

Consumo, quadrinhos e cinema:

a transposição do filme *De volta para o futuro* para as narrativas gráficas da *Turma da Mônica*

Rafael Jose Bona ¹

Resumo: O presente trabalho analisa as transposições de narrativas do cinema para as histórias em quadrinhos, de forma intertextual parodiada, da *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa. Os objetos de estudo foram as edições *De volta para a historinha* (Revista *Cebolinha*, de 1991) e *Coelhada para o futuro* (*Clássicos do cinema - Turma da Mônica*, de 2013) que parodiam o filme sobre viagens no tempo, *De volta para o futuro* (*Back to the future*, 1985), do diretor Robert Zemeckis. A pesquisa é classificada como descritiva, com abordagem qualitativa. As análises das obras em quadrinhos são feitas a partir das seguintes dimensões: as referências diretas ao filme, a autorreferência, a referência a outras obras reconhecíveis dentro ou fora do contexto de viagens no tempo e questões transculturais. Os resultados apontam para práticas intertextuais entre o cinema e as histórias em quadrinhos, considerando estas como incentivos ao consumo midiático de narrativas gráficas da *Turma da Mônica*.

Palavras-Chave: Consumo. Transposições. Intertextualidade. Histórias em Quadrinhos. Cinema.

Abstract: This paper analyze the film narratives transpositions to comic books, in a parodied intertextual way, of *Turma da Mônica*, from Mauricio de Sousa. The study subjects were the following editions: *De volta para a historinha* (1991, *Cebolinha Magazine*) and *Coelhada para o futuro* (*Clássicos do cinema - 2013, Turma da Mônica*) that makes a parody of the movie about time travel, *Back to the Future* (1985) from the director Robert Zemeckis. The research is classified as descriptive with a qualitative approach. The analysis of comic works are made according to the following dimensions: The direct references to the movie, the self reference, the reference to other recognizable works in or out the transcultural topics or time travel context. The results point to intertextual practice between cinema and comics, considering these as stimulus to the consume of *Turma da Mônica* graphic narratives.

Keywords: Consumption. Transpositions. Intertextuality. Comics. Cinema.

¹ Doutor em Comunicação e Linguagens (PPGCOM/UTP), professor do Departamento de Comunicação da Universidade Regional de Blumenau (FURB) e da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). E-mail: bona.professor@gmail.com.

Introdução

Nos últimos anos, tem se tornado cada vez mais comum a transposição/adaptação [1] de histórias em quadrinhos para o cinema, sendo essa uma prática para incentivar o consumo midiático. É possível citar vários exemplos, principalmente do universo dos super-heróis que já viraram franquias, como *Superman* (DC Comics), *Batman* (DC Comics), *Homem-aranha* (Marvel Comics), *X-men* (Marvel Comics), entre outros. Esse cenário faz parte da cultura do entretenimento e cabe mencionar que há, também, o processo inverso de adaptação: do cinema para os quadrinhos.

Essas adaptações passam por um processo que implica a inserção ou eliminação de determinados elementos da obra original para o leitor ter uma construção do sentido da narrativa. Saito (2010) parte da reflexão em torno do termo “adaptação oficial de filme em quadrinhos” constituída como um novo gênero discursivo, a partir das teorias de Bakhtin. Entretanto o trabalho aqui apresentado ilustra a questão das obras cinematográficas que são adaptadas em formato de paródia para os quadrinhos brasileiros, como forma de promoção de determinados personagens nacionais a partir do sucesso de filmes cinematográficos estrangeiros. Isso pode ser entendido como práticas da lógica do consumo.

Néstor García Canclini (2010) define o consumo como um “[...] conjunto de processos socioculturais em que se realizam a apropriação e os usos dos produtos” (CANCLINI, 2010, p. 60). Nesse contexto, Jesús Martín Barbero (2009), também, argumenta que:

O consumo não é apenas reprodução de forças, mas também produção de sentidos: lugar de luta que não se restringe à posse dos objetos, pois passa ainda mais decisivamente pelos usos que lhes dão forma social e nos quais se inscrevem demandas e dispositivos de ação provenientes de diversas competências culturais (BARBERO, 2009, p. 292).

