bem como preservando várias características do romance com relação ao aspecto verbal. Elas serão detalhadas a seguir, considerando-se como o início da narrativa o momento em que o mapa do tesouro é apresentado, embora se utilizando, em todos os casos, a sigla “s/d” (sem dado) para a referência ao número da página, visto que o quadrinho foi originalmente publicado sem essa numeração.

Uma primeira característica da adaptação e que demonstra a tentativa dos roteiristas da Gilberton de evocar o romance no meio sequencial dá-se com respeito à reprodução *ipsis litteris* de partes textuais de *Treasure Island* em diferentes passagens do quadrinho. Um exemplo é a declaração inicial, em primeira pessoa, empreendida pelo protagonista Jim Hawkins, sobre que irá iniciar a narrativa de suas aventuras, apresentada praticamente em sua versão integral na narrativa quadrinística. As imagens da página do romance [Fig. 36] e das páginas do quadrinho [Figs. 37 e 38] evidenciam o uso desse recurso na adaptação.

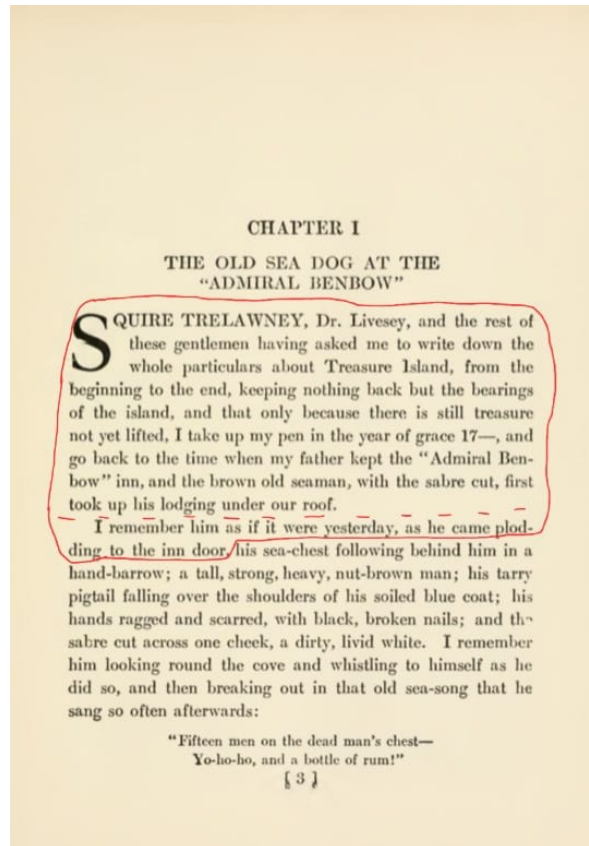


Figura 36. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 3)

SQUIRE TRELAWNEY, Dr. Livesey, and the rest of these gentlemen having asked me to write down the whole particulars about Treasure Island, from the beginning to the end, keeping nothing back but the bearings of the island, and that only because there is still treasure not yet lifted, I take up my pen in the year of grace 17—, and go back to the time when my father kept the “Admiral Benbow” inn, and the brown old seaman, with the sabre cut, first took up his lodging under our roof.

I remember him as if it were yesterday, as he came plodding to the inn door, his sea-chest following behind him in a hand-barrow; a tall, strong, heavy, nut-brown man; his tarry pigtail falling over the shoulders of his soiled blue coat; his hands ragged and scarred, with black, broken nails; and the sabre cut across one cheek, a dirty, livid white. I remember him looking round the cove and whistling to himself as he did so, and then breaking out in that old sea-song that he sang so often afterwards:

“Fifteen men on the dead man's chest—
Yo-ho-ho, and a bottle of rum!”
{ 3 }

Tendo o *squire* Trelawney, o dr. Livesey e demais cavalheiros pedido que eu registrasse por escrito os detalhes da Ilha do Tesouro, do começo ao fim, nada omitindo, exceto a localização da ilha, e isso apenas porque ainda há tesouro a ser encontrado, pego eu a pena, no ano da graça de 17—, e volto época em que meu pai era proprietário da estalagem “Admiral Benbow” e um marinheiro velho e moreno, com um talho de sabre no rosto, veio se hospedar sob o nosso teto.

Lembro como se fosse ontem quando ele chegou cansado à porta da estalagem [...] (Stevenson, 2020, p. 23).



Figuras 37 e 38. Alex A. Blum. Mapa do tesouro e declaração inicial de Jim Hawkins na história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figuras 39 e 40. Alex A. Blum. Declaração inicial de Jim Hawkins nas páginas iniciais da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

Note-se que a narração acontece no presente em que a obra foi composta, mas que se revela um momento futuro em relação aos acontecimentos, por sua vez, remetidos ao passado, quando o narrador Jim Hawkins era um adolescente; e que, tanto no trecho do romance quanto na passagem do quadrinho [Fig. 38], Jim não se lembra da data exata dos fatos — por essa razão, mencionada como “17__” em ambos. Note-se, ainda, que, no quadrinho, o trecho do romance foi dividido em duas partes, com o primeiro parágrafo, integralmente, na página

inicial [Fig. 39], em uma legenda de abertura, apontando para o relato de acontecimentos passados (que se abrirá na página seguinte); e, a primeira frase do segundo parágrafo do romance é apresentada na legenda que encabeça o primeiro requadro na adaptação [Fig. 40].

A história em quadrinhos apresenta, ainda, várias instâncias em que passagens, frases, termos, etc. são extraídos do romance de Stevenson. Algumas são colocadas na adaptação de forma *ipsis litteris*, como se viu a respeito dos requadros acima, e outras contêm pequenas alterações. Exemplos dos dois tipos podem ser vistos abaixo, nos conjuntos de imagens das Figs. 41-42, 43-44 e 45-47:

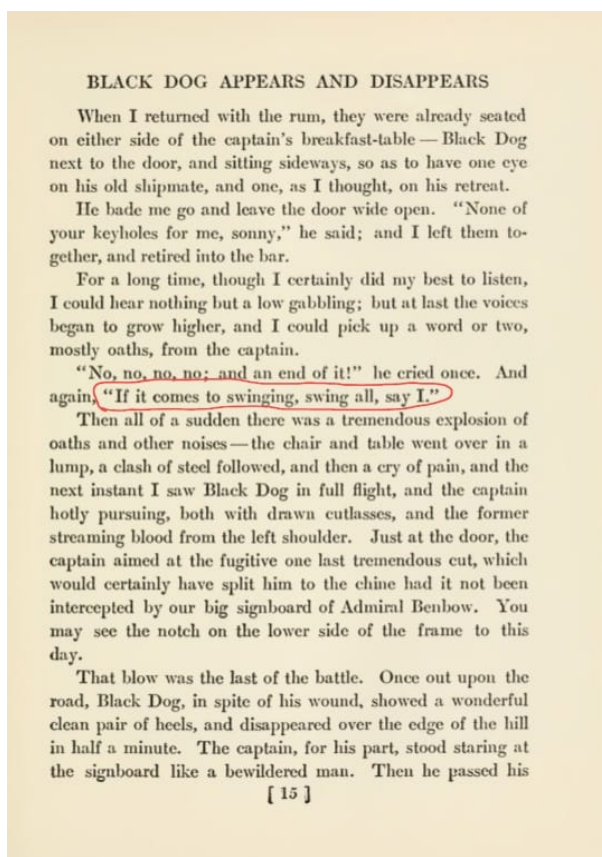


Figura 41. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth
(Charles Scribner's Sons, 1933, p. 15)



Figura 42. Alex A. Blum. Briga entre Black Dog e Billy Bones na hospedaria "Admiral Benbow"
(Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

"If it comes to swinging, swing all, say I."
(Stevenson, 1933, p. 15)

Se for questão de força, que enforcuem todos; é o que eu digo! (Stevenson, 2020, p. 33)

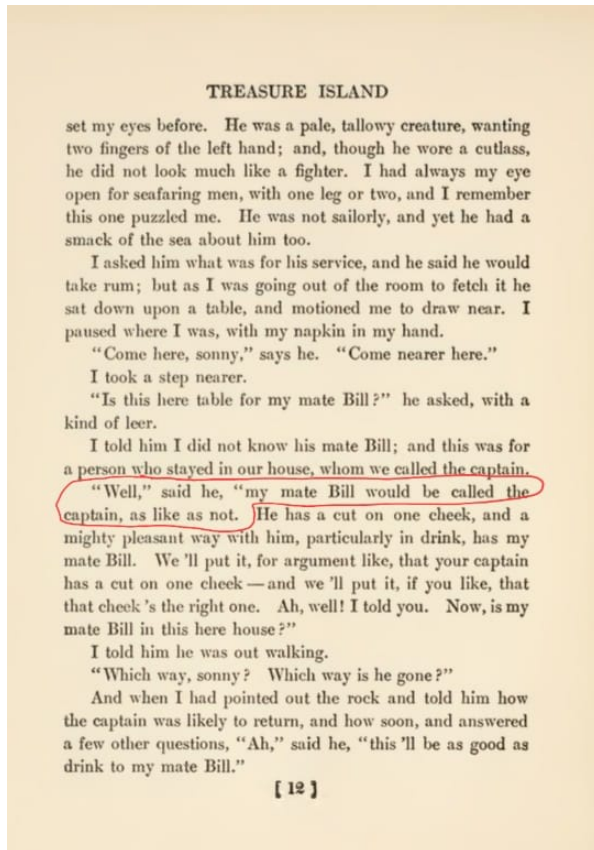


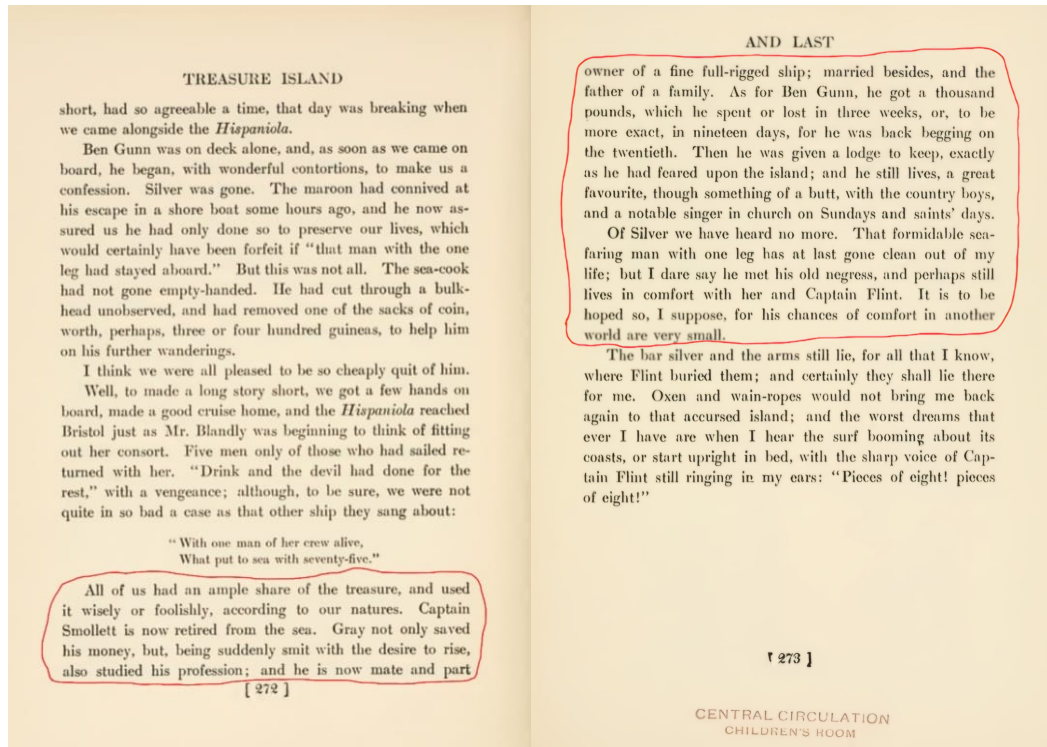
Figura 43. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth
(Charles Scribner's Sons, 1933, p. 12)



Figura 44. Alex A. Blum. Chegada de Black Dog à hospedaria "Admiral Benbow"
(Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

"Well," said he, "my mate Bill would be called the captain, as like as not. [...]" (Stevenson, 1933, p. 12).

— Bem — disse ele —, meu companheiro Bill pode até ser chamado de capitão. [...] (Stevenson, 2020, p. 31).



Figuras 45 e 46. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth
(Charles Scribner's Sons, 1933, p. 272-273)

All of us had an ample share of the treasure, and used it wisely or foolishly, according to our natures. Captain Smollett is now retired from the sea. Gray not only saved his money, but, being suddenly smit with the desire to rise, also studied his profession; and he is now mate and part owner of a fine full-rigged ship; married besides, and the father of a family. As for Ben Gunn, he got a thousand pounds, which he spent or lost in three weeks, or, to be more exact, in nineteen days, for he was back begging on the twentieth. Then he was given a lodge to keep, exactly as he had feared upon the island; and he still lives, a great favourite, though something of a butt, with the country boys, and a notable singer in church on Sundays and saints' days.

Of Silver we have heard no more. That formidable sea-faring man with one leg has at last gone clean out of my life; but I dare say he met his old negress, and perhaps still lives in comfort with her and Captain Flint. It is to be hoped so, I suppose, for his chances of comfort in another world are very small. (Stevenson, 1933, p. 272-273)

Cada um de nós ficou com uma bela parte do tesouro e dela dispusemos sábia ou tolamente, segundo nossas naturezas. O capitão Smollett aposentou-se da vida no mar. Gray não apenas soube poupar seu dinheiro como também, acometido subitamente pelo desejo de subir na vida, dedicou-se à profissão, e hoje em dia é mestre e coproprietário de um navio muito bem equipado; além disso, casou-se e é pai de família. Quanto a Ben Gunn, ficou com mil libras, que gastou ou perdeu em três semanas, ou, para ser mais exato, em dezenove dias, pois já voltara a mendigar no vigésimo. Então foi-lhe oferecido um trabalho como porteiro em uma estalagem, exatamente como temera quando estava na ilha; e ainda vive, sendo bastante popular, embora alvo do deboche dos meninos da zona rural, e conhecido como cantor de igreja nos domingos e dias santos.

Sobre Silver, nada mais ouvimos. O notável marujo pernetta finalmente saiu da minha vida, e ousou especular que tenha reencontrado sua velha negra e que talvez viva em paz na companhia dela e da Capitão Flint. Deve-se torcer por isso, suponho, pois suas chances de paz no outro mundo seriam muito reduzidas. (Stevenson, 2020, p. 267)

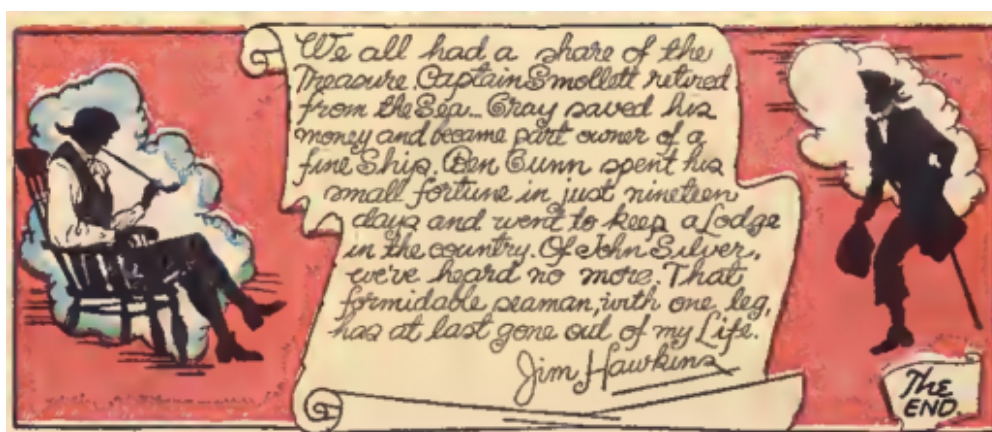
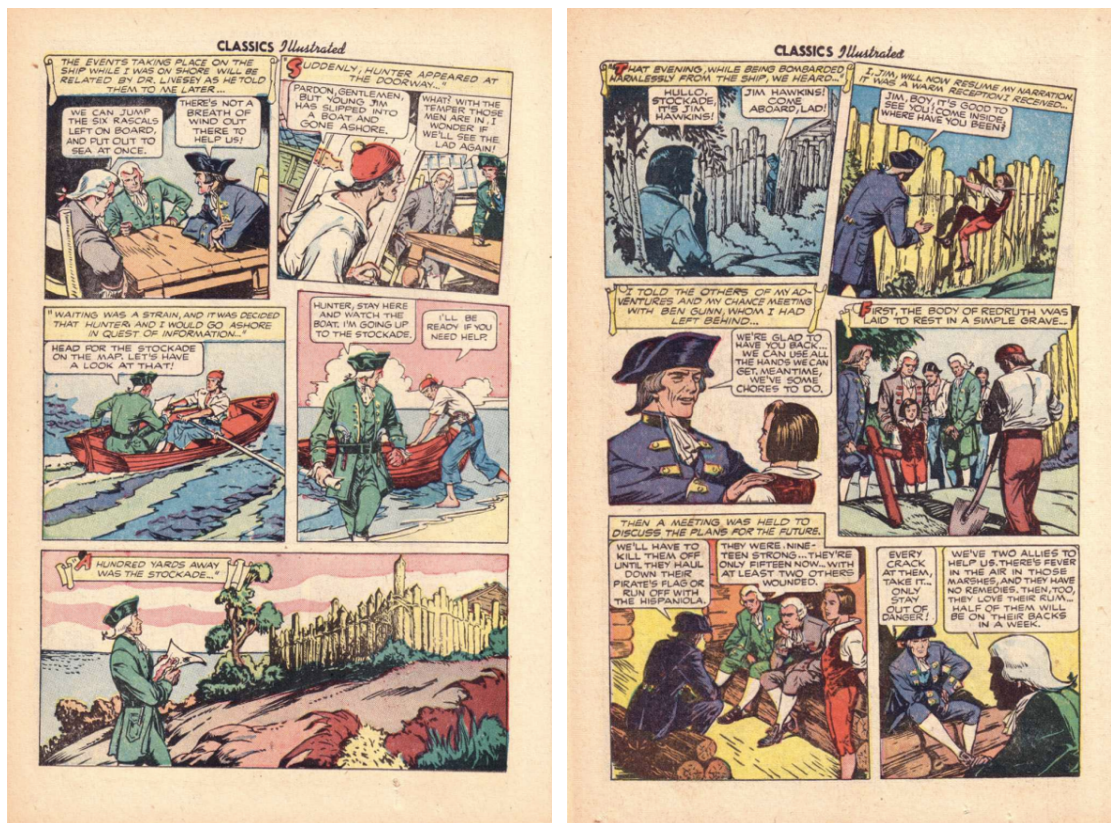


Figura 47. Alex A. Blum. Último requadro da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

Observe-se a transcrição literal do trecho do romance de Stevenson (Fig. 41) para o balão de fala da Fig. 42, no qual Billy Bones, hóspede da hospedaria “Admiral Benbow”, dirige-se ao pirata Black Dog — que o procurava no local — e, após um desentendimento com ele, declara: “If it comes to swinging, swing all, say I”. Nos exemplos das Figs. 43 e 44, por sua vez, houve a omissão das expressões “well” e “my mate” em relação à mesma passagem no texto do romance, destacada em vermelho na Fig. 43. Tais supressões provavelmente decorrem da necessidade de economia de espaço no balão. A simplificação linguística resultante, ainda que sutil, reduz marcas de oralidade que, no romance, contribuem para a construção imagética e social das personagens. Na história em quadrinhos, contudo, essa função é parcialmente assumida pela elaboração visual — expressões faciais, vestimenta e composição gráfica —, o que pode explicar a atenuação desses traços sem que haja, necessariamente, prejuízo à caracterização.

Nos últimos exemplos, das Figs. 45, 46 e 47, a Fig. 47 conta com a passagem final da história em quadrinho, que é similar à obra de Stevenson na escolha de vocabulário. Por exemplo, “All of us had an ample share of the Treasure” (cf. Stevenson, 1933, p. 272) transforma-se em “We all had a share of the Treasure” (cf. Stevenson [Gilberton, 1949, s/d]). Assim como a parte final, que é similar ao romance de Stevenson, mas que não inclui nenhum detalhe sobre o papagaio Flint e a mulher de Silver como no trecho “[...] but I dare say he met his old negress, and perhaps still lives in comfort with her and Captain Flint. It is to be hoped so, I suppose, for his chances of comfort in another world are very small” (cf. Stevenson, 1933, p. 273).

Considerando que Jim Hawkins deixa a narrativa do romance aos cuidados de Dr. Livesey nos capítulos de número XVI, XVII, XVIII e XIX (cf. Stevenson, 1933, p. 131-159), num primeiro momento, tem-se a impressão de que, do mesmo modo, dois narradores estejam sendo mantidos na adaptação. No entanto, é apenas Jim Hawkins quem desenvolve a narrativa no quadrinho, com as passagens narradas por Dr. Livesey reproduzidas por ele por meio de aspas, de modo a expressar as exatas palavras do médico, como exemplificado nas Figs. 48 e 49. As passagens contidas nessas páginas exemplificam, respectivamente, o momento em que Hawkins se separa de seus aliados no navio e rumo para a ilha, seguindo alguns corsários, enviados para lá em botes pelo Capitão (para prevenir um motim), e seu reencontro com os aliados, quando todos já se encontravam na ilha.



Figuras 48 e 49. Alex A. Blum. Jim Hawkins reproduz o que Livesey contou a ele (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

Note-se, na amplificação de dois requadros da página à esquerda (Figs. 50 e 51) que, no primeiro requadro (Fig. 50), Jim informa que a narrativa que seguirá na sequência será elaborada por ele de acordo com o que lhe fora relatado posteriormente por Livesey; e, no segundo (Fig. 51), que apresenta Dr. Livesey, no bote, dirigindo-se para a ilha acompanhado de um dos marujos, a narrativa está em primeira pessoa — ou seja, de modo a que se entenda tratar-se do relato de Dr. Livesey —, mas com aspas, o que evidencia que a narrativa, de fato, é do próprio Jim, reproduzindo *ipsis litteris* as palavras do médico e caracterizando uma citação.



Figura 50. Alex A. Blum. Jim informa que essa parte da narrativa será feita por ele como o Dr. Livesey lhe relatou (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 51. Alex A. Blum. Utilização das aspas nas legendas de Livesey reproduzidas por Jim Hawkins (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

O mesmo recurso será utilizado por Jim para narrar, igualmente nas próprias palavras que lhes foram endereçadas, a história de Ben Gunn e seu exílio na ilha, embora, nesse caso, a personagem não possua nenhuma participação como narradora no romance. Veja-se no recorte da Fig. 52 que, do mesmo modo, ao explicar que pertencera à tripulação do navio do Capitão Flint e participara da primeira expedição à ilha, durante a qual o capitão escondera o tesouro, em seguida assassinando os homens que o ajudaram (exceto pelo próprio Ben Gunn, que permanecera no navio), a narrativa está em primeira pessoa, mas as aspas demarcam, outra vez, que Jim Hawkins é o verdadeiro narrador.

