



Cinema e Histórias em Quadrinhos: A transposição do filme *Jurassic Park* para a Revista Clássicos do Cinema da *Turma da Mônica*¹

Philippe Roberto de OLIVEIRA²

Rafael Jose BONA³

Armando PILLA⁴

Universidade Regional de Blumenau, FURB, Blumenau/SC

Resumo

Analisa-se o processo de adaptação do cinema para os quadrinhos da revista Clássicos do Cinema da *Turma da Mônica*. Foi estudada a primeira edição da revista, *Horacic Park* (2007), paródia do filme *Jurassic Park* (1993), sendo este, também uma adaptação. Os resultados apontam para a presença da intertextualidade, quando há referência direta à obra original que utiliza da paródia como ferramenta principal; a autorreferenciação, que se define na permanência das características dos personagens com o objetivo de se auto promoverem, sendo uma forma de comunicação publicitária para a marca *Turma da Mônica*; e a referência a outras obras reconhecidas com conteúdo semelhante ao contexto da narrativa em questão.

Palavras-chaves: Comunicação; Cinema; Histórias em Quadrinhos; Adaptações.

1 Introdução

Os meios de contar histórias jamais utilizaram tanto da adaptação como nos últimos tempos. Segundo Hutcheon (2011, p. 24) quando se menciona que uma obra é uma adaptação deixa-se declarado que ela tem ligação com obras anteriores. Isso não impede que ela possa ser tratada como um trabalho autônomo. Apesar da mudança de mídia que pode acontecer (literatura para o cinema) “recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação visivelmente distinta”. E em meio a esta arte de contar a mesma história em formas diferentes, o estudo concentrou-se na situação reversa: quando o cinema é adaptado para as Histórias em Quadrinhos (HQs).

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

² Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (FURB). E-mail: ph.blumenau@hotmail.com

³ Docente do Departamento de Comunicação da FURB (Universidade Regional de Blumenau) e do Cecies-CTL da UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí). Doutorando em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP) – Linha de Pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual. Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (FURB). E-mail: bona.professor@gmail.com

⁴ Docente do Departamento de Comunicação da FURB (Universidade Regional de Blumenau). Mestre em Ciências da Linguagem (UNISUL). Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda. E-mail: apilla@hotmail.com



Para o estudo do tema, o objeto utilizado nesta pesquisa foi um dos mais conhecidos quadrinhos brasileiros: *A Turma da Mônica*. Em 1935, na cidade de Santa Isabel (SP), nasceu o cartunista Maurício de Souza que criou seu primeiro personagem, Bidu, em uma tirinha no Jornal Folha da Manhã em São Paulo. No decorrer dos anos seguintes surgiram novos personagens até que, em 1970, Maurício criou *A Turma da Mônica*. Desde então, é sucesso entre a literatura infantil com personagens bem definidos que cativam gerações. Com o objetivo de alcançar um público mais amplo, a revista criou novas vertentes e, em abril de 2007, foi publicada a primeira edição de *A Turma da Mônica – Clássicos do Cinema*, que se referem a histórias inéditas com sátiras a filmes que ganharam grande público em frente às telonas. Pela linguagem mais ágil, dinâmica e cheia de aventura essa nova publicação conquistou um público infantil mais maduro, entre 10 e 11 anos chegando a atingir também os adultos.

Verdolini (2007, p. 07) afirma que a intertextualidade presente nos quadrinhos de *A Turma da Mônica* se faz repensar a ideia de que é “apenas coisa de criança”. Há uma pertinente fonte de referências a ícones que somente adultos reconhecem. “Observa-se que a leitura de quadrinhos também serve à aquisição de cultura, conhecimento e, principalmente, educação” conclui o autor.

O primeiro volume de *A Turma da Mônica – Clássicos do Cinema* foi *Horacic Park* (2007), paródia do filme *Jurassic Park* (1993), sendo este, também uma adaptação, no caso, da obra de Michael Crichton, de 1990.