Para estudar de que forma ocorrem essas adaptações, atreladas à lógica do consumo e do entretenimento midiático, neste artigo, utiliza-se o filme *De volta para o futuro*, de 1985, de Robert Zemeckis. A narrativa se passa nos anos de 1985 e 1955 e

conta a história dos personagens viajantes do tempo: Marty McFly (Michael J. Fox) e Doc Emmett Brown (Christopher Lloyd), que vivem na cidade de Hill Valley. Em 1989 e 1990, foram rodadas as partes II e III da obra.

É nesse contexto, portanto, que o trabalho tem como objetivo analisar os intertextos do filme nas paródias em histórias em quadrinhos nacionais, por meio de: *De volta para a historinha* (Cebolinha, 1991) e *Coelhada para o futuro* (Clássicos do cinema - Turma da Mônica, 2013).

A *Turma da Mônica* foi criada em 1959, por Mauricio de Sousa e, desde então, esteve presente em tiras de jornais ou revistas específicas de cada um dos seus personagens. A paródia se tornou uma prática comum para elaborar narrativas com o intuito de atingir o maior número de pessoas. Para Hutcheon, “[...] a paródia é uma das formas mais importantes da moderna auto-reflexividade; é uma forma de discurso interartístico” (HUTCHEON, 1985, p. 13).

A paródia é considerada uma autorreflexão, um discurso interartístico. Ela é uma lição de arte moderna em que há a autorreferência, uma apropriação de um texto de forma irônica, sem estar relacionado ao sentido jocoso ou do desdenho ridículo. Hutcheon ressalva, ainda, que é “[...] uma forma de imitação caracterizada por uma inversão irônica [*sic*], nem sempre às custas do texto parodiado. [...] A paródia é, noutra formulação, repetição com distância crítica, que marca a diferença em vez da semelhança” (HUTCHEON, 1985, p. 17).

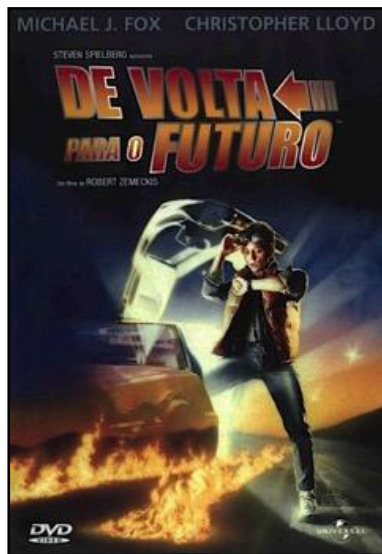
Metodologia

Para Vergueiro e Santos (2010), a pesquisa sobre as histórias em quadrinhos, do ponto de vista da ciência, é uma especialização do campo de estudos da Comunicação Social. Dessa forma, esta pesquisa sobre quadrinhos passou por todas as etapas de um processo de trabalho acadêmico-científico pelo qual se fez uma revisão bibliográfica e teórica sobre o assunto abordado no texto.

A pesquisa é descritiva e sua abordagem é qualitativa. A análise é verbal e imagética dos dois objetos selecionados para estudo: a revista em quadrinhos

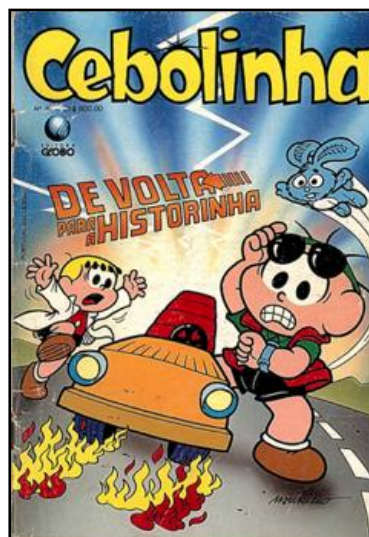
Cebolinha (ed. 60, 1991, história com 19 páginas), na qual consta a história *De volta para a historinha*, e a *graphic novel Clássicos do cinema – Turma da Mônica: Coelhada para o futuro*(ed. 36, 2013, história com 49 páginas). Ambas as obras são paródias do filme *De volta para o futuro*(ver Figuras 1, 2 e 3).

