



Adaptações do Cinema para as Histórias em Quadrinhos: A transposição do filme *Alice no País das Maravilhas* para as narrativas gráficas da *Turma da Mônica*¹

Maria Cecília Siliprandi MANOCHIO²

Rafael Jose BONA³

Resumo

As adaptações são encontradas em vários segmentos midiáticos como, por exemplo, nas Histórias em Quadrinhos (HQs) que são transpostas para o cinema. O presente trabalho abordou o processo inverso: a adaptação de filmes para os quadrinhos. A pesquisa classificou-se como exploratória, analítica e interpretativa. O objetivo foi analisar as transposições/adaptações do cinema para as Histórias em Quadrinhos da *Turma da Mônica*. O objeto escolhido para estudo foi *Magalice no País das Melancias* (2010), que refere-se à adaptação do filme em desenho animado *Alice no País das Maravilhas* (1951), sendo esta, também uma adaptação. Com os resultados alcançados foi possível identificar características peculiares sobre a inter-relação entre o cinema e os quadrinhos, e a importância das adaptações nas mídias.

Palavras-chave: Adaptações; Cinema; Quadrinhos; *Turma da Mônica*

Introdução

As adaptações dos quadrinhos para as telas são muito conhecidas, apreciadas e de tão presentes, são práticas culturais da atualidade. Há vários exemplos contemporâneos, como *Homem-Aranha*, *Batman* e *X-Men*, que mantêm a essência da obra, as características dos personagens e de seus mundos. Apesar do mais comum ser as adaptações de Histórias em Quadrinhos para o cinema, o contrário também existe. A transformação desse produto, de mídia cinematográfica para impressa, também é uma forma de promover o filme. Dentro desta realidade, temos as obras de Mauricio de Sousa, o criador da *Turma da Mônica* (1959), forte e reconhecido representante das HQs no Brasil.

Existem várias coleções e almanaques da série e, entre elas, está *Clássicos do Cinema*, edição feita no formato de adaptações criadas por Mauricio de Sousa Produções e a Panini Comics. A primeira edição da coleção *Clássicos do Cinema* é a

¹ Trabalho apresentado no II 4 – Comunicação Audiovisual do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

² Graduanda em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (UNIVALI), e-mail: cecimanochio@hotmail.com

³ Doutorando em Comunicação e Linguagens – Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Docente dos cursos do Cecies-CTL da UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí) e do Departamento de Comunicação da FURB (Universidade Regional de Blumenau), e-mail: bona.professor@gmail.com



história *Horacic Park* (2007), que refere-se a uma paródia do filme *Jurassic Park* (1993). Mais tarde vieram as adaptações de *Titanic* (1997), com a história *Titônica* (2007); *Guerra nas Estrelas* (1977) com *Coelhadas nas Estrelas* (2007); *Vingadores* (2012) com *Vingadoidos* (2013), entre outras. Portanto, ao observar as obras em questão, que fazem paródias a filmes (re)conhecidos pelo público da mídia e buscam o riso, pode-se dizer que estas referem-se a obras intertextuais.

Para este estudo, selecionou-se a edição número 19, que é a adaptação da obra *Alice no País das Maravilhas* (1951), que se transforma para o mundo dos quadrinhos em *Magalice no País das Melancias* (2010). Parte-se do pressuposto que a maior parte das narrativas desta edição utiliza-se da paródia de forma intertextual, da autorreferência e da referência às obras conhecidas do público. A partir desta realidade, questionou-se sobre como se dão as adaptações do cinema para as HQs a partir da coleção *Clássicos do Cinema da Turma da Mônica*. De que forma ocorre a autorreferência, sendo que muitas vezes esta se refere a uma forma publicitária intratextual dos quadrinhos em questão? Como acontece a intertextualidade específica às obras adaptadas? E, como são apresentadas as referências às obras reconhecidas do público? A partir desses questionamentos, foi formulado o objetivo deste estudo: analisar as transposições/adaptações do cinema para as Histórias em Quadrinhos da *Turma da Mônica*, a partir da obra *Magalice no País das Melancias* (2010).

A obra original *Alice in Wonderland* (1865) contempla mais de 20 adaptações (diretas do livro). Entre elas, as mais conhecidas mundialmente são *Alice in Wonderland* (1951), uma animação tradicional e *Alice in Wonderland* (2010), dirigida por Tim Burton. Para o estudo, foi selecionada a animação de 1951. A escolha deu-se por ser uma das poucas adaptações em desenho, e por ser a adaptação com a maior visibilidade, crédito e uma das mais famosas até hoje (MAGALHÃES; SILVA, 2012).