O objetivo desta pesquisa foi analisar como acontece o processo de adaptação do cinema para os quadrinhos afim de auto promover os personagens de *A Turma da Mônica*, que não perdem a sua personalidade mesmo incorporando novas identidades a cada volume lançado. Saito (2010, p. 161) menciona que “a adaptação oficial de filmes em quadrinhos vem se destacando por apresentar a transposição das películas cinematográficas para os suportes impressos”. A autora afirma que este gênero textual tem na linguagem visual a sua principal fonte de transmissão.

Segundo Amarilha (2010, p. 67), nas adaptações de *A Turma da Mônica* os personagens da revista ganham apelidos que se assemelham aos personagens da obra em questão sem perder a sua identidade. Como exemplo, ela cita o conto de fadas *A Gata Borralheira* que foi adaptada ao personagem Cascão como *O Porquinho Borralheiro!*, apelido dado pela sua aversão à limpeza. “No universo quadrinizado, os personagens são reconhecidos por sua imagem e por atributos caricatos de personalidade que provocam sua



imediate identificação” afirma Amarilha (2010). E é desta forma que acontece também nas adaptações de *A Turma da Mônica – Clássicos do Cinema*.

2 Adaptações

Segundo Hutcheon (2011, p. 29), a ideia de fidelidade não deve estar à frente de nenhuma teoria da adaptação. De acordo com o seu significado, a palavra “adaptar” tem o sentido de “ajustar, alterar, tornar adequado”. Conforme Hutcheon (2011, p. 30) esse processo pode ser feito de vários modos diferentes a partir de três perspectivas distintas:

- a) *Uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis*: a adaptação é explícita e acontece com uma mudança de mídia, de gênero ou da alteração do foco, com um ponto de vista diferente da história original;
- b) *Um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação*: se define na forma de preservação dos elementos mais profundos da história, porém essa tal herança será comunicativa somente se houver uma recriação criativa;
- c) *Um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada*: pela perspectiva da recepção, apreciamos a adaptação a partir da lembrança de outras obras.

Desta maneira a autora considera que a adaptação deve ser comparada paralelamente à obra original e não como uma obra inferior.

Para Guimarães (2012), a adaptação de uma obra literária para o cinema não permite uma perfeita fidelidade ao texto de origem, pois deve se adequar ao meio no qual está sendo produzido. A autora considera que uma transição narrativa impressa para o cinema não é pensar uma transferência de conteúdo de um meio para o outro, mas sim uma recriação. Sendo assim, mesmo estando ligada a uma obra anterior, essa adaptação pode ser considerada como uma nova criação.

Schlögl (2012) afirma que quando uma obra literária é adaptada para outro meio como o cinema, há coisas que se perdem e outras que são acrescentadas durante a transposição. Sendo assim a história muda de acordo com o meio em que será produzida.

Quando se conhece o texto original, o público tem a percepção de que se trata de uma adaptação. Porém, Guimarães (2012) ressalta que quando não há esse reconhecimento anterior o espectador absorve essa a obra como algo inédito.

O ato de adaptar constitui uma ação comunicacional na qual estarão aplicadas as modificações com as possibilidades e limitações de cada meio. Por isso não se pode atribuir à visão do estudo da adaptação uma descoberta de valor referente à obra original,



mas sim, uma análise dos processos, técnicas, metodologias e a proposta ideológica e estética (SCHLÖGL, 2012).

3 A linguagem dos quadrinhos

“O que é comum a todos os autores é que as histórias em quadrinhos são uma forma de arte que combina imagem e texto que, através do encadeamento de quadros, narra uma história ou ilustra uma situação”, afirma Silva (2001, p. 01).

Desde quando a HQ surgiu na imprensa norte-americana, houve a percepção que produzir uma história em quadrinhos não se tratava apenas de desenvolver uma série com desenhos bem definidos. Havia, além disso, a preocupação de adequar o texto ao desenho, ou seja, “a procura do interlocutor que vai permitir a continuação do diálogo”. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 33).