Figura 1: Capa do filme *De volta para o futuro* (1985)



Fonte: o autor

Figura 2: Capa da revista *Cebolinha*, ed. 60 (1991)



Fonte: o autor

Figura 3: Capa da revista *Clássicos do cinema*, ed. 36 (2013)



Fonte: o autor

Todos os quadrinhos e narrativas das duas edições são analisados a partir de cinco dimensões básicas: (1) a referência direta ao filme (narrativa do filme e personagens); (2) autorreferência, neste caso, aos próprios produtos e linguagens dos personagens criados por Mauricio de Sousa; (3) a referência a outras obras reconhecíveis dentro do contexto de viagens no tempo; (4) a referência a outras obras reconhecíveis fora do contexto de viagens no tempo; (5) questões transculturais, com ênfase nos signos que remetem ao regionalismo brasileiro. Todos os quadrinhos analisados, direta ou indiretamente, remetem ao filme parodiado em questão. Para melhor facilitar a leitura, foram inseridas imagens dos quadrinhos analisados, assim como fotogramas de algumas cenas do filme *De volta para o futuro*.

De volta para a historinha (1991)

A história *De volta para a historinha* é uma alusão intertextual parodiada do filme *De volta para o futuro*. Ela é dividida em dois capítulos e o *design* do título da história faz alusão à mesma fonte utilizada no filme de Zemeckis (Figura 4). A alusão, para Genette, é “[...] um enunciado cuja compreensão plena supõe a

percepção de uma relação entre ele e um outro, ao qual necessariamente uma de suas inflexões remete” (GENETTE, [1982] 2010, p. 14). Samoyault (2008) esclarece que a alusão sempre remete a um texto anterior, sem indicar a heterogeneidade como na prática da citação. Ela pode ser semântica ou pode remeter a uma série de textos ao invés de um em específico. Sobre a alusão, a autora ainda explica que:

Não plenamente visível, ela pode permitir uma convivência entre o autor e o leitor que chega a identificá-la. A alusão depende mais do efeito de leitura que as outras práticas intertextuais: tanto pode não ser lida como pode também o ser onde não existe. A percepção da alusão é freqüentemente [sic] subjetiva e seu desvendamento raramente necessário para a compreensão do texto (SAMOYULT, 2008, p. 51).

A história se passa em dezembro de 1990, inicia com Cebolinha (parodiando o personagem Marty McFly) fugindo da Mônica (fazendo alusão ao personagem Biff Tannen) e procurando por Franjinha (Doutor Brown), na casa dele. Franjinha apresenta a máquina do tempo inventada por ele, num carrinho de rolimã. Cebolinha está fugindo da Mônica e, acidentalmente, vai parar nos anos de 1960, então, encontra-se com ele mesmo e os demais personagens de Mauricio de Sousa, nos formatos criados pelo autor naquele período.

Toda a história faz uma alusão a viagens no tempo, porém, em certos momentos da narrativa, é possível perceber algumas citações intertextuais que remetem a determinados momentos do filme *De volta para o futuro*: o relógio cuco com a cabeça de Mônica – semelhante à cena em que Marty McFly chega à casa do Doutor Brown (ver figura 4); os dois conversando ao telefone – remetendo à cena em que Brown liga para Marty conhecer o novo experimento; o discurso de Franjinha justificando a importância da máquina do tempo – semelhante a algumas palavras de Doutor Brown: *É um grande momento para a ciência! Viajar no tempo... você sabe o que isso significa?*, ou no momento em que ele diz: *Funciona! Inventei uma máquina do tempo que funciona* (ver figuras 5, 6 e 7) [grifo do autor].