Histórias em Quadrinhos

As HQs, nos últimos anos, passaram a ser objeto de estudo científico, por trazer grande variedade de estilo, gênero, técnicas, materiais, estética e postura filosófica. As HQs dispõem de espaço limitado para compor um “audiovisual impresso”, de acordo com Saito (2010). Desta forma precisam ser mais sintéticas do que o cinema. Os quadrinhos apresentam vocabulário composto de símbolos visuais e palavras. No mesmo contexto, Verdolini (2007) afirma que enquanto as imagens são percebidas, a



escrita é informação decodificada e, por isso, é necessário conhecer os símbolos da linguagem para poder decifrá-la e, assim, entender rapidamente a informação dos quadrinhos.

No cinema, a construção da personagem pode ser definida/mediada pelo diretor/autor. Em relação às personagens das HQs, estas não são capazes de interpretar e mostrar sua personalidade dessa maneira. A sequência narrativa dos quadrinhos, auxiliada por imagens, serve de guia para a interpretação, e por meio da imaginação, o leitor dá vida a imagens inertes. A imaginação do leitor é fundamental para o entendimento da história, mesmo sabendo que o narrador tem poder de manipulação. “Nas histórias em quadrinhos, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público. O modo como o criador honra esse pacto depende de sua arte e habilidade” (MCCLLOUD, 2005 *apud* SCHLÖGL, 2011).

Assim como o nome dado às HQs nos Estados Unidos é *comics*, a palavra mangá refere-se exclusivamente às HQs japonesas, e gibi é o nome popularmente dado às HQs no Brasil. Diferente das *comics* e dos gibis, a narrativa dos mangás nos remete muito mais a linguagem visual do cinema, pois na década de 1940, Osamu Tezuka (considerado o criador do estilo), adaptava técnicas de cinema como *close-ups*, *long-shots* e *slow-motion* para os quadrinhos (CÉ, 2010). A dramatização nos mangás é percebida por ser mais intensa e as onomatopeias interagem diretamente com a composição do desenho. “Um dos pontos de intersecção entre as histórias em quadrinhos (HQ) e o cinema é o *story board* (roteiro visual), cuja estrutura é muito semelhante aos quadrinhos.” (GUIMARÃES, 2010, p.11). Outro formato que explora essa semelhança, é a *graphic novel*, com histórias mais longas e complexas.

Intertextualidade

A ideia de que na construção de um texto, outros já existentes são agregados, mostra, a grosso modo, o conceito de intertextualidade. Julia Kristeva (1974) utiliza o dialogismo de Bakhtin para conceituar a terminologia “intertextualidade” como uma transposição, uma absorção de um ou vários sistemas de signos em outros. É esse “mosaico de citações” que cria diálogos tão importantes. A intertextualidade está presente no dia a dia, e pode ser percebida com facilidade, sempre que pessoas citam umas às outras ou utilizam ditados populares na construção de suas ideias. O conceito



não leva apenas o texto literário em consideração, pode ser aplicado a qualquer forma de texto, até mesmo a outras mídias, como o cinema e as artes plásticas.

Para uma boa interpretação é preciso reconhecer as peculiaridades, variabilidades e regularidades do texto, para perceber o padrão construído, que é o gênero. “O novo não significa necessariamente o inédito, mas novo porque é construído para uma ocasião social específica, para um momento sócio-histórico culturalmente determinado.” (SAITO, 2010 p. 163). Ao interagir com um texto anterior, de maneira consciente e/ou intencional, dá-se a intertextualidade, que nos remete a outras formas de arte e ajuda a transcender os limites do conceito de “fidelidade”.

As adaptações são transmutações, hipertextos, são obras completas, pois derivam de um ou mais textos (AMORIM, 2012). A fonte nem sempre é citada pois imagina-se que o leitor tem conhecimento a respeito das obras daquele universo cultural (VERDOLINI, 2007). Kristeva (1974) coloca a escrita como uma interação constante, podendo deixar traços de um texto, mais ou menos aparentes, pois a intertextualidade não é necessariamente explícita. “Na literatura não é tão necessário recorrer, como acontece frequentemente com a música moderna, às capas dos discos, para se conhecer a lista das obras parodiadas.” (HUTCHEON, 1985, p. 46).

