

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS  
CURSO DE BACHERELADO EM LETRAS

Isadora Baldez Maciel

**SHAKESPEARE EM QUADRINHOS:**

Uma análise tradutória das adaptações de *Romeu e Julieta* para o formato das HQs

Porto Alegre

2018

Isadora Baldez Maciel

**SHAKESPEARE EM QUADRINHOS:**

Uma análise tradutória das adaptações de *Romeu e Julieta* para o formato das HQs

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de bacharela em Letras do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Elizamari Rodrigues Becker.

Porto Alegre

2018

## **UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DOS SUL**

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-reitora: Prof. Dr<sup>a</sup>. Jane Fraga Tutikian

## **INSTITUTO DE LETRAS**

Diretor: Prof. Dr. Sérgio de Moura Menuzzi

Vice-diretora: Prof. Dr<sup>a</sup>. Beatriz Cerisara Gil

## **DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS**

Chefe: Prof. Dr<sup>a</sup>. Liliam Ramos

Chefe Substituta: Prof. Dr<sup>a</sup>. Simone Sarmento

## **COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE LETRAS**

Coordenadora: Prof. Dr<sup>a</sup>. Karina Lucena

Coordenadora Substituto: Prof. Dr. Antonio Marcos Vieira Sanseverino

### **CIP - Catalogação na Publicação**

Maciel, Isadora Baldez  
SHAKESPEARE EM QUADRINHOS: Uma análise tradutória  
das adaptações de Romeu e Julieta para o formato das  
HQs / Isadora Baldez Maciel. -- 2018.  
60 f.  
Orientadora: Elizamari Rodrigues Becker.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Letras, Curso de Letras: Tradutor Português e  
Inglês, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Adaptação. 3. Teoria  
Intersemiótica. 4. Romeu e Julieta. 5. William  
Shakespeare . I. Becker, Elizamari Rodrigues,  
orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS

Isadora Baldez Maciel

**SHAKESPEARE EM QUADRINHOS:**

Uma análise tradutória das adaptações de *Romeu e Julieta* para o formato das HQs

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de bacharela em Letras do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Elizamari Rodrigues Becker.

**Aprovada em:** Porto Alegre, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Dr. Claudio Vescia Zanin  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

---

Prof. Me. Gustavo Melo Czekster  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Elizamari Rodrigues Becker (orientadora)  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais, Gilberto e Sônia, e aos meus irmãos, Fernanda e Vítor, por todo o amor e por, mesmo nos meus piores momentos, sempre tentarem me animar e me darem força para continuar.

A todos os amigos e familiares, pelo apoio e carinho recebidos.

Às minhas amigas e colegas de curso, pela amizade e companheirismo nestes anos de universidade e por todas as vezes que rimos juntas para não chorar.

À minha orientadora, Prof. Elizamari, pela ajuda na elaboração deste trabalho e por me tranquilizar quando eu achei que não estava no caminho certo.

Aos professores, Claudio e Gustavo, por terem se disponibilizado a ler o meu trabalho e a fazer parte da banca.

This is how you do it: you sit down at the keyboard and you put one word after another until it's done. It's that easy, and that hard.

(Neil Gaiman, 2010)

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso analisa como foi feita a transposição da obra clássica *Romeu e Julieta* para o formato dos quadrinhos, apontando as principais estratégias utilizadas pelos quadrinistas de cada uma das adaptações. Para tanto, duas adaptações da peça de William Shakespeare foram utilizadas: uma adaptação da Turma da Mônica, voltada para o público infantil e uma adaptação em estilo mangá, voltada para o público jovem-adulto. Aborda também uma discussão sobre fidelidade e reflete sobre o conceito de adaptação e a forma como ela é entendida dentro dos Estudos de Tradução, à luz da teoria intersemiótica (PLAZA, 2003). Além disso, destaca os principais elementos que compõem uma HQ e a função de cada um deles na construção da narrativa. Aponta como um dos principais resultados a importância do papel desempenhado pelos elementos visuais nas histórias em quadrinhos. Conclui que diversos fatores devem ser levados em consideração ao se adaptar uma obra literária, tais como o público alvo, o tipo de mídia, a intencionalidade da pessoa que se propõe a adaptar, entre outros.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Adaptação. Tradução Intersemiótica. Romeu e Julieta. Turma da Mônica. William Shakespeare.

## ABSTRACT

This investigation analyzes how the classic play *Romeo and Juliet* was translated into the format of the comics, pointing out the main strategies used by the artists of a specific corpus of adaptations. For this purpose, two adaptations of William Shakespeare's play were used: an adaptation of Monica's Gang, aimed at a children's audience, and a manga adaptation, adapted to a young-adult audience. It also addresses a discussion about fidelity and reflects on the concept of adaptation and how it is understood within the Translation Studies, guided by the intersemiotic theory (PLAZA, 2003). In addition, this study highlights the main elements which compose a comic book and their function in the construction of the narrative. As a result, the importance of visual elements in comic books is pointed out as one of the main features of the adaptation construction. It concludes that there is a complex net of factors that are taken into account when it comes to adapt a literary work, such as the target audience, the type of media, the intentionality of the person who adapts, among others.

**Keywords:** Comic books. Adaptation. Intersemiotic Translation. *Romeo and Juliet*. Monica's Gang. William Shakespeare.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 – Formato de balões .....                                       | 25 |
| Figura 2 – Letreiramento .....   | 26 |
| Figura 3 – Onomatopéia de tiro .....                                     | 27 |
| Figura 4 – Onomatopéia em mangá .....                                    | 28 |
| Figura 5 – Metáfora visual em a <i>Turma da Mônica</i> .....             | 28 |
| Figura 6 – Apresentação <i>Turma da Mônica</i> .....                     | 30 |
| Figura 7 – Frei Lourenço como narrador .....                             | 31 |
| Figura 8 – Uso de recordatório .....                                     | 32 |
| Figura 9 – Intervenção do príncipe Xaveco de Verona .....                | 34 |
| Figura 10 – Duelo entre os membros das famílias .....                    | 34 |
| Figura 11 – Primeiro encontro entre Monicapeleto e Romeu Cebolinha ..... | 36 |
| Figura 12 – Diálogo entre Romeu e Julieta .....                          | 36 |
| Figura 13 – Uso de metáfora visual .....                                 | 37 |
| Figura 14 – Combinação imagem e palavra .....                            | 38 |
| Figura 15 – Cena do balcão em a <i>Turma da Mônica</i> .....             | 39 |
| Figura 16 – Rimas em a <i>Turma da Mônica</i> .....                      | 39 |
| Figura 17 – Cena do balcão em Coleção de Shakespeare em Quadrinhos ..... | 40 |
| Figura 18 – Monicapeleto obriga Romeu Cebolinha a casar .....            | 42 |
| Figura 19 – Casamento de Romeu e Julieta .....                           | 42 |
| Figura 20 – Confusão no campeonato de bolinha de gude .....              | 43 |
| Figura 21 – Uso de onomatopeias na <i>Turma da Mônica</i> .....          | 44 |
| Figura 22 – Duelo entre Mercúcio e Teobaldo .....                        | 45 |
| Figura 23 – Primeira noite de Romeu e Julieta .....                      | 46 |
| Figura 24 – Frei Cascão consulta Shakespeare .....                       | 46 |
| Figura 25 – Frei Lourenço narra os acontecimentos .....                  | 47 |
| Figura 26 – O líquido mágico .....                                       | 48 |
| Figura 27 – A história chega ao fim? .....                               | 49 |
| Figura 28 – A morte de Romeu .....                                       | 50 |
| Figura 29 – Acerto de contas .....                                       | 51 |
| Figura 30 – Final feliz em a <i>Turma da Mônica</i> .....                | 51 |
| Figura 31 – Frei Lourenço tenta convencer Julieta .....                  | 52 |
| Figura 32 – Final trágico .....  | 53 |

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b> .....                              | <b>9</b>  |
| <b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....                     | <b>12</b> |
| 2.1 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA.....                       | 12        |
| 2.2 ADAPTAÇÃO .....                                    | 13        |
| <b>3 CORPUS</b> .....                                  | <b>17</b> |
| 3.1 ROMÉU E JULIETA .....                              | 17        |
| 3.2 A TURMA DA MÔNICA .....                            | 19        |
| 3.3 COLEÇÃO SHAKESPEARE EM QUADRINHOS.....             | 20        |
| 3.4 A QUESTÃO DA FIDELIDADE .....                      | 21        |
| <b>4 PRINCIPAIS ELEMENTOS QUE COMPÕEM UMA HQ</b> ..... | <b>24</b> |
| 4.1 IMAGEM.....  | 24        |
| 4.2 QUADRO E REQUADRO.....                             | 24        |
| 4.3 BALÃO .....  | 25        |
| 4.4 LETREIRAMENTO .....                                | 25        |
| 4.5 ONOMATOPEIAS .....                                 | 26        |
| 4.6 METÁFORAS VISUAIS .....                            | 28        |
| <b>5 ANÁLISE DAS CENAS</b> .....                       | <b>29</b> |
| 5.1 PRÓLOGO .....                                      | 29        |
| 5.2 PRIMEIRA CENA .....                                | 32        |
| 5.3 PRIMEIRO ENCONTRO/BAILE DE MÁSCARAS .....          | 34        |
| 5.4 CENA DO BALCÃO .....                               | 38        |
| 5.5 O CASAMENTO .....                                  | 41        |
| 5.6 DUELO ENTRE MERCÚCIO E TEOBALDO.....               | 43        |
| 5.7 AJUDA DE FREI LOURENÇO .....                       | 46        |
| 5.8 FALHA NO PLANO .....                               | 47        |
| 5.9 EPÍLOGO/FINAL .....                                | 50        |
| <b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....                    | <b>54</b> |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....                               | <b>57</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

As famosas histórias em quadrinhos (HQs), também conhecidas como “literatura desenhada”, “nona arte”, “arte sequencial” e “imagens justapostas”, tiveram sua origem em meados do século XIX, com o artista gráfico Rodolphe Topffer (BARBOSA, 2013). Embora Topffer não fosse nem desenhista nem escritor, suas histórias foram as primeiras a associar palavras e imagens na Europa, conquistando, assim, o legado de pai dos quadrinhos. (MCCLOUD, 1995).

Com base na definição de Will Eisner, Scott McCloud entende as histórias em quadrinhos (HQs) como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1995, p. 9). Dessa maneira, o que traz sentido à história é exatamente a sequência com a qual as imagens são dispostas. Por isso, nem toda HQ precisa apresentar elementos verbais ou, até mesmo personagens, isto é, ela pode ser composta apenas por imagens em sequência e ainda se caracterizar como uma história em quadrinhos. Além disso, com essa definição, McCloud tenta conceituar as histórias em quadrinhos de forma abrangente, bem como dá a entender que a HQ é uma forma de linguagem, uma vez que ela comunica algo a alguém através da união de seus elementos.

Por muito tempo, houve discussão em relação a como classificar a HQ. Ainda hoje há quem considere esse um gênero inferior. Ramos, por sua vez, classifica HQ como um hipergênero — termo criado por Maingueneau em 2004 — uma vez que “[...] agrega elementos comuns aos diferentes gêneros quadrinísticos, como o uso de uma linguagem própria, com elementos visuais e verbais escritos, e a tendência à presença de sequências textuais narrativas” (RAMOS, 2016, p. 29). Tais elementos, descritos por Ramos, são encontrados em diversos gêneros autônomos que fazem parte do hipergênero da HQ, tais como os cartuns, as tiras, as charges, entre outros.

A ascensão das HQs ocorreu durante 60 anos com o surgimento de HQs dos mais variados tipos (mangás, tirinhas, gibis, *graphic novels*). E a popularização do gênero trouxe a exigência de trazer um conteúdo mais literário para os quadrinhos (EISNER, 2005). Com essa transformação de conteúdo para a adaptação literária, a relevância das HQs cresceu, também, em sala de aula. Diversos estudos (SANTOS; VERGUEIRO, 2012) defendem que histórias em quadrinhos são importantes

instrumentos de incentivo à leitura no meio escolar. Essa questão ganha ainda mais destaque quando o assunto é a adaptação de obras clássicas da literatura para o formato dos quadrinhos, pois se acredita que as HQs sirvam de porta de entrada para a leitura de clássicos da literatura para o aluno que não tem o hábito de ler. Contudo, a professora e tradutora Tereza Barbosa acredita que entender os quadrinhos apenas como meros facilitadores para leitura de obras clássicas é um erro. Afinal de contas,

[...] traduzir a literatura em imagens não significa facilitar a apreensão do estético para um leitor despreparado. Significa utilizar tecnologia familiar, mas complexa [...] para compreender enredos extravagantes de personagens densas e inconstantes, num processo que se dá muito precocemente". (BARBOSA, 2013, p. 11).

