

RESSIGNIFICAÇÃO NARRATIVA DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA: UM ESTUDO DE CASO EM *SCOTT PILGRIM*

João Vicente Corrêa de Oliveira

Bacharel em Cinema e Animação pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel)
joaovicentecorreadeoliveira@gmail.com

Ariane Avila Neto de Farias

Doutoranda em Letras pela Universidade Federal de Rio Grande (FURG)
arianenetof@gmail.com

Mariane Pereira Rocha

Doutoranda em Letras pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel)
marianep.rocha@gmail.com

Ânderson Martins Pereira

Doutorando em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
andersonmartinsp@gmail.com

RESUMO

Este estudo analisa a adaptação cinematográfica *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010) de Edgar Wright, baseada no romance gráfico *Scott Pilgrim* escrito por Bryan Lee O'Maley entre 2004 e 2010. Objetiva-se investigar o processo de transposição de uma mídia para a outra, percebendo as especificidades que cada meio impõe à narrativa. A partir de um estudo comparado, analisa-se o diálogo entre as duas obras e aponta-se algumas tendências na transposição do gênero história em quadrinhos para o audiovisual. Além disso, discute-se questões referentes à adaptação e às narrativas sequenciais, estabelecendo um diálogo teórico entre elas.

Palavras-chave: Scott Pilgrim; adaptação cinematográfica; romance gráfico.

ABSTRACT

This paper analyzes the film adaptation *Scott Pilgrim vs. the World* (2010) by Edgar Wright, based on the graphic novel *Scott Pilgrim* by Bryan Lee O'Maley, written between 2004 and 2010. The objective is to investigate the transpositional process from one media to another, regarding the specificities that each medium imposes to the narrative. Based on a comparative study, the dialogue between the two pieces is analyzed and some trends are pointed out considering the transposition of the comic book genre to the audiovisual one. In addition, it discusses issues related to adaptation and sequential narrative, establishing a theoretical dialogue among them.

Keywords: Scott Pilgrim; film adaptation; graphic novel.

1. Introdução

Considerando a adaptação como todo o texto que recria, atualiza, modifica ou dialoga com textos anteriores, pode-se dizer que a adaptação é tão antiga quanto a própria humanidade, uma vez que sempre se contou histórias e estas são recontadas até hoje, sendo adaptadas de acordo com seu público-alvo e contexto. No entanto, segundo André Bazin (1991), apesar das adaptações existirem desde sempre, elas só começaram a ser discutidas a partir do século XVIII, quando o conceito de direito autoral apareceu na história literária. Antes disso, a noção de plágio não existia, e, dessa forma, os diálogos entre diferentes obras eram vistos como naturais e inevitáveis.

Na sociedade atual, as adaptações, em suas diferentes expressões – música, teatro, filme, balé, entre muitas outras – ganham cada vez mais espaço e visibilidade. De acordo com Linda Hutcheon (2013, p. 24), as estatísticas das últimas duas décadas mostram que 85% dos vencedores de “Melhor filme” no Oscar, bem como 95% de todas as minisséries e 70% dos filmes feitos para TV que ganharam o *Emmy Awards* são adaptações de textos literários. A autora ainda afirma que tamanho interesse pelas adaptações “advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa. O reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco) de experienciar uma adaptação” (HUTCHEON, 2013, p. 25).

Tendo em vista esses altos índices, análises que problematizam as adaptações se tornam relevantes para os estudos literários a fim de ampliar a compreensão sobre a área. Neste estudo, será analisada a série de histórias em quadrinhos (HQs) *Scott Pilgrim*, de Bryan Lee O’Malley, publicada no Brasil em três volumes no ano de 2010 e sua respectiva adaptação para o cinema *Scott Pilgrim contra o mundo*, dirigida por Edgar

Wright, lançada também no ano de 2010. O objetivo dessa pesquisa é, a partir de um estudo comparado, investigar o diálogo entre as duas obras e apontar algumas tendências na transposição do gênero HQ para o audiovisual, cientes, entretanto, de que cada adaptação é única e, portanto, precisa ser estudada com base em suas especificidades. Esse trabalho tem como método a pesquisa bibliográfica e a análise direta de excertos da HQ *Scott Pilgrim* e de sua adaptação cinematográfica, se utilizando, além da teoria da adaptação, a da literatura comparada para investigar o diálogo entre as obras.