A principal marca da linguagem dos quadrinhos é o balão, local que suporta a fala, os pensamentos dos personagens e até mesmo ou efeitos sonoros. “O uso dos balões delimita a diferença entre quadrinhos e qualquer outra forma de narrativa” afirma Silva (2001, p. 02). Paralelo a isso, algumas outras ferramentas linguísticas acompanham o balão para superar a limitação das histórias em quadrinhos, como a ausência de som. Isso é feito trabalhando diversos tamanhos de letras e formatos de balões o que transmite a intensidade da voz do personagem. Com isso, o leitor pode “escutar” sem que nenhum som seja emitido.

Para Eisner (2001, p. 26) o balão é a fonte de energia dos quadrinhos, que tenta captar e tornar visível algo inexistente na HQ: o som. A distribuição dos balões nos quadrinhos, “a sua posição em relação um ao outro, ou em relação á ação, ou a sua posição em relação ao emissor”, contribui no controle do tempo da história. Uma exigência importante é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba qual personagem está falando primeiro.

Ainda há outro elemento que auxilia no “audiovisual” dos quadrinhos como menciona Silva (2001): as onomatopeias. Ao adquirir o formato de letras, sinais ou desenhos, elas têm o objetivo de reproduzir sons, ruídos e qualquer elemento da realidade que encontre alguma dificuldade de ser expresso na HQ.

Segundo Lopes (1995), as onomatopeias surgiram em 1897 nas aventuras de *Os Sobrinhos do Capitão*, de Rudolph Dirk. Este foi um ponto marcante para a consolidação da linguagem dos quadrinhos.



Para Guimarães (2002), existem ainda mais cinco elementos que compõe a linguagem dos quadrinhos. São eles:

- a) estilização da imagem: o modo de como representar visualmente a natureza e a realidade;
- b) representação do movimento: um recurso bastante usado é a linha de ação, o leitor sabe que ela não tem existência física e que só existe para representar o movimento;
- c) encadeamento de imagens: uma sequência de quadros que tem objetivo de representar uma ação mais complexa ou dar mais importância a esta ação;
- d) representação do som: a linguagem escrita que representa a fala humana juntamente com as onomatopeias que transmitem os efeitos sonoros.

Existem ainda os recursos metalinguísticos que são bastante usados por muitos autores em seus trabalhos. Conforme Guimarães (2002, p. 10) “a metalinguagem, no sentido mais amplo, é a linguagem utilizada para descrever outra linguagem”. Segue abaixo os recursos:

- a) extrapolação do enquadramento: este método bastante utilizado acontece quando o autor desenha o personagem saindo do quadro que delimita cada ação, dando destaque ao personagem;
- b) materialização dos códigos: quando códigos visuais ou linguísticos tomam “vida” interagindo com o personagem, como por exemplo, quando ele tropeça numa onomatopeia ou utiliza as linhas de delimitação dos quadros para fugir de alguma situação.
- c) interlocução entre personagem e espectador: quando o personagem tem a consciência que é um personagem e interage diretamente com o leitor ou o autor, ao falar diretamente com ele.

O uso da metalinguagem nos quadrinhos pode ter um efeito positivo ou negativo dependendo de como for usada. Guimarães (2002) conclui que o autor deve ter em mente qual o efeito que pretende provocar no leitor e assim utilizar o recurso mais adequado para atingir seu objetivo.

3.1 A Proximidade com o Cinema

A linguagem das histórias em quadrinhos se aproxima do cinema por trazer em sua estrutura o mesmo método utilizado para desenvolver a trama dos filmes que se chama *storyboard*. Segundo Patati e Braga (2006, p. 18) “enquanto o cinema trabalha sobre uma base realista, de natureza fotográfica, a HQ surge do desenho, que está mais próxima da



imaginação e do sonho”. Os autores citam que, com a evolução da tecnologia e o aperfeiçoamento das ferramentas cinematográficas, houve a possibilidade de trazer para a magia dos quadrinhos para as telas do cinema.