Dessa forma, Barbosa sugere que se entenda a adaptação de obras para os quadrinhos como uma forma de tradução e equipara, assim, as transposições de HQs ao texto fonte. Essa transposição, então, deve ser compreendida como um processo sofisticado, que não se delimita a reproduzir o conteúdo apenas linear e descritivamente.

Apesar da conotação pejorativa — “traição”, “violação”, “vulgarização” — (STAM, 2006, p 19), muitas vezes, atribuída ao termo pela academia e por resenhas jornalísticas, a adaptação de obras para diferentes mídias e gêneros tem sido cada vez mais recorrente. O ato de adaptar data de muito mais tempo do que se possa imaginar, os vitorianos já tinham o hábito de adaptar tudo que fosse possível (poemas, peças, óperas, romances, pinturas, músicas) para outros meios (HUTCHEON, 2006).

Atualmente, existem diversas adaptações de obras clássicas para o formato dos quadrinhos, tanto da literatura brasileira quanto da literatura estrangeira. Autores como Machado de Assis, Edgar Allan Poe, Jorge Amado e William Shakespeare são apenas alguns dos renomados autores que tiveram suas obras adaptadas para esse formato. Mesmo tendo se passado mais de 400 anos após a sua morte, as obras de William Shakespeare, por exemplo, ainda apresentam muita relevância, e grande parte delas é revisitada até hoje por meio de mídias como o cinema e a televisão. Dentre as diversas obras do dramaturgo inglês, umas das mais famosas e conseqüentemente, das mais adaptadas para diversas mídias e gêneros é a peça *Romeu e Julieta*.

Nesse sentido, pretende-se analisar como foi feita a transposição do famoso clássico da literatura mundial do escritor inglês William Shakespeare — *Romeu e Julieta* — para o formato dos quadrinhos. Além da peça, duas adaptações da obra para o formato de quadrinhos fazem parte do corpus deste estudo: a adaptação de Maurício de Sousa para o gibi da “Turma da Mônica”, e a adaptação da editora Nemo para a “Coleção Shakespeare em Quadrinhos”. Além disso, o estudo vai explorar os principais elementos que compõem uma história em quadrinhos. E dessa forma, será possível analisar algumas das principais estratégias utilizadas para construção das respectivas adaptações.

Com esse intuito, o estudo terá como base a teoria da tradução intersemiótica, proposta, primeiramente, por Roman Jakobson e, posteriormente, complementada por Julio Plaza. Ademais, a fim de realizar uma análise comparativa das cenas da obra original e suas transposições para os quadrinhos, também é necessário que se compreenda o conceito de adaptação que aqui será baseado à luz dos pressupostos teóricos de Linda Hutcheon.

Esse estudo mostra-se relevante, uma vez que possibilita não apenas refletir sobre a importância de se entender cada vez mais as HQs como um objeto válido de estudo, bem como entender as adaptações como formas significativas e, não necessariamente, como produtos inferiores e subordinados ao texto fonte. Além disso, é importante salientar que o julgamento de qualidade das adaptações não é a principal meta desse estudo.

Por fim, esse trabalho será estruturado da seguinte forma: o primeiro capítulo apresenta uma revisão teórica dos principais conceitos e teorias que servem como base para o estudo. O segundo capítulo, por sua vez, além de apresentar o corpus do estudo, também discute a noção de fidelidade geralmente vinculada a adaptações de obras literárias. O terceiro capítulo traz um breve levantamento sobre os principais elementos que compõem uma história em quadrinhos. O quarto capítulo expõe a análise das cenas selecionadas de cada uma das adaptações. Por fim, o último capítulo faz uma retomada do que foi analisado ao decorrer do estudo e apresenta as conclusões do estudo.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo são apresentados o conceito de tradução intersemiótica, proposto por Jakobson, e suas respectivas matrizes, propostas por Julio Plaza. Além disso, a seção apresenta o conceito de adaptação, proposto por Hutcheon, e como ela é entendida dentro dos Estudos de Tradução.

### 2.1 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Para discutir sobre as duas transposições de Shakespeare para o formato das HQs, é necessário compreender alguns conceitos fundadores primeiramente. Jakobson, ao discutir sobre tradução, propõe que o ato de traduzir não se limita apenas à transposição de elementos de uma língua para outra. O linguista russo propõe que existem três tipos de tradução: a intralingual, a interlingual e a intersemiótica ou a transmutação. A primeira trata da interpretação de signos verbais dentro de uma mesma língua, enquanto a segunda é a tradução de signos verbais de uma língua para a outra. Finalmente, a tradução do tipo intersemiótica ou “transmutação”, que é a que nos interessa neste estudo, “[...] consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais” (JAKOBSON, 1976, p. 65). Ademais, a tradução intersemiótica pode ser entendida como aquela que ocorre “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura” (JAKOBSON, 1976, p. 72). Julio Plaza, com base na teoria de Jakobson, propõe a tradução intersemiótica:

[...] como prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e reprodução como leitura, como metacriação, como ação sobre estruturas e eventos, como diálogo de signos, como síntese e reescritura da história. Quer dizer: como pensamento em signos, como trânsito dos sentidos, como transcrição de formas na historicidade (PLAZA, 2003, p. 14).

Nesse sentido, Plaza entende a tradução intersemiótica como um processo criativo que envolve a “reescritura da história” de acordo com a ação do tempo. Dessa forma, compreende-se que os valores e a perspectiva humana sobre a realidade estão sempre em constante transformação, ou seja, o modo de compreender o mundo está sujeito a mudanças. Uma vez que se entende a

adaptação como um processo tradutório, a definição de Plaza se torna ainda mais interessante, visto que ela sugere a ideia de que adaptações devem ser vistas como produtos do contexto/época em que estão inseridas.

Ademais, Plaza (2003) propõe três categorias de tradução dentro da Intersemiótica: a Icônica, a Indicial e a Simbólica. A Icônica caracteriza-se pela semelhança de estruturas, ao mesmo tempo em que há uma independência da tradução em relação ao original. Aqui, a tendência é “[...] aumentar a taxa de informação estética” (PLAZA, 2003, p. 93), ou seja, o original passa por um processo de *transcrição*, possibilitando, assim, maior liberdade criativa ao tradutor. A Indicial, por sua vez, caracteriza-se por um processo de *transposição*, em que é possível perceber claramente a presença do original na tradução. Nesse caso, há uma correspondência de alguns elementos do original inseridos em um novo contexto. Por fim, a matriz Simbólica é quando ocorre um processo de *transcodificação* do original, no qual o tradutor faz uso de símbolos e outras convenções para transmitir a ideia essencial presente no original.

## 2.2 ADAPTAÇÃO

Linda Hutcheon, em seu livro, *A Theory of Adaptation*, propõe desmistificar a ideia de que as adaptações são inferiores aos textos dos quais elas são baseadas. Para tanto, a autora define adaptação com base em duas perspectivas:

- 1) uma entidade formal ou **produto**, uma adaptação é uma transposição anunciada e ampla de uma obra ou obras em particular. Essa "transcodificação" pode envolver uma mudança de meio (de um poema para um filme) ou de gênero (de um épico para um romance), ou uma mudança de quadro e, portanto, contexto: contando a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação manifestamente diferente [...]
- 2) como um **processo** de criação, o ato de adaptação sempre envolve tanto (re) interpretação quanto, então, (re) criação; isso foi chamado tanto de apropriação quanto de recuperação, dependendo da sua perspectiva. (HUTCHEON, 2006, p. 7-8, tradução nossa, grifo nosso)<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> seen as a formal entity or product, an adaptation is an announced and extensive transposition of a particular work or works. Tis “transcoding” can involve a shift of medium (a poem to a film) or genre (an epic to a novel), or a change of frame and therefore context: telling the same story from a different point of view, for instance, can create a manifestly different interpretation. transposition can also mean a shift in ontology from the real to the fictional, from a historical account or biography to a fictionalized narrative or drama 2) as a process of creation, the act of adaptation always involves both (re-)interpretation and then (re-)creation; this has been called both appropriation and salvaging, depending on your perspective.

No caso deste estudo, a transcodificação será feita de um gênero para o outro (da peça para as HQs). Entende-se que a troca de meio envolve estratégias diferentes daquelas utilizadas pelo adaptador de uma obra dentro de um mesmo meio. No entanto, independente de haver troca de meio ou não, o processo de adaptação sempre envolverá mudanças, e “sempre haverá ganhos e perdas” ao se realizar uma adaptação (HUTCHEON, 2006, p. 16). Para Hutcheon, o ato de adaptar pode envolver “[...] um processo de apropriação, de tomada de posse da história de outra pessoa e filtra-lá, de certo modo, por meio da própria sensibilidade, interesses e talentos. Portanto, adaptadores são, primeiramente, intérpretes e depois criadores.” (HUTCHEON, 2006, p. 18, tradução nossa)<sup>2</sup>.

Além disso, a adaptação pode ser vista como uma forma de “intertextualidade”. Essa perspectiva diz respeito a como uma adaptação é recepcionada pelo público. De acordo com Hutcheon, “[...] nós experimentamos adaptações como palimpsestos através de nossa memória de outros trabalhos que ressoam através da repetição com variação”<sup>3</sup> (HUTCHEON, 2006, p. 8, tradução nossa). Segundo o teórico francês Gérard Genette:

Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente hipertextos), todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos. Este meu texto não escapa à regra: ele a expõe e se expõe a ela. Quem ler por último lerá melhor. (GENETTE, 2006, p. 6).

Com essa definição, fica clara a relação estabelecida entre os conceitos de adaptação e palimpsesto, visto que tanto um quanto o outro são produtos derivados de outros textos, por meio de uma transformação do texto original. Ademais, assim como é apontado por Genette e, posteriormente, constatado por Hutcheon (2006), tais textos considerados ‘de segunda mão’ tendem a não receber o devido reconhecimento. Nesse sentido, tal noção trazida por Gerard enfatiza “[...] a

<sup>2</sup> a process of appropriation, of taking possession of another’s story, and filtering it, in a sense, through one’s own sensibility, interests, and talents. Therefore, adapters are first interpreters and then creators.

<sup>3</sup> we experience adaptations (as adaptations) as palimpsests through our memory of other works that resonate through repetition with variation.



interminável permutação de textualidades, ao invés da ‘fidelidade’ de um texto posterior a um modelo anterior, e desta forma também causam impacto em nosso pensamento sobre adaptação” (STAM, 2006, p. 21).

Além disso, Hutcheon (2006) propõe que existem três tipos de formas de interação possíveis com o texto adaptado, sendo todas consideradas formas de “imersão”, mesmo que em níveis diferentes. O primeiro modo é o “contar”, relacionado à leitura de obras narrativas. O segundo é o modo “mostrar”, referente às peças teatrais e produções cinematográficas. Por fim, o último modo é o “participar”, que permite uma imersão mais expressiva da pessoa com a adaptação (é o caso de jogos de vídeo game, por exemplo, em que o jogador pode mudar o rumo do jogo de acordo com as decisões que toma). Dos três modos, o que mais se aproxima da interação que temos quando lemos uma obra adaptada para os quadrinhos é o modo “contar”, visto que ele é o único dos modos que foca na narração.

Para o quadrinista Fabiano Barroso (2013), uma das principais especificidades da leitura de quadrinhos diz respeito ao fato de que o leitor do quadrinho não age “apenas” como leitor, mas também como coautor do quadrinho que lê. Tal característica é recorrente, por exemplo, nas obras de Machado de Assis, por meio das chamadas “interpelações ao leitor” (BARROSO, 2013, p. 89). Segundo Barroso, “nas HQs o espaço entre um quadro e outro incita o leitor a criar momentos da história que não estão desenhados, mas estão implícitos, ‘escondidos’ entre dois quadrinhos” (BARROSO, 2013, p. 90). Esse espaço entre quadros é conhecido como “sarjeta” (MCCLLOUD, 1995, p. 66). A sarjeta, portanto, permite ao leitor de quadrinhos observar, imaginar e, por fim, concluir o que virá no quadrinho a seguir. Nesse sentido, o leitor se torna coautor no momento em que tira conclusões baseadas em experiências anteriores da leitura. Os quadrinhos, nesse caso, sempre apresentam um espaço lacunar entre um quadro e outro, o que é um convite ao leitor para o preenchimento, e essa forma de participação pode ser entendida como um ato de coautoria.