2. Palavras iniciais sobre adaptação

Para discutir o que é adaptação, é necessário compreender os processos tradutórios, visto que, em primeira instância, essa pode ser entendida como um conjunto de operações tradutórias, cujo resultado é um texto que, embora possa não ser visto exatamente como uma tradução, é reconhecido como representação do texto original. Para Roman Jakobson (1995, p.64-65), é possível distinguir três tipos básicos de tradução: (1) a tradução intralingual, quando são feitas traduções dentro da mesma língua, como a atualização da linguagem de romances antigos, em novas edições, com uma linguagem mais acessível para os leitores atuais; (2) a tradução interlingual, talvez a mais reconhecida, que faz uma correspondência dos signos de uma determinada língua com os de outra língua, respeitando seu significado; e (3) a tradução intersemiótica, que envolve a transposição de um texto de uma semiose para outra semiose, como do livro para o filme, da história em quadrinho para o jogo, entre outras.

Vinay & Darbelnetd (1958 apud CINTRÃO, 2012) listaram a adaptação como um dos sete procedimentos de tradução. De acordo com os autores, a adaptação seria usada

quando o contexto que é descrito no texto fonte não tem correspondência na cultura em que o novo texto será recebido. Essa definição concebe a adaptação como um procedimento para alcançar a equivalência entre o texto fonte e o novo texto. Autores como Hutcheon (2003), contudo, definem a adaptação através de uma perspectiva mais emancipatória, menos ligada aos estudos de tradução, e enfatizam os aspectos dialógicos desse processo, buscando uma investigação da complexidade do diálogo entre diferentes linguagens. Segundo a autora, essa é uma assumida transposição de uma obra reconhecível, bem como um ato criativo e interpretativo de apropriação. Nessa perspectiva, ela afirma que:

Em primeiro lugar, vista como uma *entidade ou produto formal*, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular. Essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de um épico para um romance), ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto: recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação visivelmente distinta. (...) Em segundo, como um *processo de criação*, a adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação (HUTCHEON, 2013, p. 29).

No que diz respeito especificamente às adaptações cinematográficas, pode-se afirmar que muitas vezes se estabelece uma relação conflituosa entre o cinema e a literatura. A segunda, que sempre ocupou um espaço de destaque em diferentes sociedades, é frequentemente vista como superior, relegando às adaptações cinematográficas um local secundário, de submissão e de dependência. Além disso, a literatura é colocada em uma posição elitizada, constantemente, vista pelo senso comum como um objeto de difícil compreensão, ao passo em que o cinema é considerado como mais simples, de fácil acesso; portanto, muitas pessoas optariam pelo filme no lugar da obra literária.

Bazin (1991) refuta lógicas como essas, ao afirmar que adaptações cinematográficas são frequentemente mais eficazes em gerar novos leitores do que resenhas positivas sobre o livro que está sendo adaptado: “[...] esse raciocínio está confirmado por todas as estatísticas da edição, que acusam um aumento surpreendente da venda das obras literárias depois da adaptação pelo cinema” (BAZIN, 1991, p. 93). O autor, ainda, afirma que, mesmo quando as adaptações cinematográficas não são consideradas boas pela crítica,

[...] elas não podem causar danos ao original junto à minoria que o conhece e aprecia; quanto aos ignorantes, das duas uma: ou se contentarão com o filme, que certamente vale por um outro, ou terão vontade de conhecer o modelo, o que é um ganho para literatura (BAZIN, 1991, p. 93).