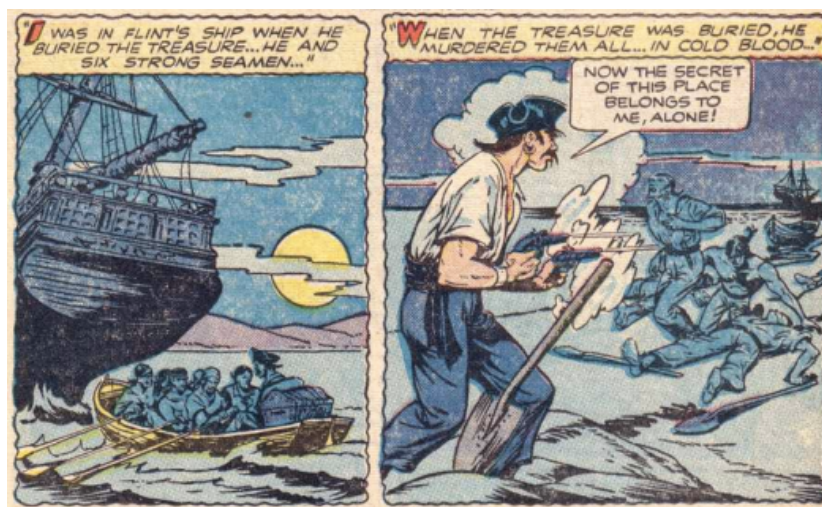


Figura 52. Alex A. Blum. Utilização das aspas nas legendas de Ben Gunn reproduzidas por Jim Hawkins (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

Com relação à descrição dos acontecimentos, há, na maior parte das vezes, uma correspondência entre as informações apresentadas no romance e a distribuição textual no quadrinho. Assim como se dá no primeiro texto, o quadrinho alterna as passagens de narrativa e apresentação de diálogos, que são, em geral, distribuídas de modo semelhante, ou seja, o que aparece em voz narrativa no romance é apresentado nesse formato no quadrinho e as representações de diálogos nesse texto passam para a adaptação como balões de fala. A narrativa é sempre conduzida em primeira pessoa, como acaba de ser demonstrado, mesmo nos momentos em que outras personagens incluem a sua própria versão dos acontecimentos e, no caso dessas informações (isto é, da narrativa propriamente dita), elas são transmitidas, mais comumente, por meio de legendas. As legendas podem ser definidas como estruturas retangulares que contêm trechos geralmente associados à voz narrativa, e que diferem visualmente dos balões (Ramos, 2009, p. 49), podendo ser posicionadas em diferentes lugares na organização da página quadrinística. Antônio Luiz Cagnin (1975, p. 134) observa que, embora tradicionalmente localizadas no topo do quadrinho, as legendas podem ocupar faixas inteiras ou surgir em outras posições, como a parte inferior do quadro ou requadro. As Figuras 53, 54 e 55 representam esse recurso adaptativo. Na Figura 53, as legendas indicam a fuga dos corsários da hospedaria e a ida de Jim até a casa de Livesey para conversar sobre o mapa que havia encontrado em meio aos pertences de Bones. A figura 54 utiliza-as para mostrar, no requadro, o retorno de Jim Hawkins para o *Hispaniola* com o auxílio do barco improvisado de Ben Gunn, a fim de reaver a posse da embarcação e prestar assistência a seus aliados na Ilha do Esqueleto. Apresenta-se nessa figura a visão que Hawkins tem de dois piratas envolvidos



Figura 55. Alex A. Blum. Concentração da informação textual no final da história em quadrinhos (Stevenson [Gilbertson, 1949, s/d])

Nota-se também que a recorrência à narrativa por meio de legendas aparece de duas formas principais. A primeira delas assemelha-se a um pergaminho de fundo colorido (geralmente em amarelo, azul ou rosa claro), iniciando-se com uma letra capitular, em vermelho, como exemplificado na Fig. 56, no requadro em que o médico Livesey observa a paliçada na Ilha do Esqueleto. A segunda tem o formato retangular tradicional, como visto no primeiro requadro da Fig. 57 (do momento em que Jim Hawkins foge floresta adentro e escuta os ruídos produzidos por Ben Gunn ao se balançar nos galhos de uma árvore), sem a inicial em vermelho ou com a letra inicial maiúscula destacada. Esse mesmo tipo é utilizado na parte inferior de quadros ou requadros em geral para apresentar a definição de termos técnicos do universo marítimo, que tenham sido mencionados nas próprias legendas narrativas em outra parte do quadro/requadro ou em balões de fala — exemplificado nas Figs. 58 e 59.

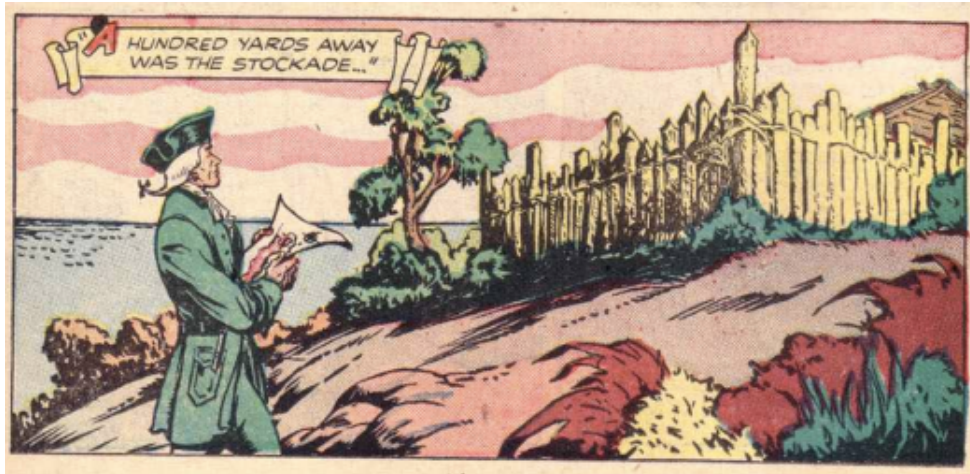


Figura 56. Alex A. Blum. Legenda em formato de pergaminho e letra capitular vermelha (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 57. Alex A. Blum. Exemplo de legenda na história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 58. Alex A. Blum. Exemplo de legenda na história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 59. Alex A. Blum. Legenda em formato de pergaminho e letra capitular vermelha (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

Os diálogos seguem um padrão semelhante ao que se mostrou com respeito ao texto, ou seja, na maior parte das vezes, as passagens de diálogos no romance correspondem a diálogos (mais comumente) em balões de fala no quadrinho. Note-se que, na exemplificação da Fig. 61 — que exibe a cena em que Long John Silver vai até a paliçada, ocupada pelos companheiros de Jim Hawkins, com o intuito de negociar o mapa em poder de Dr. Livesey em troca de uma trégua no conflito entre os dois grupos —, os balões de fala indicam passagens correspondentes de diálogos no romance, por sua vez, exemplificadas na Fig. 60, que a antecede. Os diálogos também reproduzem a linguagem não padrão do inglês dos piratas, como visto nas grafias de “Cap’n” e “ain’t” nas falas de Silver na Fig. 61 e nas dos corsários na Fig. 63, o que contribui para a manutenção do tom e da caracterização informais das personagens na adaptação. Um outro aspecto é a grande quantidade de diálogos na página. Os diálogos têm grande importância no quadrinho, bastando-se observar, mesmo que de modo superficial, exemplos como os da Fig. 62, que apresentam um número considerável de balões de fala. As opções textuais representadas por esse recurso são ainda menos simplificadas do que aquelas nas legendas, como se vê na cena da reunião de capitão Smollett com Dr. Livesey e o escudeiro Trelawney (na qual expressa suas preocupações com o restante da tripulação e impõe demandas para manter a segurança do *Hispaniola*), em que todo o diálogo é colocado nos balões enquanto a saída da personagem da sala é denotada por uma única legenda.

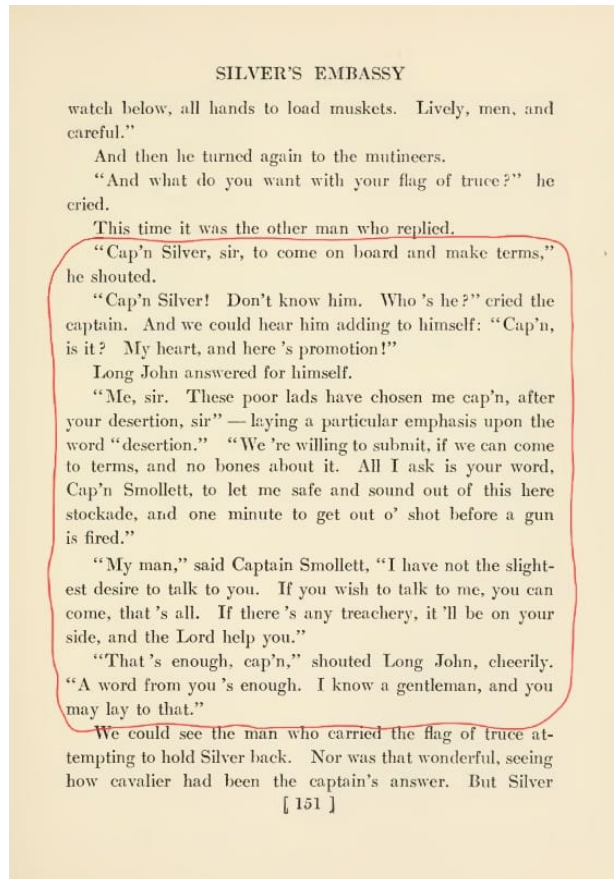


Figura 60. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 151)

"Cap'n Silver, sir, to come on board and make terms," he shouted.

"Cap'n Silver! Don't know him. Who's he?" cried the captain. And we could hear him adding to himself: "Cap'n, is it? My heart, and here's promotion!"

Long John answered for himself.

"Me, sir. These poor lads have chosen me cap'n, after your desertion, sir" — laying a particular emphasis upon the word "desertion." "We're willing to submit, if we can come to terms, and no bones about it. All I ask is your word, Cap'n Smollett, to let me safe and sound out of this here stockade, and one minute to get out o' shot before a gun is fired."

"My man," said Captain Smollett, "I have not the slightest desire to talk to you. If you wish to talk to me, you can come, that's all. If there's any treachery, it'll be on your side, and the Lord help you."

"That's enough, cap'n," shouted Long John, cheerily.

"A wrord from you's enough. I know a gentleman, and you may lay to that." (Stevenson, 1933, p. 151)

— Capitão Silver? Não conheço. Quem é? — exclamou o capitão. E ouvimos quando ele disse consigo mesmo: — Capitão, é? Vejam só, eis uma promoção!

Long John respondeu por si.

— Sou eu, senhor. Esses pobres rapazes me designaram capitão, depois que o senhor desertou — ele disse, enfatizando bem a palavra "desertou".

— Estamos dispostos a nos render, se pudermos chegar a um acordo e sem rancores. Tudo o que eu peço é a sua palavra, capitão Smollett, de que

vou poder sair são e salvo dessa paliçada, e que vou ter um minuto pra escapar do alcance dos tiros antes que uma arma seja disparada.

— Meu caro — disse o Capitão Smollett —, eu não tenho a menor vontade de falar com você. Se quiser falar comigo, pode vir; tenho dito. Se houver qualquer traição, será do teu lado, e Deus que te ajude.

— Isso já me basta, capitão — gritou Long John, satisfeito. — Uma palavra sua já me basta. Eu reconheço um cavalheiro, disso o senhor pode ter certeza. (Stevenson, 2020, p. 159)



Figura 61. Alex A. Blum. Exemplo de diálogos nos balões de fala da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 62. Alex A. Blum. Legendas com parte diluída enquanto o contrário ocorre nos balões de fala (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 63. Alex A. Blum. Exemplos da manutenção dos erros gramaticais cometidos pelos piratas nos balões de fala da história em quadrinhos (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

Algumas mudanças são também bastante demarcadas, em particular, referentes a acontecimentos da obra adaptada que foram alterados na narrativa sequencial. Casos notáveis incluem as omissões de acontecimentos considerados secundários, mas que causam impacto na narrativa por interromperem uma sequência lógica ao desenvolvimento da ação. Ao não incluir a informação de que Billy Bones deve dinheiro à mãe de Jim Hawkins (por sua estadia na hospedaria “Admiral Benbow”), as cenas em que ela e Jim procuram nos pertences do pirata algum tipo de compensação após a sua morte pode ser interpretada como uma intrusão e desonestidade de sua parte. Também, a exclusão da história do acompanhante de Jim até Bristol (para que o menino não viajasse sozinho até essa cidade), com Jim despedindo-se de sua mãe em um requadro e aparecendo “instantaneamente” no local do embarque no requadro seguinte (cf. Stevenson, 1949, s/d), pode levar ao estranhamento de que um menino de pouca idade tenha viajado sozinho de uma cidade para outra. E chama atenção, ainda, o passeio feito por Jim e Long John Silver no cais onde embarcações aportavam, que acontece no capítulo VIII do romance de Stevenson e não é mencionado na história em quadrinhos, que impacta profundamente na densidade da relação entre as personagens, tornando-a mais superficial ao eliminar os momentos de interação entre eles, essencial para os eventos posteriores na ilha.



Figura 64. Alex A. Blum. Página que apresenta o requadro no qual Jim e a sua mãe mexem no baú de Billy Bones (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

De fato, a profundidade de Silver é pouco explorada no quadrinho. Long John Silver é uma personagem ambivalente, transitando por diferentes perfis no decorrer da narrativa: na condição de marujo experiente, possui um papel crucial na condução do navio à ilha, auxiliando Capitão Smolett na indicação de outros membros para a tripulação e trabalhando ele próprio como cozinheiro — daí o seu apelido, Barbecue [churrasco ou espeto], que sequer é mencionado na adaptação, interferindo no grau de intimidade que desenvolve com os companheiros. No entanto, será também responsável por organizar o motim contra os aliados de Jim Hawkins, intencionando confiscar o tesouro. A relação com o menino é também paradoxal. No início, ele aparece como uma figura enigmática de uma perna só, que assombra os pensamentos de Jim por conta da descrição alarmante que Billy Bones faz dele, anteriormente ao seu encontro em Bristol. Nessa ocasião, apresenta-se como um sujeito confiável, não sendo associado por Jim à imagem mental que fazia de um temido corsário. Na ilha, por fim, Silver revela seu ambicioso plano, tomando Jim como refém, mas, ao mesmo tempo, protegendo-o dos demais piratas e representando-lhe uma figura paterna. Embora o quadrinho apresente Silver como defensor do menino nesse sentido, as simplificações e omissões decorrentes da adaptação, diminuem a densidade da relação entre eles e a essência da personagem.

Além disso, um importante elemento narrativo, a canção “Dead Man’s Chest”, entoada pelo pirata Billy Bones no início da história, e que funcionará não apenas como um mote dessa personagem, mas simbólica dos demais piratas — e que, como se viu no Capítulo 1, tornou-se, a partir de Stevenson, uma referência a esse universo na cultura popular —, é tratada de modo um tanto superficial. A composição, apesar de aparecer na história em quadrinhos, não é enfatizada como na obra adaptada. A música é colocada em três páginas diferentes na adaptação, sendo elas no início com Bones bebendo na hospedaria “Admiral Benbow” [Fig. 65] e duas vezes durante o trajeto na Ilha do Esqueleto até o local onde estava enterrado o tesouro do capitão Flint [Figs. 66 e 67]. Enquanto o trecho é o mesmo nas três aparições e caracteriza-se como a parte mais famosa e conhecida do canto, o livro inclui outros fragmentos da letra — trazidos no Capítulo 1 —, que não são incluídos na edição regular.



Figura 65. Alex A. Blum. Billy Bones cantando a canção pirata na hospedaria “Admiral Benbow” (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 66. Alex A. Blum. A canção “Dead Man’s Chest” sendo entoada pelos piratas na Ilha do Esqueleto (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

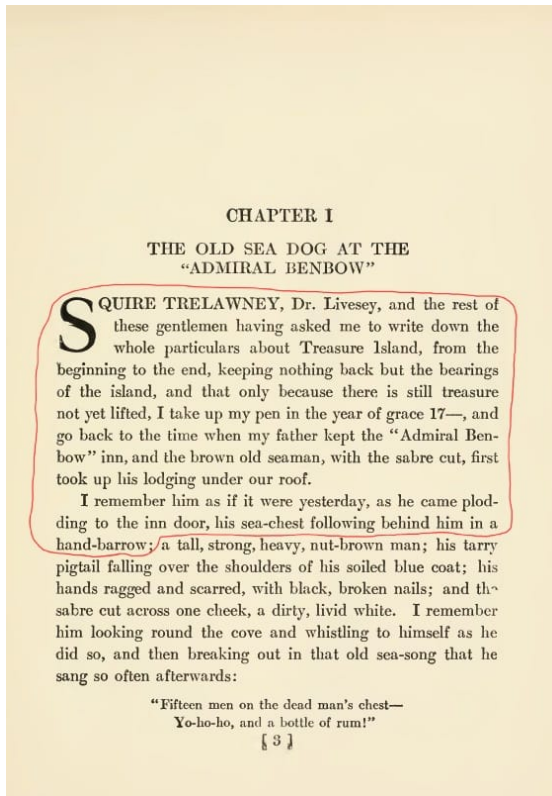


Figura 67. Alex A. Blum. A canção sendo entoada na ilha (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

A análise dessa edição evidencia que a adaptação não se limita a condensar a narrativa do romance, mas reorganiza seus acontecimentos a partir das possibilidades da linguagem das histórias em quadrinhos. A articulação entre as legendas, diálogos e enquadramentos visuais produz uma forma própria de narrar a aventura, ao mesmo tempo que preserva elementos reconhecíveis de *Treasure Island*. Assim, mais do que uma simples transposição do enredo, a versão comprova como a narrativa é reconfigurada quando passa a operar em outro meio, abrindo espaço para novas formas de construção e de leitura da história.

2.3.2. “Classics Illustrated”, First/Berkley (1991)

O segundo volume em análise de *Treasure Island* em quadrinhos foi publicado pela editora First/Berkley também como parte da coleção “Classics Illustrated” e apresenta 44 páginas. A narrativa é condensada mantendo o encadeamento essencial de seus acontecimentos e os principais marcos da história, tais como a descoberta do mapa do tesouro, a jornada marítima até a Ilha do Esqueleto, seguida dos conflitos entre os tripulantes do navio *Hispaniola* e os piratas aliados a Long John Silver. A adaptação combina passagens trazidas diretamente do romance, no formato *ipsis litteris* ou com pequenas alterações, e emprega um amplo volume de texto. Assim, essa versão equilibra os recursos textuais para preservar a estrutura do livro, embora algumas descrições e nuances sejam simplificadas, mais provavelmente para adequação ao formato gráfico. A abertura, por exemplo (e do mesmo modo como ocorre na edição da Gilberton), mantém o dispositivo do romance, com a declaração de um Jim Hawkins adulto, anunciando que os acontecimentos a serem narrados são pertinentes a sua adolescência e mantendo a incerteza do narrador quanto à data exata em que ocorreram (novamente, tal como no livro e na versão da Gilberton), deixando em branco os dois últimos dígitos do ano, “17__” (Figs. 68 e 69):



CHAPTER I
THE OLD SEA DOG AT THE
"ADMIRAL BENBOW"

SQUIRE TRELAWNEY, Dr. Livesey, and the rest of these gentlemen having asked me to write down the whole particulars about Treasure Island, from the beginning to the end, keeping nothing back but the bearings of the island, and that only because there is still treasure not yet lifted, I take up my pen in the year of grace 17—, and go back to the time when my father kept the "Admiral Benbow" inn, and the brown old seaman, with the sabre cut, first took up his lodging under our roof.

I remember him as if it were yesterday, as he came plodding to the inn door, his sea-chest following behind him in a hand-barrow; a tall, strong, heavy, nut-brown man; his tarry pigtail falling over the shoulders of his soiled blue coat; his hands ragged and scarred, with black, broken nails; and the sabre cut across one cheek, a dirty, livid white. I remember him looking round the cove and whistling to himself as he did so, and then breaking out in that old sea-song that he sang so often afterwards:

"Fifteen men on the dead man's chest—
Yo-ho-ho, and a bottle of rum!"

[3]



Figura 68. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 3)

Figura 69. Pat Boyette. Declaração inicial de Jim Hawkins na história em quadrinhos (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 1])

SQUIRE TRELAWNEY, Dr. Livesey, and the rest of these gentlemen having asked me to write down the whole particulars about Treasure Island, from the beginning to the end, keeping nothing back but the bearings of the island, and that only because there is still treasure not yet lifted, I take up my pen in the year of grace 17—, and go back to the time when my father kept the "Admiral Benbow" inn, and the brown old seaman, with the sabre cut, first took up his lodging under our roof.

I remember him as if it were yesterday, as he came plodding to the inn door, his sea-chest following behind him in a hand-barrow; (Stevenson, 1933, p. 3).

Tendo o *squire* Trelawney, o dr. Livesey e demais cavalheiros pedido que eu registrasse por escrito os detalhes da Ilha do Tesouro, do começo ao fim, nada omitindo, exceto a localização da ilha, e isso apenas porque ainda há tesouro a ser encontrado, pego eu a pena, no ano da graça de 17—, e volto época em que meu pai era proprietário da estalagem "Admiral Benbow" e um marinheiro velho e moreno, com um talho de sabre no rosto, veio se hospedar sob o nosso teto.

Lembro como se fosse ontem quando ele chegou cansado à porta da estalagem, com seu baú de marinheiro vindo atrás, transportado em um carrinho de mão; (Stevenson, 2020, p. 23-24).

Outro exemplo da transcrição literal de passagens do romance nessa adaptação é observado na Fig. 71. O momento descreve o alívio de Jim Hawkins e seus amigos ao saberem da fuga de Long John Silver do *Hispaniola* quando a embarcação atraca em um porto

para reabastecimento, e o pirata com a sua parte do tesouro, vai embora sem ser visto. O primeiro trecho, destacado na Fig. 70, não sofre alteração quando comparado com o terceiro requadro do quadrinho que contém a frase “I think we were pleased to be so cheaply quit of him”. Ainda na Fig. 71, observa-se a oração inicial na quarta legenda em formato de pergaminho transcrita de modo *ipsis litteris* quando contraposta à mesma frase na Fig. 70.

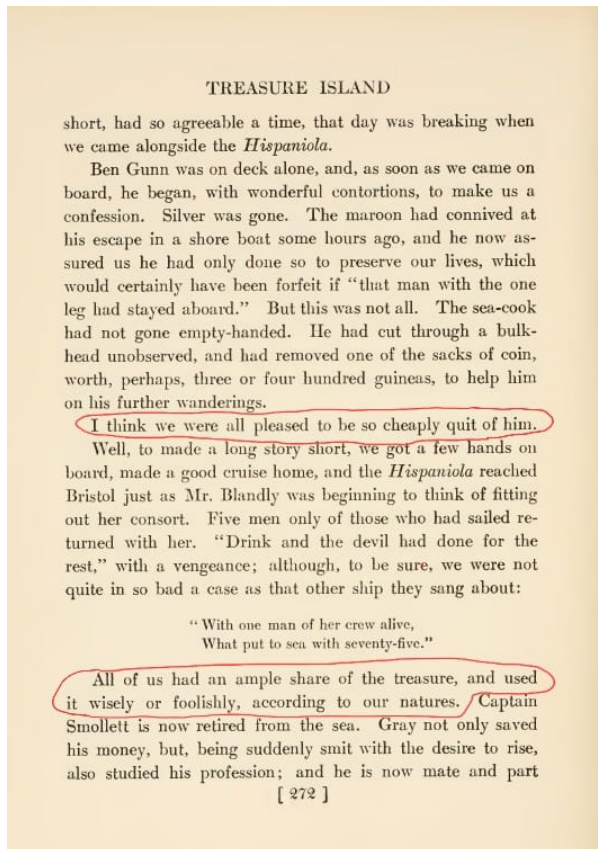


Figura 70. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 272)

I think we were all pleased to be so cheaply quit of him. (Stevenson, 1933, p. 272)

All of us had an ample share of the treasure, and used it wisely or foolishly, according to our natures. [...] (Stevenson, 1933, p. 272)

Acho que ficamos satisfeitos por nos livrarmos dele por tão pouco. (Stevenson, 2020, p. 267)

Cada um de nós ficou com uma bela parte do tesouro e dela dispusemos sábia ou tolamente, segundo nossas naturezas [...]. (Stevenson, 2020, p. 60)

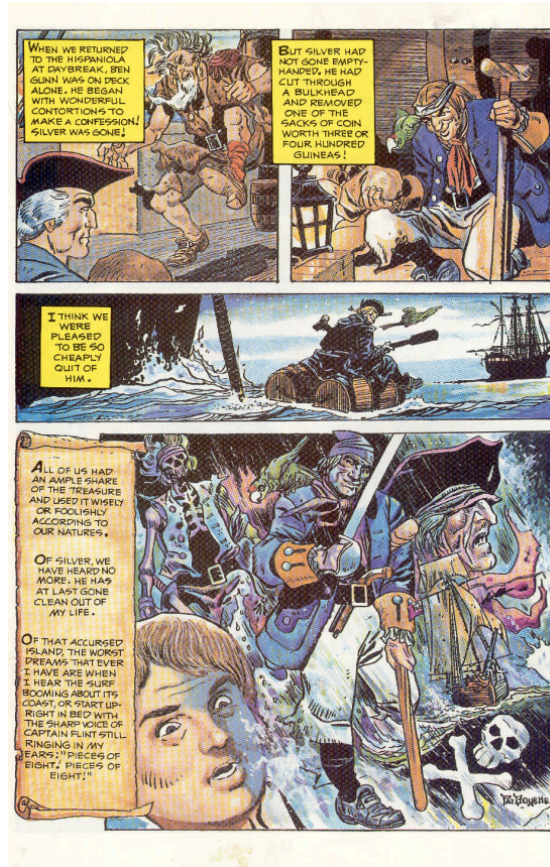


Figura 71. Pat Boyette. Primeira oração na terceira e quarta legendas com trechos *ipsis litteris* (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 44])

Um segundo recurso utilizado para adaptar o texto é a transcrição de frases e trechos extraídos do romance com pequenas alterações. A Fig. 73, por exemplo, apresenta o momento em que Jim Hawkins conversa com Dr. Livesey na casa do escudeiro Trelawney sobre o pequeno pacote (que selava o mapa do tesouro) encontrado entre os pertences do pirata Billy Bones. No segundo requadro da página há uma transcrição quase literal da fala de Trelawney, cuja comparação com a obra adaptada pode ser vista na Fig. 72. A única alteração presente na fala de Trelawney é a inclusão do verbo auxiliar “will”, de forma abreviada, que na obra de Stevenson não aparece na oração: “I fit out a ship”.

THE CAPTAIN'S PAPERS

"Well, I've heard of him myself, in England," said the doctor. "But the point is, had he money?"

"Money!" cried the squire. "Have you heard the story? What were these villains after but money? What do they care for but money? For what would they risk their rascal carcasses but money?"