Figura 4: *De volta para a historinha*



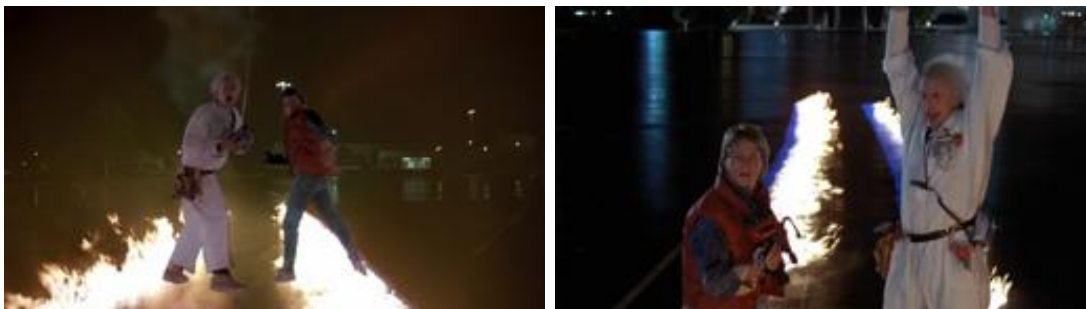
Fonte: *Cebolinha*, ed. 60 (1991, p. 3)

Figura 5: *De volta para a historinha*



Fonte: *Cebolinha*, ed. 60 (1991, p. 8)

Figura 6 e 7: *Doc e Marty*



Fonte: *De volta para o futuro* (1985)

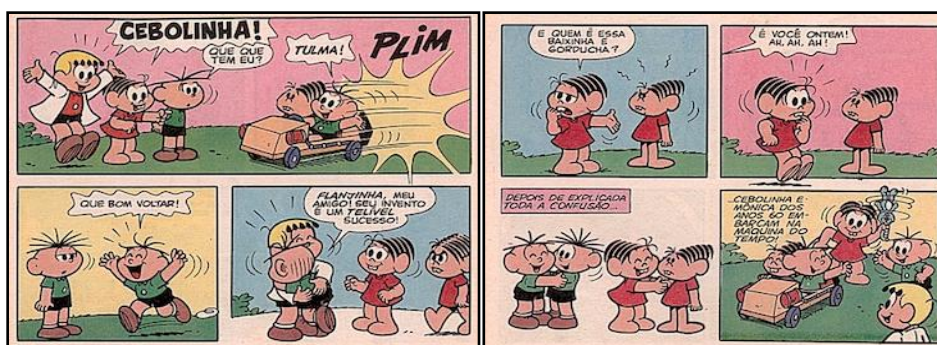
Para Propp ([1976], 1992), a paródia pode ser comparada a uma tautologia. A partir de Bóriev, Propp define a paródia como um exagero cômico de uma imitação, de proporção exagerada de algumas peculiaridades e características de

determinado conteúdo. Ela sempre contém certo exagero, característica típica da caricatura, mas, no contexto paródico, abarcam-se peculiaridades individuais. Define-se por gestos, imitações da fonte original que é parodiada.

A paródia consiste na imitação das características exteriores de um fenômeno qualquer de vida (das maneiras de uma pessoa, dos procedimentos artísticos, etc.), de modo a ocultar ou negar o sentido interior daquilo que é submetido à parodização. É possível, a rigor, parodiar tudo: os movimentos e as ações de uma pessoa, seus gestos, o andar, a mímica, a fala, os hábitos de sua profissão e o jargão profissional; é possível parodiar não só uma pessoa, mas também o que é criado por ela no campo do mundo material (PROPP, [1976],1992, p. 84).

O encontro dos personagens de 1990 com os de 1960 remete a uma autorreferencialidade: comentando de suas características físicas, muito diferentes de como estavam em 1990 (Figuras 8 e 9).