Além disso, Hutcheon estabelece um ponto em comum entre o ato de adaptar e o de traduzir ao afirmar que nenhum dos dois processos pode gerar produtos literais, uma vez que ambos envolvem tanto perdas quanto ganhos. Nesse sentido, ela se aproxima da teoria intersemiótica ao propor que as adaptações podem ser entendidas como traduções, visto que adaptar para outro meio seria o mesmo que

transpor de um sistema de signos para outro. Em traduções, geralmente, atribui-se ao texto fonte uma posição de autoridade (HUTCHEON, 2006). O mesmo pode ser dito em relação aos textos que servem como base para adaptações: existe uma hierarquia clara do texto fonte em relação ao texto adaptado/traduzido. E é nesse ponto que entra a discussão sobre fidelidade que será brevemente discutida no desenvolvimento do trabalho.

Também, ao entender que não deve existir hierarquia entre o texto literário e sua respectiva adaptação, Stam afirma que:

Sob uma perspectiva cultural, a adaptação faz parte de um espectro de produções culturais niveladas e, de forma inédita, igualitárias. Dentro de um mundo extenso e inclusivo de imagens e simulações, a adaptação se torna apenas um outro texto, fazendo parte de um amplo contínuo discursivo. (STAM, 2006, p.24).

Essa perspectiva de adaptação é bastante emancipatória e, ainda que reconheça o aspecto dialógico de sua construção discursiva, é também relativamente atenuadora da ideia de débito em relação ao original.

### 3 CORPUS

Este capítulo apresenta o corpus do estudo que será utilizado para análise e propõe uma breve discussão sobre a noção de fidelidade que costuma estar vinculada a adaptações.

#### 3.1 ROMEU E JULIETA

William Shakespeare (1564-1616) nasceu e iniciou sua carreira durante a Era Elizabetana — período de ouro da Literatura para a Inglaterra. Ainda que o dramaturgo Christopher Marlowe e o poeta Edmund Spenser também tenham sido destaque nessa época, Shakespeare, sem dúvida, se consagrou como o grande nome da literatura desse período (FUNCK, 2013), bem como dos séculos seguintes. Foi graças à tolerância religiosa de Elizabeth I que o teatro inglês nasceu e conquistou seu espaço, já que antes do reinado de Elizabeth havia uma grande repressão em relação às peças teatrais, por conta da forte censura religiosa (FUNCK, 2013).

Embora não haja muita elucidação em relação a isso, para escrever *Romeu e Julieta*, Shakespeare aparentemente teve como fonte de inspiração o poema *The Tragical History of Romeo and Juliet*, de Arthur Brooke, que foi escrito primeiramente em italiano por outro poeta. Além disso, em *Historia novellamente ritrovata di due nobili amanti*, de Luigi da Porto, é onde é possível perceber as maiores semelhanças em relação à peça de Shakespeare (HELIODORA, 2011). Tais fatos corroboram a ideia de que a “arte é derivada de outra arte” assim como “histórias nascem de outras histórias”<sup>4</sup> (HUTCHEON, 2006, p. 2, tradução nossa). Nesse sentido, até mesmo uma das peças mais encenadas e famosas da história pode ser vista como uma forma de adaptação, visto que, de certa forma, ela deriva de outras histórias, bem como boa parte da obra de Shakespeare. Em relação à obra que serviu como inspiração para Shakespeare, a tradutora Heliodora aponta:

---

<sup>4</sup> art is derived from other art; stories are born of other stories.

O contraste entre a mediocridade de Brooke e a genialidade de Shakespeare fica evidente no uso que cada um dos dois faz exatamente da mesma trama; em lugar do míope moralismo do primeiro, o Romeu e Julieta do segundo transforma tudo em doloroso conflito entre o ódio e o amor, e os dois jovens amantes morrem não por desobedecerem a seus pais, mas por serem vítimas da sangrenta luta entre suas duas famílias, de um ódio cuja origem jamais é identificada (HELIODORA, 2011, p. 6-7).

Isto demonstra que Shakespeare foi capaz de se sobressair com sua peça, mesmo que sua história tenha tido outras histórias como fonte de inspiração. O fato de que até mesmo uma obra tão famosa como a de *Romeu e Julieta* teve como inspiração outras corrobora a ideia de que “O “original” sempre se revela parcialmente “copiado” de algo anterior” (STAM, 2006. p. 22).

A peça que se passa em Verona, na Itália, conta a trágica história de amor entre dois jovens pertencentes a famílias rivais. Ainda que se trate, essencialmente, de uma tragédia, a obra apresenta uma estrutura dramática que possibilita a alternância entre tragédia e comédia — estratégia utilizada pelo dramaturgo para aumentar a tensão dramática na peça.

A especialista em Shakespeare Rebecca Lemon (BRASIL, 2012) acredita que as obras do dramaturgo são difundidas e consumidas de forma tão expressiva até hoje devido ao fato de suas histórias tratarem de temas recorrentes na vida do ser humano, tais como, amor e mortalidade. Além disso, Lemon afirma que Shakespeare é um autor que não induz seu público a uma crença específica, ele escreve de modo que o leitor possa interpretar as histórias da maneira que bem entender. O também especialista Arthur Marotti (BRASIL, 2012) concorda com a existência/predomínio dessa característica e acredita que esse é um dos principais motivos pelos quais as obras de Shakespeare atraem, até hoje, pessoas de diferentes níveis sociais, intelectuais e até mesmo culturais. Para Elvio Funck (2013, p. 198), “[...] as obras de Shakespeare encontram algum eco em quase todas as áreas do conhecimento humano”. Dentre algumas das áreas citadas por Funck estão a linguística, a psicologia, a religião e a astronomia. Rodrigues (2001) também discute sobre a quantidade de escritores e cineastas que já revisitaram a história de *Romeu e Julieta*, sendo o foco de seu estudo três diferentes releituras de Machado de Assis dessa mesma peça. Nesse sentido, ela aponta que apesar das épocas e dos cenários mudarem, as “inquietações humanas” que são trazidas à tona nas histórias de Shakespeare “permanecem as mesmas” (RODRIGUES, 2001, p. 7), isto

é, os temas discutidos por Shakespeare se mostram atemporais, permitindo que eles sejam explorados em diferentes contextos e períodos históricos.

### 3.2 A TURMA DA MÔNICA

Os gibis da *Turma da Mônica*, criados pelo cartunista brasileiro Maurício de Sousa, são, possivelmente, as histórias em quadrinhos mais famosas do país. A popularidade é tanta que eles foram traduzidos para diversas línguas, chegando a mais de 30 países e fazendo parte, inclusive, do projeto de pré-alfabetização da China (SOUSA, 2014). Ainda que as histórias da *Turma da Mônica* sejam voltadas para o público infantil, em 2014, 50% dos leitores das histórias eram maiores de 20 anos (SOUSA, 2014), o que demonstra a capacidade dessas histórias atingirem diferentes faixas etárias, independentemente do seu público alvo.

Tal estatística corrobora o status de “ambivalência” dos textos infantis proposto por Shavit (2003), que diz que alguns textos — nesse caso, o gibi — são destinados às crianças, mas acabando por atrair também um público adulto. Esse caráter inclusivo de alguns textos infantis engloba, pelo menos, dois grupos e “[...] esses grupos de leitores divergem em suas expectativas, assim como em suas regras e seus hábitos de leitura. Logo, a realização deles sobre o mesmo texto será muito diferente” (SHAVIT, 1986, p. 66). Muitas vezes, isso ocorre porque existe uma tendência à desvalorização do texto infantil em relação à literatura feita para adultos. Nesse caso, o caráter ambivalente de alguns textos infantis pode ser visto como uma tentativa do autor de “valorizar” esse texto, colocando-o em um patamar de qualidade semelhante ao da literatura adulta.

Acredito que o caráter pedagógico da leitura de gibis faz com que adultos (professores, pais e pedagogos) os leiam para poder ensinar e estimular a leitura das crianças, assim como, para outras tantas práticas pedagógicas. Por outro lado, há também o adulto que lê porque é fã e/ou colecionador. Ou, ainda, há o adulto que lê a história em quadrinhos como uma forma de conservar memórias de infância, o que eu acredito ser o caso de muitos leitores adultos da *Turma da Mônica*, que provavelmente cresceram lendo os gibis e guardam um apreço pelas histórias e pelos personagens, que fizeram parte de sua infância.

O criador de a *Turma da Mônica*, Maurício de Sousa, teve seu primeiro contato com os quadrinhos aos cinco anos, com um exemplar de *O Guri* que ele mesmo achou em uma lixeira e com o qual ficou encantado. A partir daí, o futuro quadrinista começou a ler exemplares de *O Globo Juvenil* e *Gibi* que o pai comprava para ele toda semana. Ao perceber o interesse do filho, sua mãe teve a ideia de usar as histórias em quadrinhos como instrumento de aprendizado e, coincidentemente, foi assim que o pai dos gibis no Brasil foi alfabetizado (SOUSA, 2017).

Sousa passou alguns anos procurando emprego como desenhista, mas foi só em 1959<sup>5</sup>, enquanto trabalhava como repórter policial, no que hoje é a atual *Folha de S. Paulo*, que foram criados oficialmente seus primeiros personagens: o cachorro Bidu e o cientista Franjinha. Logo após, em 1960, surgiu Cebolinha. Conhecido por trocar a letra “r” pela “l”, perturbação articulatória conhecida como dislalia, e por sua rivalidade com a Mônica, ele é um dos personagens de Sousa que foi inspirado em uma pessoa da vida real. Ainda que tenha surgido alguns anos depois, mais especificamente em 1963, a Mônica é a personagem mais conhecida de Maurício de Sousa, tanto que dá nome aos gibis da turma. Assim como o Cebolinha, Mônica também foi inspirada em uma pessoa da vida real: a filha de Maurício de Sousa. A personagem, conhecida por sua personalidade forte, fez sua primeira aparição nas tiras do Cebolinha, até que, em 1970, ganhou destaque como protagonista de sua própria revista.

### 3.3 COLEÇÃO SHAKESPEARE EM QUADRINHOS

A segunda adaptação que compõe o corpus faz parte da *Coleção Shakespeare em Quadrinhos*, publicada pela editora Nemo, em 2013. Essa coleção, que conta com a edição do historiador, roteirista e quadrinista brasileiro Wellington Srbek, contém 7 volumes que incluem as principais obras da carreira de Shakespeare, tais como *Otelo*, *Sonho de Uma Noite de Verão* e *Hamlet*. A coleção foi tão aclamada pela crítica que o volume 4 da Coleção, *A Tempestade*, chegou a

---

<sup>5</sup> Informações sobre datas e personagens retiradas do site oficial da Turma da Mônica. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br>

vencer a categoria “adaptação para quadrinhos” no “Troféu HQ Mix”, o maior prêmio brasileiro relacionado a quadrinhos<sup>6</sup>.

Essa adaptação de *Romeu e Julieta* conta com o roteiro de Marcela Godoy e a ilustração de Roberta Pares. Entre todos os volumes, essa é a única que é descrita como uma “adaptação em estilo mangá”<sup>7</sup>. O mangá — nome dado as HQs no Japão — foi criado por Osamu Tezuka após o período-guerra. “As principais características do mangá foram definidas por Tezuka, como as exageradas expressões faciais e os elementos metalinguísticos (linhas de velocidade, grandes onomatopeias etc.)” (CORRÊA; GOMES, 2012, p. 498). Os principais elementos referentes ao mangá que podem ser observados na adaptação de Srbek são as expressões faciais exageradas dos personagens (com olhos grandes e brilhantes), “os enquadramentos cinematográficos para ampliar o impacto emocional” da cena (CORRÊA; GOMES, 2012), e as linhas de movimento. Contudo, há outras características típicas do mangá que estão ausentes na adaptação de Srbek, como as ilustrações em preto e branco e o sentido de leitura inverso ao sentido de leitura das HQs ocidentais.

O editor da Coleção, Wellington Srbek, contou em entrevista que a principal orientação aos roteiristas foi que eles fossem o mais fieis possíveis aos fatos narrados na obra original e que tivessem como alvo o público jovem (CASTRO JÚNIOR, 2012). Sabe-se que o conceito de fidelidade deve ser empregado com muito cuidado, já que, geralmente, ele está associado a perspectivas datadas e superadas. Embora o foco do estudo não seja analisar as adaptações de *Romeu e Julieta* para os quadrinhos em termos de sua fidelidade, considera-se importante refletir sobre esse tópico, visto que uma coisa está ligada a outra. Dessa forma, seguiremos com uma breve discussão sobre a noção de fidelidade quando relacionada a adaptações de obras literárias em geral, e não somente daquelas feitas para os quadrinhos.