"That we shall soon know," replied the doctor. "But you are so confoundedly hot-headed and exclamatory that I cannot get a word in. What I want to know is this: Supposing that I have here in my pocket some clue to where Flint buried his treasure, will that treasure amount to much?"

"Amount, sir!" cried the squire. "It will amount to this: if we have the clue you talk about, I fit out a ship in Bristol dock, and take you and Hawkins here along, and I'll have that treasure if I search a year."

"Very well," said the doctor. "Now, then, if Jim is agreeable, we'll open the packet;" and he laid it before him on the table.

The bundle was sewn together, and the doctor had to get out his instrument-case, and cut the stitches with his medical scissors. It contained two things—a book and a sealed paper.

"First of all we'll try the book," observed the doctor.

The squire and I were both peering over his shoulder as he opened it, for Dr. Livesey had kindly motioned me to come round from the side-table, where I had been eating, to enjoy the sport of the search. On the first page there were only some scraps of writing, such as a man with a pen in his hand might make for idleness or practice. One was the

[45]

"Amount, sir!" cried the squire. "It will amount to this: if we have the clue you talk about, I fit out a ship in Bristol dock, and take you and Hawkins here along, and I'll have that treasure if I search a year." (Stevenson, 1933, p. 45)

— De grande monta, meu senhor! — exclamou o *squire*. — Seria da seguinte monta: se tivermos a pista de que você fala, eu contrato um navio nas docas de Bristol e levo o senhor e o Hawkins, e vou encontrar o tal tesouro, nem que tenha que procurar durante um ano. (Stevenson, 2020, p. 60)

Figura 72. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth
(Charles Scribner's Sons, 1933, p. 45)



Figura 73. Pat Boyette. Balão de fala de Trelawney no segundo requadro com transcrição quase literal da obra adaptada (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 14])

Ainda outros exemplos em que se dá a transcrição quase literal da narrativa de Stevenson incluem as Figs. 75 e 76, da cena em que Jim Hawkins, no navio, esconde-se no barril de maçãs para não ser visto por Long John Silver e seus aliados e acaba por descobrir o plano dos piratas de iniciar um motim no *Hispaniola*. Note-se que o momento em questão, destacado em vermelho na página da obra adaptada (Fig. 74), aparece na adaptação com uma pequena redução, apenas, e dividindo-se em legendas em dois requadros. Note-se ainda que as partes reduzidas — como a frase “with the sound of the waters and the rocking movement of the ship”, que descreve a ambientação do momento, e também “trembling and listening, in the extreme of fear and curiosity”, que expressa a tensão de Jim —, são compensadas nas imagens em cada requadro, que informam, visualmente, tanto que Jim está dormindo dentro do barril escuro (Fig. 75) como a sua expressão de espanto ao despertar e escutar Silver (Fig. 76).

THE VOYAGE

steadily, dipping her bowsprit now and then with a whiff of spray. All was drawing alow and aloft; every one was in the bravest spirits, because we were now so near an end of the first part of our adventure.

Now, just after sundown, when all my work was over, and I was on my way to my berth, it occurred to me that I should like an apple. I ran on deck. The watch was all forward looking out for the island. The man at the helm was watching the luff of the sail, and whistling away gently to himself; and that was the only sound excepting the swish of the sea against the bows and around the sides of the ship.

In I got bodily into the apple barrel, and found there was scarce an apple left; but, sitting down there in the dark, what with the sound of the waters and the rocking movement of the ship, I had either fallen asleep, or was on the point of doing so, when a heavy man sat down with rather a clash close by. The barrel shook as he leaned his shoulders against it, and I was just about to jump up when the man began to speak. It was Silver's voice, and, before I had heard a dozen words, I would not have shown myself for all the world, but lay there, trembling and listening, in the extreme of fear and curiosity; for from these dozen words I understood that the lives of all the honest men aboard depended upon me alone.

[79]

Figura 74. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 79)

In I got bodily into the apple barrel, and found there was scarce an apple left; but, sitting down there in the dark, what with the sound of the waters and the rocking movement of the ship, I had either fallen asleep, or was on the point of doing so, when a heavy man sat down with rather a clash close by. The barrel shook as he leaned his shoulders against it, and I was just about to jump up when the man began to speak. It was Silver's voice, and, before I had heard a dozen words, I would not have shown myself for all the world, but lay there, trembling and listening, in the extreme of fear and curiosity; for from these dozen words I understood that the lives of all the honest men aboard depended upon me alone. (Stevenson, 1933, p. 79)

Enfiei-me dentro do barril e só encontrei uma mísera maçã; mas, sentado no escuro, com o barulho do mar e o balanço da escuna, acho que peguei no sono, ou estava prestes a fazê-lo, quando um homem pesado sentou-se, com um estrondo, perto do barril. O barril oscilou quando o homem apoiou as costas nele, e eu já ia dar um pulo quando o sujeito começou a falar. Era a voz de Silver, e depois de ter ouvido menos que uma dúzia de palavras, eu não iria aparecer por

nada nesse mundo; apenas permaneci onde estava, tremendo e escutando, com muito medo e muita curiosidade, pois, com base naquela dúzia de palavras, compreendi que a vida de todos os homens honestos a bordo dependia unicamente de mim. (Stevenson, 2020, p. 93-94)



Figuras 75 e 76. Pat Boyette. Requadros de Jim Hawkins escondido no barril de maçãs (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 22-23])

Com relação à condução da narrativa, diferentemente do romance e assim como na edição da Gilberton, Jim Hawkins é o único narrador dessa versão em quadrinhos. No entanto, nesse volume, em vez de utilizar aspas para reproduzir os relatos de Dr. Livesey ou de Ben Gunn, como ocorre naquela obra, dois recursos distintos são utilizados para denotar a alteração na personagem descrevendo os acontecimentos. No exemplo da história de Ben Gunn (Figs. 77 e 78), a narrativa se dá por meio de balões de fala em que Jim e essa personagem conversam, em “tempo real”, na progressão do enredo e o próprio Ben Gunn conta a história do que lhe acontecera anteriormente à chegada do *Hispaniola*. No caso da explanação de Dr. Livesey sobre o que ocorrera com ele e seus acompanhantes (no navio e, em seguida, na paliçada) enquanto Jim se encontrava no meio da floresta, na ilha, é apresentada por meio de legendas em que Jim é quem reproduz a narrativa do médico (Fig. 79).



Figura 77. Pat Boyette. Jim e Benn Gun na floresta da Ilha do Esqueleto (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 29])



Figura 78. Pat Boyette. Benn Gun comenta brevemente sobre a construção da paliçada (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 30])



Figura 79. Pat Boyette. Legenda de Jim Hawkins informando sobre como foi o seu retorno a seus aliados (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 32])

As legendas desempenham um papel central na construção do enredo nessa versão em quadrinhos. Elas funcionam como substitutas diretas da voz narrativa no romance, apresentando-se em um grande volume e com uma vasta quantidade textual em cada uma, bastando-se observar aleatoriamente qualquer página da edição (por exemplo, a Fig. 80). Além de demarcarem a ausência da variação de narrador, como se viu, elas são empregadas para comentários e reflexões de Jim (Fig. 81), aparecendo, ao longo da adaptação, em caixas retangulares de fundo azul, amarelo ou verde de contorno preto, geralmente posicionadas no topo dos quadros e requadros e reforçando a orientação da leitura dos eventos da história, como exemplificado na amplificação do penúltimo requadro da página 37 do quadrinho (Fig. 81). Elas também coincidem com as passagens do romance, ou seja, seguem uma sequência semelhante na ordem dos acontecimentos do enredo.



Figura 80. Pat Boyette. Alto volume de legendas na história em quadrinhos (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 37])



Figura 81. Pat Boyette. Jim Hawkins atirando no pirata Israel Hands (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 37])

Porém, existe uma outra função que não a textual para esse recurso. A forma gráfica das legendas também varia ao longo da história. No último requadro do volume (Fig. 82), a legenda aparece em formato de um pergaminho desenrolado, com aspecto envelhecido, remetendo à imagem de uma mensagem antiga. A associação da figura do pergaminho com o contexto de que Jim Hawkins reconta, de um momento presente (em relação ao leitor), acontecimentos passados, encerra a narrativa com um toque nostálgico e documental.

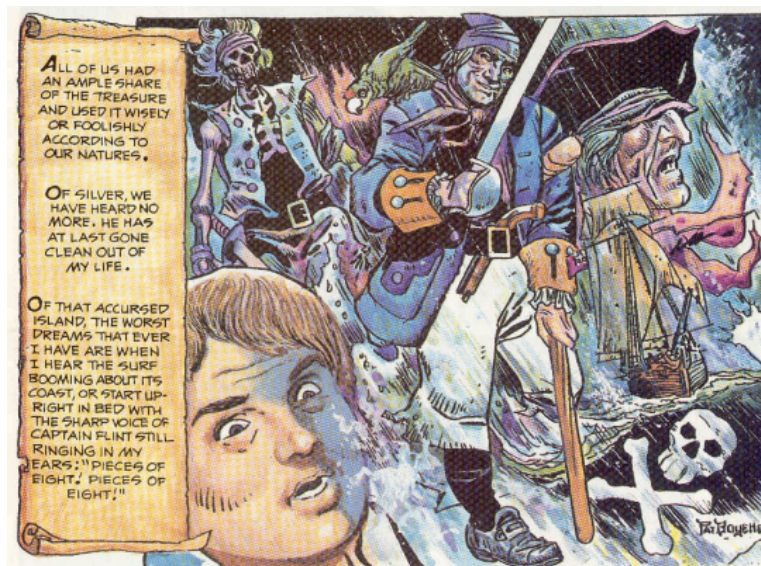
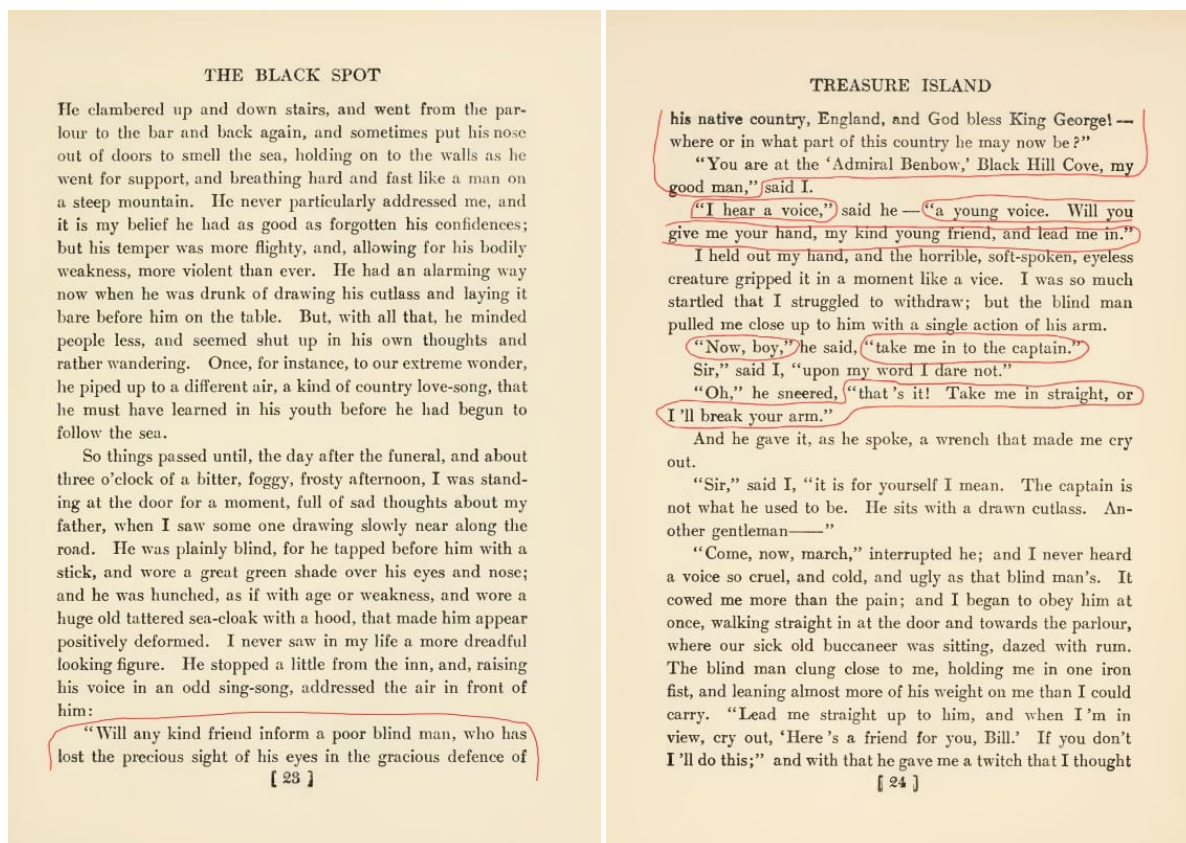


Figura 82. Pat Boyette. Requadro que apresenta a legenda em formato de pergaminho (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 44])

Assim como acontece com as legendas, a correspondência entre o romance e a adaptação é geralmente observada no que diz respeito aos balões. Desse modo, passagens de diálogo no romance — Figs. 83 e 84, do momento em que o velho pirata Pew engana e

ameaça Jim Hawkins na hospedaria Admiral Benbow (para chegar a Billy Bones, em posse do mapa) —, geralmente aparecem como balões de fala (expressivas de diálogos) no quadrinho (Fig. 85). Além disso, não obstante a óbvia condensação do texto, e assim como ocorre com o texto nas legendas, há um grande volume de balões de fala, com uma quantidade também expressiva de texto em cada um. A Fig. 86 exemplifica essa opção dos adaptadores.



Figuras 83 e 84. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 23-24)

“Will any kind friend inform a poor blind man, who has lost the precious sight of his eyes in the gracious defence of his native country, England, and God bless King George! — where or in what part of this country he may now be?”

“You are at the ‘Admiral Benbow,’ Black Hill Cove, my good man,” said I.

“I hear a voice,” said he — “a young voice. Will you give me your hand, my kind young friend, and lead me in.” [...]

“Now, boy,” he said, “take me in to the captain.”

[...] “that’s it! Take me in straight, or I’ll break your arm.” (Stevenson, 1933, p. 23-24).

— Algum bom amigo pode informar a um pobre cego, que perdeu a preciosa visão na grata defesa da pátria, a Inglaterra, e Deus abençõe o rei Jorge!... onde, ou em que parte do país este pobre cego se encontra?

— O senhor está na estalagem “Admiral Benbow”, na enseada Black Hill, meu bom homem — disse eu.

— Eu escuto uma voz — ele falou —, uma voz jovem. Pode me dar a tua mão, meu bondoso e jovem amigo, e me levar pra dentro? [...]

— Agora, menino, me leve até o capitão.

[...] —, é assim? Me leva diretamente pra dentro, ou eu quebro o teu braço. (Stevenson, 2020, p. 41).





Figura 86. Pat Boyette. Retorno de Jim à paliçada e encontro com Silver e o restante dos amotinados (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 39])

Assim como na publicação da editora Gilberton, o volume adaptado pela First/Berkley apresenta a exclusão de partes de acontecimentos considerados secundários à narrativa, um exemplo dos quais, o passeio de Jim Hawkins e Long John Silver no porto de Bristol antes de partirem para a jornada em direção à Ilha do Tesouro. A omissão desse detalhe causa impacto na história no que está relacionado à construção e desenvolvimento das relações entre as duas personagens. Esse é um momento considerado fundamental para a criação de uma conexão baseada em confiança entre elas e que enfraquece não apenas o vínculo entre Jim e Silver, como a própria dualidade do pirata — uma vez que, de fato, Silver é o mandante do motim no navio, traindo Jim Hawkins, que tampouco suspeitara ser ele o corsário de uma perna só, sobre quem Billy Bones lhe havia feito advertências.

Por outro lado, os adaptadores utilizam elementos característicos a Silver, como a simpatia, a cordialidade, a solicitude, entre outros, que reforçam a sua identidade e, além de destacá-lo nessa versão em quadrinhos, “fazem as vezes”, em relação à passagem omitida, por exemplo, em denotar a conexão entre a personagem e Jim. Um deles é a menção ao apelido *Barbecue*, utilizado pelos piratas seus aliados, que estavam a bordo do navio *Hispaniola* (Fig. 87). A referência “carinhosa” a Silver nesse sentido reforça a relação de proximidade entre ele e os tripulantes piratas, além de salientar sua popularidade entre eles. Note-se também a inclusão de Flint, o papagaio — a quem até mesmo é dada voz (Fig. 88), cujo nome faz referência ao lendário capitão morto. O fato de nomear uma ave em homenagem a Flint indica não apenas que ambos se conheciam como reforça o intento (oculto) de Silver de encontrar o tesouro ele próprio, antecipando o caráter de sua viagem à ilha e o que sucederia de sua parte com respeito a seus contratantes. Essa descrição favorável do pirata é essencial para a relação ambígua que desenvolve com Jim, ao mesmo tempo que o tratando como prisioneiro durante a exploração da ilha na busca do tesouro, preocupando-se com o seu bem-estar, defendendo-o de ataques de outros piratas e funcionando-lhe como figura paterna no ambiente hostil da ilha.



Figura 87. Pat Boyette. Menção ao apelido de Long John Silver (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 21])



Figura 88. Pat Boyette. O papagaio de Long John Silver, Flint, e a sua participação por meio de um balão de fala (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 22])

A mesma ênfase não é destinada à canção “Dead Man’s Chest” nessa versão em quadrinhos. Ela aparece apenas na primeira página da narrativa sequencial quando Billy Bones chega à hospedaria Admiral Benbow entoando a letra da balada marítima, como observado na Fig. 89. No romance ela é transcrita em outros acontecimentos, principalmente durante a jornada em alto mar até a Ilha do Tesouro, por exemplo, o que auxilia na construção da ambientação de tensão que cobria a embarcação *Hispaniola* com a ascensão de um possível motim. No entanto, isso não ocorre nessa publicação quadrinística, sendo que outras partes da música também não são exploradas.



Figura 89. Pat Boyette. Billy Bones cantando a canção “Dead Man’s Chest” (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 1])

A leitura dessa edição evidencia uma estratégia adaptativa que se apoia fortemente na mediação narrativa de Jim Hawkins, cuja voz organiza a progressão dos acontecimentos ao longo da história. Nesse contexto, as legendas assumem um papel estruturante na condução do enredo, aproximando-se da função desempenhada pela narração no romance e orientando a leitura das imagens. Ao mesmo tempo, a presença de trechos transcritos diretamente do texto de Robert Louis Stevenson demonstra uma preocupação em preservar aspectos da formulação narrativa da obra adaptada. Ainda assim, algumas escolhas de seleção de episódios, bem como a disposição dos diálogos e das legendas, indicam um processo de reorganização necessário à transposição da história para o formato dos quadrinhos. Desse modo, a versão de 1991 ressalta como o processo adaptativo envolve uma articulação entre preservação textual e um rearranjo textual, nos quais elementos do romance são mantidos ou ajustados de modo a dialogar com as possibilidades expressivas do meio para o qual a obra fora transposta.

2.3.3. “Classics Illustrated”, Papercutz (2010)

Como terceira edição a ser analisada nesta dissertação, tem-se uma versão mais recente publicada pela editora Papercutz, no ano de 2010. A edição apresenta mais do que o triplo de extensão quando comparada com suas antecessoras, totalizando 144 páginas. Contudo, apesar de sua amplitude e da quantidade extensa de legendas e balões de fala na maior parte das páginas, observa-se uma redução considerável do texto, caracterizada, na maior parte das vezes, por uma diluição da narrativa ao estritamente essencial, que demonstra apenas o resumo da ideia central tratada no episódio que está sendo apresentado — ainda que, em muitos trechos, opte-se por utilizar fragmentos muito semelhantes ou *ipsis litteris* do romance. Além disso, há várias passagens em que somente a imagem narra, o que, por si, implica na restrição do texto, visto que antes de sua adaptação, a narrativa desempenhava essa funcionalidade de maneira exclusiva no romance. Porém, após ser adaptado, passam a haver mudanças nos papéis que esses constituintes exercem. De modo geral, assim, o volume textual tende a ser menor proporcionalmente ao número de páginas, refletindo a redistribuição da narrativa entre palavra e imagem no regime verbo-visual característico das histórias em quadrinhos.

Um primeiro exemplo da alta condensação do texto do romance está na declaração inicial de Jim Hawkins, em sua proposição, agora adulto, de que irá contar os acontecimentos que se passaram em sua adolescência. Observe-se que, além de não incluir o mapa ou o primeiro parágrafo, como nas demais versões, o texto apresenta-se muito resumidamente,

forneendo apenas a ideia de que se trata de uma rememoração (como nas Figs. 90 e 91 e na ampliação da legenda na Fig. 92).

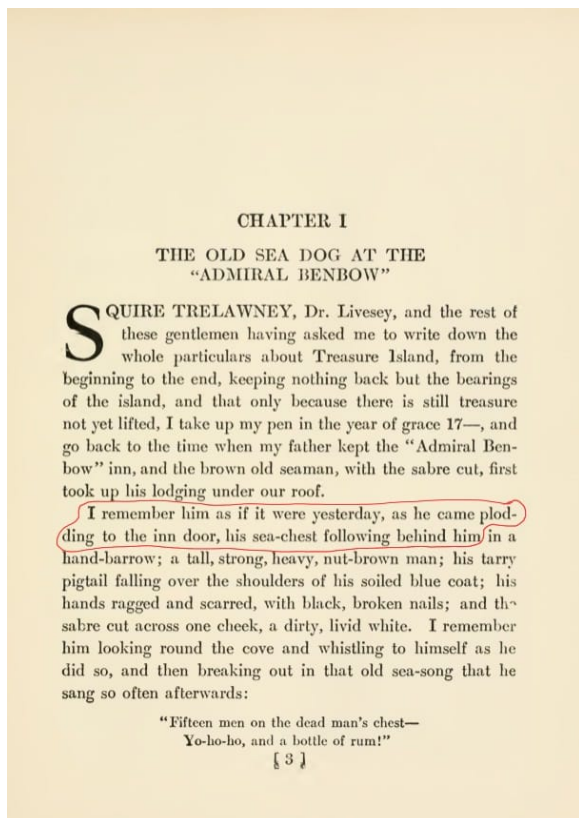


Figura 90. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 3)



Figura 91. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Chegada de Billy Bones à hospedaria "Admiral Benbow" (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

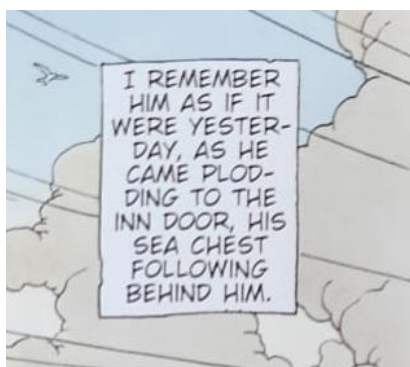


Figura 92. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Amplificação da legenda que anuncia a chegada de Billy Bones à hospedaria "Admiral Benbow" (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

I remember him as if it were yesterday, as he came plodding to the inn door, his sea-chest following behind him [...] (Stevenson, 1933, p. 3).

Lembro como se fosse ontem quando ele chegou cansado à porta da estalagem, com seu baú de marinheiro vindo atrás [...] (Stevenson, 2020, p. 23-24).

No trecho a seguir, notem-se mais exemplos da transcrição de passagens do romance com pequenas alterações. Por exemplo, há a adição de “in hand” na segunda legenda do primeiro requadro da página (Fig. 94), que não aparece na primeira parte destacada em vermelho na obra adaptada (Fig. 93). Com relação ao terceiro requadro da página, observa-se, também, a inversão na parte final da sentença “[...] he would ask if any seafaring men had gone along by the road”, que é colocada no texto-fonte como “[...] he would ask if any seafaring men had gone by along the road”. Por fim, a terceira parte em vermelho na Fig. 93, que, no livro, é narrada por Jim Hawkins, no quadrinho apresenta-se como balão de fala de Billy Bones, mudando a função do protagonista de emissor “[...] if I would only keep [...]” para interlocutor, “[...] if you’ll keep [...]”.