Para Eisner (2001), os *storyboards* empregam os mesmos elementos da arte sequencial, e a única coisa que os diferem das histórias em quadrinhos é por não utilizarem os balões de fala. O autor conclui que esta relação de aproximação na linguagem dos quadrinhos propiciou as inúmeras adaptações do gênero para o cinema.

4 Análise

Este estudo fez uma abordagem qualitativa na qual foram analisados todos os 196 quadrinhos da revista, a partir de três princípios básicos de adaptação definidos por Bona (2013), a partir de revista em quadrinhos d’*Os Trapalhões* (grupo cômico brasileiro do passado), na qual se parodia os filmes *De Volta Para o Futuro*:

- a) *Intertextualidade*: como acontece a adaptação em relação à obra original quando os personagens fazem referência direta ao filme de forma parodiada;
- b) *Auto referência*: é mantido as características de cada personagem da *Turma da Mônica*, a linguagem própria dos quadrinhos e a obra adaptada apresenta referências históricas da HQ;
- c) *Referência à outras obras reconhecidas*: são apresentados elementos de outras obras que estão dentro do contexto que envolvem os tempos pré-históricos e dinossauros, os quais são reconhecidos pelo leitor.

Conforme Hutcheon (2011) fidelidade não pode estar ligada ao processo de adaptação. Pois a própria palavra “adaptar” já tem um sentido de ajustar, alterar e tornar adequado.

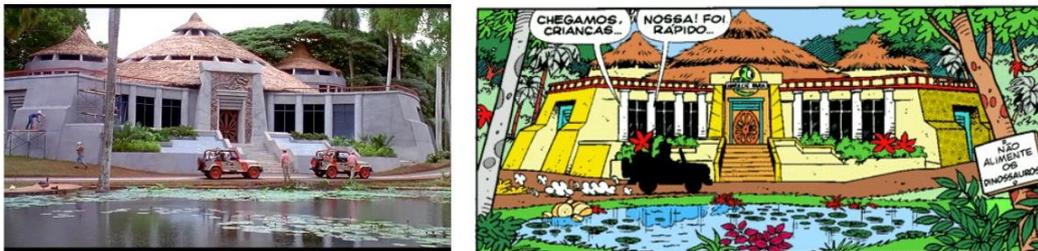
Guimarães (2012) afirma que a transferência de conteúdo de um meio para outro se consiste em uma recriação. Desta forma, mesmo estando vinculada a uma obra anterior, a adaptação pode ser considerada como uma nova criação.

Segundo o site Adoro Cinema (2013), a sinopse do filme *Jurassic Park* (1993) consiste na criação de um parque que habita dinossauros diversos. Essa possibilidade surgiu quando foi encontrado um inseto fossilizado que continha o DNA destes dinossauros, dando a um milionário a chance de criar este parque. Mas o que parecia ser um sonho se tornou pesadelo quando toda a experiência saiu do controle de seus criadores.

Conforme consta no site Skoob (2009), Maurício de Souza cria um parque dos dinossauros e chama a Turma da Mônica para visitá-lo. Durante a história de *Horacic Park* (2007) o vilão Capitão Feio aparece para roubar a invenção de Maurício e criar dinossauros do mal para dominar o mundo.

Ao analisar as duas histórias pode-se verificar que se trata de obras distintas. Mesmo *Horacic Park* (2007) não tendo um enredo semelhante à obra cinematográfica, foram utilizadas muitas referências do universo de *Jurassic Park* (1993). São linguagens, cenas e quadros que tem ligação direta com o filme.