### 3.4 A QUESTÃO DA FIDELIDADE

De acordo com Hutcheon (2006), o conceito de fidelidade está atrelado a uma suposição de que a adaptação é uma mera reprodução/cópia da obra original, o que

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/trofeu-hq-mix-2013-conheca-os-vencedores-da-premiacao-brasileira>

<sup>7</sup> Disponível em: <https://grupoautentica.com.br/vestigio/livros/romeu-e-julieta/1652>

é uma percepção bastante ultrapassada e não deve ser um critério para avaliar a qualidade de uma adaptação. A questão de fidelidade, nesse sentido, está diretamente associada à intenção da pessoa que vai adaptar:

Adaptação é repetição, mas repetição sem replicação. E há, manifestamente, muitas intenções possíveis por trás do ato de adaptar: o desejo de consumir e apagar a memória do texto adaptado ou questioná-lo é tão provável quanto o desejo de pagar tributo a ele.” (HUTCHEON, 2006, p. 7, tradução nossa)<sup>8</sup>.

O adaptador, nesse caso, pode ter diferentes intenções ao adaptar uma obra: homenagear uma obra em específico ou criticar e/ou satirizar a obra em questão, traçar comparativos ou mesmo instaurar aspectos de novidade, por exemplo. Em vários desses casos, a noção de fidelidade perderia sua razão de ser, visto que, ao adaptar com o intuito de criticar, de comparar ou de inventar, o adaptador muitas vezes conta com pequenas infidelidades e desvios para criar os gatilhos para o riso, para a ironia e ou para a perplexidade causada pela quebra das expectativas. Ou seja, é justamente na esteira da “infidelidade” ao texto original que a adaptação se alicerça.

No ensaio *Teoria e Prática da Adaptação: da fidelidade à intertextualidade*, Robert Stam corrobora essa ideia ao afirmar que qualquer adaptação que, de alguma forma, critique ou hostilize a obra original e/ou uma adaptação anterior a ela, faz com que essa noção de “fidelidade” perca o sentido. Um exemplo disso é o caso dos roteiristas Stephen Schiff e Adrian Lyne, que desenvolveram uma adaptação de *Lolita*, com o objetivo de modificar alguns dos elementos presentes na adaptação anterior à deles (STAM, 2006). Conforme Stam e com base na teoria de Gérard Genette, essa reflexão crítica de um texto em relação ao outro é o que se pode chamar de “metatextualidade”. Apesar de não estar diretamente relacionado a adaptações, esse conceito ajuda a desmistificar o conceito errôneo de fidelidade que ainda hoje é cobrado das adaptações em geral. Ainda, corrobora a ideia de Hutcheon de que a fidelidade está diretamente relacionada à intenção e ao projeto de leitura da pessoa que se propõe a adaptar.

---

<sup>8</sup> Adaptation is repetition, but repetition without replication. And there are manifestly many different possible intentions behind the act of adaptation: the urge to consume and erase the memory of the adapted text or to call it into question is as likely as the desire to pay tribute by copying.



Hutcheon (2006, p. 20) afirma que “[...] talvez uma maneira de pensar sobre adaptações mal sucedidas não seja em relação à infidelidade a um texto anterior, mas em relação à falta de criatividade e habilidade para tornar o texto próprio e autônomo”. Nesse sentido, acredito que a qualidade de uma adaptação está relacionada à capacidade do adaptador de a ela atribuir elementos que permitam caracterizá-la como um texto original. A originalidade, nesse caso, se faz presente no “simples deslocamento espacial e temporal, isso pra não falar de mudança de focalização, narração, estruturas narrativas e leitor/receptor” (RODRIGUES, 2001, p. 10). Isto quer dizer que, até mesmo com pequenas mudanças na narrativa é possível ressignificar toda uma história, atribuindo-lhe, assim, autonomia e originalidade. Da mesma forma que Shakespeare supostamente teve influência de outros textos para escrever o seu *Romeu e Julieta*, qualquer outra história pode ser recriada.

## 4 PRINCIPAIS ELEMENTOS QUE COMPÕEM UMA HQ

Este capítulo apresenta os elementos básicos constituintes de uma história em quadrinhos e descreve o papel de cada um deles na construção da narrativa de uma HQ.

### 4.1 IMAGEM

As imagens nas HQS são uma forma de comunicação mais importante para a história que a própria linguagem verbal, já que nem toda história em quadrinho precisa apresentar necessariamente texto. Tal forma de comunicação, contudo, é complexa, visto que o quadrinista deve ser capaz de compreender a experiência de vida do leitor, a fim de estabelecer essa comunicação. O êxito deste método depende muito do nível de facilidade com o qual o leitor “reconhece o significado e o impacto emocional da imagem” (EISNER, 1989, p. 14). Nesse caso, “[...] a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais” (EISNER, 1989, p. 14). A universalidade, nesse caso, é uma característica muito importante e que deve ser levada em conta pelo desenhista para que a comunicação feita por meio de imagens possa atingir diferentes leitores.

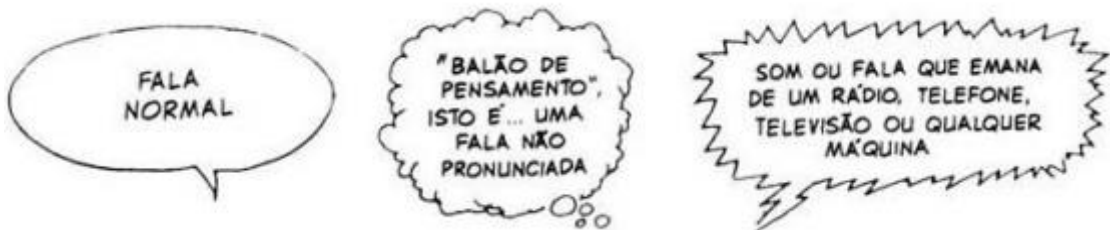
### 4.2 QUADRO E REQUADRO

Estes são dois elementos básicos dos quadrinhos e que desempenham importantes papéis na construção da narrativa. O quadro é a unidade de espaço da narrativa, ou seja, é onde toda a ação da história se desenvolve. O requadro, por sua vez, é o espaço físico que delimita o quadro, isto é, a linha que o contorna. O requadro nos quadrinhos não segue um padrão específico e pode variar em formato ou pode nem mesmo existir. Assim como outros elementos típicos de uma HQ, o formato ou a ausência do requadro dependem muito do estilo de cada artista.

### 4.3 BALÃO

Os balões são, sem dúvida, um dos elementos mais representativos quando se pensa em quadrinhos, não é a toa que na Itália as HQs são chamadas de *fumetti* (BARBOSA, 2013) (em italiano “fumacinha”), termo que remete ao formato padrão dos balões nas histórias em quadrinhos. O balão costuma conter a fala ou o pensamento dos personagens e pode apresentar diferentes formatos. De acordo com McCloud (1995), o formato do balão diz muito sobre o estilo de cada artista. Quando o artista opta por não desenhar o balão e o texto fica solto no quadrinho, por exemplo, isso pode ser visto como uma característica estilística do desenhista. Ainda que não haja regras em relação aos formatos, e os artistas, em geral, tenham liberdade para criar, deve-se ter em mente que há certos padrões visuais que são mais comuns, tais como os formatos padronizados de balões de fala e de pensamento.

Figura 1 – Formato de balões



Fonte: Eisner (1989, p. 27).

Eisner (1989, p. 26) acredita que “o balão é um recurso extremo”, isto é, uma tentativa, de certa forma, desesperada do artista em tornar o som visível por meio de uma representação gráfica. Além do formato do balão, a ausência do som nas HQs pode ser compensada por meio do tamanho das letras, por exemplo, indicando a intensidade da voz do personagem.

### 4.4 LETREIRAMENTO

Geralmente, o letreiramento é usado para expressar o volume e tom de voz dos personagens nos quadrinhos e funciona como uma extensão da imagem.

Contudo, nem sempre esse elemento está relacionado à fala, já que pode também estabelecer o clima da cena. Nesse sentido, o letreiramento “fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (EISNER, 1989, p. 10). Assim como os balões, o letreiramento também diz muito sobre o estilo de cada artista ou, até mesmo, sobre a personalidade de cada personagem. Um personagem com uma fala mais rebuscada, por exemplo, pode apresentar um letreiramento mais formal. A seguir há um exemplo de como o letreiramento estabelece o clima violento da história ao traçar as letras como se delas estivesse escorrendo sangue.

Figura 2 – Letreiramento



Fonte: Eisner (1989, p. 12)

#### 4.5 ONOMATOPEIAS

Outro elemento muito característico e que também tem a função de representar sons nos quadrinhos são as onomatopeias. Elas nada mais são que um recurso gráfico utilizado para criar o efeito sonoro da história, já que a narração das HQs tende a ser feita de forma silenciosa. Diferentemente do que acontece em produções cinematográficas, por exemplo, em que o som está presente em quase todos os momentos (objetos caindo no chão, barulho de explosão, batida de palmas), nas HQs existe essa limitação. Sendo assim, “[q]ualquer elemento da

realidade que encontra dificuldade de ser expresso sucinta e precisamente, como a linguagem dos quadrinhos exige, pode ser representado pelas onomatopeias” (SILVA, 2001, p. 2). Assim como há certos padrões de balões, existem também onomatopeias que já são universais. Essa universalidade de algumas onomatopeias se deve, principalmente, à hegemonia dos quadrinhos norte-americanos no mercado internacional. Dessa forma, algumas das onomatopeias utilizadas não só em quadrinhos brasileiros, mas no ocidente em geral, são importadas dos quadrinhos norte-americanos tais como “bang” (som de tiro) e “splash” (som de pessoa ou objeto caindo na água).

Figura 3 – Onomatopéia de tiro



Fonte: McCloud (1995, p. 73)

No ocidente, tais elementos são mais comuns de serem encontrados em quadrinhos infantis como os da *Turma da Mônica*, enquanto que no Japão, o uso de onomatopeias é mais recorrente em quadrinhos voltados para um público mais maduro. Isso se deve principalmente ao fato de grande parte das onomatopeias usadas em mangás fazerem parte também do vocabulário japonês, isto é, “[...] são parte integral da linguagem escrita e falada por um adulto e constituem um universo à parte dentro do idioma” (LUYTEN, 2002, p. 180). Nesse sentido, nos quadrinhos, as onomatopeias não são apenas um fenômeno estético, mas também semântico.

Figura 4 – Onomatopéia em mangá



Fonte: Luyten (2002)

#### 4.6 METÁFORAS VISUAIS

As metáforas visuais são elementos que representam ações ou sensações experienciados pelo personagem, sem que o quadrinista tenha que necessariamente fazer uso da linguagem escrita para isso. Um exemplo de metáfora visual é o uso de estrelas para representar a dor em quadrinhos humorísticos, por exemplo, (ZANETTIN, 2008). Além disso, é possível encontrar sequências de símbolos (SANTOS, 2017) que representem uma única ideia, como na imagem abaixo, em que a sequência de símbolos indica a séria confusão mental vivida pelo personagem.

Figura 5 – Metáfora visual em a *Turma da Mônica*

Fonte: Gomes (2013)

## 5 ANÁLISE DAS CENAS

Neste capítulo, serão analisados de maneira comparativa nove recortes das duas adaptações selecionadas de *Romeu e Julieta* para o formato dos quadrinhos. Para tanto, as cenas serão apresentadas e analisadas na ordem em que aparecem na história. As cenas foram escolhidas por um critério de sua relevância na história. Além disso, optei por abranger cenas que estivessem presentes em ambas as adaptações, tendo em vista que a *Turma da Mônica* fez uma adaptação mais curta em relação à adaptação da *Coleção Shakespeare em Quadrinhos*. Por fim, por razões de praticidade, as adaptações da *Turma da Mônica* e da *Coleção Shakespeare em Quadrinhos* serão tratadas na análise desse trabalho como A1 e A2 respectivamente.

### 5.1 PRÓLOGO

No teatro, o prólogo costuma funcionar como uma cena introdutória, na qual a temática da peça é apresentada à plateia. No caso da peça *Romeu e Julieta*, o coro entra em cena, e há uma antecipação de alguns fatos da história, “apontando o rumo dos acontecimentos na forma de um *flash* literário” (RODRIGUES, 2001, p. 87). Por meio do prólogo, o leitor é situado no espaço em que a história se passa (Verona), e fica sabendo da existência de duas famílias rivais e de um jovem casal de apaixonados. Ainda, entende-se que o fim do ódio entre as famílias só se dá mediante a morte dos filhos, ou seja, já no prólogo da peça, é antecipado o desfecho trágico da história.

Já de imediato é possível observar que ambas as adaptações optaram por não fazer deslocamento temporal na história, isto é, as duas se passam em Verona e remetem o leitor — por meio dos cenários e das roupas — ao período Elisabetano da peça shakespeariana. Além disso, é interessante que as duas adaptações apresentam ilustrações com cores suaves o que, de certa forma, não condiz com o clima trágico presente no texto fonte. Por fim, é importante notar que tanto a adaptação A1 quanto a A2 optaram por manter os nomes das famílias iguais aos do original.