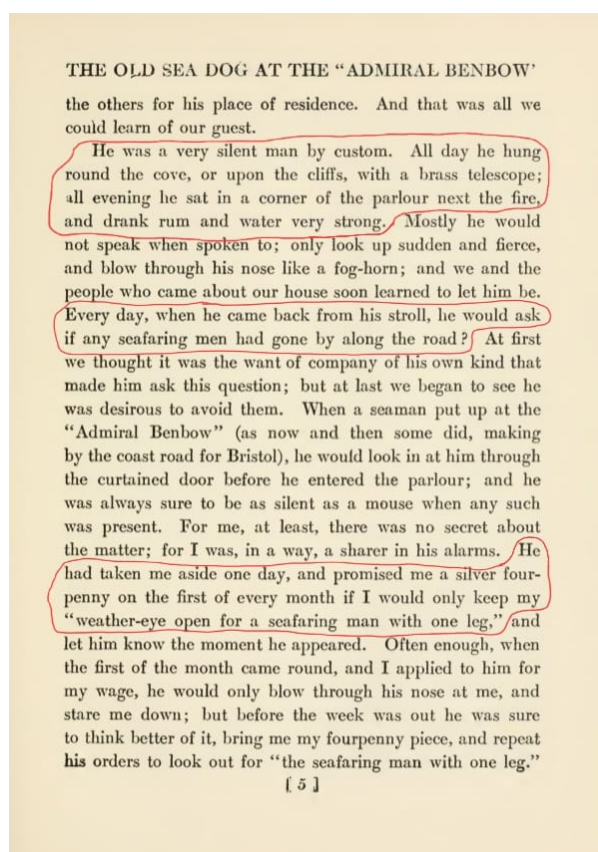


Figura 93. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 5)

He was a very silent man by custom. All day he hung round the cove, or upon the cliffs, with a brass telescope; all evening he sat in a corner of the parlour next the fire, and drank rum and water very strong.
 [...] Every day, when he came back from his stroll, he would ask if any seafaring men had gone by along the road?
 [...] He had taken me aside one day, and promised me a silver four-penny on the first of every month if I would only keep my “weather-eye open for a seafaring man with one leg” [...] (Stevenson, 1933, p. 5).

Era um homem calado por hábito. Passava o dia todo rondando a enseada, ou sobre os rochedos, com uma luneta de latão; todas as noites, sentava-se em um canto do salão, perto do fogo, e bebida doses duplas de rum misturado com água.

[...] Todos os dias, quando voltava de sua caminhada, perguntava se marinheiros haviam passado pela estrada.

[...] Um belo dia, ele me chamara e me prometera uma moeda de prata de quatro *pence* no primeiro dia de cada mês se eu ficasse de “olho vivo num marujo perneta” [...] (Stevenson, 2020, p. 24-25).



Figura 94. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Jim Hawkins fala sobre Billy Bones (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

Outras ocasiões em que mudanças são feitas na adaptação textual incluem vários tipos de exemplos. Enquanto na obra adaptada o trecho inicial é “there was a great rush of feet across the deck” (Fig. 95), na história em quadrinhos, opta-se por colocá-lo em primeira pessoa, “I heard a great rush of feet across the deck” (Fig. 96). Também, o momento em que Jim Hawkins sai do barril de maçãs é completamente refraseado para “and took advantage of it to slip out of my barrel”. Note-se um outro exemplo, em que a explicação de Jim sobre todos os membros da tripulação encontrarem-se na proa, “there all hands were already congregated”, tem sua estrutura invertida para “all hands were already congregated at the

bow”. E atente-se, por fim, a uma alteração no fragmento do terceiro requadro da adaptação, que na obra adaptada contém uma descrição mais abrangente da visão que Jim Hawkins tem da ilha; e para “I had not”, no último destaque em vermelho na Fig. 95, que, com menor modificação, é abreviado no último requadro para “I’d not”.

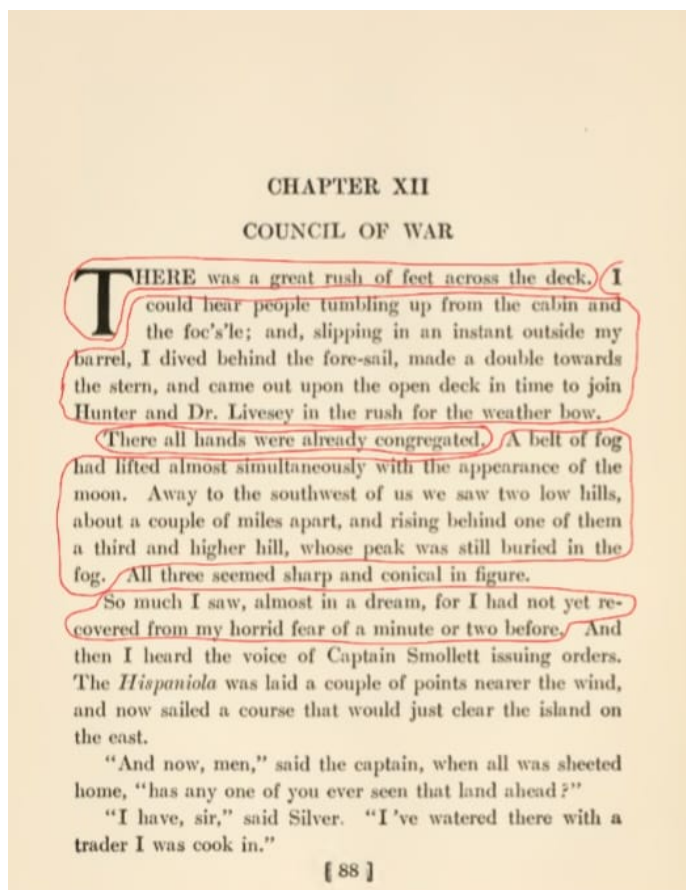


Figura 95. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 88)

There was a great rush of feet across the deck. I could hear people tumbling up from the cabin and the foc's'le; and, slipping in an instant outside my barrel, I dived behind the fore-sail, made a double towards the stern, and came out upon the open deck in time to join Hunter and Dr. Livesey in the rush for the weather bow.

There all hands were already congregated. A belt of fog had lifted almost simultaneously with the appearance of the moon. Away to the southwest of us we saw two low hills, about a couple of miles apart, and rising behind one of them a third and higher hill, whose peak was still buried in the fog. [...]

So much I saw, almost in a dream, for I had not yet recovered from my horrid fear of a minute or two before. (Stevenson, 1933, p. 88).

Seguiu-se um grande alvoroço de passadas pelo convés. Eu ouvia gente subindo do camarote e do castelo de proa; saindo imediatamente de dentro do barril, mergulhei atrás do traquete, corri em direção à popa e apareci no convés em tempo de me juntar a Hunter e ao Dr. Livesey na corrida até a proa.

Ali a tripulação inteira já se reunira. Uma faixa do nevoeiro havia se dissipado quase simultaneamente à aparição da lua. Ao longe, e a sudoeste, avistamos dois morros, a alguns quilômetros um do outro, e por trás deles uma terceira elevação, maior, cujo pico ainda se encontrava escondido pelo nevoeiro. [...]

Foi tudo o que vi, quase como um sonho, pois ainda não havia me recuperado do pavor que havia sentido um ou dois minutos antes. (Stevenson, 2020, p. 102).

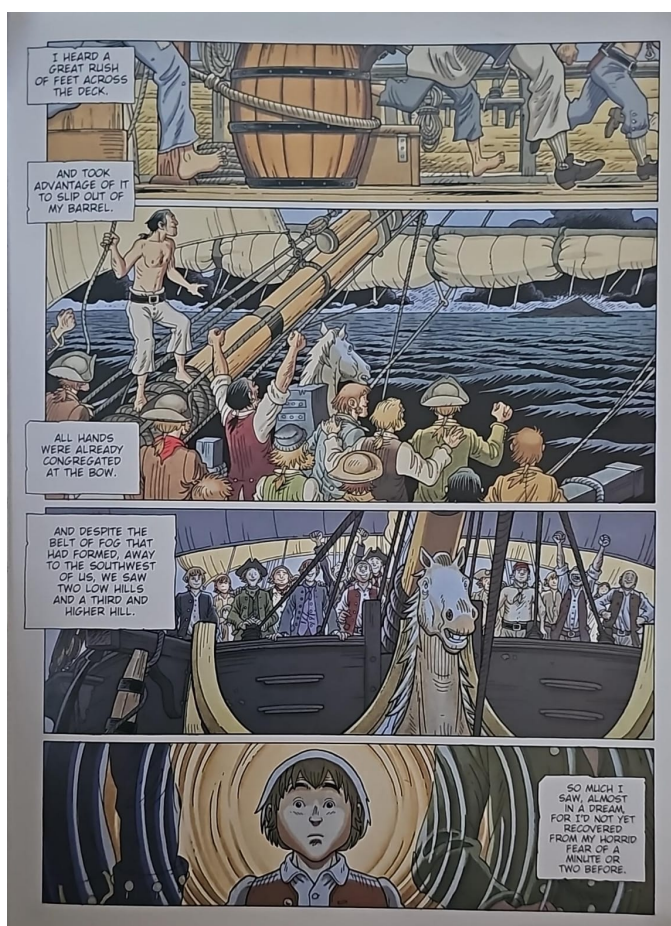


Figura 96. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. A tripulação avista à Ilha do Esqueleto pela primeira vez (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

São encontradas, ainda, passagens transcritas no formato *ipsis litteris*. No entanto, esses exemplos são consideravelmente mais escassos quando comparados aos citados. A Fig. 98 inclui dois requadros do momento em que Jim Hawkins, no bote que Ben Gunn havia construído em seu tempo de exílio na ilha, observa o *Hispaniola* enquanto aguarda o anoitecer para tentar retomar a posse da embarcação. Quando as legendas dos requadros são comparadas com os mesmos trechos do romance (Fig. 97), observa-se que a transcrição foi feita sem quaisquer alterações, seja no tempo verbal, ordem das palavras ou, até mesmo, abreviações (modificações comuns previamente identificadas na versão).

HOW MY SEA ADVENTURE BEGAN

and the worst coracle ever made by man. But the great advantage of the coracle it certainly possessed, for it was exceedingly light and portable.

Well, now that I had found the boat, you would have thought I had had enough of truantry for once; but, in the meantime, I had taken another notion, and become so obstinately fond of it, that I would have carried it out, I believe, in the teeth of Captain Smollett himself. This was to slip out under cover of the night, cut the *Hispaniola* adrift, and let her go ashore where she fancied. I had quite made up my mind that the mutineers, after their repulse of the morning, had nothing nearer their hearts than to up anchor and away to sea; this, I thought, it would be a fine thing to prevent, and now that I had seen how they left their watchmen unprovided with a boat, I thought it might be done with little risk.

Down I sat to wait for darkness, and made a hearty meal of biscuit. It was a night out of ten thousand for my purpose. The fog had now buried all heaven. As the last rays of daylight dwindled and disappeared, absolute blackness settled down on Treasure Island. And when, at last, I shouldered the coracle, and groped my way stumblingly out of the hollow where I had supped, there were but two points visible on the whole anchorage.

One was the great fire on shore, by which the defeated pirates lay carousing in the swamp. The other, a mere blur of light upon the darkness, indicated the position of the anchored ship. She had swung round to the ebb — her bow was now towards me — the only lights on board were in the

{ 173 }

Figura 97. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 173)

Down I sat to wait for darkness, and made a hearty meal of biscuit. It was a night out of ten thousand for my purpose. The fog had now buried all heaven. (Stevenson, 1933, p. 173).

Sentei-me para esperar a escuridão e me fartei de bolachas. Era uma noite em mil para os meus propósitos. O nevoeiro tinha sepultado o céu. (Stevenson, 2020, p. 180).

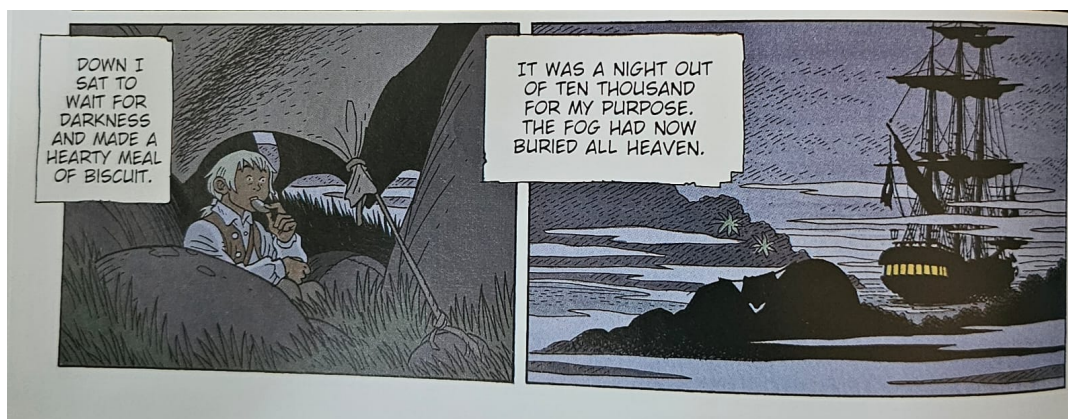


Figura 98. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Jim Hawkins observa o navio *Hispaniola* (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

Assim como nos demais quadrinhos em análise, Jim Hawkins é o único narrador da adaptação. No entanto, em vez de utilizar-se de aspas para delinear a reprodução da narrativa de outra personagem (como acontece na edição da Gilberton) ou de fazê-lo por meio de legendas (como na edição da First/Berkley), há a recorrência a outros dispositivos narrativos. No caso do encontro de Jim com Ben Gunn, a narrativa da última personagem dá-se “normalmente” na conversa entre ambos, por meio de balões. Nas passagens em que Dr. Livesey é o narrador no romance, por sua vez, há a utilização de recordatórios, que fazem a passagem de uma narrativa a outra, indicando, por exemplo, que, simultaneamente ao que está sendo narrado em um determinado local, em uma outra parte da ilha, outros acontecimentos se estavam desenvolvendo, de que a narrativa passa a tratar, e retornando, com o uso do mesmo recurso de recordatório(s) para indicar que a história terá continuidade no ponto em que estava. Nos exemplos em questão, a cena em que Ben Gunn narra sua história diretamente a Jim em balões de diálogo é interrompida por um recordatório no primeiro requadro da página (Fig. 99), informando o que estava se desenrolando em outro local da ilha com os amigos do protagonista. Mais adiante, um outro recordatório, no mesmo posicionamento do anterior, redireciona a narrativa para o final da conversa entre Jim e Ben, e o retorno de Hawkins à paliçada com seus aliados (Fig. 100). Em todo o tempo, os balões de fala permanecem em discurso direto, no tempo presente do que está sendo desenvolvido.



Figura 99. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Recordatório no primeiro requadro mostra o que estava acontecendo em outra parte da ilha (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])



Figura 100. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Recordatório retoma o momento final da conversa de Ben Gunn e Jim Hawkins (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

Com relação ao volume reduzido de texto, apesar de as legendas, recordatórios e balões aparecerem em uma grande quantidade na história em quadrinhos, observa-se uma concisão na própria linguagem, manifesta em diálogos curtos e descrições que vão direto ao ponto, e que se tornam notórias visualmente ao se considerar os (amplos) espaços deixados em branco ao redor desses dispositivos na organização das páginas. É provável que essa característica dê-se em função de o quadrinho constituir uma tradução do francês para o inglês³¹, sendo o primeiro idioma mais volumoso em sua organização sintagmática e o último, mais sucinto. De qualquer modo, de maneira geral, o quadrinho tende a uma condensação mais acentuada e fluida dos episódios e acontecimentos do enredo.

Porém, o quadrinho mantém, assim como os seus predecessores, uma dinâmica de correspondência entre o que está descrito no romance na forma de narrativa, que aparece no

³¹ A adaptação da história em quadrinho francesa resultou em sua readaptação para outros idiomas, como o inglês e o português. Por não serem parte do escopo desta dissertação de mestrado, elas não foram incluídas nas análises. No entanto, é importante ressaltar a possibilidade de estudar o procedimento que as envolve, considerando não apenas a coleção “Classics Illustrated” para a editora Papercutz, mas também os títulos que nela aparecem e que foram publicados por outras editoras e em outros idiomas sem o logotipo da empresa.

quadrinho, majoritariamente, em legendas e recordatórios; e as instâncias de diálogos, que, no quadrinho, vêm, do mesmo modo, como conversas entre as personagens com o uso de balões. Exemplos do primeiro tipo incluem, entre outros, o início do capítulo VII, “I Go to Bristol” (Fig. 101), priorizado na versão da Papercutz num modelo semelhante de narrativa em legendas (Fig. 102).

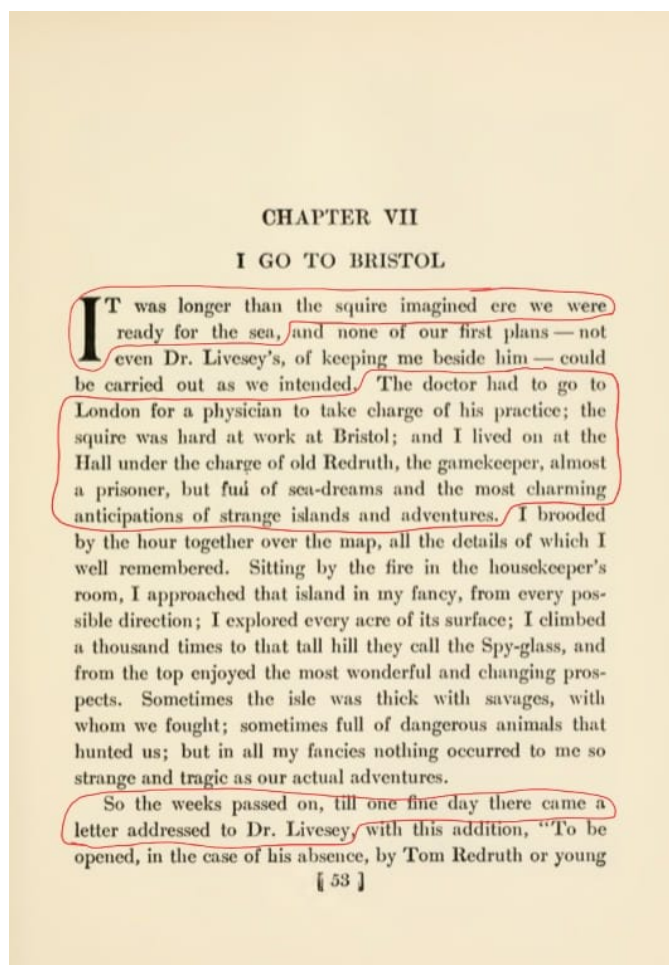


Figura 101. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 53)

It was longer than the squire imagined ere we were ready for the sea, [...]. The doctor had to go to London for a physician to take charge of his practice; the squire was hard at work at Bristol; and I lived on at the Hall under the charge of old Redruth, the gamekeeper, almost a prisoner, but full of sea-dreams and the most charming anticipations of strange islands and adventures [...].

So the weeks passed on, till one fine day there came a letter addressed to Dr. Livesey, [...] (Stevenson, 1933, p. 53).

Demorou mais que o *squire* imaginava até estarmos prontos para nos lançarmos ao mar, [...]. O médico precisou ir a Londres procurar um colega que pudesse substituí-lo; o *squire* se ocupou arduamente dos trabalhos em Bristol; e eu fiquei hospedado no Paço, aos cuidados do velho Redruth, o guarda-caça, quase um prisioneiro, mas cheio de sonhos de marujo e tomado

pelas mais fascinantes expectativas em relação a ilhas e aventuras excêntricas [...].

Assim as semanas passaram, até que um belo dia chegou uma carta endereçada ao dr. Livesey, [...] (Stevenson, 2020, p. 67).

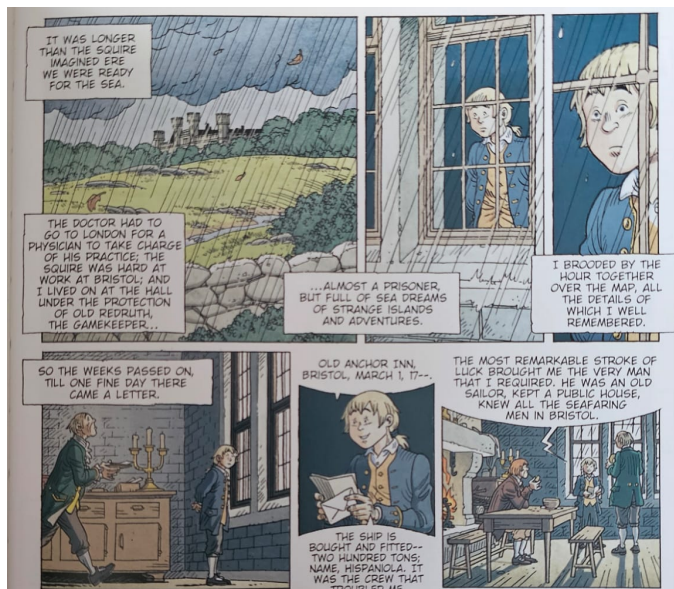
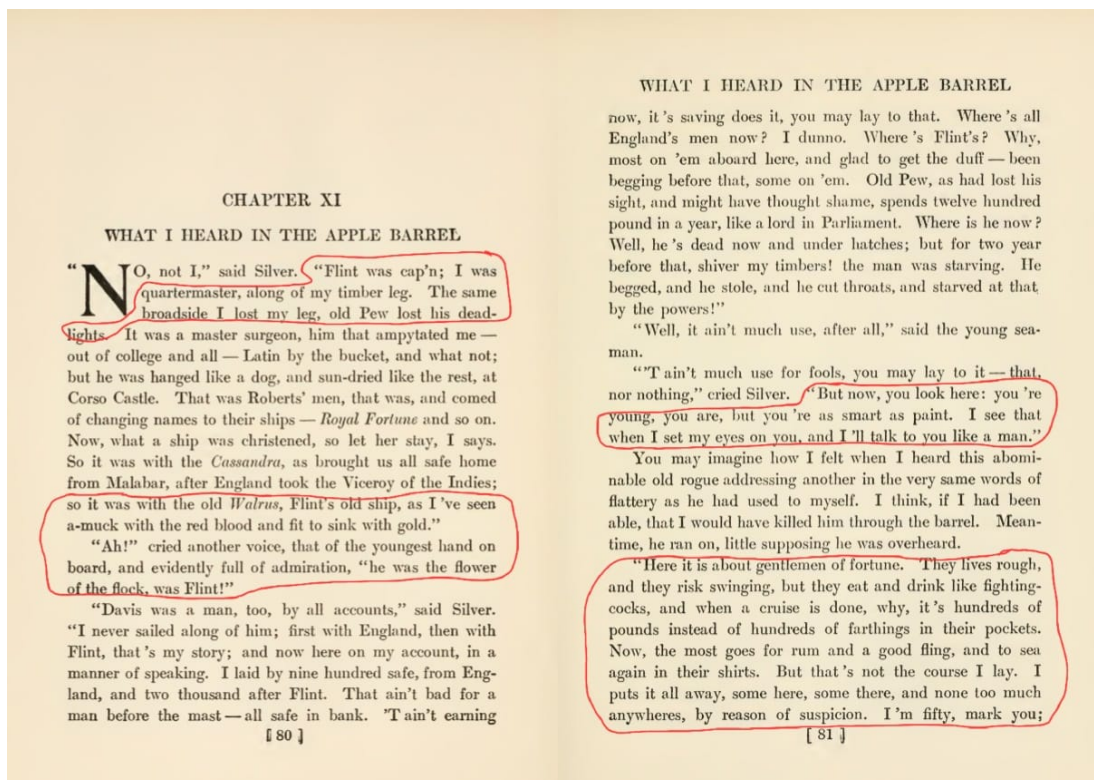


Figura 102. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Parte narrativa aparecendo como legendas na edição da Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

E como exemplificação do segundo tipo, contam-se as Figs. 103-106, que salientam a correlação entre o texto na forma dialogal do momento em que, escondido, Jim Hawkins escuta Long John Silver revelar ter feito parte da equipe do corsário Flint aos seus comparças, que se apresenta na narrativa em quadrinhos por meio de balões de fala dos piratas envolvidos no eminente plano de motim para tomar posse do navio *Hispaniola*.



Figuras 103 e 104. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 80-81)

"Flint was cap'n; I was quartermaster, along of my timber leg. The same broadside I lost my leg, old Pew lost his deadlights." [...] (Stevenson, 1933, p. 80).

"[...] so it was with the old *Walrus*, Flint's old ship, as I've seen a-muck with the red blood and fit to sink with gold."

"Ah!" cried another voice, that of the youngest hand on board, and evidently full of admiration, "he was the flower of the flock, was Flint!" [...] (Stevenson, 1933, p. 80).

"[...] But now, you look here: you're young, you are, but you're as smart as paint. I see that when I set my eyes on you, and I'll talk to you like a man." (Stevenson, 1933, p. 81).

"Here it is about gentlemen of fortune. They lives rough, and they risk swinging, but they eat and drink like fighting cocks, and when a cruise is done, why, it's hundreds of pounds instead of hundreds of farthings in their pockets. Now, the most goes for rum and a good fling, and to sea again in their shirts. But that's not the course I lay. I puts it all away, some here, some there, and none too much anywheres, by reason of suspicion. I'm fifty, mark you;" [...] (Stevenson, 1933, p. 81).