Figura 8 e 9: De volta para a historinha



Fonte: *Cebolinha*, ed. 60 (1991, p. 18)

Kinder (1991), na obra *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, constata que alguns desenhos animados veiculados nas televisões dos Estados Unidos, no final dos anos de 1980 e início dos de 1990, exibiam desenhos da Looney Tunes, que faziam fortemente alusões intertextuais aos desenhos animados da Warner Brothers das décadas de 1930 a 1950. Estes são recontextualizados nas narrativas como forma de retomar certos personagens. Isso corrobora a situação da história em quadrinhos analisada, na qual os personagens dos anos de 1990 se reencontram com os de 1960.

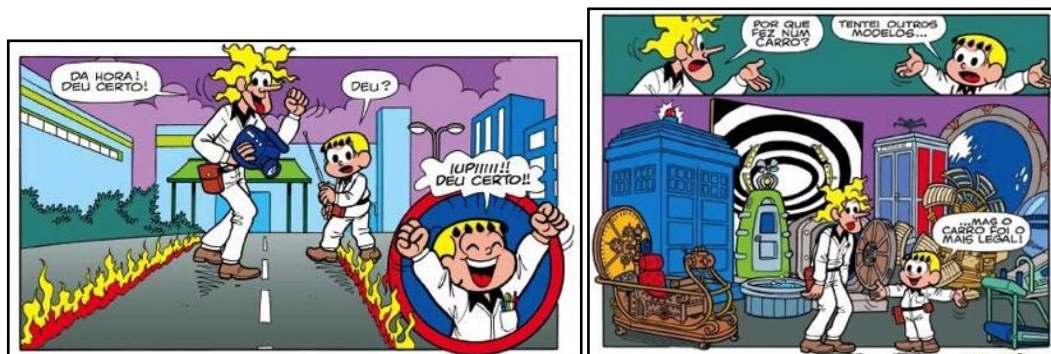
Nessa história, portanto, foram encontradas poucas referências diretas ao filme e concentrou-se mais nas narrativas clássicas da Mônica e do Cebolinha. Porém a referência mais direta aos personagens da obra original pode ser observada apenas em Franjinha, que se veste igual ao personagem Doutor Brown. Não foram encontradas referências a nenhuma outra obra sobre viagens do tempo, assim como qualquer outra reconhecível.

A história em si tem os elementos transculturais das adaptações, pois, apesar de ser uma alusão parodiada de um filme, é transposta para personagens típicos brasileiros e que vivem em seus ambientes rotineiros, portanto, sem serem transportados para outro cenário. Os únicos personagens que são transpostos de forma alusiva ao filme para a HQ são Marty (Cebolinha) e Doutor Brow (Franjinha). Para Hutcheon (2013), uma adaptação é uma forma de transcodificar um sistema comunicacional para outro. Ao se adaptar de uma mídia para outra, ocorrem, muitas vezes, mudanças de gêneros, idiomas e, neste caso, as questões culturais que são transpostas para cada regionalidade. Tudo levando a um processo transcultural e a história adaptada passa a fazer parte de uma indigenização em novo contexto, em que se mudam os significados.

Coelhada para o futuro (2013)

A história *Coelhada para o futuro* é uma adaptação parodiada do filme *De volta para o futuro* (1985), por vezes, fazendo pequenas alusões à Parte II (1989). A história se passa em 2013 e inicia com Cebolinha (Marty McFly) acordando na casa do Louco (personagem de Mauricio de Sousa), com diversos despertadores que tocam ao mesmo tempo. Ele está atrasado e corre para um evento que acontece no centro da cidade: a reinauguração do relógio do Limoeiro, que não está funcionando há 55 anos. Acidentalmente, Cebolinha encontra a máquina do tempo inventada por Franjinha (adaptação do personagem Doutor Brown), tendo como assistente o Louco, e é enviado, por meio de uma “coelhada”, ao ano de 1958. Ele, então, encontra Mauricio de Sousa, ainda jovem e antes de criar a Turma da Mônica.