Na adaptação A1, não existe o coro, elemento típico do teatro, e a apresentação da história se dá de forma bem objetiva, com a apresentação do local onde a história se passa. É interessante que antes de a história começar a ser contada de fato, o próprio Maurício de Sousa convida o leitor a ler a história que se trata de uma “adaptação do clássico romance de William Shakespeare: Romeu e Julieta” (SOUSA, 1997, doc. não paginado). Diferente do que acontece na peça shakespeariana, Sousa não antecipa o final da história, mas, assim como no original, ele situa o leitor sobre as famílias e a rivalidade existente entre elas.

Figura 6 – Apresentação *Turma da Mônica*



Fonte: Sousa (1997)

Na adaptação A2, o coro também está ausente, e a narração da história já começa imediatamente. Logo no primeiro quadrinho, o leitor vê três corpos deitados, rodeados por algumas pessoas. Nesse ponto, se o leitor não estiver familiarizado com a história da peça (a ideia de intertextualidade proposta por Hutcheon) e observar apenas o primeiro quadrinho, ele não será capaz de identificar imediatamente de quem são os corpos em questão. Nos quadrinhos seguintes, o príncipe, então, lamenta que o ódio entre os Montéquios e os Capuletos tenha levado à morte dessas pessoas.

Em seguida, Frei Lourenço, um importante personagem tanto na peça shakespeariana quanto nessa adaptação, se propõe a contar os eventos que culminaram naquele momento. O Frei, no caso da adaptação A2, funciona como



uma espécie de narrador-personagem, visto que ele não só participa da história, mas também narra alguns detalhes. Há uma alternância entre passado e presente na adaptação, e sempre que o foco da história volta ao presente, o Frei aparece narrando. Esse tipo de narração, contudo, é diferente da que se está acostumado a ver em outros gêneros; ela acontece por meio de balões com falas, ou seja, é adaptada ao estilo dos quadrinhos.

Figura 7 – Frei Lourenço como narrador



Fonte: Godoy e Pares (2011)

Por fim, o leitor é levado de volta ao passado quando tudo começou, e a história começa a ser contada de fato. Para situar o leitor, no início da página, há a inserção de um recordatório, elemento bastante comum em quadrinhos que servem como “localizadores de tempo e espaço”. (ASSIS, 2016, p. 26). É por meio do recordatório que o leitor aprende que a história se passa em Verona e que ela teve início há uma semana. Ao decorrer de toda a história são inseridos outros recordatórios que ajudam a situar o leitor. Em A1, os recordatórios também estão presentes e são geralmente inseridos pelo cachorrinho Bidu, um dos primeiros personagens criados por Maurício de Sousa.

Figura 8 – Uso de recordatório



Fonte: Godoy e Pares (2011)

Ainda em relação ao tempo nesse tipo de narrativa, Genette aponta que

[...] ao mesmo tempo que constituem sequências de imagens, logo, exigindo uma leitura sucessiva e diacrônica, igualmente se prestam, e, mesmo, convidam a uma espécie de olhar global e sincrônico, ou, pelo menos, um olhar cujo percurso não é já comandado pela sucessão das imagens” (GENETTE, 1979, p. 32).

Nesse sentido, entende-se que a narrativa de uma HQ funciona de forma diferente da narrativa fílmica, dramática ou oral, por exemplo, que estabelece de forma “arbitrária” a ordem com a qual o ouvinte/espectador irá vivenciar a história.

## 5.2 PRIMEIRA CENA

Assim como ocorre no texto de Shakespeare, a primeira cena de ambas as adaptações aqui analisadas mostra o encontro entre os membros das famílias rivais, seguido de uma briga entre eles. Já na primeira cena da peça, é possível perceber o caráter violento da história. No entanto, essa natureza não diz respeito apenas à violência física:

Em *Romeu e Julieta*, temos desde luta armada pelas ruas da cidade até o assassinato e suicídio; desde linguagem violenta e inapropriada até a praga de Mercúcio contra as duas casas inimigas. A própria natureza das personagens é violenta, imoderada, extremada. Não há mortes por causas naturais. E as alegrias também são extremadas” (RODRIGUES, 2001, p. 88).

Ao decorrer da análise, será possível observar como esse elemento será tratado de forma diferente em cada uma das adaptações, e grande parte disso é devido ao público alvo de cada adaptação.

Tanto no texto fonte quanto na adaptação A2 a briga envolve os criados de cada família. Já na adaptação da *Turma da Mônica*, a “confusão”, como é caracterizada por Sousa, envolve apenas Romeu Cebolinha e outro personagem. A ausência de alguns personagens nas adaptações é algo compreensível já que histórias em quadrinhos costumam apresentar um espaço mais limitado para desenvolver sua história. Nesse sentido, “geralmente, adaptações, especialmente de romances longos, significam que o trabalho do adaptador é de subtração ou de contração; isso é chamado de ‘arte cirúrgica’” (ABOTT, 2002<sup>9</sup> *apud* HUTCHEON, 2006, p. 19)<sup>10</sup>. Ainda que *Romeu e Julieta* não seja uma história muito longa, o fato de a adaptação da *Turma da Mônica* ser voltada para o público infantil pode ter sido decisivo nesse sentido, já que a presença de muitos personagens pode confundir a cabeça do leitor infantil. Nesse caso, o quadrinista pode optar por focar apenas nos personagens que ele considera mais relevantes na história.

Já na primeira cena, é possível observar o caráter infantil da adaptação A1, na qual os personagens demonstram comportamentos típicos de uma criança quando fazem caretas um para o outro, por exemplo, e utilizam xingamentos infantis. O príncipe Xaveco<sup>11</sup> de Verona, então, chega ao local para dar fim a discussão. Aqui, há todo um cuidado do quadrinista em mudar o letramento presente na fala de Xaveco. Quando ele grita com os outros personagens, as letras aparecem maiores e em negrito. Ademais, algo parecido ocorre com a fala do personagem de Cebolinha, toda vez que ele troca o r pelo l, as palavras aparecem em negrito. Essa técnica de letramento utilizada por Sousa é muito comum e uma forma de dar ênfase a determinadas palavras.

---

<sup>9</sup> ABOTT, H. Porter. **The Cambridge introduction to narrative**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

<sup>10</sup> Usually adaptations, especially from long novels, mean that the adapter’s job is one of subtraction or contraction; this is called “a surgical art”.

<sup>11</sup> Amigo de aventuras do Cebolinha nos gibis da Turma da Mônica. Informação disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/xaveco/>

Figura 9 – Intervenção do príncipe Xaveco de Verona



Fonte: Sousa (1997)

Na adaptação A2, contudo, a briga entre os criados se dá por meio de um duelo de espadas, assim como no texto shakespeariano. Além disso, nessa cena, em A2, é possível observar a ausência de olhos, boca e nariz em personagens que aparecem ao fundo e fazem parte desse duelo. Tal recurso é comumente utilizado como uma maneira de agilizar o trabalho do quadrinista, já que, geralmente, os mangás têm seus capítulos publicados semanalmente e prazos curtos para serem cumpridos. Evidentemente, esse não é o caso da adaptação A2 (que foi publicada integralmente), porém, esse recurso foi utilizado como uma forma de remeter o leitor ao estilo de desenho utilizado em mangás. Além disso, muitas vezes, essa técnica é utilizada com o intuito de manter o foco do leitor nos personagens que mais importam na história.

Figura 10 – Duelo entre os membros das famílias



Fonte: Godoy e Pares (2011)

### 5.3 PRIMEIRO ENCONTRO/BAILE DE MÁSCARAS

O primeiro encontro de Romeu e Julieta na peça ocorre na cena V, do ato I, durante o baile de máscaras. Sofrendo de amor por Rosalina, Romeu decide ir ao baile de máscaras que ocorre na casa dos Capuletos. Lá, ele acaba avistando Julieta, aproxima-se dela, e os dois iniciam um diálogo, que na peça é feito por meio

de um soneto. Para o crítico Northrop Frye, não é realista que dois jovens conversem por meio de um soneto. Por isso, ele entende que “o Deus do amor baixou em dois adolescentes talvez bastante comuns e os arrebatou para uma outra dimensão da realidade” (FRYE, 1986, p. 34). Nesse sentido, a seguir, será possível observar como esse primeiro diálogo entre os protagonistas foi tratado de forma completamente diferente nas duas adaptações.

Em A1, Romeu Cebolinha vai ao baile usando uma máscara de seu próprio rosto, o que já gera certa comicidade à história, visto que dessa forma, não lhe é possível passar despercebido e esconder sua identidade. Romeu Cebolinha e Julieta Monicapuleto, então, acabam se esbarrando no baile enquanto dançam. Nessa cena, a atmosfera romântica/poética de Shakespeare é substituída por uma atmosfera cômica. Essa mudança de atmosfera fica evidente ao observarmos o primeiro diálogo entre eles, após o esbarrão, que remete o leitor — pelo menos aquele que tem familiaridade com a *Turma da Mônica* — a uma típica interação turbulenta entre Cebolinha e Mônica. Monicapuleto xinga o “mascarado”, enquanto Romeu Cebolinha debocha sobre o peso e os dentes da menina, sugerindo, assim, uma intertextualidade clara entre os personagens já bem conhecidos da *Turma da Mônica* e os personagens da adaptação. O encontro é à base de um desentendimento entre eles e não há romantismo na cena. Nesse sentido, o que se tem aqui é uma tradução do tipo Indicial (PLAZA, 2003) em que se percebe a presença do original no texto adaptado, mas seu conteúdo é deslocado para um novo contexto, um contexto repleto de comicidade nesse caso. O que leva Monicapuleto a se interessar por Romeu Cebolinha é um comentário debochado que ele faz ao chamá-la de “linda galota”. É importante destacar aqui que só é possível perceber que se trata de um deboche porque a ilustração mostra isso ao leitor. Cebolinha aparece rindo atrás da máscara enquanto fala, enquanto Mônica acredita que ele está falando a verdade.

Ainda nessa sequência Sousa utiliza uma estratégia comum nos quadrinhos, ao usar o movimento do personagem para marcar a passagem do tempo na cena. De acordo com Curvelo (2013, p. 62), “[n]o quadro há vários *Romeus e Julietas* em sequência até finalmente se chocarem, fornecendo ao leitor signos que indicam a passagem do tempo os quais serão semiotizados pelo receptor”. Nesse caso, Maurício de Sousa optou por demarcar o tempo da cena utilizando um único quadro, e não vários, como usualmente acontece nos quadrinhos.

Figura 11 – Primeiro encontro entre Monicapuleto e Romeu Cebolinha



Fonte: Sousa (1997)

Em A2, o encontro entre os dois jovens também acontece no baile de máscaras na casa dos Capuletos. Logo que Romeu chega ao local do baile, os dois jovens avistam um ao outro, e por meio de balões de pensamentos é possível observar que há um interesse instantâneo de um pelo outro. Mais uma vez temos um recurso dos quadrinhos sendo utilizado de forma sutil e, ao mesmo tempo, muito inteligente na história.

Diferentemente do encontro na A1, no qual os protagonistas implicam um com o outro e a comicidade está presente, em A2 o encontro é repleto de romantismo. Assim como no texto fonte, em A2, o modo como os jovens se comportam nesse primeiro encontro é pouco realista, uma vez que o diálogo entre eles é feito por meio de declarações e rimas que fazem referências muito vinculadas ao texto shakespeariano.

Figura 12 – Diálogo entre Romeu e Julieta



Fonte: Godoy e Pares (2011)

Ainda nesse encontro, assim como acontece no texto fonte, ocorre o primeiro beijo do casal, que é interrompido pela chegada da Ama de Julieta — personagem muito importante e que merece destaque nesse estudo, junto do personagem Mercúcio. Ambos são responsáveis por proporcionarem riso ao leitor e “[...] representam a praça pública, permitindo ao público um descanso da tragicidade” (CURVELO, 2013, p. 34). É interessante porque, de certa forma, a linguagem utilizada por esses personagens destoa da intenção da peça, visto que “utilizam-se de expressões fortes, metáforas, jogos de palavras, pragas e até linguagem de calão” (RODRIGUES, 2001, p. 85). Nesse sentido, os dois personagens funcionam como alívio cômico na peça e transitam entre a tragédia e a comédia no decorrer da história. Na adaptação de Maurício de Sousa, no entanto, o papel de alívio cômico é atribuído a quase todos os personagens em algum momento da história e não fica restrito apenas à Ama Gali ou a Mercúcio.