Figura: Adaptação de cena



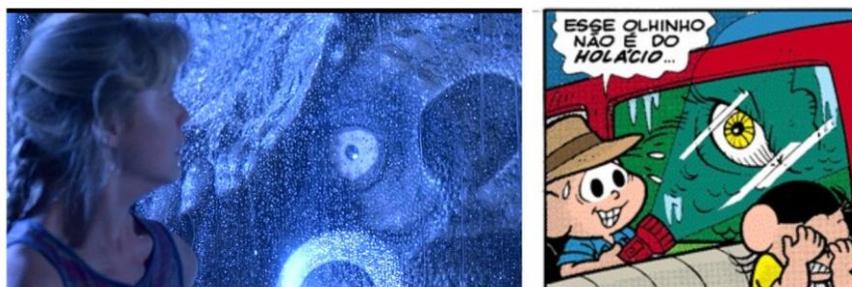
Fonte: Jurassic Park (1993) / Horacic Park (2007, p. 15)

Figura: Adaptação de cena



Fonte: Jurassic Park (1993) / Horacic Park (2007, p. 17)

Figura: Adaptação de cena 03



Fonte: Jurassic Park (1993) / Horacic Park (2007, p. 22)

Segundo Bona (2013), muitos adaptadores utilizam da paródia para realizar suas transposições. É uma adaptação de forma cômica que está relacionada a um texto anterior. De forma simples, Maurício de Souza desenvolveu um enredo satirizando ícones de grande relevância do filme.

Figura: Referência parodiada



Fonte: Horacic Park (2007, p. 17)

Fonte: Horacic Park (2007, p. 15)

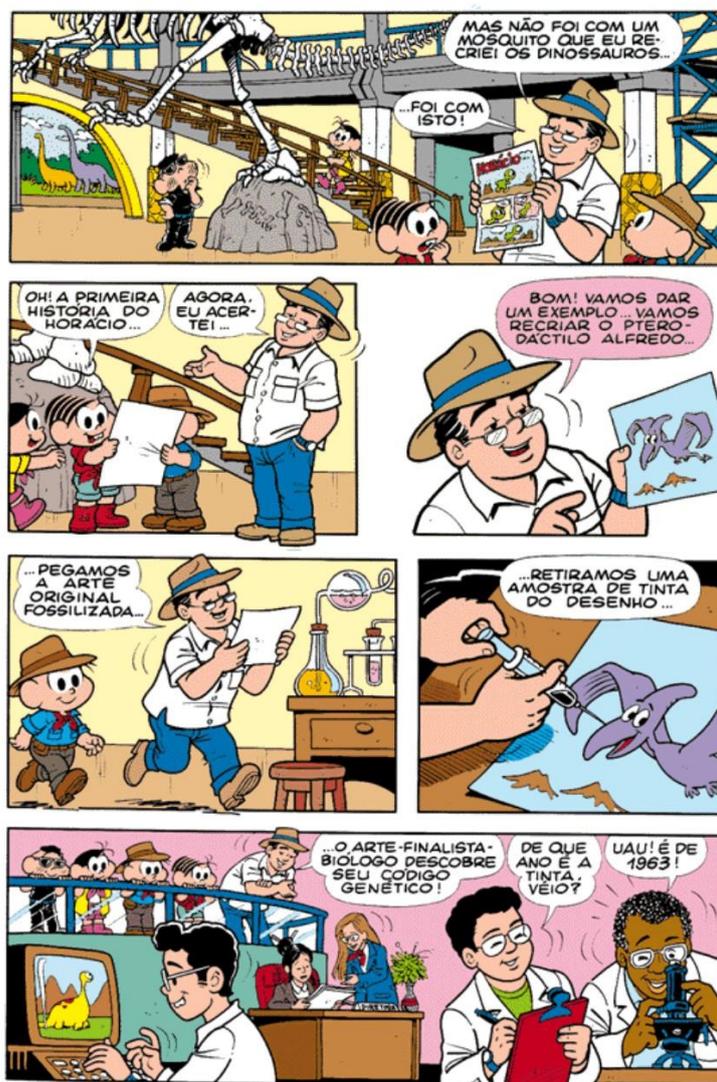


Fonte: Horacic Park (2007, p. 26 e 27)

Conforme Bona (2013), a autorreferenciação é uma forma de divulgação de outros trabalhos do adaptador. Na forma do contexto intertextual podemos chamar esta modalidade de intratextual.