Há também uma classificação para os tipos de intertextualidade: citação, que é a referência literal; alusão, que substitui figuras do texto original por outras; e estilização, que é a reprodução do estilo no plano da expressão ou do conteúdo (FIORIN, 1994 *apud* COVALESKI, 2007). A alusão é mais sutil do que a citação, por remeter a obra sem usar fragmentos da mesma. Sua construção se dá por substituição. É por meio da citação e/ou alusão, que ocorre a interdiscursividade (COVALESKI, 2007).

Adaptações

Traduzir, transportar ou adaptar obras, sendo elas literárias ou cinematográficas, para diferentes mídias, já é comum no universo cultural da atualidade. Ao falar de adaptações, recordamos, não só de um, mas de vários segmentos e suportes de mídias.

Para entender um gênero, neste caso, a adaptação, é preciso reconhecer suas características, o que faz com que existam e sejam percebidos “padrões”. Para que ocorram as formações dos gêneros, é preciso levar em consideração sua finalidade, interação social e a relação entre os participantes da interação. Assim como HQs são adaptadas para o cinema, também encontramos filmes que são transpostos para HQs.



Saito (2010) apresenta um conceito para a criação de um novo gênero: a adaptação oficial de filme em quadrinhos. O gênero é apresentado de modo que a transposição de uma linguagem cinematográfica para um suporte impresso traga características temáticas, estilísticas e composicionais procedentes das Histórias em Quadrinhos. Assim como todo gênero discursivo, a adaptação oficial de filme em quadrinhos é o resultado de uma ação praticada, “um sujeito singular que, diante de determinados parâmetros da situação em que se encontrava, foi obrigado a (re)criar, transformar, enriquecer ou empobrecer um gênero que já existia antes como um artefato cultural e sócio-histórico.” (SAITO, 2010, p.163).

Assume-se então que a “adaptação”, por usar uma linguagem em um contexto específico, com finalidades e características também específicas, é dada como um novo gênero. Não está presente apenas em HQs mas, em filmes, livros, etc., e é facilmente identificável. Saito (2010) também afirma que na transposição de textos do cinema para os quadrinhos, a narrativa é mais peculiar e tem linguagem condicionada. “A história em quadrinhos veicula uma mensagem que se constitui a partir dos valores da cultura em que está inserida e promove um efeito de realidade, o que a torna passível de ser aceita como parte de nosso arcabouço sociocultural.” (SAITO, 2010, p.168). Sendo assim, a criação, dentro das possibilidades, fica a cargo do desenhista. O criador também precisa dar continuidade e fluidez ao enredo, sempre lembrando que a transposição para a mídia impressa - a adaptação oficial - é um produto que busca, por vezes, promover o filme.

As adaptações são divididas, por Hutcheon (2013), em dois tipos: 1) Processo transcultural, pois é influenciado por tempo e espaço; 2) Indigenização, que explica a atuação do adaptador, que transforma obras passadas em novos contextos. Ainda podem ser encaradas como produto, pois é uma extensão de uma obra, e como produção, por ser um processo criativo que lê, transforma, interpreta e recria a partir de uma obra anterior.

Guimarães (2012, p. 73) diz que “quando conhecemos o texto anterior, haverá sempre uma constante oscilação em nossa comparação latente entre ele e a nova versão; se não conhecemos o trabalho que foi adaptado, não vamos apreciá-lo como uma adaptação.”

Todas as formas de textos podem fazer intersecções com outras. Assim, o processo de adaptação deve ser entendido como uma forma de dialogismo intertextual. A adaptação deve ser vista como nova obra, com suas próprias características, outro



produto, e não como subordinada à obra fonte. “As adaptações seriam um texto fruto de uma rede intertextual, mas ainda assim, um novo texto.” (AMORIM, 2012, p.10).

Dentro de adaptação encontra-se a paródia, que é uma forma de imitação “caracterizada por uma inversão irônica, nem sempre às custas do texto parodiado” (HUTCHEON, 1985, p. 17). As paródias são conhecidas, muitas vezes, de forma negativa, com função de denegrir e maliciar a obra original. Hutcheon (2013) amplia o conceito de paródia, pois vai além da aproximação textual, usa da repetição com distância crítica, para destacar a diferença em vez da semelhança (com a obra anterior). O novo contexto em que será inserida, por si só, pode alterar o sentido da obra. A paródia varia entre críticas sérias, sátiras ou simples zombarias, podendo ter implicações ideológicas e sociais. “Ironia e paródia tornaram-se os meios mais importantes de criar novos níveis de sentido e ilusão” (HUTCHEON, 1985, p. 45). Verdolini (2007) descreve a utilização da paródia, presente há décadas, como função discursiva humorística que vem sendo apresentada cada vez mais complexa e melhor estruturada.