Assim como na peça, tanto em A1 quanto em A2 é por meio da Ama que Romeu e Julieta descobrem que pertencem a famílias rivais. Em A1, Romeu Cebolinha descobre a verdade enquanto está comendo melancia com Ama Gali, e Monicapeleto descobre logo depois. Aqui, Maurício de Sousa faz uso de uma metáfora visual — as gotas de suor —, elemento bastante comum em quadrinhos infantis, a fim de representar a preocupação dos personagens com a descoberta.

Figura 13 – Uso de metáfora visual



Fonte: Sousa (1997)

Já em A2, as próprias expressões dos personagens nessa sequência, junto com pequenas falas, demonstram muito bem o sentimento de decepção de ambos ao descobrirem a verdade, o que mostra mais uma vez a importância do elemento visual nas histórias em quadrinhos. Nesse caso, a combinação imagem e texto

estabelece uma relação que McCloud (1995) entende como “interseccional”, na qual imagens e palavras trabalham em conjunto a fim de ampliar o sentido do que está sendo dito e mostrado.

Figura 14 – Combinação imagem e palavra



Fonte: Godoy e Pares (2011)

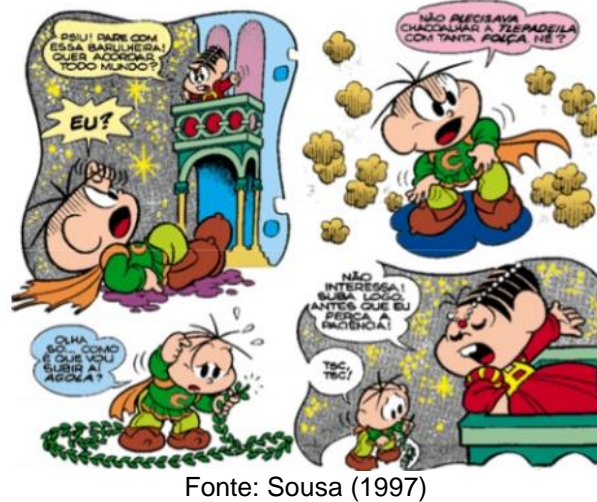
#### 5.4 CENA DO BALCÃO

A cena do balcão é uma das mais conhecidas da peça e já foi revisitada diversas vezes. Muitas vezes, mesmo que não se trate especificamente de uma adaptação da peça shakespeariana como um todo, há referências a essa cena clássica. Assim como no primeiro encontro, essa cena também é repleta de romantismo e declarações de amor entre os dois jovens. A diferença primordial é que nesse ponto eles já sabem a verdade sobre a origem de cada um, e isso traz ainda mais dramaticidade à cena.

Na adaptação A1, a cena do balcão ganha seu próprio capítulo dentro da adaptação, o que mostra a grande relevância que tem para a história. Igualmente como no texto de Shakespeare, Julieta Monicapuleto pede a Cebolinha que ele renegue o sobrenome, para dessa forma, ele poder ter o amor de Julieta. Assim como no primeiro encontro, mais uma vez vemos tanto a Mônica quanto o Cebolinha expressando comportamentos típicos dos personagens da *Turma da Mônica*. Eles implicam um com o outro o tempo todo, e, certo momento, Monicapuleto até perde a paciência e ameaça bater em Romeu Cebolinha.



Figura 15 – Cena do balcão em a *Turma da Mônica*



Fonte: Sousa (1997)

Nessa cena também, Maurício de Sousa adiciona símbolos musicais ao redor de alguns dos balões de fala dos personagens. Tal estratégia do quadrinista remete à noção de “lei das compensações em poesia” proposta por Haroldo de Campos. Nessa perspectiva, se não for possível “[...] reproduzir todos os processos construtivos de um poeta, em todas as passagens em que eles aparecem” o quadrinista deve achar “[...] em outras passagens procedimentos que são inerentes ao trabalho criador no original” (SCHNAIDERMAN, 2003, p.65). Entendo essa técnica como uma forma de se aproximar um pouco do tom poético do texto fonte, já que aqui também há rimas, muito mais simples quando comparadas ao texto original, porém, compatíveis com o público alvo dessa adaptação. É nesse ponto também que o leitor como coautor da história entra em cena, visto que a melodia, ou até mesmo a falta dela, com a qual esses símbolos e rimas serão lidos depende inteiramente de cada leitor.

Figura 16 – Rimadas em a *Turma da Mônica*



Fonte: Sousa (1997)

Por fim, é interessante observar que nessa cena Sousa faz referência a um elemento da modernidade, quando Romeu Cebolinha diz não ser o “homem alanha”. Tal personagem citado por Cebolinha é muito conhecido não só pelo público infantil, mas também pelo público adulto e teve sua primeira aparição também em uma história em quadrinhos chamada *Amazing Fantasy* em 1962<sup>12</sup>. Esse tipo de comentário inusitado nos quadrinhos, especialmente nos gibis da *Mônica*, quebra a expectativa do leitor e adiciona um toque cômico à cena.

Já na A2, temos mais uma vez referências diretas às falas do texto fonte, na qual os jovens fazem juras de amor citando a lua e o mar e a presença de rimas é muito expressiva. Nessa sequência, há uma simplificação do cenário, no qual é possível perceber traços bem simples que representam uma sacada, onde Julieta se encontra, e pequenos arbustos ao redor. Fica evidente aqui que o quadrinista quis colocar o foco desse momento tão importante nas falas e nas expressões dos personagens, que alternam entre angústia por estarem cientes da verdade e ternura devido à paixão que sentem um pelo outro.

Figura 17 – Cena do balcão em Coleção de Shakespeare em Quadrinhos



Fonte: Godoy e Pares (2011)

Aqui, o diálogo entre os personagens diz respeito a uma transição de quadros conhecida como sujeito a sujeito (MCCLLOUD, 1995), na qual vemos mais de um personagem em cena, e há uma alternância de falas entre eles. Esse tipo de transição é uma das mais recorrentes em quadrinhos no geral, junto com a transição ação a ação, em que o leitor presencia a progressão da ação de um mesmo personagem. Esse último tipo é comum em quadrinhos como os da *Turma da Mônica*. Em mangás, por outro lado, é mais comum a transição aspecto a aspecto

<sup>12</sup> Biografia homem aranha. Disponível em: <https://www.superherostuff.com/biographies/spideybio.html>

(MCCLLOUD, 1995), em que o quadrinista faz uma pausa na narrativa para descrever algum aspecto da cena. Esse tipo de transição é característico do mangá por se tratar de uma narrativa mais lenta, em que essa transição é utilizada para prolongar a história. Isso ocorre não apenas por uma questão cultural, mas também pela questão comercial dos quadrinhos no Japão. No caso da adaptação A2, apesar de se tratar de uma adaptação em estilo mangá, a predominância de transição é a do estilo sujeito a sujeito que, como foi dito anteriormente, é mais comum em quadrinhos ocidentais.

## 5.5 O CASAMENTO

Na A1, essa sequência de cenas dá início ao segundo capítulo da HQ e é intitulado por Sousa como “o casamento”. Nessa adaptação, além do Frei Cascão, que representa o personagem de Frei Lourenço na história, tem-se novamente a aparição de Ama Gali, que passa a história toda falando sobre comida, em referência clara à personagem Magali dos gibis da *Turma da Mônica*. Assim como ocorre com os nomes dos protagonistas, Sousa faz um trocadilho muito inteligente com os nomes dos personagens em Shakespeare e os personagens da *Turma da Mônica*. Esses trocadilhos feitos com os nomes dos personagens é uma ótima estratégia, visto que evita que o leitor se perca com o nome dos personagens ao decorrer da história, especialmente o leitor infantil que já tenha tido contato prévio com os gibis da *Turma da Mônica*.

Em A1, Maurício de Sousa então abre mão da natureza romântica e melancólica de Shakespeare e traz comicidade a sequência de cenas. Romeu Cebolinha demonstra incerteza em relação ao casamento, pois se preocupa que Monicapuleto ronque igual ao pai (referência à cena do balcão em que o pai de Mônica aparece roncando ao fundo). Mônica então corre atrás de Cebolinha e bate nele com seu já conhecido coelho de pelúcia, obrigando-o a casar com ela. Para Curvelo (2013, p. 69), “O lirismo e a seriedade do tema é totalmente carnavalizado nessa adaptação”. Aqui, também é possível observar vários pontos de intertextualidade entre a adaptação e os gibis da *Mônica*. Um dos mais interessantes é quando Frei Cascão usa talco para benzer os personagens em vez de usar água,

trazendo para a adaptação a marca mais característica do personagem Cascão: o medo de água.

Figura 18 – Monicapuleto obriga Romeu Cebolinha a casar



Fonte: Sousa (1997)

Em A2 a sequência de cenas do casamento entre Romeu e Julieta é feita de forma bastante objetiva, contando com oito quadros apenas. Mais uma vez, o cenário é desenhando com traços muito simples e o foco está nas expressões dos personagens. Os dois jovens, então, se ajoelham em frente ao Frei, trocam votos apaixonados e casam oficialmente. O que se destaca nessa sequência é a primeira imagem que o leitor tem de Julieta como noiva, logo quando ela chega a igreja. É uma imagem maior do comum que ultrapassa os limites do quadrinho e invade o outro. Essa é uma técnica muito utilizada em mangás e costuma ser usada para estabelecer uma proximidade entre duas cenas ou para dar destaque ao personagem. A última opção faz muito sentido nesse caso, já que é a primeira vez que leitor está vendo Julieta vestida de noiva.

Figura 19 – Casamento de Romeu e Julieta



Fonte: Godoy e Pares (2011)

## 5.6 DUELO ENTRE MERCÚCIO E TEOBALDO

Como foi constatado anteriormente, Mercúcio é um personagem que merece destaque aqui por servir de alívio cômico na peça, junto com a Ama. Os personagens de Mercúcio e Teobaldo são mantidos nas duas adaptações. Contudo, na adaptação A2, o personagem de Mercúcio desempenha um papel muito mais ativo na história, quando comparado com a adaptação A1, na qual a sua participação é quase nula.

Na adaptação A1, toda atmosfera trágica que se revela com a morte dos personagens é substituída por uma sequência menos trágica, porém ainda carregada de tensão. Nessa adaptação, a briga entre Montéquios e Capuletos ocorre devido a uma briga em um jogo de bolinhas de gude, ou seja, mais uma vez o quadrinista remete a maneira de agir dos personagens a um comportamento típico de uma criança. Nesse campeonato estão presentes Romeu, Frei Cascão, Zé Lelé e Chico Bento Teobaldo. Tanto Chico Bento quanto Zé Lelé são personagens oriundos dos gibis da *Mônica*, Chico Bento inclusive ganhou sua primeira revista em 1982<sup>13</sup>, na qual Maurício de Sousa reúne histórias focadas na roça. Sousa optou por manter o sotaque caipira já muito conhecido do personagem, remetendo mais uma vez o leitor às histórias da *Turma da Mônica*. Essa alteração do duelo de espadas presente no original para a briga no campeonato pode ser entendida como uma tradução do tipo Icônica (PLAZA, 2003), na qual se estabelece uma analogia entre o que ocorre no original e no texto adaptado.

Figura 20 – Confusão no campeonato de bolinha de gude



Fonte: Sousa (1997)

<sup>13</sup> Informações sobre o personagem disponível em:  
<http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/chico-bento/>

Por fim, Sousa mantém a briga entre Teobaldo e Romeu, no entanto, a fim de poupar seu público alvo de um conteúdo trágico, não há mortes como no texto fonte. A eliminação de certos acontecimentos e simplificação vocabular é bastante recorrente em adaptações voltadas para o público infantil. O que acontece aqui é um processo de

[...] simplificação do texto propriamente dito, da sua complexidade sintáctica, gramatical e vocabular, que permita uma leitura acessível às crianças; e da correção e eliminação dos conteúdos que se entendam como corruptores da inocência infantil contidos nas obras literárias canônicas, bem como da sua linguagem imprópria àquela inocência” (PIRES, 2010, p. 5).

Nesse sentido, é provável que as mortes dos personagens tenham sido retiradas da adaptação por ser um tema que o público alvo da história teria dificuldade de entender. Esse tipo de processo de simplificação e correção é algo que será observado ao decorrer de toda a adaptação A1, por meio da simplificação de rimas e apagamento de certos conteúdos, por exemplo.

Em A1, a briga se resume a apenas um quadro, no qual os aspectos visuais são suficientes para o leitor entender o que está acontecendo. Essa modalidade de tradução é conhecida como Simbólica (PLAZA, 2003), na qual

[...] toma-se um aspecto como base – a ideia geral de um confronto – e passasse de uma linguagem para outra usando metáforas, ou seja, as propriedades do desenho [...] como as onomatopeias e a fala no balãozinho são alegóricas ao que deveras ocorre no original” (CARVALHO, 2017).