Neste princípio básico, pode-se incluir a atuação dos personagens. Suas características mais marcantes estão presentes na adaptação na forma de se auto promoverem fazendo com que os leitores façam um rápido reconhecimento. Conforme acima analisado, Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali mantêm suas personalidades e se adaptam no enredo de *Horacic Park* (2007).

Além disso, existe uma referenciarão a um marco histórico na carreira de Maurício de Souza. Nos quadrinhos é citado o ano da primeira publicação do personagem Horácio e sua turma.



Fonte: Horacic Park (2007, p. 16)

Conforme o site Turma da Mônica (2013), o dinossauro recebe um carinho especial do autor, já que entre todos os outros personagens criados, Maurício de Souza escreve exclusivamente todas as histórias do Horário.

Em relação à citação de obras reconhecíveis, percebeu-se que todas estão ligadas ao contexto de obras ligadas a dinossauros e magia.



Fonte: Horacic Park (2007, p. 12)

No quarto quadro da página 12 da HQ, Magali faz uma referência à *Ilha da Magia* (1978). Esta série americana contava a história de uma ilha paradisíaca onde qualquer desejo poderia ser realizado. Segundo o site Mofolândia (2012) com seus 157 episódios de 60 minutos de duração, a série foi gravada entre 1978 e 1984 com exibição no Brasil na década de 1980 pela Rede Globo.



Fonte: Horacic Park (2007, p. 17)

Conforme o site Minilua (2010), a *Família Dinossauro* (1991) foi um seriado criado pela Disney e se tornou uma das produções mais bem sucedidas de seu tempo. Exibido inicialmente na Rede Globo, a atração se baseava no cotidiano de uma família bastante peculiar. Na página 17 da HQ não há citação direta ao seriado, mas existe uma ligação por parte do diálogo com as seguintes frases: “Querida, cheguei!” e “Não é a vovó”. Esta linguagem recebeu uma adaptação parodiada das frases mais marcantes do seriado, segundo Minilua (2010): “Não é a mamãe” do personagem Baby e “Querida cheguei” do Sr. Dino da Silva Sauro.



Fonte: Horacic Park (2007, p. 30)

O primeiro filme publicado do Godzilla foi em 1954, conforme o site Iluminerds (2013). Produzido pela Toho Film Company do Japão, a ideia de sua criação nasceu do medo dos japoneses após os ataques nucleares na Segunda Guerra Mundial. Com a forma de um gigantesco dinossauro ele surgiu como ameaça e entre os 30 filmes publicados teve sua fase heróica e ficou sendo retratado como meio termo, como um anti-herói.

5 Considerações finais

Este trabalho estudou sobre as transposições midiáticas que atualmente atinge todos os meios de comunicação. Seja da literatura para o cinema, ou do cinema para os quadrinhos, cada mídia possui suas limitações e sua linguagem própria o que difere no processo de adaptação de cada uma.

Os objetivos traçados para o estudo da transposição midiática do filme *Jurassic Park* (1993) para os quadrinhos da *Turma da Mônica – Clássicos do Cinema*, *Horacic Park* (2007) foram alcançados por meio de três princípios básicos: a) a intertextualidade, quando a HQ faz referência direta ao filme; b) a referência a obras reconhecidas, quando a adaptação cita obras dentro do contexto da história; c) e a autorreferênciação, onde os personagens da Turma da Mônica se autopromovem permanecendo com suas próprias características já conhecidas pelo público, num universo diferente.

Com personagens bem definidos e já conhecidos por gerações, a autorreferênciação se torna um ícone importante no desenvolvimento das adaptações da *Turma da Mônica*. Desta forma acontece uma publicidade referente à marca, já que os personagens são colocados em situações atuais o que causa sempre uma renovação mantendo as características originais de cada um. Utilizando do universo de grandes sucessos do



cinema, o autor consegue autopromover a revista ao transmitir de que se trata de uma aventura a parte, mas que acima de tudo mantém a linguagem original da HQ.