A paródia dá-se como crítica, “[...] é uma das formas mais importantes da moderna auto-reflexividade; é uma forma de discurso interartístico.” (HUTCHEON, 1985, p. 13). Por ser aberta a influências de outras artes, promove a auto-reflexividade que dá origem a novos modelos de processo artístico.

Na busca do cômico e da preservação de um público adulto, as HQs tornaram seus recursos intertextuais mais específicos e sofisticados. “O que se vê hoje são histórias plenas de alusões, citações, paródias e paráfrases das mais variadas fontes do mundo real: filmes, contos de fadas, clássicos da literatura universal, músicas e programas de televisão.” (VERDOLINI, 2007, p. 3). Pode-se considerar que, ao contrário do que se pensava, as obras intertextuais na modalidade paródia não denigrem as obras que adaptam, e sim, resgatam clássicos e trazem assuntos recentes da mídia, sempre na busca do riso.

Procedimentos metodológicos e análise

Esta pesquisa classificou-se como exploratória, analítica e interpretativa. A amostra deu-se, a partir da coleção *Clássicos do Cinema*, e a edição escolhida para estudo foi a de número 19, lançada no ano de 2010, com o título de *Magalice no País das Melancias*. Esta obra é uma adaptação rica em detalhes, o que a torna digna de estudo. A HQ é composta por três histórias: *Magalice no país das Melancias*, *Minha*



Festa de Desaniversário e Cebolinha no Parque das Maravilhas. A análise dos objetos, partiu da animação *Alice no País das Maravilhas* (1951). Entre as três histórias da HQ, apenas a primeira e a última foram analisadas. A exclusão da segunda história, ocorreu por não ter tantos detalhes como as demais, não adaptar as personagens (apenas citar o filme), sendo assim, sem tantos pontos de interesse relacionados a análise e a pesquisa. Pode-se, assim, identificar a interrelação entre o cinema e os quadrinhos, e entender como se dá o entrelaçamento de diferentes mídias ao longo do processo de transposição/adaptação.

A análise da HQ partiu de três premissas básicas, adaptadas de um estudo realizado por Bona (2013):

(1) Intertextualidade, utilizando as autoras Hutcheon (2013), Kristeva (1974), Saito (2010), Verdolini (2007), para tratar dos conceitos de adaptação, paródia, citação, alusão e referência;

(2) Autorreferenciação, utilizou-se as autoras Hutcheon (2013), Kristeva (1974), Saito (2010), e assim abordou-se os conceitos de intratextualidade, personagens, linguagem;

(3) Referência a obras conhecidas: Hutcheon (2013), Kristeva (1974), Saito (2010), Covalski (2007), para tratar dos conceitos de paródia e referência.

A partir das premissas básicas citadas, a edição foi analisada. A HQ refere-se a uma adaptação, na modalidade paródia, da animação *Alice no País das Maravilhas* (1951), que no mundo dos quadrinhos, transforma-se na história *Magalice no País das Melancias*. A paródia vai além da aproximação textual, e diferente do que se pensava, não serve apenas para denegrir ou maliciar. Hutcheon (2013) amplia esse conceito, que também é defendido por Verdolini (2007), no qual mostra que a paródia está presente há décadas como função discursiva humorística, e que vem sendo apresentada cada vez mais complexa e melhor estruturada.

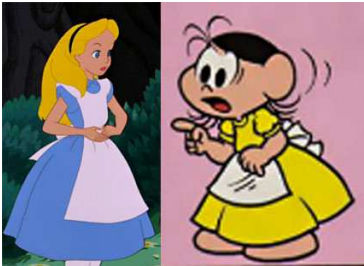


Em *Magalice no País das Melancias*, na primeira história, o leitor é convidado a ver a gulosa Magali que, seguindo seu gato Mingau, entra em universo estranho, cheio de charadas, melancias vivas por toda a parte, uma rainha que usa um coelho para punir seus súditos e amigos loucos em um chá da tarde. Já na segunda história, *Minha Festa de Desaniversário*, Magali inventa histórias para desencorajar seu priminho Dudu, a comemorar seu desaniversário todos os dias, ideia que surge depois de assistir o filme *Alice no País das Maravilhas*. Por fim, a terceira história, *Cebolinha no Parque das Maravilhas*, se passa no Parque da Mônica. Cebolinha encontra seus amigos fantasiados

e todos agem de forma estranha. Todas as histórias envolvem as personagens principais da *Turma da Mônica* e alternam suas relações e participações com as personagens e elementos do filme original.