Figura 10 e 11: Coelhada para o futuro



Fonte: *Clássicos do cinema*, ed. 36 (2013, p. 10)

Maurício ainda não criara os personagens e estava em dúvida se viraria desenhista ou trabalharia como repórter policial. Cebolinha e Louco, para não serem apagados da existência, precisavam convencer Maurício a tornar-se desenhista, para tanto, apresentaram-lhe os personagens da *Turma da Mônica*. Há várias alusões às cenas do filme *De volta para o futuro*, como o vilão Biff Tannen (Bifa), a famosa cafeteria de Hill Valley, a torre do relógio, o baile Encanto Submarino (que na história em quadrinhos é Encanto Nórdico Submarino, local em que acontece uma reunião, à fantasia, de personagens conhecidos das narrativas gráficas), etc. Finalmente, Maurício descobre a vocação artística para os desenhos e Cebolinha retorna ao ano de 2013.

Ao analisar toda a história, foi possível perceber que ela se refere a uma adaptação transcultural parodiada, pois faz uma transposição do filme e trabalha com diversos elementos, principalmente com a metalinguagem e a autorreferencialidade. Apesar de a narrativa ter alguns paradoxos, ela faz referência direta ao filme, diferente da edição da revista em quadrinhos de 1991. Toda a história é uma autorreferência à própria *Turma da Mônica* e à sua criação, nesse sentido, colaborando para uma espécie de metalinguagem. Santos (2013), a partir de uma pesquisa realizada sobre as narrativas gráficas da *Turma da Mônica*, constatou que a prática da metalinguagem é comum nas histórias de Maurício de Sousa:

A desconstrução e ressignificação dos elementos da própria linguagem dos quadrinhos, a apresentação de situações que expõem a percepção dos personagens de sua natureza ficcional, além do uso da paródia como forma de intertextualidade com outras mídias (televisão, cinema) e diferentes produtos culturais (literatura, teatro) constituem estratégias comunicacionais criativas de que se serve o quadrinhista em suas tiras e histórias em quadrinhos de humor (SANTOS, 2013, p. 12).

A metalinguagem é algo que faz parte da indústria cultural e, neste caso, ela foi utilizada para produzir situações cômicas na narrativa *Coelhadas para o futuro*. A indústria cultural é um “conjunto das instituições sociais vinculadas à produção e distribuição de bens simbólicos”, conforme Martino (2009, p. 49). O lucro permanentemente orienta a lógica das produções e sempre de forma coletiva. Martino ainda complementa que qualquer risco para o lucro sempre será uma ameaça, e “[...] não agradar ao público contraria a lógica da produção” (MARTINO, 2009, p. 49). E, nesse sentido, a *Turma da Mônica* constantemente trabalha com narrativas voltadas para as crianças, como uma empresa do entretenimento de produção do humor.

Obras diretamente reconhecíveis sobre viagens no tempo, também, são citadas, por exemplo, quando Franjinha explica por que preferiu criar a máquina do tempo num veículo, mesmo tendo testado em outros modelos. É possível perceber os demais modelos criados que fazem alusão à obra *A máquina do tempo* (1895), de H. G. Wells, do seriado de televisão *Túnel do tempo* (1966-1967), entre outros (ver Figura 11). Há, ainda, a referência aos dois primeiros filmes, também, sobre viagens no tempo, *O exterminador do futuro* (1984, 1991, James Cameron) (ver Figura 12). Nesses trechos é possível perceber a recriação de determinadas obras no contexto da paródia da *Turma da Mônica*. Para Genette ([1982], 2010), os processos criativos estão, quase sempre, relacionados às questões estéticas. O adaptador se apoia numa(s) obra(s) anterior(es) para dedicar-se em pensamentos e na sua sensibilidade enquanto artista.

Poucas referências a obras reconhecíveis fora do contexto sobre viagens no tempo são encontradas. Quando aparecem, estão relacionadas a personagens de desenhos – como o Batman, Mickey Mouse, Astérix, Smurfs, etc. – ou se faz breve

referência ao personagem Shazam, ou, até mesmo, aos próprios personagens da *Turma da Mônica* que estão no baile (ver Figura 13).

