

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA
E LITERATURA

KELEN RODRIGUES YAMADA DOS SANTOS

**A Intermídiaidade na obra de Coraline de Neil Gaiman e o
filme Coraline e o Mundo Secreto dirigido por Henry Selick**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

CURITIBA - PR

2018

KELEN RODRIGUES YAMADA DOS SANTOS

A Intermídialidade na obra de Coraline de Neil Gaiman e o filme Coraline e o Mundo Secreto dirigido por Henry Selick

Monografia de Especialização apresentada ao Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de “Especialista em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura”

Orientador: Prof. Dr. Rogério Caetano de Almeida

CURITIBA - PR

2018



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura



TERMO DE APROVAÇÃO

A Intermédialidade na obra de Coraline de Neil Gaiman e o filme Coraline e o Mundo Secreto dirigido por Henry Selick

Por

KELEN RODRIGUES YAMADA DOS SANTOS

Monografia apresentada às 10:30, do dia 25 de agosto de 2018, como requisito parcial para a obtenção do título de especialista no Curso de Especialização em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura, Turma , ofertado na modalidade de Ensino a Distância, pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Curitiba. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO.

ROGERIO CAETANO DE ALMEIDA

UTFPR - Curitiba
(orientador)

CRISTIANO DE SALES

UTFPR - Curitiba

MARCELO FERNANDO DE LIMA

UTFPR - Curitiba

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho, primeiramente, a Deus, que me deu ânimo e forças para não desistir desse sonho. À minha família, por sua capacidade de acreditar e investir em mim. Em especial, minha mãe Esther, inspiração

de amor incondicional, seu cuidado e dedicação foram essenciais para a conclusão desse trabalho.

AGRADECIMENTOS

*Agradeço primeiramente a Deus, porque até aqui me sustentou ó Senhor.
Obrigada Renato, Otavio e Miguel, minha família, por cederem o tempo e atenção de vocês
para a realização desse sonho.*

*Sou eternamente grata a minha mãe Esther, que abraçou esse sonho e lutou para que fosse
concretizado.*

*Agradeço às tutoras presenciais Elisangela Regina Schiavo e Vanessa Paula Zorzi pela
dedicação, compromisso, incentivo, motivação e apoio durante todo o curso.
Agradeço a Preta e a Luana, funcionárias do Pólo EAD em Jales/SP, se não fosse à ajuda de
vocês não estaria inscrita nesse curso.*

*Agradeço ao orientador Professor Dr. Rogério Caetano de Almeida, pela paciência,
dedicação e cada sugestão preciosa de leitura. Que Deus te abençoe e retribua todo carinho
e confiança.*

*Sou grata a todos os professores que semearam o saber durante todo o curso.
Deixo meu agradecimento especial aos amigos “The Best”, socorro sempre presente. Só
Deus para retribuir esse amor altruísta que recebi.
Louvado e engrandecido seja o Senhor pelos seus grandes feitos!*

Kelen Rodrigues Yamada dos Santos

“Agora eu compreendo que o Senhor pode fazer todas as coisas e que ninguém pode impedir o Senhor de realizar seus planos.”

Jó 42:2 NBVPB

RESUMO

SANTOS, Kelen Yamada dos. A Intermídiaalidade na obra de Coraline de Neil Gaiman e o filme Coraline e o Mundo Secreto dirigido por Henry Selick. 2018. f. 34. Monografia (Especialização em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura) – Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

Esta pesquisa apresenta uma explanação reflexiva sobre as características da releitura de uma obra literária para uma obra cinematográfica, dialogando com a intermidialidade, explorando possibilidades da transformação midiática, para além do simples comparativismo entre obra original e obra derivada, como objetos de análise foram escolhidos o livro História em Quadrinhos Coraline *Graphic Novel*, adaptação e ilustrações de Philip Craig Russel e o filme Coraline e o Mundo Secreto (EUA,2009), animação em *Stop Motion* dirigida por Henry Selick. Através de uma pesquisa bibliográfica exploratória, com base em levantamentos da obra literária e filmica, o estudo buscou denotar a compreensão dos fatores da arte, nos dois planos de linguagens. A pesquisa exploratória requer fontes de informações, por excelência de documentos escritos, eletrônicos, entre outros (CERVO, et. al., 2007). Com o objetivo de analisar as bases literárias dentro de cada característica da linguagem, a comparativa, buscou

atribuir os valores da obra em ambos os meios artísticos, a arte gráfica e a arte cinematográfica os mesmos parâmetros, para não fugir da obra original. O presente estudo buscará abordar de forma clara e sucinta, a importância da linguagem e comunicação, por meio da arte midiática, histórias em quadrinhos e cinema, suas perspectivas em relação às crianças, jovens e adultos, como também, colocar os aspectos de intermedialidade, na elaboração das artes com base em livros literários.