O estudo tem abordagem qualitativa, sendo que foram analisados todos os quadrinhos da primeira e da terceira história da HQ, totalizando 228 quadrinhos. As duas histórias analisadas remetem direta ou indiretamente ao filme *Alice no País das Maravilhas* (1951). Parte-se do pressuposto de que o leitor tem conhecimento a respeito das obras daquele universo cultural em questão (VERDOLINI, 2007), a clássica história de *Alice*, e seus detalhes. Os quadrinhos seguem o padrão da *Turma da Mônica*, sem a pretensão de recontar as aventuras de Alice mas sim, de fazer uma paródia bem humorada, na qual as personagens tenham aventuras que façam sentido com suas vidas, mesmo em outro universo. A adaptação é uma transmutação, hipertexto, uma obra completa por derivar de um, ou mais, textos (AMORIM, 2012).

Ao analisar a história *Magalice no País das Melancias* (2010), percebeu-se a transposição da obra, ao utilizar elementos e modificar as personagens. Para contextualizar e comparar as personagens do filme com as da HQ foi elaborado um quadro com as análises, exposto a seguir:

Quadro 1 – Análise dos personagens – *Magalice no País das Melancias*

Personagens do Filme/HQ 1	Considerações
	<p>A transposição de Alice dá-se com a personagem Magali, que torna-se Magalice. As características das duas personagens se mesclam o tempo todo. Sua roupa não se transforma muito, apenas adere um avental como de Alice no filme.</p>
	<p>O coelho é adaptado na HQ, com a figura do gato Mingau, de Magali. Mingau incorpora as características e os comportamentos do coelho, adere a uma roupinha, ao relógio e anda em duas patas.</p>
	<p>Cascão se transforma em Mestre Gato. Mostra-se com características do Mestre Gato como sorrir o tempo todo e confundir Magalice. Ambos não gostam de água.</p>



	<p>A rainha é adaptada na personagem Mônica, que por coincidência, já compartilha do humor inconstante. Ambas são “mandonas” e governam. A rainha é “dona” do reino, assim como Mônica tem fama de “dona” da rua.</p>
--	---

Fonte: imagens do filme e da HQ analisada/ análise realizada pelos autores.

Assim como o quadro anterior serviu para comparar e contextualizar as personagens, com a figura do filme e depois da HQ, mais um quadro foi elaborado, com a mesma intenção, porém com as personagens da terceira história, *Cebolinha no Parque das Maravilhas*, já que ocorrem mudanças significativas na adaptação das mesmas.

Quadro 2 – Análise dos personagens – *Cebolinha no Parque das Maravilhas*

Personagens do Filme/HQ 3	Considerações
	<p>Nesta história, Magali é a transposição da lagarta do filme. Ganha uma fantasia e carrega uma garrafa. Porém, no filme é um narguilé, e na HQ é de suco, que bebe por um longo canudo.</p>
	<p>O coelho é adaptado na HQ com o personagem Louco. Ele usa orelhas, patas e rabo falso. Incorpora as atitudes do coelho, mesclando com a loucura do próprio personagem.</p>
	<p>A rainha continua sendo adaptada com a personagem Mônica. Agora as atitudes e a vestimenta se parecem ainda mais.</p>
	<p>Franjinha aparece como a fechadura do filme. Ele está literalmente fantasiado de porta/fechadura.</p>

Fonte: imagens do filme e da HQ analisada/ análise realizada pelos autores.