Chegam-se as considerações de que existe rico potencial na produção dos quadrinhos ao parodiar ícones de grande relevância da obra original. Os elementos, bem como a linguagem desenvolvida nas páginas da *Turma da Mônica*, confirma a ideia de que a HQ não é apenas um produto para as crianças. Não só em *Horacic Park* (2007), mas em outras edições dos Clássicos do Cinema é visível o cuidado do autor em encaixar o personagem adequado para cada situação com o objetivo de utilizar suas características parodiando a obra original em diversas situações.

Com um tempo determinado para o desenvolvimento do estudo, esta análise se debruçou em apenas uma edição dos Clássicos do Cinema da *Turma da Mônica*. Contudo poderia se aprofundar mais em outras obras da revista, como as adaptações de contos de fadas que também são desenvolvidas pela HQ. Seria possível uma visão bem mais ampliada da riqueza cultural utilizada na produção dos quadrinhos.

Deixam-se como sugestão, estudos que podem ser desenvolvidos a partir do princípio das transposições midiáticas sobre os ícones de filmes de sucesso que são apresentados nos quadrinhos da Disney. Um exemplo é a revista *S.O.S Titanic* (2011) que traz os personagens da Disney no universo da obra cinematográfica *Titanic* (1997).

REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-8488/>, acessado em 15 nov. 2013.

AMARILHA, M. A História em quadrinhos e literatura infantil: a paródia na formação do leitor. **Revista Educação em Questão**, Natal/RN, 2010.

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

CAGNIN, A. L. **Yellow Kid, o Moleque que não era Amarelo**. Comunicação & Educação – São Paulo, 1996.

COSTA, F. C. **História do cinema mundial**. Coleção Campo Magnético – Campinas, 2006.

COUTINHO, L. M. **Refletindo sobre a linguagem do cinema**. Salto para o Futuro / TV Escolha – Brasília, 2005.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo**. Martins Fontes: São Paulo, 2001.



GUERRA, M. A.; MATTOS, P. V. F. B. **Indústria Cultural**. São Paulo: USJT, 2008.

GUIMARÃES, D. A. D. **Teorias da adaptação e as aporias da fidelidade**. Tuiuti: Ciência e Cultura, Curitiba, 2012.

GUIMARÃES, E. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos. In. **Anais... XXV Congresso Brasileiro da Comunicação**, Salvador, 2002.

HUTCHEON, L. **Uma Teoria da Adaptação**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

ILUMINERDS. Disponível em: <http://www.iluminerds.com.br/a-cultura-pop-e-as-homenagens-a-godzilla/>, acessado em 16 nov. 2013.

JARCEM, R. G. R. História das Histórias em Quadrinhos. **Revista História, imagem e narrativas**, São Paulo, 2007.

LOPES, R. S.. **História em Quadrinhos, Literatura e Outras Migrações**. Bauru, 1995.

MEUSJOGOSDEMENINAS. **Blog Meus Jogos de Meninas**. Disponível em: <http://meusjogosedemeninas.uol.com.br/blog/50-anos-de-turma-da-monica/>, acessado em 06 nov. 2013

MINILUA. Disponível em: <http://minilua.com/revival-anos-90-familia-dinossauro/>, acessado em 16 nov. 2013.

PATATI, C.; BRAGA, F. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

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

SCHLÖGL, L. **O Olhar Cinematográfico em Adaptações de História em Quadrinhos: Análise de Watchmen e From Hell**. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Linguagens (UTP) – Universidade Tuiuti, Curitiba, 2012.

SILVA, N. M. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. In. **Anais... XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação**, Campo Grande, 2001.

SKOOB. Disponível em: http://www.skoob.com.br/livro/53410-horacic_park, [2009], acessado em 15 nov. 2013.

TURMADAMONICA. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/>, acessado em 15 nov. 2013.

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