De acordo Robert Stam (2006), essas visões negativas sobre as adaptações são endossadas pela própria crítica que, usualmente, recaem nessa mesma visão ultrapassada da literatura como forma de arte superior. Segundo o teórico:

A linguagem convencional da crítica sobre as adaptações tem sido, com frequência, profundamente moralista, rica em termos que sugerem que o cinema, de alguma forma, fez um desserviço à literatura. Termos como “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “violação”, “abastardamento”, “vulgarização”, e “profanação” proliferam no discurso sobre adaptações, cada palavra carregando sua carga específica de ignomínia. (...) Embora seja fácil imaginar um grande número de expressões positivas para as adaptações, a retórica padrão comumente lança mão de um discurso elegíaco de perda, lamentando o que foi “perdido” na transição do romance ao filme, ao mesmo tempo em que ignora o que foi “ganhado” (STAM, 2006, p. 20).

Essa visão da adaptação cinematográfica, como algo que causa danos ao original e que gera prejuízo ao texto fonte, está intimamente ligada à noção de fidelidade. O público consumidor, muitas vezes, busca uma total equivalência entre as duas obras, esperando assistir exatamente àquilo que leu – ou ainda, à sua interpretação daquilo que

leu. Porém, o processo de transposição entre sistemas de signos semióticos esbarra nas especificidades e limitações que cada meio impõe, tornando essa fidelidade impossível de ser alcançada. Isso pode gerar decepção e frustração no espectador, que, frequentemente, desenvolve um sentimento negativo em relação às adaptações. Ainda segundo Stam (2006), todas as adaptações são “infiéis” e estão em constante diálogo umas com as outras. Isso quer dizer que todo texto é um diálogo intertextual, ou seja, faz referências a textos prévios, embora, nas adaptações, essa conversa seja mais explícita.

A noção de adaptação enquanto processo intertextual é também enfatizada por Hutcheon (2013):

[...] os textos são vistos como mosaicos de citações visíveis e invisíveis, sonoras e silenciosas; eles já foram todos escritos e lidos. Pode-se dizer o mesmo das adaptações, embora seja necessário acrescentar a ressalva de que elas também são reconhecidas como adaptações de *textos específicos*. Não raro, o público notará que a obra é uma adaptação de mais de um texto. (p.46)

Na citação acima, é possível perceber que Hutcheon situa as adaptações como processos intertextuais que reconhecem sua relação com um texto específico. Essa referência precisa ser explícita ou, pelo menos, facilmente reconhecida pela audiência. Thomas Leitch (2012), por sua vez, discute o que diferencia as adaptações de outros textos. Ele reflete sobre o conceito de adaptação através de uma releitura de Hutcheon e afirma que:

[...] mesmo que eu discorde de partes de sua resposta, eu profundamente simpatizo com a sua pergunta, embora eu me pergunte se ela a profere da melhor maneira. A pergunta "O que não é uma adaptação?" Implica que em algum lugar da selva intertextual existe uma linha brilhante que separa a adaptação de todo o resto. Embora eu concorde com Hutcheon que a adaptação existe em um *continuum* de relações intertextuais, seu fracasso em localizar essa linha brilhante sugere que pode haver uma maneira menos frustrante de fazer sua pergunta (2012, p. 89; tradução nossa).¹

Dessa forma, Leitch decide propor não apenas uma questão, mas nove declarações e as utiliza para definir de forma mais complexa algumas características das adaptações, entre elas a problematização das fronteiras entre adaptação e intertextualidade. O autor afirma, assim, que é importante não restringir adaptações através da rotulação que é feita ao se perguntar “O que não é uma adaptação?”.

3. Dos quadrinhos ao cinema

De acordo com Mariana dos Santos e Maria Emília Ganzarolli (2011), as Histórias em Quadrinhos, durante muito tempo, não encontraram o seu lugar no cenário artístico mundial. Embora as primeiras HQs que foram representadas através de imagens tenham surgido no século XIX na Europa, elas só atingem sucesso muitos anos depois, nos Estados Unidos, onde incorporam o tom humorístico às narrativas. Nos estudos teóricos, não foi diferente. Até hoje, dentro dos Estudos Literários, as HQs ainda são consideradas como um gênero literário menor, inferior aos romances, recebendo muitas vezes a classificação de “literatura marginal”. São vistas como uma literatura que, recorrentemente, não tem espaço na academia, local em que grande parte da pesquisa sobre literatura se desenvolve. Tendo isso em vista, Paulo Ramos (2014) defende que essa perspectiva a qual enxerga as HQs enquanto literatura, ainda que comum, é equivocada, já que:

Chamar quadrinhos de literatura, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos (RAMOS, 2014, p 17).