Em seguida, analisa-se a autorreferenciação, que ocorre o tempo todo, ao longo da HQ. Para tratar da mesma, serão apresentados dois momentos chaves, seguindo a

ordem cronológica das duas histórias analisadas, em que identificou-se a autorreferenciação em ambas:



Figura 1 – Senhor Coelho
Fonte: Clássicos do Cinema, n. 19 (2010)



Figura 2 – Senhor Coelho
Fonte: Clássicos do Cinema, n. 19 (2010)

As duas figuras ilustram o momento 1, que refere-se ao início das duas histórias, quando ocorre o encontro com o coelho. Na primeira história, Magali reconhece seu gato, Mingau. Ele corre, em duas patas, apressado e parece não reconhecê-la. No segundo quadrinho, então, fala “Quem é esse Mingau?” e Magali responde “sua dona Magalice”. Dentro desse contexto, percebe-se um tipo de modalidade intratextual, denominado autorreferenciação, que ocorre no momento em que Magali reconhece seu gato e, mais tarde, afirma ser sua dona. Já na segunda história, no mesmo momento, Cebolinha fala “Volte aqui, seu maluco” e o personagem que faz o papel de coelho volta e responde “Não é maluco, é Louco”, pois é o nome dos personagens nas HQs da *Turma da Mônica*.

O espaço de tempo na HQ é mais curto que no filme. Na HQ não chegou a uma página inteira. Explica-se então, que as HQs dispõem de espaço limitado para compor um “audiovisual impresso” (SAITO, 2010) e assim precisam ser mais sintéticas do que o cinema.

O segundo momento analisado da história, apresenta os diálogos com a rainha, que são adaptados por Mônica. Na primeira história, Magali se refere a rainha como sua amiga, chega até a chamá-la de dentuça e gorducha. No mesmo momento, na outra história, Cebolinha fala “mas é só a *golducha* e dentuça da Mônica”, referindo-se à rainha.



Figura 3 – Diálogo com a Rainha
Fonte: Clássicos do Cinema, n. 19 (2010)



Figura 4 – Diálogo com a Rainha
Fonte: Clássicos do Cinema, n. 19 (2010)

Como já foi apresentado anteriormente, pode-se perceber que a HQ faz muito uso da referência à própria linguagem, e do processo de autorreferenciação, que acaba sendo perceptível. Outro exemplo na HQ, é o diálogo de Cebolinha, que pergunta “E eu sou quem, a Alice?” e Louco responde “Claro que não! Alice é a esposa do Maurício!” Neste contexto intertextual, pode-se chamar essa modalidade de intratextual (HUTCHEON, 1985). Nota-se que não só nesse, mas também em outros momentos, a autorreferenciação feita, utiliza citações de conhecimentos prévios do leitor, divulga e incentiva o consumo de outros produtos da série.



Figura 5 – Cebolinha e Louco 1
Fonte: Clássicos do Cinema, n. 19 (2010)

Na história 3, em relação a referência à obras reconhecíveis, pode-se perceber no momento em que vão para o “parque das maravilhas” que, na verdade, é o Parque da Mônica. Cebolinha até questiona o Louco. A partir desse momento, a história toda é passada dentro do parque. Esse tipo de referência traz muito da publicidade e propaganda, transforma os quadrinhos, veicula uma mensagem – vira quase um anúncio- e acaba influenciando/incentivando crianças leitoras a conhecer o Parque da Mônica.



Figura 6 – Cebolinha e Louco 2
Fonte: Clássicos do Cinema, n. 19 (2010)

No momento em que Cebolinha chega à entrada do parque, Franjinha, que está vestido como “porta/fechadura”, explica como Cebolinha poderia entrar. A catraca do parque é muito grande e ele não pode apenas passar por baixo, precisa crescer. No

filme, para passar pela porta e continuar a seguir o Coelho, a fechadura explica para Alice que ela precisa encolher. Aparecem então biscoitos escritos “coma-me”, momento em que Alice morde e cresce. Assim, pode pegar a chave para destrancar a porta que está em cima de uma mesa muito alta. Depois ele pega a bebida com a etiqueta “beba-me” e, assim que bebe, encolhe para passar pela porta.

Na HQ são oferecidas pílulas ao Cebolinha, fazendo referência à obra *Matrix* (1999), no momento marcante do filme, quando Neo precisa escolher entre a pílula vermelha e a azul. É a escolha entre a ilusão e a realidade.



Figura 7 – Cebolinha e Franjinha
Fonte: Clássicos do Cinema, n. 19 (2010)

No caso de Cebolinha, as pílulas azuis o farão crescer e as amarelas encolher. Cebolinha pergunta, então, o que as vermelhas fazem e a personagem Franjinha responde, como uma forma de ironia: “as vermelhas são chicletes de morango”. A adaptação de um filme em quadrinhos, é o resultado de uma ação praticada por “um sujeito singular que, diante de determinados parâmetros da situação em que se encontrava, foi obrigado a (re) criar, transformar, enriquecer ou empobrecer um gênero que já existia antes como um artefato cultural e sócio-histórico.” (SAITO, 2010, p.163).