Figura 12 e 13: Coelhada para o futuro



Fonte: *Clássicos do cinema*, ed. 36 (2013, p.34)

As questões transculturais, que remetem ao regionalismo brasileiro, são as mais evidentes na obra, pois toda a narrativa se passa no bairro do Limoeiro (o mesmo ambiente em que vivem os personagens da *Turma da Mônica*). Todos os personagens são adaptados aos personagens do filme, entretanto as peculiaridades da *Turma da Mônica* são mantidas. Muito do que se faz na área artística é motivado por questões de moda e mercado: “consumo incessantemente renovado, surpresa e divertimento” (CANCLINI, 2010, p. 33), o que permite aos adaptadores fazerem a prática transcultural de consumo das narrativas. Tudo isso aconteceu graças ao cenário pós-moderno transterritorial e multilinguístico que permitiu uma reorganização de sistemas simbólicos transnacionais nos quais “se apropriam de elementos de várias sociedades, combinando-os e transformando-os” (CANCLINI, 2010, p.131).

As adaptações são encontradas em diversas plataformas. Elas atingem os mais diferenciados públicos e tornaram-se essenciais no mundo ocidental, conforme Hutcheon (2013). Segundo Seger (2007), são consideradas alicerces da televisão e do cinema. Já foi constatado, por exemplo, que mais de 80% dos vencedores do Oscar (*Academy Awards*) de melhor filme são oriundos das adaptações. Os executivos da

indústria do entretenimento se voltam bastante para as adaptações pelo fato de ser um material que já tem determinado público e pode atrair novos consumidores.

A história termina da mesma forma que o filme, dando uma abertura para uma possível continuação (ver Figuras 14 e 15). O Louco aparece dizendo que algo precisa ser feito com os filhos de Cebolinha e Mônica no futuro e precisam viajar no tempo com ele.

Figura 14: cena final do filme



Fonte: De volta para o futuro (1985)

Figura 15: Coelhoada para o futuro



Fonte: Clássicos do cinema, ed. 36 (2013, p. 46)

Apresentação dos resultados

A partir da análise das duas narrativas foi possível perceber que a história que mais remete ao filme, de forma adaptada, é a edição de 2013. A primeira é uma alusão intertextual parodiada. A segunda, uma adaptação transcultural parodiada de muitos elementos do filme, como os cenários, os figurinos, os discursos e os

personagens. A partir da observação das cinco dimensões analisadas, a que expressa melhor a narrativa do filme é a história em quadrinhos de 2013. Sobre essas dimensões foi possível perceber:

Referência direta ao filme (narrativa e personagens): as duas narrativas em quadrinhos fazem referência direta ao filme por meio de seus personagens principais, assim como por cenas alusivas. A quantidade de referências está mais presente na versão em quadrinhos de 2013. Para Hutcheon (2013, p. 202), “as adaptações também constituem transformações de obras passadas em novos contextos. As particularidades locais são transplantadas para um novo terreno, e o resultado é algo novo e híbrido”.

A autorreferência é constante nas duas narrativas gráficas. Seja pelos personagens dos anos de 1960 criados pelo próprio Mauricio, na edição de 1991, ou por outros, que estão em maior quantidade na edição de 2013. Hutcheon (1985, p. 109) explica que “a paródia é uma das técnicas de auto-referencialidade por meio das quais a arte revela a sua consciência da natureza do sentido como dependente do contexto, da importância da significação das circunstâncias que rodeiam qualquer elocução” (HUTCHEON, 1985, p. 109).

As referências às outras obras reconhecíveis dentro do contexto de viagens no tempo: não foram encontradas na edição de 1991, porém, na de 2013, há menções sobre a máquina do tempo de H. G. Wells, do seriado de televisão *Túnel do tempo*, e aos dois primeiros filmes de *O exterminador do futuro*. As referências às outras obras reconhecíveis fora do contexto de viagens no tempo não foram encontradas na edição de 1991, porém, na de 2013, há citações a personagens do universo dos quadrinhos e dos desenhos animados.

Sobre as questões transculturais, com ênfase nos signos que remetam ao regionalismo brasileiro, as duas histórias possuem esses elementos, principalmente nos personagens principais, devido ao local em que vivem: o bairro do Limoeiro.