Palavras-chave: Intermedialidade. Coraline. Graphic Novel. Cinema.

ABSTRACT

SANTOS, Kelen Yamada two. The intermixing of Neil Gaiman's Coraline and the movie Coraline and the Secret World directed by Henry Selick. 2018 . f.34 Monograph (Specialization in Teaching Portuguese Language and Literature) - Academic Department of Language and Communication, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

This research presents a reflexive explanation about the characteristics of the re-reading of a literary work for a cinematographic work, dialoguing with the intermediality, exploring possibilities of the media transformation, beyond the simple comparativism between original work and derivative work, as objects of analysis were chosen the comic book Coraline Graphic Novel, adaptation and illustrations of Philip Craig Russell and the film Coraline and the Secret World (USA, 2009), animation in Stop Motion directed by Henry Selick. Through an exploratory bibliographical research, based on surveys of the literary and film work, the study sought to denote the understanding of the factors of art in the two language planes. Exploratory research requires sources of information, par excellence of written, electronic, and other documents (CERVO, et al., 2007). With the objective of analyzing the literary bases within each characteristic of the language, the comparative, sought to attribute the values of the work in both artistic media, graphic art and cinematographic art the same parameters, so as not to escape the original work. The present study will seek to address clearly and succinctly the importance of language and communication through media art, comics and cinema, its perspectives in relation to children, youth and adults, as well as to put the aspects of intermediality, in the elaboration of the arts based on literary books.

Keywords: Intermediality. Coraline. Graphic Novel. Movie Theater.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1 Introdução a Intermedialidade.....	11
2.2 Influências Intermediática na Literatura e no Cinema.....	14
2.3 Cruzamento de Fronteiras Midiáticas - Adaptações Fílmicas de Quadrinhos: diferenças entre as duas mídias.....	18
2.4 Obra Original e Obra Derivada -Coraline Jones/Coraline Novel &Coraline e o Mundo Secreto em Stop Motion.....	20
<u>3 METODOLOGIA</u>	22
<u>4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</u>	23
<u>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	29
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	31
ANEXOS	34

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho buscou contribuir para uma reflexão sobre as características da releitura de uma obra literária para uma obra cinematográfica, dialogando com a intermedialidade, explorando possibilidades da transformação midiática, para além do simples comparativismo entre obra original e obra derivada.

Para se realizar a análise comparativa das diferenças existentes na construção de significados, para os distintos meios, um livro e uma tela de cinema, onde foi analisada a obra original *Coraline Graphic Novel* adaptada e ilustrada por P. Craig Russel de Neil Gaiman, e o filme *Coraline e o Mundo Secreto*, do diretor Henry Selick.

Para Antônio Hohlfeldt (1984), o cinema, por ser uma arte posterior, instaura um mundo, e a literatura, por ser uma arte interior, recria um mundo. Nessa perspectiva, o autor ressalta que a experiência subjetiva no cinema é repelida pela objetividade da câmera. O cinema, ao contrário da literatura, não apenas fala sobre coisas, mas as mostra. Dessa forma, o cineasta e o romancista têm em comum a escolha do ponto de vista da narração, e, apesar dos recursos usados serem distintos em um meio e outro, isso possibilita uma identificação ou afastamento entre as obras.

Para atingir a proposta realizou-se uma pesquisa sobre o conceito de intermedialidade, e uma breve análise da narrativa comparando a obra original e a versão fílmica, atentando criticamente às transformações midiáticas.

Dick Higgins (2012) ressalta que a intermídia permite o ingresso em uma obra que se de outro modo seria opaca e impenetrável, mas uma vez que o ingresso foi feito não é mais necessário tocar na Intermedialidade da obra.

A transposição midiática implica uma concepção “genética” de intermedialidade, orientada relativamente ao processo de produção. Dessa forma, a qualidade intermidiática, como critério de cruzamento de fronteiras midiáticas, está diretamente, relacionada à maneira com que uma configuração midiática se origina, isto é, relaciona-se a transformação de uma configuração midiática definida (RAJEWISKY, 2010, p. 56).

Observando-se aspectos anteriormente, destacam-se a importância entre a literatura infanto-juvenil em intersecção com outras linguagens artísticas, obteve-se relevância, para tanto, com o estudo e a análise da literatura comparativa da obra literária *Coraline Graphic Novel* e a releitura fílmica *Coraline e o Mundo Secreto*, proporcionando reflexões quanto às influências e transformações midiáticas.