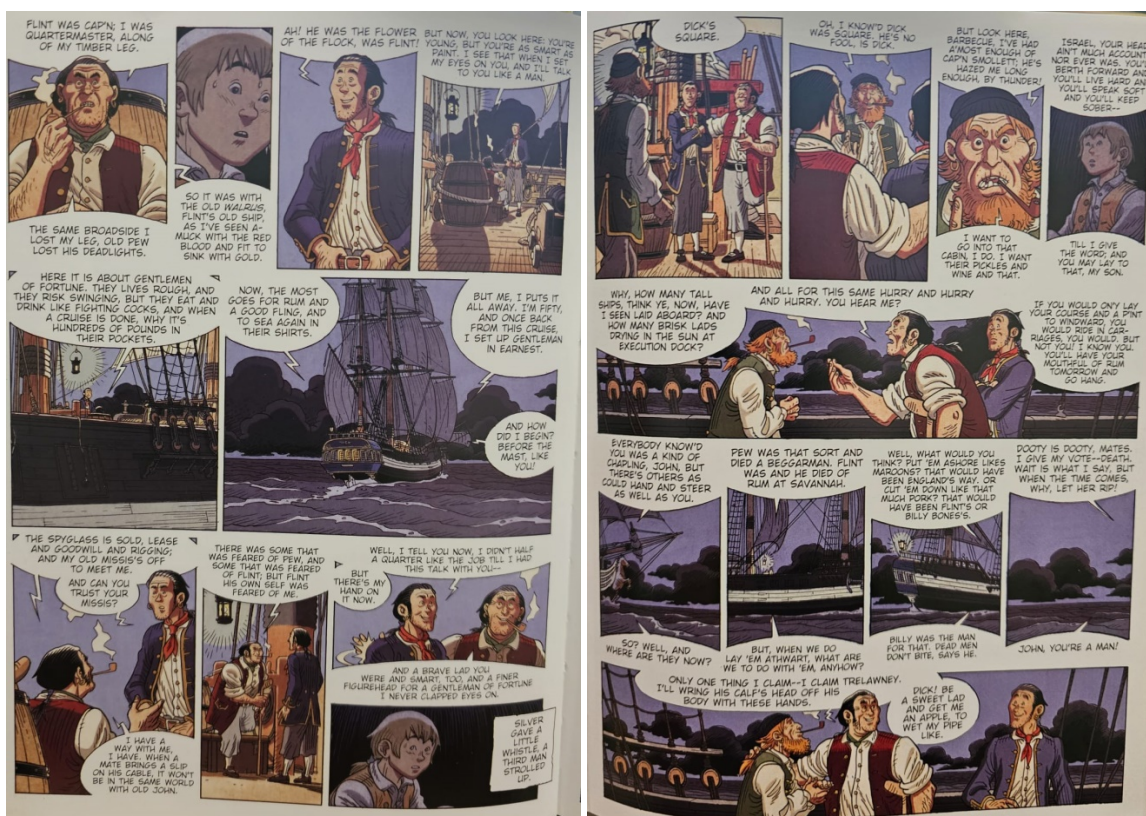
O capitão era o Flint; eu era o contramestre, por causa da minha perna de pau. Na mesma refrega em que perdi a perna, o velho Pew perdeu a visão." [...] (Stevenson, 2020, p. 95).

[...] foi assim com o velho *Walrus*, o antigo navio do Flint, que eu vi todo lambuzado de sangue e quase afundando ouro.

— Ah! — gritou outra voz, que pertencia ao mais jovem dos tripulantes a bordo, e que deixava clara a admiração. — Era mesmo o maioral, aquele Flint!” [...] (Stevenson, 2020, p. 95).

[...] — Mas agora, olha só: você é jovem, é mesmo, mas é esperto que nem uma raposa. Eu notei isso logo que te vi, e vou falar contigo como homem.” (Stevenson, 2020, p. 96).

[...] — É assim que acontece com os aventureiros. Eles têm uma vida dura e se arriscam a ser enforcados, mas comem e bebem que nem galos de briga, e quando uma viagem chega ao fim, ora! Eles têm no bolso centenas de libras, em vez que centenas de tostões. Daí a maioria gasta com rum e belas farras, e volta pro mar só com a roupa do corpo. Mas comigo não é assim. Eu guardo tudo, um pouco aqui, um pouco ali, e não guardo muito num lugar só, pra não levantar suspeita. Já tenho cinquenta anos, fique sabendo;” [...] (Stevenson, 2020, p. 96).



Figuras 105 e 106. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Momento em que Jim Hawkins descobre o plano de Long John Silver (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

Certamente existem exceções e que se tornam convenientes ao formato quadrinístico. A narrativa de Hawkins de que Billy Bones lhe oferecera dinheiro para que o avisasse caso visse um pirata de uma perna só (Fig. 107) e que, no próprio romance traz a reprodução (entre aspas) das palavras exatas de Bones, memoradas pelo menino, são oportunamente transpostas como diálogo para a versão em quadrinhos (Fig. 108).

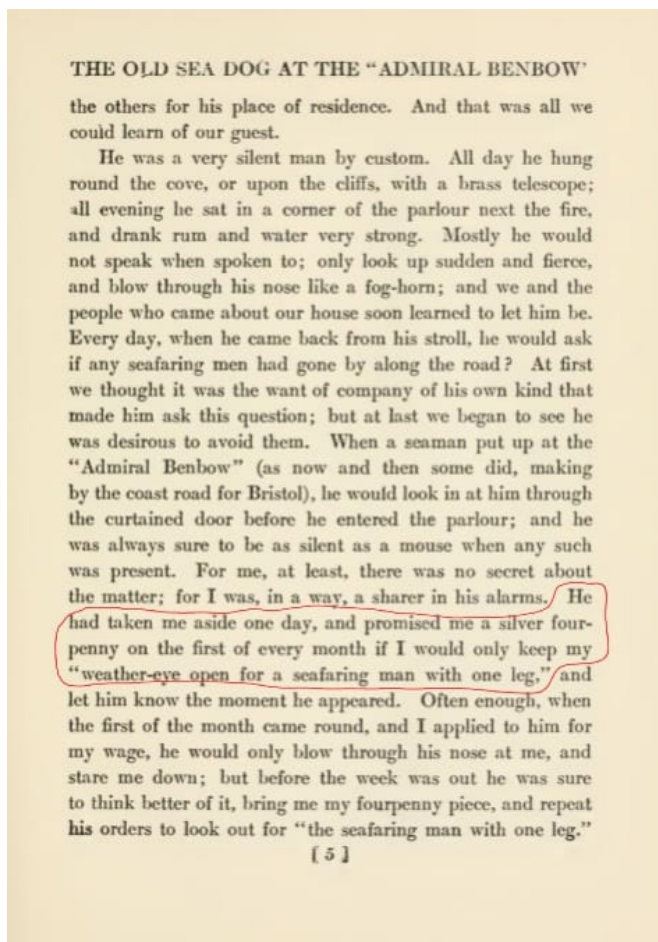


Figura 107. R. L. Stevenson. *Treasure Island*, artes de N. C. Wyeth (Charles Scribner's Sons, 1933, p. 5)

He had taken me aside one day, and promised me a silver four-penny on the first of every month if I would only keep my “weather-eye open for a seafaring man with one leg” [...] (Stevenson, 1933, p. 5).

Um belo dia, ele me chamara e me prometera uma moeda de prata de quatro *pence* no primeiro dia de cada mês se eu ficasse de “olho vivo num marujo pernetá” [...] (Stevenson, 2020, p. 24-25).

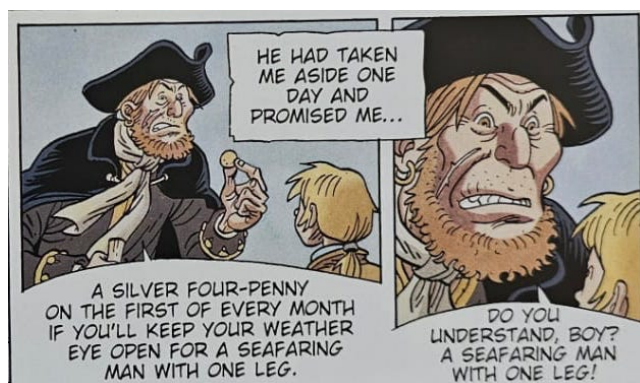


Figura 108. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Requadros mostrando o pedido de Billy Bones à Jim Hawkins (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

Uma outra característica de destaque na edição em análise é que, ao contrário das adaptações da Gilberton e da First/Berkley, que condensam ou omitem partes relevantes do

enredo, a versão da Papercutz preserva os principais acontecimentos do romance. Elementos como a dívida de Billy Bones pela estadia na hospedaria “Admiral Benbow”, o passeio de Jim Hawkins e Long John Silver pelo cais, em Bristol, e outras passagens centrais da história são todas retratadas. Essa escolha estende-se, também, para a representação da personagem do pirata Silver, destacada desde a sua primeira aparição no volume. A personalidade multifacetada do pirata é construída de forma cuidadosa, incluindo o mistério que permeia sua identidade. Recorde-se que, a esse respeito, Jim é instruído por Billy Bones a ficar de olho caso um marujo de uma perna só apareça na hospedaria de sua família, mas não o reconhece quando Silver é escolhido como cozinheiro do navio em que iria embarcar. O suspense é mantido até o momento em que Silver revela-se como o grande líder do motim, embora, ao final, acabe defendendo Hawkins e reforçando a oscilação em torno de sua personalidade, como exposto acima — todas essas nuances mantidas na edição da Papercutz.

Por fim, a canção “Dead Man’s Chest”, igualmente, recebe um tratamento diferenciado em relação às demais versões analisadas. Desde a primeira página da história em quadrinhos, os adaptadores optam por apresentá-la sendo entoada por Billy Bones em sua chegada à hospedaria “Admiral Benbow” (Fig. 109). Ela se torna um elemento recorrente ao longo da adaptação e explora outros trechos além daqueles mais conhecidos (Fig. 110). A maior inclusão da música em diferentes contextos na adaptação quadrinística amplia a sua função na narrativa, o que opera como reforço do clima de aventura marítima e da tensão crescente entre as personagens. A repetição da música serve, assim, como motivo, trazendo repetidas vezes à memória dos tripulantes, o perigo iminente em que se encontram.



Figura 109. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Billy Bones cantando “Dead Man’s Chest” no início da história em quadrinhos (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

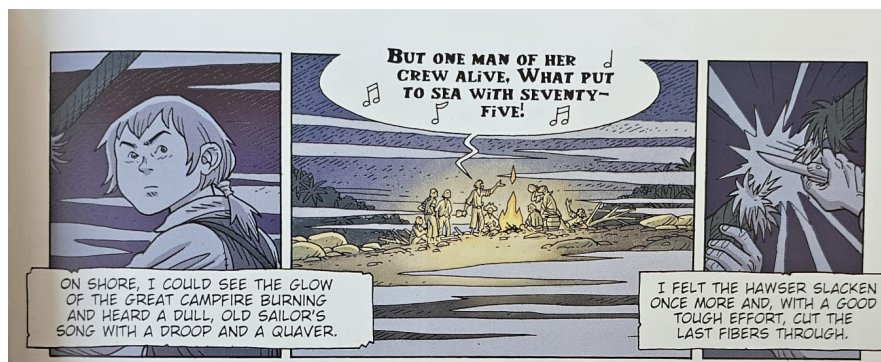


Figura 110. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Outro trecho da canção “Dead Man’s Chest” sem explorado na história em quadrinhos (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

A análise dessa edição evidencia um processo adaptativo marcado por um grau mais acentuado de condensação do enredo, no qual a progressão dos acontecimentos organiza-se por meio de uma articulação dinâmica entre imagens, balões de fala e recordatórios. Nesse contexto, a narração atribuída a Jim Hawkins estrutura a condução da história, enquanto intervenções pontuais de outras personagens são incorporadas por meio de estratégias gráficas específicas, por exemplo, o uso de recordatórios. Tal configuração revela um rearranjo ainda mais sintético do romance, no qual a seleção e a compressão de acontecimentos passam a desempenhar um papel decisivo na construção do enredo. Dessa forma, a edição da Papercutz revela como a transposição para quadrinhos pode operar não apenas pela adaptação de elementos do texto literário, mas também pela manipulação dos acontecimentos da narrativa, selecionando e condensando episódios de modo a ajustá-los às dinâmicas próprias do meio gráfico.

CAPÍTULO 3

ASPECTOS QUADRINÍSTICOS E TEMÁTICOS DE *TREASURE ISLAND*

Como visto no capítulo anterior, a adaptação de obras literárias para histórias em quadrinhos envolve, para além de ajustes no enredo, a reorganização da narrativa no que diz respeito ao novo meio para o qual será transposta. Nesse sentido, o meio quadrinístico apresenta a sua própria forma de contar uma história. E, com relação à elaboração em si de seus acontecimentos nesse formato, todo o texto é transformado tendo em mente os recursos inerentes à narrativa sequencial, incluindo a conversão de informações textuais em imagens. Se, na adaptação do texto, dispositivos como a condensação de passagens, a exclusão de personagens, a mudança de narrador, a distribuição de conteúdos em legendas e balões, entre outros — como se observou —, torna-se relevante para o estabelecimento de escolhas e, conseqüentemente, da recepção da obra adaptada, igualmente importantes são as características de como a adaptação é manipulada no espaço do outro meio, de modo a conformar-se a sua estrutura. Desse modo, mecanismos como a disposição de quadros e requadros no espaço da página, o formato e a posição de balões e legendas, tipos de traços, cores, a presença de onomatopeias, para citar alguns, não apenas compõem o *layout* do volume, mas entrelaçam-se uns aos outros, criando significações e conferindo ritmo à leitura da história em quadrinhos.

Essas prerrogativas vêm sendo discutidas desde que os quadrinhos começaram a ser pensados enquanto meios com suas próprias regras e instrumentalização. Will Eisner (1989) é frequentemente citado como um dos precursores desses estudos ao compreendê-los como uma “arte sequencial” com estruturas próprias. Mais tarde, autores como Jan Baetens e Hugo Frey (2015) introduzem os quadrinhos e narrativas gráficas em geral a partir do seu contexto histórico e das relações entre os elementos que os compõem. Thierry Groensteen (2015), por sua vez, contribuiu para a análise estrutural e estética da narrativa sequencial, enfocando o modo como os elementos gráficos e textuais articulam-se para conferir sentido e ritmo à história. No Brasil, destaca-se Antônio Luiz Cagnin (1975), pioneiro nos estudos sobre quadrinhos no país, responsável por discutir aspectos formais como variação de traços, direcionamento de movimentos, quadros/requadros, balões e a relação entre texto e imagem, por exemplo. Para a continuidade da análise das três edições de *Treasure Island* publicadas na

“Classics Illustrated”, serão, a partir de agora, examinados esses aspectos à luz das ferramentas em questão.

3.1. A organização de quadros e requadros

Com relação aos recursos considerados como básicos das histórias em quadrinhos, que de fato nomeiam o gênero, os *quadros* (unidades básicas desse tipo de narrativa, geralmente em formato quadrado ou retangular, mas podendo assumir outras formas) e os *requadros* (denominação utilizada quando há a presença de uma borda delimitando o espaço do quadro) compõem o “esqueleto” do campo visual do quadrinho. Dessa forma, a página não funciona apenas como uma simples organização sequencial de quadros/requadros, criando um *layout* dessas unidades, mas como a própria narrativa, visto que sua disposição — em página inteira, subdivididas em maior número, de um mesmo tamanho, dispostas simetricamente, em formatos e ordenação variados, etc. — é que criam significações e ritmo, promovendo o desenvolvimento da história. Como explica Thierry Groensteen (2015, p. 129), a composição da cena participa plenamente da *decupagem*, isto é, do planejamento da narrativa quadro a quadro, organizando-os de modo a tornar visíveis as articulações do enredo definidas por esse próprio manejo. É nesse aspecto que as três adaptações de *Treasure Island* publicadas na coleção “Classics Illustrated” oferecem três maneiras distintas de narrar a mesma história, ao ser comparadas, visto que, começando pelos quadros/requadros, cada uma adota uma maneira diversificada de ordená-los.

Considerando os quatro principais modos organizacionais de quadros/requadros na página, que Jan Baetens e Hugo Frey (2015 p. 103-121) reinterpretem à luz dos conceitos de Benoît Peeters (n.d.) — o *modo convencional* [*conventional mode*], em que os quadros/requadros são distribuídos (independentemente do tamanho e quantidade) formando um padrão de fileiras e colunas na página; o *modo decorativo* [*decorative mode*], no qual a disposição dos quadros/requadros deixa de seguir um esquema pré-estabelecido, podendo ser composta mais livremente e em que o desenho tem prioridade sobre a estrutura; o *modo retórico* [*rhetorical mode*], que enfoca o aspecto argumentativo da página, expressando por meio da variação intencional da forma e disposição dos quadros/requadros desígnios, emoções, mensagens, etc. que se deseja construir significativamente na obra; e o *modo produtivo* [*productive mode*], no qual o próprio desenho e a estruturação dos quadros/requadros e *layout* da página se “metamorfoseiam” no que está sendo representado —, de modo geral, as três versões adotam, em princípio, o modo convencional. Note-se, por

exemplo, que nos três volumes há a subdivisão de quadros seguindo notável regularidade em sua organização para a formação de colunas e fileiras no espaço da página. Nas versões da Gilberton e da First/Berkley opta-se por manter, majoritariamente, duas colunas e três fileiras; e, na edição da Papercutz, há a predominância de quatro colunas e quatro fileiras.



Figura 1. Alex A. Blum.
Exemplo de página
convencional da adaptação de
Treasure Island na editora
Gilberton
(Stevenson [Gilberton, 1949,
s/d])



Figura 2. Pat Boyette.
Exemplo de página
convencional da adaptação de
Treasure Island nas editoras
First/Berkley
(Stevenson [First/Berkley],
1991, p. 7)



Figura 3. David Chauvel, Fred
Simon e Jean-Luc Simon.
Exemplo de página
convencional da adaptação de
Treasure Island na editora
Papercutz
(Stevenson [Papercutz, 2010,
s/d])

No entanto, exceções a esse padrão ou a presença de elementos específicos às histórias em quadrinhos podem “abalar” essa organização inicial, inserindo o quadrinho em outras categorias. Na edição da Papercutz, por exemplo, há quadros de página única sobre os quais são sobrepostos requadros e/ou elementos como legendas, onomatopeias, etc. (Fig. 4), criando camadas de significação e indo além do modo convencional. As justaposições também se evidenciam na própria distribuição dos requadros. Na exemplificação da Fig. 5, tem-se uma página em que as legendas ultrapassam os limites dos requadros, ocupando os espaços de dois e até três requadros, sobrepondo-se, inclusive, às sarjetas (o espaço em branco que pode existir entre os requadros [cf. Duncan; Smith, 2017, p. 45 para uma definição aprofundada]), bem como excluindo a função desempenhada por elas, o que, igualmente, rompe a estrutura convencional. E há, ainda, situações em que as bordas dos requadros adquirem delimitações diferenciadas e, assim, formas diferentes, novamente quebrando o padrão da divisão convencional para a página. É o caso da Fig. 6, em que as linhas componentes da imagem

contornam o quadro, formando a linha do horizonte no desenho, ao mesmo tempo que fechando-o num requadro, ampliando a percepção espacial e inserindo-se no *modo retórico*.



Figura 4. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Desenho de página única sobreposto por requadros (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])



Figura 5. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Legendas sobrepondo três requadros (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])



Figura 6. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Linha do horizonte funcionando como delimitador do requadro (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

De fato, as próprias sarjetas não mantêm um alinhamento fixo na versão da Papercutz, o que deve ser levado em conta. Primeiramente, devido à variedade da distribuição dos quadros/requadros na página — que é feita nas mais diversas combinações: duas colunas de quatro fileiras, três colunas de cinco fileiras, com requadros quadrados e retangulares, um retangular grande subdividido em vários menores, etc. —, a progressão da história torna-se instável, não apenas refletindo a própria insegurança do protagonista e seus amigos diante dos perigos do mar e dos piratas, como inserindo o quadrinho novamente no *modo retórico* e até mesmo no *modo produtivo*, já que as várias configurações da sarjeta vão formando um outro padrão oscilatório, quebrando a página em múltiplas partículas e denotando abalo e inconsistência (Fig. 7). Além disso, as sarjetas “invadem” o espaço dos requadros, aprofundando-se em seu interior, formando balões de fala, o que faz com que, nessas ocasiões, os diálogos sejam desenvolvidos em seu interior — a Fig. 7 também servindo como um de quase inúmeros exemplos. Assim, esse recurso forma um outro padrão para a página (enquadrando-se nos *modos retórico* e *produtivo*), em que a fala esteja inserida nas entrelinhas da passagem de tempo e em que a “confusão” (e sobreposição) da ação empreendida na busca ao tesouro, supere a conversa racional e desenvolvida com mais calma e cordialidade entre os marujos.

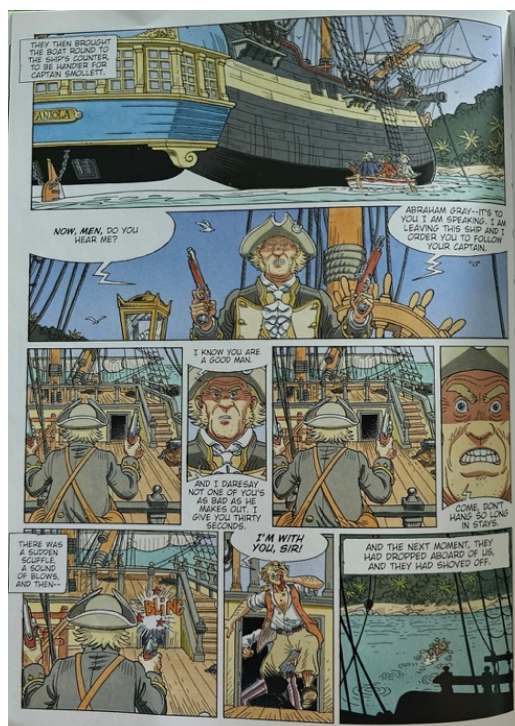


Figura 7. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Desalinhamento das sarjetas na edição de *Treasure Island* publicada pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

Esse movimento de rompimento com o *modo convencional* torna-se mais evidente na edição da First/Berkley visto que, nessa edição, momentos de quebra com a regularidade das páginas são bastante comuns. Oscilando com o padrão de duas colunas e três fileiras por página, na Fig. 8, por exemplo, há dois requadros de maior extensão longitudinal, que enfatizam a solidão do pirata Billy Bones mencionada nas legendas. Na mesma página, há outros dois requadros em formato retangular alongados verticalmente, realçando a figura misteriosa do corsário e o medo que Jim Hawkins havia desenvolvido do pirata de uma perna só. Essa versão utiliza também a irregularidade no alinhamento das sarjetas (Fig. 9), abalando a organização das páginas. Observe-se, ainda, que a espessura das sarjetas varia e seu conteúdo pode incluir, até mesmo, desenhos (Fig. 10) para quebrar a convencionalidade da organização dos requadros e aproximar a adaptação do *modo retórico*, causando, de modo semelhante ao quadrinho da Papercutz, um efeito de intensidade dramática e instabilidade visual, representativas da história.



Figura 8. Pat Boyette. Variação no formato dos quadros (longitudinais e alongados verticalmente) (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 2)



Figura 9. Pat Boyette. Irregularidade no alinhamento das sarjetas (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 10)

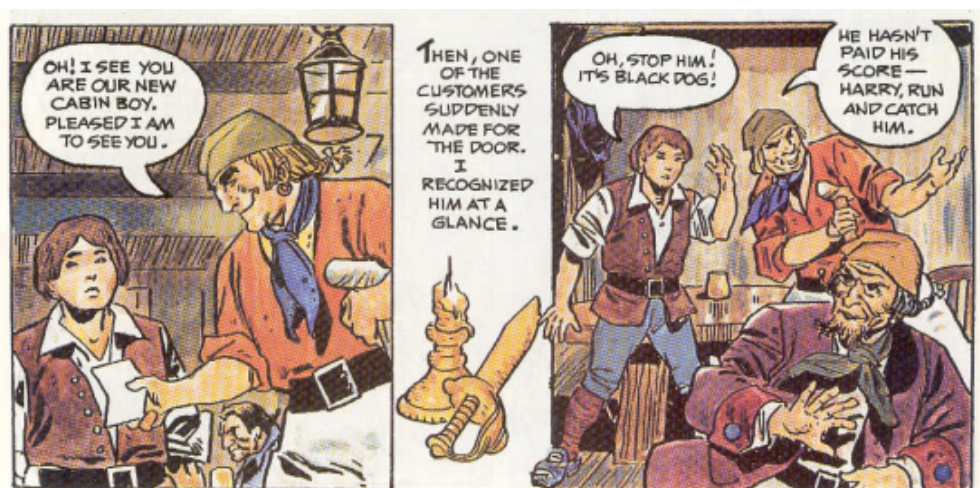


Figura 10. Pat Boyette. Sarjeta alargada e com a inclusão de imagem e texto (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 17)

De modo mais efetivo, esse princípio também se manifesta na adaptação quadrinística publicada pela editora Gilberton, embora por caminhos diferentes. Nessa edição, a convencionalidade é rompida pela própria forma dos requadros, que deixam de ser apenas quadrados e passam a assumir o formato de outras figuras geométricas, como retângulos com pontas irregulares, círculos, entre outras (Fig. 11), além de apresentarem, em vários

momentos, uma inclinação (Fig. 12), que os deixa longe de ajustados na composição quadrinística. Enquanto os quadros circulares evocam a visão através de uma luneta, centralizando e restringindo a cena observada (uma ação, uma personagem, um detalhe de um objeto, uma conversa, etc.) e dando ênfase ao seu ponto principal, os quadros inclinados produzem um efeito de oscilação, remetendo tanto ao balanço do barco quanto à desordem das cenas de confronto, que se manifestam visualmente também por meio desse recurso. Essas variações rompem com o *modo convencional* e intensificam a instabilidade do que é contado na narrativa. A própria sarjeta também se mostra irregular nesse sentido, visto que, em determinadas páginas, as figuras ultrapassam seus limites e invadem o espaço de separação dos requadros, funcionando como a borda que delimita o requadro (Fig. 13). Desse modo, todas as representações tornam-se significativas e contribuem, também na forma para a representação de conteúdos, e nas três edições a história que está sendo contada “trabalha” em conjunto com a distribuição dos quadros/requadros e o *layout* da página.