Tais discussões sobre a autonomia das HQs são muito recentes e, somente, começaram a se ampliar a partir de 1985 com a publicação de livros como *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner. Conforme afirma este autor, os quadrinhos podem ser definidos como arte sequencial, que é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1999, p. 5).

Vê-se que essa definição mostra uma das muitas aproximações entre as HQs e o cinema, visto que o último também pode ser caracterizado por suas imagens sequenciais, organizadas com o intuito de narrar histórias. Outros aspectos, como os tipos de enquadramento, facilidade nas mudanças de perspectiva, velocidade da leitura e o uso das cores, regularmente, são encontrados nas duas linguagens e colaboram para um diálogo entre cinema e quadrinhos. Segundo Eisner, ambas as linguagens:

[...] lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens realistas. (EISNER, 2008, p. 75).

Essas relações foram, rapidamente, percebidas pelos diretores e as primeiras adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos começaram a ser realizadas a partir de 1930², algumas atingindo grande número de bilheteria. Dados mais recentes evidenciam que esse sucesso só vem aumentando desde então, e as adaptações desse gênero atingem um público cada vez maior. É o caso de *Watchmen* (2009), dirigido por Zack Snyder, adaptado da *Graphic Novel*³, homônima de Alan Moore e Dave Gibbons (1987), que, no seu fim de semana de estreia, faturou 55,214,334 dólares somente nos Estados Unidos.

Mais recentemente, assistiu-se ao sucesso da adaptação de *Avengers – Os Vingadores* em tradução para o português. As *Graphic Novels* de *Os Vingadores* foram adaptadas em uma série de quatro filmes lançados entre os anos de 2015 e 2019. O último filme é, atualmente, a maior bilheteria da história do cinema, com uma arrecadação total de 2,797 bilhões de dólares.

4. *Scott Pilgrim*: a história em quadrinhos

Scott Pilgrim é uma série de histórias em quadrinhos de Bryan Lee O'Malley, desenvolvida em seis volumes, tendo início em 2004, com a publicação de *A preciosa vidinha de Scott Pilgrim* e término em 2010, com o último volume, *O melhor momento de Scott Pilgrim*. No Brasil, a série foi compactada em três volumes e publicada pela Companhia das Letras em 2010, com o título *Scott Pilgrim contra o mundo*.

A HQ narra as aventuras de Scott Pilgrim, um desocupado garoto canadense de 23 anos, baixista de uma banda de rock, que se apaixona por Ramona Flowers, americana que entrega encomendas da *Amazon*. A trama se desenvolve a partir do cotidiano dessas duas personagens e dos desafios que Scott precisa enfrentar: para ficar com Ramona, o garoto deve derrotar “A liga dos sete ex-namorados do mal”.

Com a arte em preto e branco, esses conflitos são narrados com exagero nas expressões faciais e físicas das personagens — características que remetem aos *mangás*⁴ —, através de uma linguagem que mistura referências tanto do cinema, quanto dos jogos digitais, como é o caso da Figura 1. Nesta imagem, Scott, após derrotar o primeiro ex-namorado de Ramona, ganha “moedas”, aludindo, claramente, aos videogames.

Figura 1: Scott ganha moedas quando derrota o ex-namorado de Ramona



Fonte: Imagem retirada da HQ *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010, n.p).

5. *Scott Pilgrim*: a adaptação cinematográfica

Scott Pilgrim contra o mundo é o nome da adaptação cinematográfica lançada em 2010, ano de conclusão do romance gráfico. Dirigida por Edgar Wright e com roteiro de Michael BeCALL e do próprio Wright, o filme adapta o enredo apresentado nos seis volumes do romance gráfico *Scott Pilgrim* em 112 minutos de duração. No fim de semana de estreia, a bilheteria americana atingiu 10,609,795 de dólares.