Nesse quadro fica evidente a importância das onomatopeias e das metáforas visuais nas HQs em geral, mas especialmente, nas histórias da *Turma da Mônica*, em que o quadrinista utiliza esses elementos em abundância.

Figura 21 – Uso de onomatopeias na *Turma da Mônica*



Fonte: Sousa (1997)

Em A2, assim como no texto fonte, a sequência de cenas que leva a morte de Mercúcio e Teobaldo, inicia com Benvólio, criado dos Montéquio, tentando convencer Mercúcio a ir embora, já que os Capuletos podem chegar a qualquer momento. Assim que Teobaldo chega, Mercúcio começa a provocá-lo, mas o primeiro só está interessado em confrontar Romeu, que chega logo em seguida. Aqui há referências diretas entre as falas dos personagens da adaptação com as falas presentes na peça, quando Teobaldo chama Romeu de vilão, por exemplo, e quando Mercúcio chama Teobaldo de “Rei dos Gatos”. Além disso, por se tratar de um duelo de espadas, o desenhista optou por utilizar linhas de movimento e enquadramentos, a fim de representar, respectivamente, a ideia de ação e trazer mais emoção para a cena. Tais elementos visuais são comumente utilizados em mangás, com o intuito de superar algumas limitações encontradas nas narrativas das histórias em quadrinhos, sendo uma delas a ausência de movimento, por exemplo.



Fonte: Godoy e Pares (2011)

Como forma de punição, tanto o Romeu da adaptação A1 quando o Romeu de A2 são expulsos da cidade pelo príncipe. Na adaptação A1, o príncipe expulsa Romeu Cebolinha utilizando um cartão vermelho — referência às regras presentes em jogos de futebol, em que o jogador é expulso de campo com um cartão vermelho. Com isso, Romeu Cebolinha segue rapidamente seu rumo para fora da cidade. Já em A2, antes de ir embora para Mântua (mesma cidade citada no texto fonte), Romeu vai à casa de Julieta e os dois passam sua primeira noite juntos. Em A1 essa cena não existe, o que não é surpreendente. Mais uma vez, Sousa retira de sua adaptação um conteúdo que pode ser considerado corruptor da inocência de uma criança.

Figura 23 – Primeira noite de Romeu e Julieta



Fonte: Godoy e Pares (2011)

### 5.7 AJUDA DE FREI LOURENÇO

Nessa sequência, Maurício de Sousa faz uso de um conceito muito interessante: a metalinguagem. Isso ocorre quando Monicapeleto vai até Frei Cascão e pede para que ele lhe ajude, já que Romeu Cebolinha foi expulso da cidade e seu pai quer que ela se case com o conde Franjinha Paris. Depois de muito pensar e não chegar à conclusão alguma, Frei Cascão resolve consultar um livro que acha na prateleira pra ver se encontra um final feliz para eles. Esse livro que Frei consulta é nada mais, nada menos que *Romeu e Julieta* de Shakespeare. Nesse ponto, Frei Cascão vira narrador temporário da história, e cada ação narrada por ele é presenciada pelo leitor ao fundo.

Figura 24 – Frei Cascão consulta Shakespeare



Fonte: Sousa (1997)

Em A2, nesta sequência os quadrinhos alternam rapidamente entre passado e presente e Frei Lourenço aparece mais uma vez como narrador dos fatos. A cena em que a mãe de Julieta conta para ela sobre o casamento com Paris é substituída nessa adaptação por cenas do próprio Frei Lourenço relatando os fatos. É



interessante que vemos a fala do Frei em balões e no mesmo quadro temos as ilustrações de Julieta recebendo a notícia do casamento com Páris. E, assim como foi sugerido por Frei Lourenço na peça shakespeariana, aqui ele também sugere que Julieta tome uma poção para simular seu próprio suicídio.

Figura 25 – Frei Lourenço narra os acontecimentos



Fonte: Godoy e Pares (2011)

## 5.8 FALHA NO PLANO

Na adaptação A1, nesse ponto da história Frei Cascão ainda aparece como narrador da história. Enquanto ele lê a história de Shakespeare, o leitor presencia ao fundo, por meio das ilustrações, a versão da adaptação dos fatos. É interessante que Maurício de Sousa representa não apenas a inocência do personagem Frei Cascão, mas também a inocência do possível leitor infantil, ao traduzir a poção presente em Shakespeare como um “líquido mágico” (SOUSA, 1997, doc. não paginado).

Figura 26 – O líquido mágico



Fonte: Sousa (1997)

Assim como no texto shakespeariano, Cebolinha não recebe a carta sobre o plano e quando chega a igreja e vê a amada desmaiada, dá uma coelhada na própria cabeça. O cômico aqui é que Romeu Cebolinha só dá uma coelhada na própria cabeça porque percebe que Monicapeuleto está roncando, isto é, o ato de sacrifício de Romeu é ressignificado aqui e a cena que no original caracteriza-se como trágica, transforma-se em cômica aqui. Nesse caso, o veneno usado por Romeu para tirar a própria vida é substituído por uma coelhada de Sansão, e isso é feito com o intuito de poupar o público infantil de um conteúdo não apropriado para sua faixa etária. Para Santanna (2003), esse tipo de inversão que ocorre no conteúdo de um texto que usa outro como base pode ser entendido como uma forma de paródia. Na contemporaneidade, entende-se que a paródia se dá por meio da intertextualidade ou da intratextualidade (quando o autor faz referências a sua própria obra), isto é, para haver paródia, é necessário que se estabeleça uma relação entre diferentes textos. Nesse sentido, três tipos de paródia são propostos: a verbal, a formal e a temática. A paródia verbal caracteriza-se pela mudança de algumas palavras do original, enquanto que a formal, usa o novo texto para debochar, de certa forma, do estilo de determinado autor. De forma geral, compreende-se que “[a] paródia de uma tragédia será uma comédia (não importa se exagerando o trágico ou substituindo cada um de seus elementos pelo cômico) (Tynianov, 1969<sup>14</sup> *apud* SANTANNA, 2003, p. 13-14). No caso da *Turma da Mônica*, é possível perceber a predominância de uma paródia temática, na qual “[...] se faz a caricatura da forma e do espírito de um autor” (SANTANNA, 2003, p. 12) e os elementos trágicos do texto são substituídos pelo cômico. A adaptação de Maurício

<sup>14</sup> TYNIANOV, Iuri. **Destruction, parodie**. Change. n. 2, Paris: Seuil, 1969.

de Sousa, no entanto, em nenhum momento tenta satirizar a obra original, e sim traz uma versão bem humorada e sem os elementos trágicos presentes na peça de Shakespeare.

Por fim, quando Monicapuleto acorda e vê Romeu Cebolinha desacordado, ela não se importa, o que é uma atitude totalmente contrária ao que acontece na peça, onde Julieta se desespera. Em seguida, Cebolinha acorda e dá uma coelhada em Monicapuleto, sem deixar ela se defender. E assim, com os dois desacordados parece que a história chega ao fim.

Figura 27 – A história chega ao fim?



Fonte: Sousa (1997)

Em A2, ao receber a notícia falsa de que Julieta havia morrido, Romeu vai imediatamente à procura de um veneno que ele possa usar para tirar a própria vida. No boticário, Romeu consegue convencer o comerciante a vender o veneno pra ele, oferecendo uma grande quantidade de dinheiro. Quando Romeu finalmente chega ao jazigo dos Capuletos, pede para que Baltazar entregue uma carta a seu pai e entra. Diferente do que acontece na A1, Romeu encontra Páris lá dentro, junto do corpo de Julieta (que está apenas adormecida e não morta como ele pensa). Os dois brigam e Romeu acaba matando Páris com um golpe de espada. Após o duelo, Romeu bebe o veneno, beija sua amada e morre. O tom trágico do texto shakespeariano é todo recuperado nesta sequência da adaptação A2, por meio das expressões sofridas bem marcadas do personagem Romeu e dos enquadramentos, nos quais a emoção da cena se constrói.

Figura 28 – A morte de Romeu



Fonte: Godoy e Pares (2011)

### 5.9 EPÍLOGO/FINAL

Como já é antecipado no início da peça pelo coro, o final da história de *Romeu e Julieta* é trágico e apresenta um final com cenas dramáticas. As diversas mortes que o leitor presencia ao decorrer da peça (Teobaldo, Mercucio, Páris e, até mesmo as de Romeu e Julieta) podem ser vistas como uma forma de punição a todos os personagens, já que durante a história eles cometem diversas transgressões (RODRIGUES, 2001).

Na adaptação A1, contudo, o final da história é significativamente alterado. Com os dois protagonistas desacordados um do lado do outro, o leitor pode ter a impressão de que a história chegou ao fim. No entanto, nos quadrinhos seguintes, Monicapuleto acorda de seu desmaio, decidida a mudar o final de sua história. Novamente, tem-se o uso da metalinguagem quando Frei Cascão tenta consolar Julieta em relação ao final: “Com Shakespeare é assim...Tudo muito romântico, tudo muito bonito, mas muito triste também...Romeu e Julieta se sacrificaram, mas foi assim que as duas famílias finalmente fizeram as pazes!” (SOUSA, 2008, doc. não paginado). Nesse sentido, é possível ver isso como uma forma que o próprio Maurício de Sousa encontra de passar uma mensagem positiva em relação ao texto shakespeariano para seu leitor. Dessa forma, o leitor entende que apesar da história original ter um final triste, em contrapartida, ela apresenta uma compensação que é a instauração da paz entre as famílias rivais. Frei Cascão não é capaz de convencer Monicapuleto, e ela vai atrás do príncipe Xaveco de Verona, porque acha que ele é culpado por ela não ter tido seu final feliz. O ajuste de contas entre Monicapuleto e o príncipe é representado na história por meio de onomatopeias, estratégia

comumente utilizada nas histórias da *Mônica*. Essa cena, contudo, não existe na história original, pois assim como geralmente há cortes em adaptações (HUTCHEON, 2006), pode haver também a criação e o acréscimo de novos elementos e/ou cenas na história.

Figura 29 – Acerto de contas



Fonte: Sousa (1997)

Por fim, Monicapuleto volta à igreja contente, porque agora pode ficar com o amado, enquanto Romeu Cebolinha demonstra não querer ficar com ela. No entanto, por se tratar de uma adaptação voltada para o público infantil, na qual o foco é a comicidade, Sousa ressignifica a história deixando uma mensagem de amor e proporcionando um final feliz aos protagonistas.

Figura 30 – Final feliz em a *Turma da Mônica*



Fonte: Sousa (1997)

O final da adaptação A2 é traduzido de forma mais próxima do texto fonte do que quando comparado à adaptação da *Turma da Mônica*. Por ser uma adaptação voltada a um público jovem/adulto, não há preocupação em retirar os conteúdos

considerados trágicos da história. Julieta acorda do seu sono e se desespera ao ver que Páris e Romeu estão mortos do seu lado. Assim como acontece no texto shakespeariano, Frei Lourenço tenta convencer Julieta a ir embora, alegando que não há nada mais que eles possam fazer por Romeu. Do ponto de vista adaptativo, uma diferença aqui é que no texto fonte Frei Lourenço sugere levar Julieta para um “convento de piedosas freiras”, enquanto que na adaptação A2, ele apenas afirma que quer levá-la a um abrigo, sem especificar onde exatamente fica esse abrigo. Ainda que seja um pouco mais difícil atingir a emoção da cena, devido à ausência de movimento nos quadrinhos, a ilustração nessa adaptação torna isso possível por meio das expressões de pânico e desespero dos personagens, mérito da desenhista Roberta Pares.

Figura 31 – Frei Lourenço tenta convencer Julieta



Fonte: Godoy e Pares (2011)

Acredito que a maior diferença entre a peça e adaptação no que diz respeito a essa sequência final é a forma como Frei Lourenço demonstra sua preocupação por Julieta. Enquanto na peça o diálogo entre os dois é breve e não há muita insistência por parte do Frei, na adaptação A2, o Frei parece estar mais preocupado com o bem estar de Julieta. Ele tenta diversas vezes convencê-la ir embora e, mesmo quando ela afirma que ele deve ir embora sem ela, ele diz que vai tentar retardar a chegada da Guarda, de certa forma, arriscando-se por Julieta, algo que o personagem na peça não faz.

Por fim, o leitor é encaminhado para o final trágico e já antecipado pelo narrador (Frei) no início da HQ. Depois de tentar em vão pegar algum resquício de veneno dos lábios de Romeu, Julieta usa a mesma adaga que Romeu utilizou para matar Páris e se mata. A adaptação termina com o encontro entre os chefes das

famílias Montéquio e Capuleto junto dos corpos dos filhos, prometendo construir estátuas de ouro em homenagem aos jovens.