Figura 11. Alex A. Blum. Exemplo dos formatos dos requadros (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 12. Alex A. Blum. Exemplo da inclinação dos requadros (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 13. Alex A. Blum. Desenho funcionando como delimitação do requadro e invadindo o espaço da sarjeta (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

Outros elementos como os balões também operam na construção significativa para além de seus conteúdos, embora sejam trabalhados de formas diferentes nas edições analisadas. A publicação da Gilberton, por exemplo, faz uso majoritário dos dois tipos mais comuns de balões: de fala e de pensamento. A edição da First/Berkley, por outro lado, além desses, dá destaque para balões que representam alterações da voz, como gritos e fala estridente (Fig. 14), em que a borda do balão é irregular e pontiaguda, ou no aumento do tom da voz para chamar a atenção (Fig. 15), em que o tamanho da fonte é maior e grafado com partes mais grossas, como se fossem um cartaz. Assemelhando-se a essa edição, o volume da Papercutz indica gritos pelo uso do balão de fala com o texto em negrito ou, diferenciando-se dela, alterando o desenho do *apêndice* do balão (a parte que direciona o balão para quem está falando), que passa a ser grafado também com irregularidades como pontas, semelhantes à descrição de um raio, para denotar, por exemplo, irritação, como na Fig. 16.



Figura 14. Pat Boyette. Exemplo de balões representando gritos (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 38)



Figura 15. Pat Boyette. Exemplo de balões de fala com a letra em negrito representando o aumento no tom de voz (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 23)

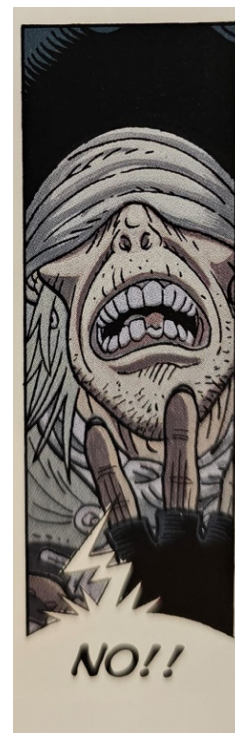


Figura 16. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Exemplo da alteração da cauda do balão para denotar irritação (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

3.2. Os desenhos e outros aspectos visuais

Como é de se esperar, as três histórias em quadrinhos analisadas apresentam diferenças significativas quanto ao estilo dos artistas e as características de seus desenhos. Na adaptação da Gilberton, assinada pelo artista Alex A. Blum, predominam traços com contornos bem definidos, que aproximam as personagens de um registro factual, mais realista (Fig. 17). O trabalho de Pat Boyette na edição da First/Berkley, por sua vez, apesar de ser nítido, possui um contorno bem demarcado, como o de Blum, e ter uma espécie de “textura” que acompanha as imagens, traz representações com mais detalhes às feições, o que intensifica as expressões faciais das personagens (Fig. 18). O terceiro quadrinho analisado, lançado pela Papercutz e adaptado por David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon,

apresenta uma mudança ainda mais assinalada. Os rostos das personagens são arredondados e seu semblante as aproxima de figuras caricaturais apesar de manter contorno e nitidez no seu delineamento (Fig. 19). Tanto a versão da Gilberton quanto a publicada pela First/Berkley recorrem ocasionalmente ao uso de *silhuetas* para intensificar o efeito de mistério, e até mesmo, tensão com relação ao desconhecido (Figs. 20 e 21), como é próprio dessa técnica, ao enfatizar as formas e os contornos (e, assim, a ação por meio de gestos e dramaticidade de poses, especialmente de perfil, e da imitação de movimento) e as altas saturações, que criam efeitos de obscuridade (cf., por exemplo, Simons, 1913; Mayor, 1940; Forgione, 1999). Por sua vez, a adaptação da Papercutz faz uso significativamente abundante das silhuetas quando comparado com as outras histórias em quadrinhos, empregando o recurso para, além de acentuar o suspense e a tensão, enfatizar as emoções das personagens (Fig. 22).



Figura 17. Alex A. Blum. Características dos desenhos de *Treasure Island* para a adaptação da Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 18. Pat Boyette. Características dos desenhos de *Treasure Island* para a adaptação da First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 9)



Figura 19. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Características dos desenhos de *Treasure Island* para a adaptação da Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])



Figura 20. Alex A. Blum. Uso de silhuetas na adaptação de *Treasure Island* para a Gilberton (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 21. Pat Boyette. Uso de silhuetas na adaptação de *Treasure Island* para a First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 28)



Figura 22. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Uso de silhuetas na adaptação de *Treasure Island* para a Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

Além de situarem o tempo da narrativa, os desenhos desempenham um papel fundamental na transmissão de informações que, por vezes, não aparecem no texto. Duas das três histórias em quadrinhos estudadas utilizam a imagem para mostrar que a história é contada por um Jim Hawkins adulto, lembrando acontecimentos de um momento no passado. No entanto, o modo como cada volume faz isso varia. No quadrinho da Gilberton, além da indicação temporal ser estabelecida textualmente no início da história, ela também é reforçada visualmente no final da narrativa por um requadro que mostra as silhuetas de um homem sentado em uma cadeira de balanço (Jim Hawkins) e de um outro, apoiado em uma muleta e com chapéu de pirata (Long John Silver), ambos envolvidos em uma nuvem, denotando que o que se apresentou na história em quadrinhos são recordações — que podem até mesmo ser vagas, adotando-se a simbologia das nuvens — de eventos passados (Fig. 23). No volume da First/Berkley, Jim Hawkins é representado logo no começo da história, como adulto, escrevendo um texto, o que indica que a narrativa é uma memória de acontecimentos anteriores (Fig. 24). Na edição de 2010, por sua vez, a referência ao passado é feita exclusivamente pelo texto, sem o apoio visual presente nas edições anteriores.

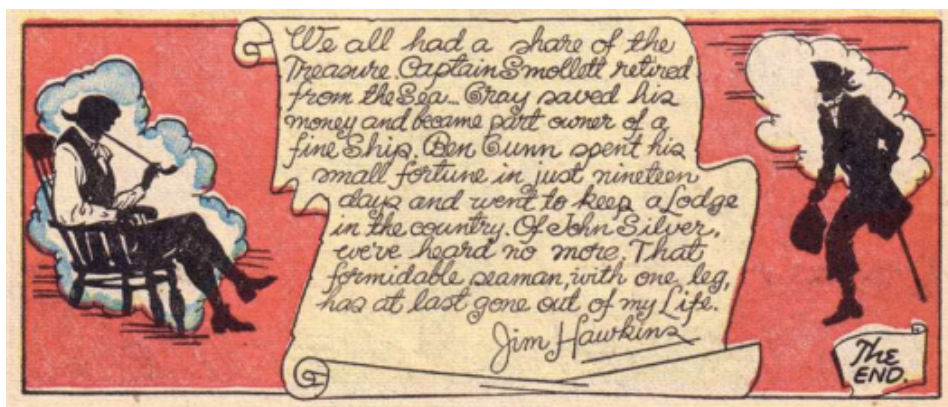


Figura 23. Alex A. Blum. Indicativos visuais de que a história narrada são memórias de eventos passados (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 24. Pat Boyette. Jim Hawkins representado como um adulto recordando dos eventos passados (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 1)

Outro exemplo é o paratexto visual da indicação do nome da hospedaria dos pais de Jim Hawkins na edição publicada pela editora Papercutz. No último requadro da página na Fig. 25, observa-se o letreiro indicando “Amiral Benbow”, grafado em francês, idioma em que a edição da história em quadrinhos foi inicialmente publicada. A utilização da imagem nesse sentido evidencia como a narrativa visual complementa e, em certos casos, substitui a narrativa textual, visto que a informação não aparece no texto como nas outras versões da adaptação analisadas. Essa escolha enriquece a experiência de leitura e amplia a percepção do leitor sobre elementos do enredo e do cenário. Há, ainda, diversos outros tipos de paratextos utilizados para enriquecer as histórias estudadas. Eles aparecem em tatuagens, bilhetes, cartas, canções, outros letreiros e em muitos outros formatos. Alguns exemplos podem ser vistos nas Figs. 26 e 27.



Figura 25. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Letreiro informando o nome da hospedaria da família de Jim Hawkins (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])



Figura 26. Alex A. Blum. Letreiro da hospedaria Admiral Benbow como paratexto (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 27. Pat Boyette. Tatuagem do pirata Billy Bones como paratexto (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 6)

As onomatopeias também são representações paratextuais. O uso desse recurso é mais perceptível na adaptação da Papercutz, na qual o som de tiros, do tilintar de moedas, de alguém batendo em uma porta e outros exemplos são integrados às imagens e funcionam como mecanismos para dinamizar as cenas das quais fazem parte, auxiliando na evocação do movimento e da ação. Um exemplo é a Fig. 28, em que as onomatopeias, ao serem inseridas abundantemente nas cenas de luta entre os piratas e os aliados de Jim Hawkins, promovem um efeito de confusão e barulho, intensificando a força dos golpes de ambos os lados, a atmosfera caótica e a destruição dos objetos ao redor — também enfatizados por *linhas de ação*, em direções diversas, que, como o nome indica, servem para conferir energia e vitalidade às cenas, além de, novamente, promover o movimento (cf. Nodelman, 1988, p. 40-

76, 158-192). Ainda na edição da Papercutz, existem exemplos em que a onomatopeia é formada pela própria ação que está em desenvolvimento, como no requadro da Fig. 29, no qual o som da bola de canhão sendo lançada ao mar reproduz o mesmo formato do impacto do objeto na água. As outras adaptações, por outro lado, ou não fazem uso de onomatopeias, como é o caso da lançada pela Gilberton, ou optam por utilizar esses elementos de forma mais discreta como faz a First/Berkley (Fig. 30).



Figura 28. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. O uso abundante de onomatopeias na adaptação de *Treasure Island* pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

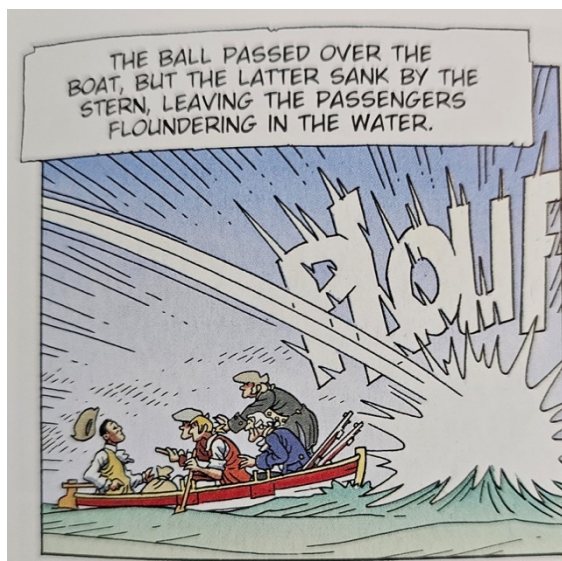


Figura 29. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Exemplo de onomatopeia sendo formada pela própria ação na edição de *Treasure Island* publicada pela Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

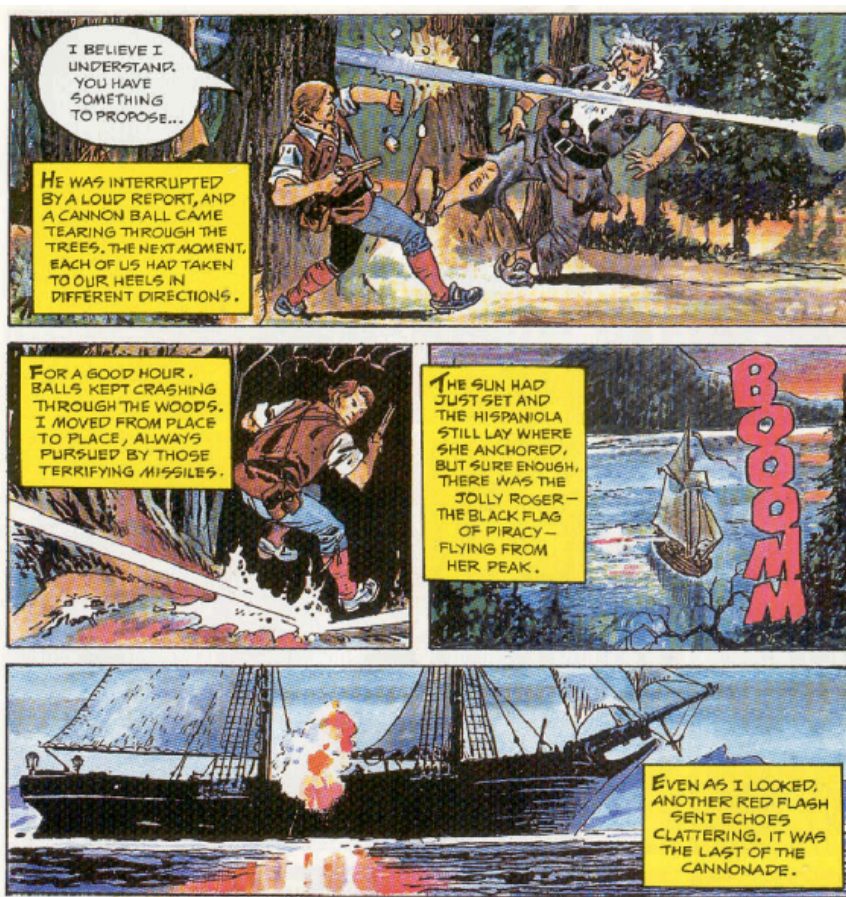


Figura 30. Pat Boyette. Uso de onomatopeias na adaptação de *Treasure Island* pelas editoras First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 31)

Como seria esperado, as três adaptações também divergem no que diz respeito ao uso de cores, iluminação e níveis de saturação das tonalidades. A versão da Gilberton utiliza cores primárias (amarelo, azul e vermelho), que, a exceção das legendas, em amarelo, rosa ou azul

claros, possuem um alto grau de saturação, o que “carrega” a ambientação, intensificando a rusticidade dos piratas, as dificuldades da jornada e a própria tensão que permeia a história, visto que, de acordo com Perry Nodelman (1988, p. 65-67), as altas saturações restringem o movimento e elevam o nível emocional das personagens (Fig. 31). Ao mesmo tempo, a edição publicada pela First/Berkley mantém o alto contraste dos desenhos, porém dinamiza as cores aplicadas com a inclusão de tons de roxo e laranja, por exemplo (Fig. 32). Além disso, nessa versão, o uso da iluminação torna-se mais sofisticado, especialmente quando empregado para reforçar aspectos psicológicos e dramáticos da narrativa — como no *close-up* de Silver na Fig. 33, em que o jogo de luz e sombra que divide o seu rosto enfatiza a ambiguidade da personagem — e em que, novamente, os altos níveis de saturação servem para delinear traços do caráter da personagem. A adaptação da Papercutz, por sua vez, adota uma ampla paleta de cores com o enfoque em tons terrosos e menor grau de saturação (Fig. 34), embora a tensão seja mantida no decorrer da história exatamente por meio do jogo de luz e sombra que se cria com essas nuances (Fig. 35).



Figura 31. Alex A. Blum. Predominância do uso de cores primárias (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 32. Pat Boyette. Uso das cores na edição de *Treasure Island* da editora First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 2)



Figura 33. Pat Boyette. Iluminação dividindo o rosto de Long John Silver na edição de *Treasure Island* para a First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 39)

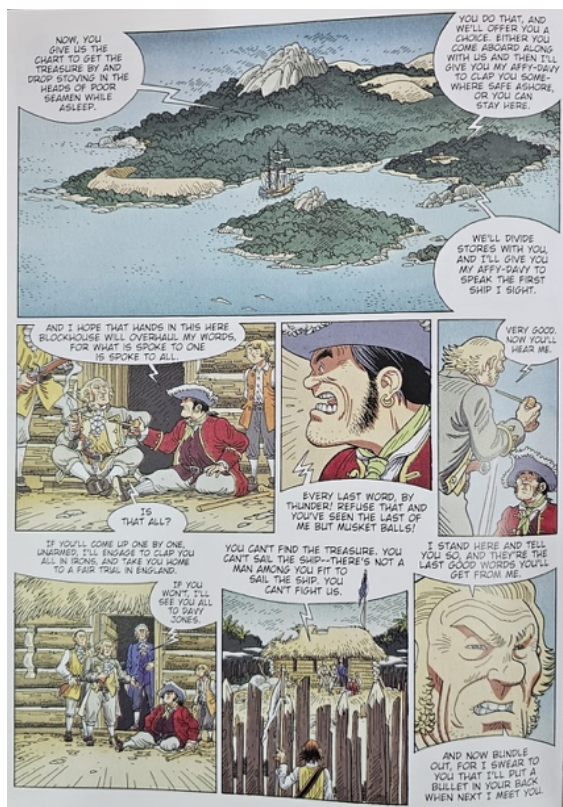


Figura 34. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. O uso das cores na adaptação de *Treasure Island* pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])



Figura 35. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Momento em que é noite na história e o uso das cores criando nuances na adaptação de *Treasure Island* pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

Com relação aos enquadramentos utilizados nos três quadrinhos, ou seja, do ponto de vista e da distância a partir dos quais as cenas são retratadas em cada uma das histórias, em muitos momentos, há o emprego de planos cinematográficos — de fato, um recurso típico da arte sequencial, como especificado por Will Eisner (cf. 1989). Nodelman (1988, p. 182) até mesmo complementa o pensamento de Eisner, apontando que, além da variedade de planos proporcionada pelo cinema (frontais, panorâmicos, da esquerda para a direita, de baixo para cima, etc., dependendo da maneira como a câmera se movimenta), e que pode ser extremamente útil com relação à imagem estática, uma análise das tomadas individuais é primordial para o entendimento da ação: “a questão principal da montagem do cinema é que conseguimos compreender a ação por meio das várias maneiras em que ela é desmembrada em pequenas partes” (Nodelman, 1988, p. 183).³² Observa-se, assim, um repertório de planos cinematográficos nas três edições em análise, mas que se diferenciam de uma para outra na maneira como são utilizados e, em particular, no efeito que produzem. Nesse sentido, a adaptação da Gilberton opta pelo uso do chamado plano aberto — no qual o corpo das personagens é mostrado por completo, ou seja, da cabeça aos pés —, ampliando o que é disponibilizado ao leitor em cada requadro e momento narrativo. No entanto, nas edições da First/Berkley e da Papercutz verifica-se uma estratégia distinta, que busca dinamizar a composição visual por meio da variação entre planos médios (que enquadram as personagens em cena até a altura da cintura) e, até mesmo, *close-ups*, nos quais o rosto é ampliado (Figs. 36 e 37), intensificando tanto a expressão facial quanto o impacto causado pelo semblante das pessoas no requadro.



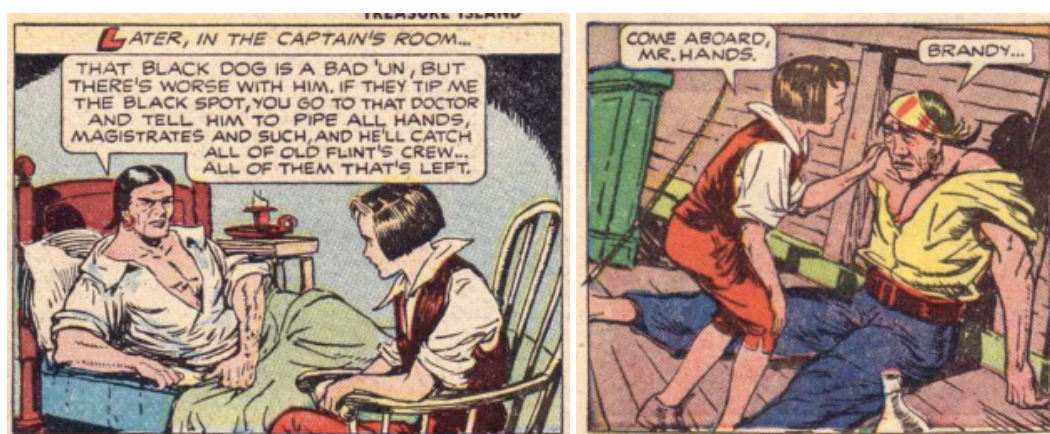
Figura 36. Pat Boyette. *Close-up* de Long John Silver na edição de *Treasure Island* para a First/Berkley (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 39)



Figura 37. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. *Close-up* de Silver na adaptação de *Treasure Island* pela editora Papercutz (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

³² The whole point of film montage is that we come to understand action by means of the various ways the action has been broken down into smaller bits.

Outro aspecto relevante dos desenhos diz respeito ao estilo e aos traços das personagens, que variam significativamente entre as três edições. Na história em quadrinhos da Gilberton, os traços são mais angulosos, especialmente na representação dos piratas, conferindo-lhes um aspecto de força e masculinidade. Ainda assim, algumas expressões são suavizadas de acordo com o contexto, como no caso de Billy Bones, cuja fisionomia reflete seu estado de saúde debilitado, e de Israel Hands, cuja embriaguez é visualmente enfatizada para acentuar a tensão da cena em que tenta matar Jim no *Hispaniola* (Figs. 38 e 39). Long John Silver é representado como um homem em torno de seus 40 anos, com cabelos pretos, chapéu, brinco e uma muleta no lugar da sua perna de pau — o objeto de madeira também aparece nas versões da First/Berkley e Papercutz. Além disso, um dos pontos de maior crítica de sua figura nessa adaptação é que ele é mais esguio do que em outras versões, mas como observa Jones Jr. (2011, p. 78-79), Alex A. Blum capta a dualidade da personagem alternando expressões de controle e vulnerabilidade conforme o exemplo da Fig. 40, no qual Silver recebe o *black spot* de seus aliados, se choca com o acontecimento e, em seguida, mostra a sua dominância como o líder que os levará até o tesouro escondido. A edição da First/Berkley, por sua vez, mantém certa proximidade com o estilo dos traços da primeira, adicionando mais detalhes às feições (Fig. 41). Diferenciando-se das duas adaptações mencionadas, a publicada pela Papercutz apresenta uma mudança estética das personagens que é mais significativa. Há a infantilização das pessoas envolvidas na narrativa por conta do arredondando seus rostos, o que as deixa mais amigáveis (Fig. 42).



Figuras 38 e 39. Alex A. Blum. Suavização de Billy Bones (esquerda) e Israel Hands (direita) (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 40. Alex A. Blum. Dualidade de Long John Silver mostrada através da imagem (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 41. Pat Boyette. Exemplo de feição mais detalhada na segunda adaptação de *Treasure Island* para a coleção "Classics Illustrated" (Stevenson [First/Berkley], 1991, p. 7)



Figura 42. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Personagens com rostos mais arredondados na terceira adaptação de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

A caracterização de Jim Hawkins também apresenta diferenças notáveis entre as três histórias em quadrinhos analisadas. Nas adaptações da Gilberton e da First/Berkley, sua vestimenta é bastante semelhante, com pequenas variações apenas em alguns detalhes como nos acessórios (Figs. 43 e 44). No entanto, no volume da First/Berkley, Jim aparenta ser mais velho do que o garoto da edição da Gilberton, cuja aparência infantil o aproxima de uma figura mais ingênua. Na versão da Papercutz, por sua vez, há um distanciamento visual maior. Embora a roupa de Jim dialogue com as anteriores, os tons utilizados são mais terrosos e acinzentados. O cabelo é o mais claro dentre as adaptações assim como a fisionomia jovem (Fig. 45). Outro ponto relevante está na constância — ou variação — de suas roupas ao longo da narrativa. Enquanto nas adaptações da Gilberton e da First/Berkley Jim é retratado com o mesmo traje durante praticamente toda a história, na da Papercutz há uma alteração pontual ao sair de casa com a mãe para buscar ajuda na cidade e, posteriormente, ao viajar para Bristol, momentos nos quais ele aparece com roupas diferentes (Figs. 46 e 47), para então retomar o traje inicial no momento em que embarca para o mar.