Considerações finais

É sabido que há muitos embates teóricos sobre as questões de transposições ou adaptações. Há quem diga que a adaptação para o cinema ou para televisão, assim como para qualquer mídia, é um texto inferior. A adaptação não precisa ter uma reprodução ou certa fidelidade da obra original, e isso não deveria guiar nenhuma teoria da adaptação, pois ela é sempre uma transposição anunciada de alguma obra específica ou de várias com suas particularidades. É uma relação intensa com o passado, a partir da qual vários elementos podem ser aproveitados. Segundo Hutcheon, a adaptação, também, está envolta no contexto em que ela é produzida em termos “culturais, sociais, intelectuais e estéticos” (HUTCHEON, 2013, p. 169).

E, nesse sentido, constata-se que toda adaptação, seja em qualquer mídia, está sempre direcionada à lógica da indústria do entretenimento, assim, proporcionando uma prática de consumo midiático. O cinema, a televisão, os *games*, os quadrinhos, etc. podem ser considerados elementos culturais da sociedade.

Kellner denomina essa cultura como comercial, pois “[...] seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital” (KELLNER, 2001, p. 9). A cultura é produzida de forma a ser lucrativa e é divulgada como se fosse uma mercadoria. Com isso, os produtores da indústria cultural tendem a produzir bens que sejam populares, que vendam e que tenham um público fiel, para atrair cada vez mais a atenção dos atores sociais.

Dessa forma, o presente trabalho cumpre com seu objetivo, que foi o de identificar traços do filme *De volta para o futuro* nas paródias em histórias em quadrinhos brasileiras, por meio da *Turma da Mônica*. Conforme Hutcheon (2013), nem toda adaptação possui cunho comercial, mas ela, também, pode possuir um valor educativo. Geralmente, é o primeiro contato que o público infantil pode ter com outras obras que as preparam para o universo adulto. Por isso que elas são modificadas para a compreensão deste público.

As histórias em quadrinhos analisadas, também, colaboram para a intertextualidade transmídia, conceito concebido por Kinder (1991), quando constatou, nos Estados Unidos, ao observar episódios veiculados na televisão dos desenhos animados dos *Muppet Babies* (Jim Henson, 1984-1990) e de *As Tartarugas Ninjas* (Kevin Eastman e Peter Laird, 1987-1996), que propiciavam às crianças experiências transmidiáticas, nas quais elas podiam ter contato com diferentes narrativas e contribuía para se tornarem potenciais consumidoras de produtos relacionados a esses personagens a partir de brinquedos e das narrativas exibidas na televisão.

Espera-se que essas reflexões contribuam no entendimento dos processos de adaptações em formato de paródia e, como isso, possa-se incentivar o seu consumo. Os estudos de cinema e quadrinhos são importantes para a área da Comunicação Social, pois é possível trabalhar com interfaces que resultem em discussões essenciais para a análise de narrativas de mídia.

Notas

[1] Os termos adaptação e transposição são tratados como sinônimos neste trabalho.

Referências

BARBERO, Jesús Martín. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 6ª ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2009.

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. 8ª ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2010.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, [1982] 2010.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia*. Lisboa: Edições 70, 1985.

_____. *Uma teoria da adaptação*. 2ª ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

KINDER, Marsha. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California (USA): University of California Press, Ltd., 1991.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: Edusc, 2001.

MARTINO, Luís Mauro Sá. *Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ed. Ática, [1976] 1992.

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

SAMOYAUULT, Tiphaine. *A intertextualidade*. São Paulo: Hucitec, 2008.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Humor, metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa. In. *Anais... 2^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*. Escola de Comunicação e Artes, USP, 2013, p. 1-13.

SEGER, Linda. *A arte da adaptação: como transformar fatos e ficção em filme*. São Paulo: Bossa Nova, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. Para uma metodologia da pesquisa em histórias em quadrinhos. In.: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassalo de; MARTINO, Luiz Claudio (Orgs.). *Pesquisa empírica em comunicação*. São Paulo: Paulus, 2010, p. 183-203.