Considerações Finais

As adaptações são encontradas em vários segmentos das mídias e já possuem suas características peculiares em determinados produtos como, por exemplo, as HQs que são adaptadas para o cinema. Há vários exemplos de adaptações dos quadrinhos para os filmes. O caminho contrário, quando um filme passa para os quadrinhos, também existe e é apreciado. Ao encarar o cinema de forma intertextual, vemos e somos remetidos a outros tipos de artes. As adaptações não devem ser vistas como cópias e sim, como formas de tradução, derivação e transmutação (AMORIM, 2012).



O presente estudo, não buscou as semelhanças das artes mas, suas estruturas e especificidades, tendo em vista que a maior parte das narrativas desta edição utilizam-se da paródia de forma intertextual, da autorreferenciação e da referência à obras conhecidas. O foco foi dado à essas estratégias e como acontecem as mudanças ao longo do processo da transposição, muitas vezes, referindo-se a uma forma publicitária intratextual, ao utilizar a autorreferenciação nos quadrinhos em questão.

A partir deste trabalho dá-se sugestões para novos estudos como, por exemplo, outras investigações levando em consideração um número maior de amostra, com outros quadrinhos da série *Clássicos do Cinema*, e investigar utilizando mais recursos/conceitos intertextuais nestas narrativas. Outra sugestão diz respeito a conceitos semióticos/semiológicos que poderiam ser utilizados para a análise da adaptação das personagens do cinema para as HQS.

Referências

AMORIM, Marcel Alvaro de. A tradução/adaptação de obras literárias para o cinema sob a ótica do dialogismo-intertextual. **Temática** (João Pessoa. Online), v. 01, p. 1-12, 2012.

BONA, Rafael Jose. Transposições de Narrativas: do Cinema para as Histórias em Quadrinhos d'*Os Trapalhões*. In: 2º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva e V Semana Acadêmica de Cinema da UNESPAR/FAP, 2013, Curitiba/PR. **Anais...**, 2013. p. 01-22.

CÉ, Otavia Alves. Seme ou Uke? Uma análise sobre o Yaoi, os quadrinhos homossexuais japoneses. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero 9 - Diásporas, Diversidades, Deslocamentos, 2010, Florianópolis. **Anais...** 2010.

COVALESKI, Rogério Luiz. Elementos intertextuais na relação dialógica da publicidade com o cinema. **Anais...** XXX Congresso de Ciências da Comunicação, Santos/SP, 29 de agosto a 2 de setembro de 2007.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. *The Spirit*, de Frank Miller: a opção estética e o domínio técnico na transcrição fílmica da obra de Will Eisner. **Anais...** do XIX Encontro da COMPÓS, PUC/RJ, Rio de Janeiro, jun. 2010.

_____. Teoria(s) da adaptação e as aporias da fidelidade. **Tuiuti: Ciência e Cultura**, n.45, Curitiba/PR, 2012. p. 59-75.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia**. Edição 70. Tradução de Teresa Louro Pérez. Lisboa, Portugal, 1985.

_____. **A Theory of Adaptation**. Segunda edição. Nova Iorque e Canadá: Routledge, 2013.

KRISTEVA, Julia. **Introdução a semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.



MAGALHÃES, Gabriel; SILVA, Roberto. As transformações da leitura experimentadas na obra Alice no País das Maravilhas. **Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação**. São Paulo. Edição 4 – Junho-Setembro. 2012.

SAITO, Cláudia Lopes Nascimento. O gênero textual: adaptação oficial de filme em quadrinhos. **Revista Signos**, v. 43, n. 1, 2010, p. 161-182.

SCHLÖGL, Larissa. O diálogo entre o cinema e a literatura: reflexões sobre as adaptações na história do cinema. In: VIII Encontro Nacional de História da Mídia, 2011, Guarapuava/ PR. **Anais...** 2011. p. 01-12.

VERDOLINI, Thaís Helena Affonso. A intertextualidade nos quadrinhos da Turma da Mônica. **Cadernos de Pós Graduação em Letras (Online)**, v. 7, p. 01, 2007.