Um dos diferenciais dessa adaptação é que ela transpõe para a linguagem cinematográfica muitos elementos do romance gráfico, como legendas, quadros informativos, sinais gráficos de movimento e onomatopeias. Logo na primeira cena do filme, há a presença de uma nota informativa na tela (Figura 2).

Figura 2: Primeiros planos do filme. A fala do narrador é transcrita na tela



Fonte: Imagem retirada do filme *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010).

Figura 3: A nota informativa aparece através do balão



Fonte: Imagem retirada da HQ *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010, n.p).

Observa-se que, no filme, é utilizado o mesmo recurso do romance gráfico (Figura 3), a nota informativa na tela. Porém, ele acrescenta especificidades da linguagem cinematográfica: a nota apresenta-se com um *tilt-down*⁵, que dá maior dinamicidade ao plano, diferente do que acontece no quadrinho, cuja imagem é estática. Além disso, no filme há um narrador que lê o que está escrito na tela (*voice over*), enquanto no romance gráfico isso é possível através do balão, que, nesse caso, se encontra sem apêndice⁶, o que demonstra que a fala pertence a um narrador onisciente.

No que se refere aos elementos gráficos, eles são apresentados de formas distintas. Em determinados momentos, as personagens interagem com os elementos, mostrando que eles não são meramente informativos. Esse recurso, embora usual nas Histórias em Quadrinho, não acontece de forma recorrente na linguagem audiovisual.

Figura 4: Scott Pilgrim está "afastando" o elemento gráfico



Fonte: Imagem retirada do filme *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010).

Quando a personagem Knives Chau declara seu amor à Scott Pilgrim, a palavra “Love/Apaixonada” invade a tela e bate em Scott, demonstrando a forma como Scott se sente: esmagado pelo amor da garota. No romance gráfico (Figura 5), há uma troca de fundo entre os quadrinhos, o que torna mais fácil a compreensão da metáfora. Por outro lado, no filme (Figura 4), o acontecimento ocorre da mesma forma, mas no lugar da mudança de fundo, há uma sobreposição de cores, deixando a imagem em tons de rosa. Esse recurso transmite a sensação de que o acontecimento não é literal.

Em ambos os casos, ocorre interação das personagens com os elementos gráficos, o que torna visível a aproximação da linguagem tanto dos quadrinhos, quanto do filme, com a linguagem dos jogos digitais. Na cena, Scott afasta/empurra a “palavra” e, a partir disso, entende-se que o elemento não apenas é visto pelas personagens, como também pode ser tocado e, dessa forma, gerar mudanças significativas dentro da trama.

Figura 5: Scott sendo "esmagado" pelo amor de Knives Chau



Fonte: Imagem retirada da HQ *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010, n.p).

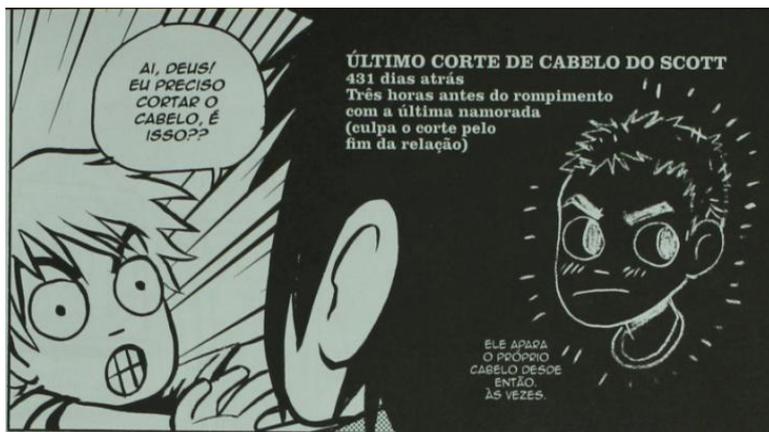
Os elementos que são meramente informativos, por sua vez, não são visíveis para as personagens e aparecem tanto na narrativa cinematográfica (Figura 6), como na narrativa gráfica (Figura 7), com o intuito de acrescentar alguma informação nova ao espectador/leitor. No caso das figuras abaixo, os desenhos no canto direito da tela têm a função de situar no presente um acontecimento que ocorreu antes do começo da narrativa.