Figura 32 – Final trágico



Fonte: Godoy e Pares (2011)

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste estudo possibilitou apontar algumas das principais estratégias utilizadas pelos quadrinistas e desenhistas na criação de duas adaptações de *Romeu e Julieta* para o formato dos quadrinhos. Por meio do estudo, entendeu-se que diversos fatores podem ser levados em consideração quando se adapta uma obra literária, tais como a intenção de quem desenvolve a adaptação — que pode optar por homenagear a obra ou criticá-la —; o público alvo da adaptação; a necessidade ou não em se fazer deslocamentos de tempo e espaço na narrativa; a necessidade em se fazer cortes na história (especialmente quando se trata de uma obra mais extensa); entre outros fatores. Além disso, uma questão que não pode ser ignorada — ainda que não tenha sido o foco desse estudo — é a influência editorial sobre as adaptações no mercado de quadrinhos no Brasil. Isso quer dizer que, hoje em dia, as adaptações no geral são construídas não apenas com base no desejo artístico dos roteiristas e ilustradores de quadrinhos, mas também com base em questões editoriais, sobre as quais os quadrinistas não tem controle.

Primeiramente, verificou-se a importância em entender as histórias em quadrinhos como um objeto válido de estudo, visto que, assim como qualquer outra forma de manifestação artística, elas apresentam uma linguagem autônoma, com elementos próprios capazes de compor uma narrativa. Desse modo, entendeu-se que, além de funcionarem como ferramentas para aprendizagem — tema esse já bastante abordado em diferentes estudos — as HQs também podem ser estudadas por outros vieses.

Desse modo, destaca-se a importância que os elementos visuais representam para a narrativa das histórias em quadrinhos, uma vez que, muitas vezes, eles transmitem até mais o tom e a emoção da cena que a própria linguagem verbal. Na adaptação da *Coleção Shakespeare em Quadrinhos*, por exemplo, isso fica muito evidente quando se observa a presença de expressões bem definidas nos rostos dos personagens e enquadramentos, ambos elementos típicos dos mangás e que foram muito bem representados pelas ilustrações. É exatamente nesse sentido que a tradução intersemiótica funciona, ao transferir, por compensação, a linguagem verbal contida em determinado texto literário para uma linguagem não verbal, que, neste caso, são as imagens. Dessa forma, o leitor é capaz de compreender — senão toda — grande parte da história por meio das ilustrações, sem necessariamente



precisar fazer uso da linguagem verbal para isso. Chamou também a atenção nessa adaptação (principalmente quando comparada à da *Turma da Mônica*) o fato de a história não ter apresentado mudanças drásticas no texto, além daquelas já evidentes que ocorrem devido à transposição ter sido feita para um outro gênero. O fato de haver referências diretas na fala dos personagens do texto adaptado à peça shakespeariana é uma evidência disso.

Já na adaptação de a *Turma da Mônica*, foi possível perceber o público alvo como o maior fator influenciador na criação da adaptação. Isso fica claro quando se observa a simplificação vocabular presente na fala dos personagens — remetendo de certa forma a fala de crianças — e a eliminação de elementos presentes na peça, vistos como corruptores da inocência infantil, tais como a violência, a morte e o sexo. Ademais, algo que chama muito a atenção na adaptação A1 é a evidente intertextualidade estabelecida entre os personagens da adaptação e os personagens originais da *Turma da Mônica*, na qual Maurício de Sousa faz trocadilho com os nomes dos personagens e mantém as principais características identitárias de cada um deles. Com isso, no decorrer de toda a história, Maurício de Sousa remete o leitor aos personagens já conhecidos por alguém que se pressupõe estar familiarizado com os gibis. Ou seja, é uma relação intertextual de mão dupla.

Além disso, por meio dos estudos de Hutcheon e Stam foi possível compreender as adaptações em geral sob um ponto de vista diferente e mais prestigioso, no qual elas não são vistas necessariamente como um produto inferior ao texto fonte. O ato de adaptar uma obra, assim como o ato de traduzir, envolve um processo complexo e criativo de interpretação e ressignificação da história original e que não deve, de forma alguma, ser menosprezado ou diminuído. A meu ver, a existência de adaptações, de certa forma, ajuda a conservar o legado deixado pela obra a partir da qual elas — as adaptações — foram criadas. Parece-nos, portanto, que quanto mais adaptações de uma determinada obra existirem maior será a possibilidade de essa obra ser reconhecida, chegar a diferentes culturas e atingir diferentes públicos, ou seja, maiores serão suas chances de sobrevivência e revitalização.

Ainda, a discussão sobre fidelidade elucidou a necessidade de se extinguir essa noção ultrapassada que, até hoje, ainda é utilizada como critério para julgamento da qualidade de adaptações. Acredito que muito além de um critério

subjetivo como o da fidelidade, as adaptações podem ser estudadas sob o ponto de vista da escrita criativa ou, até mesmo, sob o ponto de vista editorial e comercial.

Entende-se que o estudo apresenta limitações relacionadas à aplicação da teoria intersemiótica, uma vez que não explora a fundo os tipos de traduções existentes nesse campo. Além disso, a teoria de Hutcheon, utilizada como base deste estudo, limita-se a realizar uma abordagem generalizada sobre adaptações, sem se deter a nenhum gênero específico. Por fim, é importante apontar que este estudo é uma interpretação pessoal sobre adaptação e tradução e que não pretendeu esgotar a análise do corpus, e sim selecionar alguns aspectos que pareceram mais relevantes do ponto de vista da tomada de decisão que o tradutor/adaptador precisa adotar.

## REFERÊNCIAS

- ASSIS, Érico Gonçalves de. Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: abordagem inicial. **Tradterm**, São Paulo, v. 27, p. 15-37, 2016. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/121369>>. Acesso em: 26 out. 2018.
- BARBOSA, Tereza Virgínia Ribeiro. Introdução. In: GUERINI, Andreia; BARBOSA, Tereza Virgínia Ribeiro (Org.) **Pescando imagens com rede textual**: HQ como tradução. São Paulo: Petrópolis, 2013. p. 5-12.
- BARROSO, Fabiano Azevedo. Quadrinizar a literatura ou literaturizar o quadrinho? In: GUERINI, Andreia; BARBOSA, Tereza Virgínia Ribeiro (Org.) **Pescando imagens com rede textual**: HQ como tradução. São Paulo: Petrópolis, 2013. p. 88-105.
- BRASIL, Ubiratan. Especialistas comentam a longevidade de William Shakespeare. **Estadão**, São Paulo, 2012. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,especialistas-comentam-a-longevidade-de-william-shakespeare,877513>> Acesso em: 13 out. 2018.
- CARVALHO, Camilla Lustosa. **Tradução intersemiótica nos quadrinhos de Romeu e Julieta, adaptado por Mauricio de Sousa**: quem conta um conto aumenta um ponto?. 2017. 21 f. Artigo (Graduação em Letras) – Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2017.
- CASTRO JÚNIOR, Chico. William Shakespeare é adaptado para os quadrinhos. **A tarde**, Bahia, 2012. Disponível em: <<http://atarde.uol.com.br/cultura/literatura/noticias/1467176-william-shakespeare-e-adaptado-para-os-quadrinhos>>. Acesso em: 26 out. 2018.
- CORRÊA, Swellen Pereira; GOMES, Nataniel dos Santos. O Mangá no Brasil e Sua Linguagem. **Revista Philologus**, Rio de Janeiro: CiFEFIL, v. 18, n. 54, p. 498-509, 2012 – Suplemento: Anais da V JNLFLP
- CURVELO, Amanda Carvalho. **Do teatro aos quadrinhos**: um estudo semiótico da tragédia de Romeu e Julieta. 2013. 86 f. Dissertação (Mestrado) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FRYE, Northrop. Romeu e Julieta. In: SANDLER, Robert (Org.) **Sobre Shakespeare**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1986. p.29-50.
- FUNCK, Elvio. **Breve história da Inglaterra**. Porto Alegre: Movimento, 2013.

GENETTE, Gerard. **Discurso da narrativa**. Tradução de Fernando Cabral Martins. Lisboa: Arcádia, 1979.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Tradução de Luciene Guimarães, Maria Antônia Ramos Coutinho. 2 ed. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

GODOY, Marcela; PARES, Roberta. **Romeu e Julieta**: Coleção Shakespeare em Quadrinhos. São Paulo: Nemo, 2011.

GOMES, Languisner. **Metáfora visual em Turma da Mônica**. 2013. Ilustração.

HELIODORA, Bárbara. **Romeu e Julieta**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

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

JAKOBSON, Roman. **Aspectos lingüísticos da tradução**. Lingüística e Comunicação. Tradução de Izidoro Blikstein, José Paulo Paes. 22. Ed. São Paulo: Cultrix, 1976.

LUYTEN, S. Onomatopéia e mimesis no mangá. **Revista USP**, São Paulo, n. 52, p.176-188, 2002. Disponível em: <<https://issuu.com/estebandiliberti/docs/onomatopeia-e-mimesis>>. Acesso em: 26 out. 2018.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho, Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

PIRES, Susana Rodrigues. **O Autor e a Obra nas Adaptações Infantis dos Clássicos da Literatura**. 2010. 61 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2010.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RAMOS, Paulo. **Tiras livres**: Um novo gênero dos quadrinhos. 2. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016.

RODRIGUES, Elizamari Martins. **A idade dos primeiros ardores**: um estudo comparativo do tema Shakespeariano da tragédia de Verona na produção literária de Machado de Assis. 2001. 144 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2001.

SANTANNA, Affonso Romano de. **Paródia, Paráfrase e CIA**. São Paulo: Editora Ática, 2003. Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/35741567/6180365-Affonso-Romano-de-SantAnna-Parodia-Parafrase-e-CIA-PDF-Rev>> Acesso em: 26 out. 2018.

SANTOS, Francisco Ednardo Pinho dos. Metáfora Visual nos Quadrinhos. **Travessias Interativas**, Sergipe, v. 14, n. 2, p. 411-425, 2017. Disponível em:

<[http://travessiasinterativas.com.br/\\_notes/vol14/Travessias-Interativas-n.14-F.SANTOS.pdf](http://travessiasinterativas.com.br/_notes/vol14/Travessias-Interativas-n.14-F.SANTOS.pdf)> Acesso em: 26 out. 2018.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **Eccos Revista Científica**, São Paulo, v. 27, p. 81-95, 2012, Disponível em: <<http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/244/2/HIST%C3%93RIAS%20EM%20QUADRINHOS%20NO%20PROCESSO%20DE%20APRENDIZADO.pdf>>. Acesso em: 26 out. 2018.

SCHNAIDERMAN, Boris. Haroldo de Campos e a transcrição da poesia russa moderna. **Fragmentos**: Florianópolis, n. 25, p. 61-68, 2003. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/22488374-Haroldo-de-campos-e-a-transcriacao-da-poesia-russa-moderna-1.html>> Acesso: 11 nov 2018

SHAVIT, Zohar. Cheshire puss... would you tell me please, which way I ought to go from here? Research of children's literature – the state of the art. How did we get there – how should we proceed. In: Vásquez J. S. F.; Cenitagoya A. I. L.; León E. L. (eds.) **Realismo social y mundos imaginarios**: una convivencia para el siglo XX. Alcalá de Henares: UAH, p. 30-41, 2003.

SHAVIT, Zohar. **Poetics of Children's Literature**. Geórgia: The University of Georgia Press, 1986.

SILVA, N. M. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. In: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, 2001, Campo Grande, 2001. **Anais... INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, Campo Grande, 2001. p. 1-15 Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP16SILVA.PDF>> Acesso em: 26 out. 2018.

SOUSA, Maurício de. **A história que não está no gibi**. Rio de Janeiro: GMT Editores, 2017.

SOUSA, Maurício de. **Maurício de Sousa fala sobre os projetos da Turma da Mônica**: Entrevista. Revista em Bienal, São Paulo, 2014. Disponível em: <[https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/127361/Bienal%20em%20Revista\\_Fernanda%20Costa.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/127361/Bienal%20em%20Revista_Fernanda%20Costa.pdf?sequence=1)>. Acesso em: 26 out. 2018.

SOUSA, Maurício de. **Turma da Mônica**: Romeu e Julieta. São Paulo: Panini Brasil, 1997.

STAM, Robert. Teoria e Prática da Adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**: Florianópolis, n. 51, p. 19-53, jul. /dez. 2006.

ZANETTIN, Federico. Comics in Translation: An Overview. In: ZANETTIN, Federico (Org.). **Comics in Translation**. Itália: Routledge, 2008, p. 1-28.