Figura 43. Alex A. Blum. Vestimenta de Jim Hawkins na primeira adaptação em quadrinhos de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])



Figura 44. Pat Boyette. Vestimenta de Jim Hawkins na segunda adaptação em quadrinhos de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 26])



Figura 45. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Representação de Jim Hawkins na terceira adaptação em quadrinhos de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])



Figuras 46 e 47. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Mudança de vestimenta de Jim Hawkins na terceira adaptação em quadrinhos de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

É importante ressaltar o destaque conferido ao mapa da Ilha do Esqueleto nas adaptações analisadas. Observa-se que as edições da Gilberton e da Papercutz conferem um maior destaque material e simbólico para ele. Em ambas, esse artefato cartográfico não aparece meramente integrado ao fluxo narrativo, mas recebe uma página exclusiva (Figs. 48 e 49), além de reproduzir a escolha editorial do romance, no qual a imagem da ilha é uma das primeiras coisas a aparecerem — por sua vez, reafirmado o quanto ela é central na história. Porém, no que concerne ao traçado da ilha e à disposição de seus acidentes geográficos, entre as duas versões, a da Papercutz tem maior aproximação ao modelo criado por Stevenson. A adaptação da First/Berkley incorpora o mapa de maneira menos enfática e não preserva a sua silhueta icônica, colocando-o em um requadro no fluxo narrativo do quadrinho (Fig. 50). Nela, o mapa cumpre uma função informativa e contextual, mas não alcança a mesma relevância observada nas outras duas adaptações.



Figura 48. Alex A. Blum. Mapa da Ilha do Esqueleto na primeira adaptação em quadrinhos de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Gilberton, 1949, s/d])

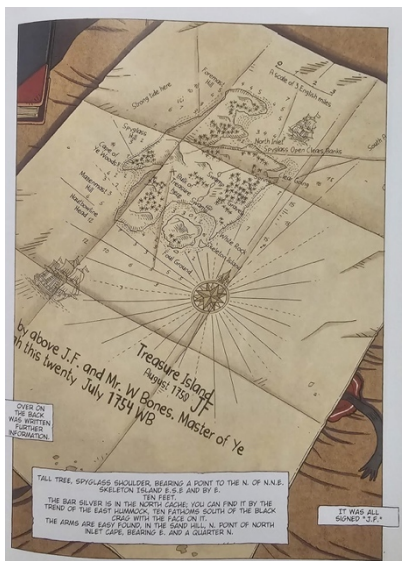


Figura 49. David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Mapa da Ilha do Esqueleto na terceira adaptação em quadrinhos de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [Papercutz, 2010, s/d])

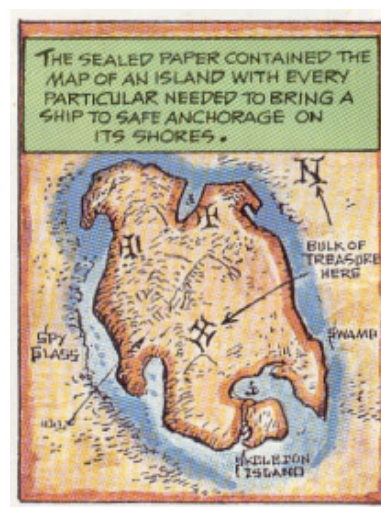


Figura 50. Pat Boyette. Mapa da Ilha do Esqueleto na segunda adaptação em quadrinhos de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” (Stevenson [First/Berkley, 1991, p. 14])

Essa ênfase atribuída ao mapa em duas das três adaptações estudadas não é casual, uma vez que ele ocupa um lugar muito particular na própria história de criação de *Treasure Island*. Como mencionado, o romance surgiu a partir de um desenho de um mapa, elaborado por Stevenson em colaboração com o seu enteado. Assim, o espaço da ilha antecede a criação da própria narrativa, pois a configuração do território foi o que contribuiu para orientar o desenvolvimento da aventura. A trajetória material do mapa também reforça a sua importância. Após a publicação inicial do romance, o primeiro desenho foi perdido e precisou ser refeito posteriormente, ocasião que lhe impingiu algumas alterações. Esse episódio demonstra que mesmo um elemento considerado central na obra pode passar por transformações. Assim, o mapa não funciona apenas como um recurso para indicar a localização do tesouro, mas também como um componente que sustenta a construção da história, organizando o percurso da aventura.

Nesse sentido, as reflexões de Sally Bushell (2015) ajudam a compreender melhor a importância desse elemento na obra. Ao analisar o papel dos mapas em narrativas de aventura vitorianas, a autora observa que, em *Treasure Island*, o mapa não atua apenas como um desenho que acompanha o texto, mas como um instrumento de integração, participando da construção significativa do romance (Bushell, 2015, p. 612). A autora destaca que há uma conexão fundamental entre o mapa e a narrativa, de modo que o leitor pode utilizá-lo não apenas como representação do espaço, mas como um expediente para acompanhar o

desenvolvimento da história (Bushell, 2015, p. 615), embora não deixe de relacionar os mapas à ideologia imperialista de mapear o mundo (Bushwell, 2015, p. 612). Bushwell atribui três identidades distintas aos mapas, de acordo com o seu valor utilitário:

[Um mapa é], primordialmente, uma carta náutica, com o valor de navegação de fornecer leituras de profundidade, coordenadas de latitude e longitude da ilha (omitidas ao leitor) e informações sobre portos e locais seguros para atracar. Em segundo lugar, [possui uma identidade] geocêntrica, [é] um mapa topográfico do que *existe* na ilha, com uma escala que supostamente mede a sua extensão por meio da conhecida milha inglesa. Em terceiro lugar, é egocêntrico, um mapa reapropriado por um indivíduo específico para localizar algo pessoal na ilha e que requer marcações e rumos específicos em uma cor de tinta diferente (Bushwell, 2015, 617, grifos originais).³³

Ao discutir especificamente *Treasure Island*, Bushell argumenta ainda que as funções atribuídas ao mapa contribuem para estruturar diferentes momentos do enredo (Bushell, 2015, p. 617). Ao apresentar ao leitor a configuração da ilha e a localização do tesouro, por exemplo, o mapa cria uma representação espacial que orienta o percurso da aventura, embora ele também deixe lacunas, pois não revela conflitos, disputas e acontecimentos que envolvem a busca pelo tesouro. Nas adaptações em em estudo, sobretudo nas versões que dedicam páginas exclusivas à representação da ilha, de acordo com o mapa, essas dimensões tornam-se mais latentes, uma vez que enfatiza a importância dos direcionamentos fornecidos pelo mapa como elementos a ser valorizados no espaço gráfico da página. . De qualquer modo, nas três adaptações o mapa cumpre a sua função primordial na obra de Stevenson, de originar e colocar-se como referencial para a aventura de Jim Hawkins e seus companheiros.

3.3 A questão da aventura em *Treasure Island*

Treasure Island não está sozinha entre as histórias de aventura. A simples consideração de exemplares de literaturas clássicas ou populares mundiais revela aspectos de acaso, risco, mistério, contingência, coragem, entre outros, envolvidos na natureza do texto de aventura, podendo trazer à mente, em um relance, das longas viagens de Ulisses de Troia a Ítaca às lutas de Beowulf com Grendel e sua mãe, passando pelas peripécias do bando de

³³ Do original: [I]ts primary identity is actually that of a chart, with the navigational value of providing depth readings, latitude and longitude coordinates for the island (withheld from the reader), and information on harbors and safe places to land. Secondly, it is geocentric, a topographical map of what is *on* the island, with a scale supposedly measuring the extent of the island by the familiar English mile. Thirdly, it is egocentric, a map reappropriated by a particular individual to locate something personal on the island and requiring place-specific bearings and marks in a different color of ink.

Robin Hood ou dos dilemas e desafios enfrentados por Sir Gawain em seu acordo com o Cavaleiro Verde — e por que não as próprias andanças dos peregrinos de Chaucer? — até chegar às experiências de Alice com o País das Maravilhas ou às incríveis viagens dos irmãos Pevensie em Nárnia. E seria muito fácil nomear incontáveis outros exemplos como os testes de sobrevivência pelos quais passa Lemuel Gulliver nas respectivas terras (ou ilhas) longínquas às quais fora lançado em tempestades marítimas ou, ainda, a própria saga de Oliver Twist, que se estende por mais de dez anos, contando com vilões do peso de Fagin, Sikes e Monks. Embora nem todas essas histórias possam ser classificadas especificamente como tais, elas certamente envolvem uma boa dose desses elementos e faz questionar o que realmente possa ser considerada uma história a enquadrar-se nessa designação.

A história de aventura, por si, é, de fato, um gênero cuja permanência ao longo do tempo não se explica apenas pela reincidência de personagens heroicos ou cenários distantes, mas sobretudo pela força estrutural de seus modelos narrativos. Tipicamente, John G. Cawelti (1976) compreende a história de aventura como uma forma literária cuja organização privilegia acontecimentos dinâmicos e desafios concretos, estruturando-se a partir de conflitos de ordem externa. Nesse modelo o encadeamento do enredo pressupõe a ruptura de um estado inicial de instabilidade, frequentemente associado ao deslocamento da personagem para situações de risco. Nesses contextos, o avanço da narrativa depende de respostas práticas e enfrentamentos diretos, de modo que a resolução das tensões ocorre por meio de atos e decisões, e não pela exploração da interioridade de uma personagem, embora isso possa também acontecer por meio de sua trajetória. Desse modo, a aventura pode ser compreendida como uma forma narrativa sustentada por um modelo estrutural específico, cuja recorrência permite seu reconhecimento em diferentes contextos históricos, mesmo quando mobilizada por enredos diversificados.

A partir desse pensamento, torna-se pertinente falar em subgêneros da aventura, entendidos como formas narrativas que preservam o esquema estrutural do gênero, ao mesmo tempo que o orientam para determinadas experiências históricas. Entre esses subgêneros, destaca-se primeiramente o chamado *imperial adventure genre*, ou “gênero da aventura imperial”. Nele, estão inclusas as aventuras de exploração nas quais um colonizador deixa seu país para ir até um outro local onde irá subjugar o povo que lá vive e explorar sua fauna, flora e minérios com o intuito de enriquecer-se. É nesse horizonte que *Robinson Crusoe* ([1719]2007) pode ser compreendido como um exemplo expressivo desse subgênero, uma vez que a experiência da aventura no romance articula-se à expansão colonial por meio da apropriação do território, da exploração econômica e da naturalização de relação de

dominação, que incluem tanto o controle do espaço quanto a submissão de outras pessoas. Note-se que subjugar o desconhecido, os “outros” ou “eles”, é também típico da aventura imperial, na qual Jaap van Ginneken inclui até mesmo a relação amorosa entre o opressor e a mulher colonizada (Van Ginneken, 2015, p. 139) — embora dificilmente se case com ela.

Ao analisar a consolidação desse tipo de narrativa em produções contemporâneas, o acadêmico Jaap van Ginneken (2015) observa que o chamado *imperial adventure genre* continua a exercer um forte apelo cultural ao reativar esquemas narrativos amplamente reconhecíveis pelo público. Desse modo, a aventura funciona como um espaço privilegiado para a reelaboração de conflitos históricos, ideológicos e culturais na contemporaneidade. Alguns desses elementos podem ser encontrados em *Avatar* (2009), filme que atrai a atenção de van Ginneken (2015, p. 141) quanto a se “se tornou o maior sucesso de bilheteria até agora apesar de reciclar todos os clichês do gênero, ou exatamente por causa disso”³⁴. O questionamento evidencia que a aventura se sustenta menos pela inovação de temas e mais pela capacidade de reorganizar expectativas narrativas já consolidadas.

Outro tipo de narrativa de aventura diz respeito às histórias de cunho religioso, nas quais a jornada do protagonista está vinculada a valores espirituais ou de peregrinações. Nelas, os desafios enfrentados muitas vezes simbolizam verdadeiros testes de fé para que as personagens principais consigam alcançar ou conquistar os seus objetivos genuínos. É comum em obras do gênero encontrarmos elementos como templos ou objetos sagrados e missões conectadas ao imaginário religioso. Ao passar pelas provações, a personagem principal continua desenvolvendo-se moralmente e espiritualmente. Um exemplo significativo desse tipo de narrativa pode ser observado no romance *Duna* (2017), do autor norte-americano Frank Herbert, no qual a trajetória de Paul Atreides é atravessada por profecias, rituais e crenças messiânicas, que estruturam tanto a sua jornada como ser humano quanto os conflitos políticos, sociais e armados do universo ficcional. Ainda que utilize componentes diferentes das aventuras voltadas ao contexto histórico e geográfico, observa-se, por exemplo, que esse tipo de narrativa evidencia, também, a maleabilidade do gênero da aventura em integrar diferentes conteúdos.

Mais um tipo de história de aventura é a que está relacionada ao caráter moral e formativo que a constitui. Nessas narrativas, a jornada do protagonista não se limita à superação de obstáculos e desafios externos a ele. Há um processo de tomada de decisões envolvendo coragem, lealdade, responsabilidade e, até mesmo, sacrifício. A consequência

³⁴ Do original: A key question is whether *Avatar* became the greatest blockbuster so far in spite of the fact that it recycled all clichés of the genre, or exactly because it did.

dessa escolha é o que influencia como a história se desenvolve e a tomada de decisão da personagem, por sua vez, lhe causará um impacto psicológico. Dessa forma, as provas, aqui, não aparecem através da simbologia religiosa ou pelo deslocamento geográfico. O protagonista é transformado por meio de suas escolhas, nas quais são ressaltadas as características de coragem, resiliência, abnegação, entre outras — mesmo quando não tenha que enfrentar feras selvagens, caminhos tortuosos, atravessar pontes com cordas desgastadas tendo abaixo precipícios e répteis famintos e outros elementos típicos da aventura geográfica. Esse tipo de estrutura pode ser observado, por exemplo, em *O Velho e o Mar* ([1952]2025), de Ernest Hemingway, em que a experiência vivida pelo protagonista no confronto solitário com o mar funciona menos como uma aventura de deslocamento e mais como um percurso formativo, marcado pela resistência, pela dignidade diante da derrota e pela reafirmação de valores éticos fundamentais.

A identificação de alguns exemplos dentre os mais variados tipos de subgêneros que compõem a aventura torna-se ainda mais clara quando observamos a estrutura do gênero clássico desse agrupamento. Nesse sentido, as contribuições do estruturalista russo Vladimir Propp, em *Morfologia do Conto Maravilhoso* (2001), permitem compreender como determinados elementos narrativos organizam o percurso do herói (assim designado no protagonismo do gênero) de forma relativamente estável independentemente do tipo de aventura em questão. Ao analisar os contos denominados maravilhosos, Propp demonstra que a narrativa se constrói a partir de uma sequência de 31 ações recorrentes, dentre as quais podem-se citar como principais a partida do herói de sua casa, o enfrentamento de provas e testes, a aquisição de recursos ou alguma forma de auxílio para vencer o vilão ou obstáculo e, por fim, o tão esperado retorno ao lar, dessa vez, transformado após os acontecimentos que se desenrolaram (Propp, 2001, p. 19-37). Nesse percurso, é recorrente a presença de elementos mágicos ou sobrenaturais — que não operam como fins em si mesmos, mas como funções narrativas que auxiliam o herói na superação das provas impostas. É importante ressaltar, também, que conforme observa Propp (2001, p. 63), o narrador não é obrigado a empregar todas as funções em cada obra e isso não compromete a estrutura de sua história. Embora seu estudo se concentre em um *corpus* específico, esse modelo estrutural oferece ferramentas relevantes para a leitura das narrativas de aventura, nas quais o deslocamento, o desafio e a renovação constituem aspectos centrais do desenvolvimento do relato.

Na contemporaneidade, no entanto, essas estruturas tradicionais passam por mudanças significativas. O que é visto em muitas narrativas da atualidade é a ausência do deslocamento físico do herói para a vivência da aventura, sendo que os conflitos passam a ser travados em

espaços simbólicos e, até mesmo, virtuais como no “OASIS” do romance de Ernest Cline, *Jogador N° 1* (2011), ou na história em quadrinhos *Valérian et Laureline* (1967-2010), dos franceses Pierre Christin e Jean-Claude Mézières, na qual os lutadores não ficam no mesmo ambiente físico, mas conseguem lutar por conta de um sistema que os conecta sensorialmente. Observa-se ainda, uma mudança no papel da presença da magia dentro dessas histórias. Se, em narrativas clássicas os elementos fantásticos costumavam estar associados a personagens secundárias ou a objetos envolvidos nela — que não funcionavam como a solução direta dos conflitos do enredo — em muitas aventuras contemporâneas o próprio protagonista usufrui de seus próprios poderes mágicos para superar as provações em que foi colocado, como pode ser observado em *Percy Jackson e o Ladrão de Raios* (2005), de Rick Riordan, onde Percy tem a habilidade de curar-se a si mesmo ao (apenas) aproximar-se da água por ser filho de Poseidon, utilizando-a, assim, quando é machucado em combate. De modo semelhante, em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2000), de J. K. Rowling, a magia manifesta-se como um meio efetivo de proteção e sobrevivência de Harry, seja de forma involuntária ou por recursos mágicos que impedem sua morte ao longo da narrativa e que são sempre manipulados por ele. A transformação do fantástico para o mágico — e, em muitas instâncias, a feitiçaria ou bruxaria — reflete mudanças significativas na concepção de heroísmo e no imaginário da aventura.

Inserida no panorama das histórias de aventura, *Treasure Island* pode ser compreendida como uma narrativa que articula elementos clássicos do gênero com questões formativas e morais. Apesar de inicialmente parecer que a jornada de Jim Hawkins limita-se à busca pelo tesouro do pirata Flint, ela vai além desse modelo. O crescimento de Hawkins de menino a jovem é acompanhado pelo perigo constante ao ser perseguido por corsários a procura de um mapa, por assumir, como único homem da família, a hospedaria dos pais após a morte de seu pai, por sair de casa para viajar sozinho e se aventurar em alto mar, por descobrir a iminência de um motim dentro do *Hispaniola*, por perder-se dos aliados na Ilha do Esqueleto e (assim) por tomar suas próprias decisões e enfrentar seus inimigos. Além disso, durante a jornada marítima, Hawkins também aprende atividades ligadas ao labor no navio. Nesse sentido, o romance desenvolve um herói completo, que aprende a conhecer o mundo, a enfrentar dificuldades longe de seu lugar de origem e, em função disso, desenvolver-se como ser humano.

Alguns personagens da história são de suma importância para o crescimento de Jim em todos os sentidos mencionados. Dr. Livesey, por exemplo, além de modelo de honestidade e sobriedade, por ser amigo da família supostamente desde a infância de Jim, é também a

segurança para ele nas circunstâncias inóspitas por que passa, constituindo não apenas o seu “porto seguro” como mantendo com Jim a cumplicidade de pertencer ao mesmo lugar. Outra figura importante para a consolidação de Jim como herói é o pirata Long John Silver, como se viu na análise, através do próprio modo como é apresentado na história. Apesar de representar o medo do desconhecido (por ser envolto em mistério desde o começo da narrativa), Silver também aparece na posição de mentor, que passa a ser ocupada ao preocupar-se com o bem-estar de Jim Hawkins na Ilha do Esqueleto e, até mesmo, protegê-lo de outros corsários. E há, ainda, a personagem de Ben Gunn, que surge como uma figura marginalizada e exilada pelo pirata Flint, na ilha, mas que não apenas desempenha um papel fundamental por seu conhecimento do espaço e sua experiência prévia com a localização do tesouro, como por também se colocar como figura de apoio a Jim em seu percurso na ilha. Sendo assim, e cada um à sua maneira, as três figuras funcionam como mediadoras da aventura, contribuindo para o crescimento de Jim em todos os tipos e fases da aventura proposta no romance.

Nesse sentido, *Treasure Island* não deixa de se afirmar como uma grande aventura marítima no sentido clássico do termo, o que conduz a uma questão central para a compreensão de sua permanência no imaginário literário por tanto tempo: por que a trajetória de Jim Hawkins continua a despertar o interesse de crianças, jovens e, até mesmo, adultos nos dias atuais mesmo diante do aumento exponencial de histórias com conteúdos que recorrem a recursos altamente espetaculares, como armas *laser*, naves sofisticadas, tecnologias avançadas e cenários futurísticos? Uma tentativa de resposta envolve dois pontos, sendo o primeiro a presença de conflitos humanos fundamentais, como lealdade, ambição, medo e amadurecimento, de forma acessível e envolvente em *Treasure Island*. O segundo aspecto está relacionado com a forma como a narrativa dialoga com questões que permanecem relevantes na contemporaneidade, como gênero, raça, diversidade e inclusão. Ainda que escrita em um contexto histórico específico, a obra oferece situações e personagens como as discutidas acima (Dr Livesey, Long John Silver, Ben Gunn, entre outros, e Jim Hawkins), que possibilitam leituras renovadas e que se encaixam nas temáticas debatidas atualmente. A figura do pirata, por exemplo, tradicionalmente associada à marginalidade, à violência e à exclusão, pode ser relida de forma mais humanizada, abrindo espaço para discussões sobre pertencimento e sobrevivência à margem das estruturas sociais dominantes. Essas várias possibilidades interpretativas contribuem para que o texto continue a ser mobilizado em diferentes épocas, acomodando novas demandas culturais.

Essas ideias se aplicam à adaptação de *Treasure Island* para a coleção “Classics Illustrated” nos três períodos estudados. No contexto do volume publicado no ano de 1949

pela Gilberton Corporation, a escolha da obra responde a um projeto específico de valorização dos quadrinhos como veículo cultural legítimo, que também é refletido por toda a primeira aparição da coletânea. Nesse período, buscava-se demonstrar que as histórias em quadrinhos poderiam conter literatura de qualidade, funcionando não apenas como entretenimento, mas também como instrumento de formação e instrução. A adaptação de clássicos literários tinha como objetivo elevar o moral das histórias em quadrinhos e alterar a percepção social negativa que frequentemente os associava a produtos culturais de menor valor. A inclusão de *Treasure Island* nesse conjunto reforça a ideia de que a narrativa possuía atributos considerados exemplares: uma estrutura sólida, personagens complexos e um enredo repleto de emoção.

Na década de 1990, com a renovação da coleção “Classics Illustrated”, os objetivos centrais permanecem semelhantes, mas passam a dialogar com um novo contexto cultural. O final do século XX é marcado pela intensificação dos debates sobre inclusão, diversidade e representatividade, o que influencia diretamente as formas de adaptação e leitura das obras escolhidas. Nesse cenário, a reintrodução de *Treasure Island* demonstra sua compatibilidade com as novas propostas editoriais, permitindo uma abordagem mais humanizada de personagens tradicionalmente marginalizados, como o pirata. Além disso, esse período coincide com a consolidação gradual da *graphic novel* como formato, ainda que enfrentando resistências e limitações de mercado. Mesmo com a curta duração da coleção, a presença de *Treasure Island* entre os 27 títulos selecionados — e entre os 12 traduzidos para o português — evidencia sua adequação às transformações estéticas e ideológicas do período.

Nos anos 2010, por sua vez, a permanência de *Treasure Island* em novas adaptações como a da Papercutz, para o reavivamento da coleção “Classics Illustrated”, reafirma a capacidade da aventura tradicional de ainda dialogar com os aspectos mencionados anteriormente. Há, também, um mundo cada vez mais marcado pela tecnologia, pela virtualização das experiências e pela expansão das fronteiras da imaginação. Ainda que o contexto contemporâneo esteja profundamente associado à revolução digital e à exploração de novos espaços simbólicos, a narrativa clássica da aventura marítima demonstra não apenas resistência, mas também adaptabilidade. A trajetória de Jim Hawkins continua a oferecer um modelo narrativo capaz de articular ação, transformação e reflexão, comprovando que, mesmo em um cenário de profundas mudanças culturais, a aventura clássica permanece um espaço fértil para a construção de sentidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das três adaptações de *Treasure Island* permite observar como uma mesma narrativa literária pode ser reorganizada de diferentes maneiras quando transposta para histórias em quadrinhos. Ao examinar essas três versões, este estudo buscou compreender de que modo escolhas editoriais, e que envolvem os aspectos textuais, visuais e gráficos dos três volumes participam da construção do enredo, revelando estratégias distintas de organização da matéria narrativa. Cada publicação, situada em um contexto editorial específico, mobiliza recursos próprios para estruturar a progressão dos acontecimentos, evidenciando que o processo de adaptação envolve não apenas a seleção de episódios do romance, mas também formas particulares de distribuição da informação textual entre os componentes de texto e imagem nos quadrinhos.

No plano textual, observa-se que cada versão estabelece uma relação singular com o romance de Robert Louis Stevenson. A edição da Gilberton apresenta uma quantidade significativa de passagens transcritas diretamente da obra adaptada, incorporando diálogos e trechos narrativos com poucas reformulações. A publicação da First/Berkley, embora também preserve diversos segmentos do texto original, reorganiza a condução narrativa ao concentrar a mediação na voz de Jim Hawkins, fazendo com que as legendas assumam um papel central na articulação entre imagem e relato verbal. Por sua vez, a adaptação da Papercutz mostra um movimento mais evidente de condensação textual, no qual o volume de texto é reduzido e as informações passam a ser distribuídas de maneira mais direta entre balões, legendas e recordatórios. Essas diferenças indicam que cada publicação constrói um equilíbrio próprio entre continuidade narrativa e economia textual, demonstrando que o processo adaptativo envolve decisões específicas sobre o modo como a história será apresentada ao leitor.