Figura 6: Narrador dá informações sobre o corte de cabelo de Scott



Fonte: Imagem retirada do filme Scott Pilgrim contra o mundo (2010).

Figura 7: Narrador dá informações sobre o corte de cabelo de Scott



Fonte: Imagem retirada da HQ Scott Pilgrim contra o mundo (2010, n.p).

Observa-se nas figuras que há uma forte aproximação entre o filme e o romance gráfico. Não somente o enquadramento usado é o mesmo, mas também o traço do desenho informativo que está inserido na tela e as informações que ele transmite. Novamente, na linguagem cinematográfica, o desenho é acompanhado de um narrador que lê as informações na tela na medida em que elas aparecem, dando dinamicidade ao desenho. Já no romance gráfico, o quadrinho já está com o desenho completamente pronto, deixando a imagem sem movimento. Esse tipo de elemento está presente com menor frequência que o anterior.

Tal proximidade nos traços é uma forma bastante clara de assemelhar a adaptação ao texto fonte. Isso também pode ser notado em outros momentos, como nas figuras abaixo, nas quais Ramona vive um *flashback*, sendo este mostrado através de desenhos. A narrativa cinematográfica, então, inclui desenhos com traços muito semelhantes aos que estão no romance gráfico.

Figura 8: No filme há inserção de desenhos similares aos do romance gráfico



Fonte: Imagem retirada do filme *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010).

Ademais, o romance gráfico está repleto de onomatopeias, cujo objetivo é representar o som, já que esse recurso não está disponível nas HQs. Ainda que o cinema possa utilizar-se dos efeitos sonoros, as onomatopeias estão fortemente presentes na narrativa cinematográfica também, como se pode observar na figura 9.

Figura 9: Luta de Scott com Todd



Fonte: Imagem retirada do filme Scott Pilgrim contra o mundo (2010).

Sua utilização, aliada aos recursos sonoros, tende a enfatizar as ações praticadas pelas personagens, como os golpes deferidos por elas, visto que estão presentes, em sua grande maioria, durante as cenas de luta. No filme, não haveria necessidade da figura de linguagem, visto que já há a existência do som. Dessa forma, seu uso sugere a tentativa de aproximação à linguagem dos quadrinhos. Não obstante as onomatopeias nesse filme sejam claramente uma influência do texto fonte, Ramos (2014) nos lembra que a presença desse recurso de linguagem nos quadrinhos, somente apareceu depois de 1927, com o surgimento do cinema falado.

Ainda no que diz respeito à figura 9, pode-se perceber a preocupação do filme em preservar a estrutura narrativa do romance gráfico. No momento em que Todd, ex-namorado de Romana, bate em Scott, a tela é dividida em duas partes, e Scott “salta” de um quadro para o outro. Isso ocorre da mesma forma no romance gráfico (Figura 10), quando a personagem Scott transpassa não apenas de um quadro para outro, mas entre páginas. Essa é uma característica bastante específica desta HQ, na qual as personagens muitas vezes ultrapassam o limite dos quadros.

Pode-se perceber, com base na análise comparativa entre o romance gráfico, *Scott Pilgrim*, e a sua adaptação cinematográfica, que há uma tendência de misturar linguagens e de trazer elementos de linguagens distintas para o cinema. Embora, em certa medida, o cinema tenha sempre se utilizado de recursos de outros meios, a inserção dos elementos dos jogos digitais na linguagem cinematográfica ainda é muito recente. O filme causa, assim, um estranhamento resultante dessas linguagens imbricadas que vão sendo experienciadas ao longo da narrativa; esse movimento ajuda a captar a atenção do espectador.

Além disso, *Scott Pilgrim contra o mundo*, ao contrário da maioria dos filmes que optam por traduzir os elementos dos quadrinhos em linguagem cinematográfica, preserva esses elementos, trazendo-os à tela. Isso mostra uma tentativa de manter o diálogo entre as artes, mostrando ao espectador de onde tais elementos originalmente vieram.

Segundo Hutcheon (2013), uma adaptação bem-sucedida tem que ser capaz de ser entendida a partir dela mesma e deve satisfazer tanto o público conhecedor (do texto fonte) quanto o não conhecedor. Embora *Scott Pilgrim contra o mundo* deixe bastante explícita essa conexão com o romance gráfico, ele ainda é capaz de ser plenamente apreendido por quem não teve contato com as HQs, sendo, dessa forma, uma adaptação cinematográfica autônoma.

Nesse sentido, pode-se afirmar, portanto, que a narrativa cinematográfica apesar de muito próxima ao texto fonte na similaridade dos enquadramentos, na fotografia e na forma como os elementos são apresentados ao espectador, é bastante inovadora ao realizar com êxito o dialogismo entre linguagens, transpondo para a tela uma narrativa singular, porém, intertextual, com variedade de recursos e referências.

Referências

- BAZIN, A. Por um cinema impuro. In: BAZIN, A. *O cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- CINTRÃO, H. *Introdução aos estudos tradulógicos*. São Paulo, USP: 2012.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EISNER, W. *Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2008.
- LEITCH, T. Adaptation and Intertextuality, or, What isn't an Adaptation, and What Does it Matter?. In: CARTMELL, D. *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2012.
- HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis, SC: Editora UFSC, 2013.
- JAKOBSON, R. Os aspectos linguísticos da tradução. 20.ed. In: JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1995.
- MCCLLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- O'MALLEY, B. *Scott Pilgrim contra o mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- O'MALLEY, B. *Scott Pilgrim contra o mundo v. 2*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- O'MALLEY, B. *Scott Pilgrim contra o mundo v. 3*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2014.
- SANDERS, J. *Adaptation and Appropriation*. Canada: Routledge, 2006.
- SANTOS, M; GANZAROLLI, M. Histórias em quadrinhos: formando leitores. *Transinformação* [online]. vol. 23, n.1, 2011, p. 63-75.
- STAM, R. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. In: *Ilha do Desterro*, Florianópolis, n. 51, jul/dez, 2006, p. 19-53.

Recebido em 07 de abril de 2020.

Aceito em 20 de junho de 2020.

¹ Do original: “[i]f I take issue with parts of her answer, I deeply sympathize with her question, though I wonder if she asks it in the best way. The question ‘What isn’t an adaptation?’ implies that somewhere in the intertextual jungle is a bright line that separates adaptation from everything else. Even though I agree

with Hutcheon that adaptation exists on a continuum of intertextual relations, her failure to locate this bright line suggests that there may be a less frustrating way to pose her question”.

² *Flash Gordon* (1936), *The Lone Ranger* (1938) e *Buck Rogers* (1939).

³ *Graphic Novel* ou romance gráfico em português é um termo também pautado por Will Eisner (2008), que determina publicações em quadrinhos cuja narrativa estabelece um grau de complexidade maior. Usualmente elas são direcionadas a leitores mais experientes. *Scott Pilgrim*, objeto de estudo dessa pesquisa, será aqui classificado como romance gráfico.

⁴ *Mangás* são histórias em quadrinhos de origem Japonesa. Elas se diferenciam das de origem ocidental, por utilizarem uma linguagem gráfica muito característica, que envolve traços bem definidos. Como o alfabeto japonês inclui não apenas sons, mas também ideias, o texto como um todo e, principalmente, as onomatopeias fazem parte da arte. Além disso, o texto é disposto da direita para a esquerda.

⁵ Movimento de câmera no qual o dispositivo fotográfico se desloca de cima para baixo, sem sair de seu eixo, a fim de revelar aquilo que está abaixo do ponto de vista.

⁶ De acordo com RAMOS (2014), apêndice é uma extensão do balão, que se projeta na direção do personagem, indicando a origem da fala. Na tradução da obra de Eisner (1999), essa parte do balão é chamada de *rabinho*.