No que diz respeito aos aspectos visuais, as diferenças entre as três versões tornam-se ainda mais evidentes. A organização dos quadros, das sarjetas e dos enquadramentos revela distintas estratégias de composição da página, que influenciam diretamente o ritmo narrativo e a condução da leitura. Em diferentes momentos, observa-se a presença de disposições não convencionais de requadros, desalinhamentos estruturais e variações de perspectiva, que produzem efeitos diversos na percepção da ação representada. Essas escolhas gráficas participam ativamente da construção do dinamismo narrativo, contribuindo para intensificar momentos de tensão, movimento, suspense e, ao final, ação ao longo da narrativa visual.

Também se destacam as diferenças estilísticas entre os artistas responsáveis pelos desenhos. O trabalho de Alex A. Blum, na edição da Gilberton, apresenta traços definidos e um registro visual mais factual, enquanto o estilo de Pat Boyette, associado à versão da First/Berkley, evidencia um grau mais elevado de detalhamento das expressões faciais e uma exploração mais intensa das texturas visuais da página. Por outro lado, a adaptação de David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon, publicada pela Papercutz, introduz uma estilização mais acentuada das personagens, marcada por feições mais arredondadas e por um tratamento gráfico que enfatiza efeitos visuais como silhuetas, variações cromáticas e onomatopeias integradas à própria ação representada. Essas diferenças demonstram como as escolhas visuais contribuem para produzir atmosferas narrativas distintas, influenciando a maneira como o leitor percebe os acontecimentos e as personagens.

Por fim, a recorrência de adaptações de *Treasure Island* permite refletir sobre a permanência das narrativas de aventura no imaginário cultural popular. Em grande parte das produções contemporâneas, esse tipo de narrativa frequentemente aparece associado a cenários marcados por tecnologias avançadas, viagens espaciais ou universos futuristas. A história de Jim Hawkins, entretanto, permanece baseada em uma estrutura relativamente simples: uma viagem marítima, a busca por um tesouro escondido e o confronto com figuras ambíguas e misteriosas como o pirata Long John Silver. Essa configuração, centrada na experiência da descoberta e do perigo em alto-mar, continua a exercer forte poder de atração, demonstrando que a aventura pode sustentar-se por si mesma. Assim, a permanência da obra no campo literário e cultural e sua constante reaparição em diferentes meios expressam a capacidade de renovação dessa narrativa, que continua a despertar o interesse e a oferecer novas possibilidades de leitura em distintos contextos históricos e midiáticos.

REFERÊNCIAS

- ANGUS, D. Youth on the prow: the first publication of *Treasure Island*. *Studies in Scottish Literature*, v. 15, n. 1, p. 83-89, 1990.
- BERTRAND, D. Order and Chaos in Paradise: Colonial and “Postcolonial” Constructions of Identity through the *Robinson Crusoe* Story. *Religion & Literature*, Vol. 27, No. 3, 1995, p. 29-51.
- ALENCAR, J. *O guarani*. Artes por André Le Blanc. Adaptador não identificado. Edição Maravilhosa, n. 24. Rio de Janeiro: EBAL, 1950.
- ALISSON, Y. Derelict. In: HITCHCOCK, C. *The Dead Men’s Song: Being the Story of a Poem and a Reminiscent Sketch of its Author*. Louisville: Champion Ingraham Hitchcock, 1914. Disponível em: <http://www.gutenberg.org/files/19273/19273-h/19273-h.htm>. Acesso em 24 out. 2023.
- ATKINSON, D. An introduction to English sea songs and shanties. *English Folk Dance and Song Society*, 2016.
- AVATAR. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron; Jon Landau. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2009. Longa-metragem.
- BAETENS, J; FREY, H. *The Graphic Novel: An Introduction*. New York: Cambridge University Press, 2015.
- BARRETO, L. *A vida*. Artes por Ramón Llampayas. Adaptado por A. Miranda Bastos. Edição Maravilhosa, n. 162. Rio de Janeiro: EBAL, 1957.
- BEOWULF* e outros poemas anglo-saxônicos (séculos VIII-X). Tradução de Elton Medeiros. São Paulo: Editora 34, 2014.
- BERTHOLD, M. C. Moby-Dick and American Slave Narrative. *The Massachusetts Review*, Vol. 35, No. 1, 1994, p. 135-148.
- BLACK Sails. Criação de Jonathan E. Steinberg e Robert Levine. Estados Unidos: Starz, 2014-2017, Série de TV.
- BUSHELL, S. Mapping Victorian Adventure Fiction: Silences, Doublings, and the Ur-Map in *Treasure Island* and *King Solomon’s Mines*. *Victorian Studies*, Vol. 57, No. 4, 2015, p. 611-637.
- CAGNIN, L. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- CARPENTER, K. R. L. Stevenson on the *Treasure Island* illustrations. *Notes and Queries* v. 29, n. 4, p. 322-323, 1982.

CARROL, L. *Alice no país das maravilhas*. Tradução de Ivan Teixeira. São Paulo: Editora 34, 2016.

CARTWRIGHT, M. Treasure & Booty in the Golden Age of Piracy. *World History Encyclopedia*, publicado em 29 set. 2021. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/article/1842/treasure--booty-in-the-golden-age-of-piracy/>. Acesso em: 4 jun. 2024.

CAYMMI, D; ROCHA, W. Os piratas do Capitão Gancho. In: GIL, G. et al. *Sítio do pica-pau amarelo*, v. 2. São Paulo: Som Livre, 1977. CD.

CAWELTI, J. G. *Adventure, mystery, and romance: formula stories as art and popular culture*. Chicago: University of Chicago Press, 1976.

CHAUCCER, G. *Os contos da Cantuária*. Tradução de Paulo Vizioli. São Paulo: Editora 34, 2014.

CHRISTIN, P; MÉZIÈRES, J. *Valérien et Laureline*. Desenhado por Jean-Claude Mézières. Escrito por Pierre Christin. Paris: Dargaud, 1967-2010.

CLINE, E. *Jogador nº 1*. Tradução de Rytá Vinagre. Rio de Janeiro: Leya, 2011.

COHEN, M. Imitation fiction: pirate citings in Robert Louis Stevenson's "Treasure Island". *Victorian Literature and Culture*, v. 41, n. 1, p. 153-173, 2013.

COOPER, J. F. *The last of the Mohicans*. Artes por Ray Ramsey. Adaptador não identificado. Classics Illustrated, n. 4. Nova York: Gilberton Company, ago. 1942.

COSTA, N. *Navegando em águas perigosas: a abordagem literária e a construção de estereótipos dos piratas caribenhos do setecentos*. São Paulo: Editora Dialética, 2021.

DARTON, F. *Children's books in England: five centuries of social life*. Nova York: Cambridge University Press, 2011.

DEAD Man's Chest. *Long John Silver Trust*. Disponível em: <https://www.longjohnsilvertrust.co.uk/dead-mans-chest/>. Acesso em: 20 nov. 2023.

DEFOE, D. *A general history of the pyrates: from their first rise and settlement in the island of Providence, to the present time*. Londres: Black-Boy. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/40580/40580-h/40580-h.htm>. Acesso em: 25 maio 2024.

DEFOE, D. *Robinson Crusoe*. Artes por Stanley Maxwell (Zuckerberg). Adaptado por Evelyn Goodman. Classics Illustrated, n. 10. Nova York: Gilberton Company, out. 1941.

DEFOE, D. *Robinson Crusoe*. Edited by Thomas Keymer. Oxford: Oxford University Press, 2007.

DEFOE, D. *Uma história dos piratas*. Tradução de Roberto Franco Valente. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

DICKENS, C. *Oliver Twist*. Artes por Arnold L. Hicks. Adaptado por Georgina Campbell. Classics Illustrated, n. 23. Nova York: Gilberton Company, jul. 1945.

DICKENS, C. *Oliver Twist*. Tradução de José Roberto O'Shea. São Paulo: Editora 34, 2012.

DICKENS, C. *Great Expectations*. Artes por Henry C. Kiefer. Adaptador não identificado. Classics Illustrated, n. 43. Nova York: Gilberton Company, nov. 1947.

DOWNIE, J. A. Defoe, Imperialism, and the Travel Books Reconsidered. *The Yearbook of English Studies*, Vol. 13, Colonial and Imperial Themes Special Number, 1983, p. 66-83.

DRYDEN, L. Robert Louis Stevenson and Popular Culture. *Nordic Journal of English Studies*, v. 9, n. 3, 2010, p. 11-24.

DUMAS, A. *Os três mosqueteiros*. Artes por Malcolm Kildale. Tradutor e adaptador não identificados. Rio de Janeiro: EBAL, n. 1, 1948.

DUMAS, A. *The Three Musketeers*. Artes e adaptação por Malcolm Kildale. Classics Illustrated, n. 1. Nova York: Gilberton Company, out. 1943.

DUMAS, A. *The count of Monte Cristo*. Artes por Dan Spiegle. Capa por Pat Boyette. Adaptado por Steven Grant. Classics Illustrated, n. 7 (segunda impressão). Nova York: Classics International Entertainment, 1994.

DUNAE, P. Penny Dreadfuls: Late Nineteenth-Century Boys' Literature and Crime. *Victorian Studies*, v. 22, n. 2, p. 133-150, 1979.

DUNCAN, R; SMITH, M. J. How the graphic novel works. In: TABACHNICK, S. E (ed.). *The Cambridge companion to the graphic novel*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017. p. 8-25.

EISNER, W. *Hawks of the sea*. Miwaulkie: Dark Horse, 2003.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ELLS, C. *The Pirates own book: authentic narratives of the most celebrated sea robbers*. Portland: Sanborn & Carter, 1844. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=DXEZAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 27 maio 2024.

FARHAT, R; VERGUEIRO, W. Classics Illustrated: o legado de um projeto cultural. In: RAMOS, P; VERGUEIRO, W; FIGUEIRA, D (org.). *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014, p. 57-81.

FLANDERS, J. Penny Dreadfuls. *The British Library*, publicado em 15 maio 2014. Disponível em: <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls>. Acesso em: 21 abr. 2021.

FLANDERS, J. The Creation of the Police and the Rise of Detective Fiction. Discovering Literature. *The British Library*, s/d. Disponível em: <https://www.britishlibrary.cn/en/articles/the-creation-of-the-police-and-the-rise-of-detective-fiction/>. Acesso em: 10 jan 2026.

FLANDERS, J. *The Victorian City: Everyday Life in Dickens' London*. London: Atlantic Books, 2012.

FORGIONE, N. "The Shadow Only": Shadow and Silhouette in the Late Nineteenth-Century Paris. *The Art Bulletin*, v. 81, n. 3, p. 490-512, 1999.

FURNAS, J. *Voyage to Windward: the life of Robert Louis Stevenson*. New York: William Sloane Associates, 1951.

GRAY, W. *Robert Louis Stevenson: a literary life*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2004.

GRAHAME, K. *The wind and the willows*. Adaptado por Michel Plessix. Tradutor e desenhista não identificados. Classics Illustrated, n.1. New York: Papercutz, jan. 2008.

GRIMM, J; GRIMM, W. *Tales from the Brothers Grimm*. Traduzido por Joe Johnson. Adaptado por Philip Petit, Mazan e Cecile Chicault. Classics Illustrated, n. 2. New York: Papercutz, abr. 2008.

GOODWIN, K. Real Long John Silver Doted in his Family. *The Times UK*, 4 jul. 2004. Disponível em: <https://www.thetimes.co.uk/article/real-long-john-silver-doted-on-his-family-7wwqbtwt08f>. Acesso em: 13 out. 2023.

GREIF, M. J. The Conversion of Robinson Crusoe. *Studies in English Literature 1500-1900*, Vol. 6, No. 3, 1966, p. 551-574.

GROENSTEEN, T. *O sistema dos quadrinhos*. Traduzido por Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GUIMARÃES, B. *Escrava Isaura*. Capa por Antônio Euzébio. Artes por José Geraldo. Adaptador não identificado. Edição Maravilhosa, n. 92. Rio de Janeiro: EBAL, 1954.

HARDESTY III, W; MANN, D. Historical reality and fictional daydream in "Treasure Island". *The Journal of Narrative Technique*, v. 7, n. 2, p. 94-103, 1977.

HEMINGWAY, E. *O velho e o mar*. Traduzido por Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2025.

HERBERT, F. *Duna*. Traduzido por Maria do Carmo Zanini. São Paulo: Aleph, 2017.

HOMER. *The Odyssey*. Traduzido por E. V. Rieu. D. C. H. Rieu. Londres: Penguin Classics, 2003.

HUGHES, T. *Tom Brown's School Days*. Artes por Homer Fleming. New York: Gilberton Company, n. 45, out. 1948.

HUNSBERGER, C. Vectors in Recent “Moby-Dick” Criticism. *College Literature*, Vol. 2, No. 3, 1975, p. 230-245.

HUTCHEON, L. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.

HUTCHEON, L. *Uma Teoria da Adaptação*. Traduzido por André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

IMDB. *Black Sails*. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2375692/>. Acesso em 15 nov. 2023.

IMDB. *Os Goonies*. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0089218/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

IMDB. *Treasure Island*. [S.l.], [s.d.]. Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0043067/>. Acesso em 15 nov. 2023.

IMDB. *Treasure Island*. [S.l.], [s.d.]. Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0100813/>. Acesso em 15 nov. 2023.

IMDB. *Treasure Island*. [S.l.], [s.d.]. Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt4481340/>. Acesso em 15 nov. 2023.

JOHN, J. *Charles Dickens's Oliver Twist: A Sourcebook*. Oxon: Routledge, 2006.

JONES JR, W. *Classics Illustrated: a cultural history*. New York: McFarland & Company, Inc., 2011.

JONES JR, W. Classics Illustrated and the evolving art of comic-book literary adaptation. In: LEITCH, T. (ed.) *The Oxford handbook of adaptation studies*. New York: Oxford University Press, 2017. p. 214-238.

Os Goonies. Direção: Richard Donner. Produção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1985. Longa-metragem.

KATZ, W; FALK, L. George Hutchinson, a Canadian illustrator of Robert Louis Stevenson's *Treasure Island*. *Canadian Children Literature*, n. 96, v. 25:4, p. 11-27, 1999.

KIELY, R. *Robert Louis Stevenson and the fiction of adventure*. Cambridge: Harvard University Press, 1964.

KNIGHT, S; OHLGREN, T (ed.). *Robin Hood and other outlaw tales*. Kalamazoo: Medieval Institute Publications, 2000.

LEWIS, C. *As crônicas de Nárnia*. Tradução de Paulo Mendes Campos *et al.* São Paulo: HarperCollins Brasil, 2009.

MARÍAS, J; COSTA, J. Robert Louis Stevenson among Criminals. *The Threepenny Review*, n. 91, p. 7-8, 2002.

MARSHALL, D. Autobiographical Acts in “Robinson Crusoe”. *ELH*, Vol. 71, No. 4, 2004, p. 899-920.

MAYOR, A. Silhouettes and profile portraits: the Mary Martin Collection. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, v. 35, n. 3, p. 50-54, 1940.

MONTEIRO, D. *et al.* *Vitorianos: contradições e desdobramentos*. São Paulo: Liber Ars, 2022.

MOORE, A; GIBBONS, D. *Watchmen*. New York: DC Comics, 1986.

MUPPET Treasure Island. Direção de Brian Henson e David Lane. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1996. Longa-metragem.

MUPPET Treasure Island. *IMDB*. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0117110/?ref_=ext_shr_lnk. Acesso em: 15 nov. 2023.

MYERS, H. A. Captain Ahab's Discovery: The Tragic Meaning of Moby Dick. *The New England Quarterly*, Vol. 15, No. 1, 1942, p. 15-34.

NOVAK, M. E. Robinson Crusoe and Economic Utopia. *The Kenyon Review*, Vol. 25, No. 3, 1963, p. 474-490.

OUTCAULT, R. The Yellow Kid and his Phonograph. *New York Journal*, New York, 25 out. 1896. Disponível em: <https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/>. Acesso em: 23 set. 2025.

PENNY Dreadfuls, The Boy Detective. *The British Library*, 20 feb. 2014. Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/penny-dreadful-the-boy-detective>. Acesso em: 21 abr. 2021.

PENNY Dreadfuls, The Mysteries of London. *The British Library*, 20 feb. 2014. Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/penny-dreadful-the-mysteries-of-london>. Acesso em: 21 abr. 2021.

PENNY Dreadfuls, Black Bess. *The British Library*, publicado em 20 fev. 2014. Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/penny-dreadful-black-bess>. Acesso em: 21 abr. 2021.

PEREIRA, N. M. Ilustres oitocentistas no universo infantil: autores vitorianos na revista *O Tico-Tico*. In: MONTEIRO, D. L. *et al.* (org.) *Vitorianos: contradições e desdobramentos*. São Paulo: Liber Ars, 2022. p 253-276.

PESSOA, F. *Poesias de Álvaro de Campos*. Lisboa: Ática, 1944.

PIERCE, J. The belle lettrist and the people's publisher; or, the context of “Treasure Island's” first-form publication. *Victorian Periodicals Review*, v. 31, n. 4, p. 356-368, 1998.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: Dead Man's Chest. Direção: Gore Verbinski. Estados Unidos: Walt Disney Pictures e Jerry Bruckheimer Films, 2006.

PIRATES OF THE CARIBBEAN. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0383574/>. Acesso em: 15 nov. 2023.

POE, E. *The raven and other poems*. Artes por Gahan Wilson. Adaptador não identificado. Classics Illustrated, n.1. New York: First/Berkley Publishing, fev. 1990.

PROPP, V. Morfologia do conto maravilhoso. [s.d]: Copymarket, 2001. Disponível em: https://monoskop.org/images/3/3d/Propp_Vladimir_Morfologia_do_conto_maravilhoso.pdf. Acesso em: 19 jan. 2026.

RARE Ltd. *Sea of thieves*. Redmond: Microsoft Studios, 2018. Jogo eletrônico.

RICHARDSON, R. Chapbooks. *The British Library*, publicado em 15 de maio de 2014. Disponível em: <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/chapbooks>. Acesso em: 21 abr. 2021.

RIORDAN, R. *Percy Jackson e o ladrão de raios*. Tradução de Raquel Zampil. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2005.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e a pedra filosofal*. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

RYMER, J. *The string of pearls*. Londres: Edward Lloyd, 1850. Disponível em: <https://archive.org/details/stringofpearlsor00ryme/mode/2up>. Acesso em: 20 nov. 2023.

SAWYER, M. Albert Lewis Kanter and the classics: the man behind the Gilberton Company. *The Journal of Popular Culture*, v. 20, n. 4, p. 1-18, 1987.

SEA of Thieves. Estados Unidos: Xbox Game Studios e Rare, 2018. Jogo de videogame.

SHAKESPEARE, W. *A midsummer night's dream*. Artes por Alex A. Blum. Adaptado por Samuel Willinsky. Classics Illustrated, n. 87. New York: Gilberton Company, set. 1951.

SHAPIRA, T. Take a look, it's in a book: Classics Illustrated at First Comics. *The Comics Journal*, 2024. Disponível em: <https://www.tcj.com/take-a-look-its-in-a-book-classics-illustrated-at-first-comics/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

SIMONS, T. The origin of silhouettes. *Arts & Decoration*, v. 4, n. 2, p. 59-61, 1913.

SINCLAIR, U. *The jungle*. Artes por Peter Kuper. Adaptado por Peter Kuper e Emily Russell. Classics Illustrated, n. 27. Nova York: First/Berkley Publishing, jun. 1991.

SIR GAWAIN E O CAVALEIRO VERDE. Tradução de Adélia Bezerra de Meneses. São Paulo: Editora 34, 2012.

SPIEGELMAN, A. *In the shadow of no towers*. New York: Pantheon Books, 2004.

SPIEGELMAN, A. *Maus: a survivor's tale*. Londres: Penguin Books, 1987.

SPRINGHALL, J. *Youth, POPULAR CULTURE AND MORAL PANICS*. Londres: Macmillan, 1998.

STEVENSON, R. L. *A Ilha do Tesouro*. Traduzido por José Roberto O'Shea. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

STEVENSON, R. L. *A Ilha do Tesouro*. Artes por Alex A. Blum. Tradutor e adaptador não creditados. Edição Maravilhosa, n. 169. Rio de Janeiro: EBAL, 1958.

STEVENSON, R. L. *L'île au Tresor*. Tomos 1,2 e 3. Adaptado por David Chauvel. Artes por Fred Simon. Colorido por Jean-Luc Simon. Paris: Delcourt, 2007-2009.

STEVENSON, R. L. *L'île au Tresor*. Versão integral. Adaptado por David Chauvel. Artes por Fred Simon. Colorido por Jean-Luc Simon. Paris: Delcourt, 2017.

STEVENSON, R. L. My First Book — *Treasure Island*. *The Courier*, v. 21, n. 2, 1986, p. 77-88.

STEVENSON, R. L. *Selected Letters of Robert Louis Stevenson*. Editado por Ernest Mehew. Estados Unidos: Yale University Press, 1997.

STEVENSON, R. L. *The Letters of Robert Louis Stevenson — Volume I*. Editado por Sidney Colvin. Nova York: Charles Scribner's Sons, 1917.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Artes por N. C. Wyeth. Nova York: Charles Scribner's Sons, 1933.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Artes por Alex A. Blum. Adaptador não identificado. Classics Illustrated, n. 62. Nova York: *Gilberton Company*, out. 1949.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Escrito por Chris Claremont. Artes por Young Montano. Desenho final por Dino Castillo. Edição por John Warner. Classics Comics, n. 15. Nova York: Marvel Comics, 1977.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Artes e adaptação por Pat Boyette. Classics Illustrated, n. 17. Nova York: *First/Berkley Publishing*, out. 1991.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Escrito por Teresa Radice. Artes por Stefano Turconi. Milwaukie: Dark Horse Books; Disney Comics, 2007.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Adaptado por David Chauvel, Fred Simon e Jean-Luc Simon. Traduzido por Joe Johnson. Classics Illustrated, n. 5. China: *Papercutz*, mar. 2010.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Londres: Puffin Classics, 2019.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Hertfordshire: Wordsworth, 2018.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Inglaterra: Young Folks, 1881-1882.

STEVENSON, R. L. *Treasure Island*. Artes por George Hutchinson. Inglaterra: Chums, 1884-1885.

SWADOS, H. Robinson Crusoe: The Man Alone. *The Antioch Review*, Vol. 18, No. 1, 1958, p. 25-40.

SWIFT, J. *Gulliver's Travels*. Editado por Robert DeMaria Jr. Londres: Penguin Classics, 2003.

TAN, Y. The Causes of the Decline of Violent Crimes in Victorian London. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 268, 2019, p. 60-65.

TERRY, R. *The plagiarism allegation in English literature from Butler to Sterne*. London: Palgrave, 2010.

THE ADVENTURES OF LONG JOHN SILVER. Direção de Byron Haskin e Lee Sholem. Estados Unidos: ABC. 1956-1957. Série de TV.

THE Adventures of Long John Silver. *IMDB*. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0047705/?ref_=ext_shr_lnk. Acesso em: 15 nov. 2023.

Treasure Island. Adaptação: Margot Rose e Rufus Rose. Estados Unidos, 1938. Teatro de marionetes.

Treasure Island. Design: Marc Paquien. Arte: Vincent Dutrait. Roubaix: Matagot, 2018. Jogo de tabuleiro.

Treasure Island. Direção: Chester M. Franklin; Sidney Franklin. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1917. Longa-metragem.

Treasure Island. Direção: Maurice Tourneur. Estados Unidos: Famous Players-Lasky Corporation, 1920. Longa-metragem.

Treasure Island. Direção: Byron Haskin. Reino Unido: Walt Disney Pictures, 1950. Longa-metragem.

Treasure Island. Direção: Fraser C. Heston. Estados Unidos: TNT, 1990. Longa-metragem.

Treasure Island. Direção: John Musker; Ron Clements. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2002. Longa-metragem.

Treasure Island. Roteiro para peça teatral: Bryony Lavery. Direção: Polly Findlay; Tim Van Someren. Londres: National Theater Live, 2015. Peça de teatro.

Treasure Island. The National Theater Live, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.ntathome.com/treasure-island>. Acesso em: 15 nov. 2023.

TREASURE Island Adventure Park. *Treasure Island Adventure Park*. Eastbourne, Inglaterra, [s.d.]. Disponível em: <http://www.treasure-island.co.uk>. Acesso em: 15 nov. 2023.

VAN GINNEKEN, J. The enduring strength of Hollywood: the “imperial adventure” genre and *Avatar*. In: LEE, C. (ed.). *Internationalizing “International Communication”*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2015. p. 134-154.

WARNER JR, F. Stevenson’s first Scottish story. *Nineteenth-Century Fiction*, v. 24, n. 3, p. 335-344, 1969.

WHITING, M. L. Robert Louis Stevenson: The man in his “life” and “letters”. *The Sewanee Review*, v. 10, n. 4, p. 385-405, 1902.

WRIGHT, N. Moby Dick: Jonah’s or Job’s Whale? *American Literature*, Vol. 37, No. 2, 1965, p. 190-195.

WU, C. *The monkey god*. Adaptação por Jean-David Morvan. Artes por Yann Le Gal e Jian Yi. Classics Illustrated, n. 12. New York: Papercutz, 2015.

YOUNG, J. W. Ishmael’s Development as Narrator: Melville’s Synthesizing Process. *College Literature*, Vol. 9, No. 2, 1982, p. 97-111.