Através de uma pesquisa bibliográfica exploratória, com base em levantamentos da obra literária e filmica, o estudo buscou denotar a compreensão dos fatores da arte, nos dois planos de linguagens. A pesquisa exploratória requer fontes de informações, por excelência de documentos escritos, eletrônicos, entre outros (CERVO, et. al., 2007).

Com o objetivo de analisar as bases literárias dentro de cada característica da linguagem, a comparativa, buscou atribuir os valores da obra em ambos os meios artísticos, a arte gráfica e a arte cinematográfica os mesmos parâmetros, para não fugir da obra original.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este trabalho buscará abordar de forma clara e sucinta, a importância da linguagem e comunicação, por meio da arte midiática, histórias em quadrinhos e cinema, suas perspectivas em relação às crianças, jovens e adultos, como também, colocar os aspectos de intermedialidade, na elaboração das artes com base em livros literários.

Este processo, que atualmente encontra vários adeptos, é ponto de estudos e explorações, para que a cada dia haja interação e reciprocidade das áreas envolvidas, como também, a elaboração de conceitos mais concretos, pois a intermedialidade, apresenta ainda conceitos não satisfatórios para muitos, a evolução tecnológica e os campos dos encontros midiáticos teoria e metodologia são amplos, necessitando de processos claros, para que seja um campo promissor, para a linguagem e comunicação nas bases didáticas da literatura.

2.1 Uma Introdução à Intermedialidade

“Intermedialidade” é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de “arte” (CLÜVER, 2007, p. 09).

Estudos definem a intermedialidade, como uma noção que se refere a todos os tipos de relação entre duas ou mais mídias, duas ou mais artes, mídias e artes. Hoje, este fenômeno relacional, ocorre em todas as culturas e épocas, tanto em atividades especializadas como no cotidiano, não estando está confinada à arte erudita ou à incorporação de novas mídias digitais (AGUIAR, et. al., 2015).

Segundo Clüver (2007) e Higgins (2012) estes conceitualizam “intermedialidade” como todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias. Sendo que, Higgins destaca que a palavra “intermídia”, aparece nos escritos de Samuel Taylor Coleridge em 1812, no sentido contemporâneo, a fim de definir obras que estão conceitualmente entre mídias que já são conhecidas.

Hoje, são diversos os objetos de estudo deste campo, incluindo as novas (mas também as antigas) formas de textos que “misturam”, “justapõem”, “sobrepõem” dois ou mais sistemas de signos, as transposições de um sistema para outro – traduções intersemióticas -, as relações entre séries ou classes de textos em dois ou vários sistemas. De acordo com Clüver, conceitos, métodos e análises sobre o fenômeno, e premissas fundamentais relacionadas às artes, são aspectos que historicamente estruturam, e

modificara, os estudos sobre as relações entre as artes. Inclusive como pontuou Moser (2006), a interação pode estar presente na produção, no artefato em si mesmo (a obra) ou ainda nos processos de recepção e conhecimento (AGUIAR, et. al., 2015, p. 11).

Higgins (2012) ressalta ainda que, a falta de compreensão deste ponto, pode erroneamente pensar que intermídia está necessariamente datada no tempo, por sua natureza como movimento artístico de determinado período. Não houve e não poderia haver um movimento intermediária. Para o autor, Intermidialidade sempre tem sido uma possibilidade desde que haja o desejo de fundir duas ou mais mídias existentes.

Com relação à definição de intermidialidade em sentido amplo, Irina destaca que em termos gerais e de acordo com o senso comum, “intermidialidade” refere-se às relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático, ou seja, qualquer fenômeno que conforme o prefixo inter indica/ocorra num espaço entre uma mídia e outra. (RAJEWSKY, 2012.p.52).

Os problemas mais persistentes da área estão relacionados as formas de relação entre as artes e as mídias, e a definição de mídia. Alguns autores propuseram tipologias e classificações para descrever as possíveis relações entre duas ou mais mídias. Irina Rajewsky, por exemplo, sugere três formas de relação entre mídias: transposição midiática (transformação de um produto midiático em outra mídia), combinação de mídias (combinação de ao menos duas mídias convencionalmente distintas) e referência intermediária (um produto midiático faz referência ou imita elementos ou estruturas de outra mídia através de seus próprios meios) (AGUIAR, et. al., 2015, p. 11).

Clüver (2007) lembra que a maioria dos estudos de intermidialidade explora relações e condições de textos individuais e específicos, ao invés de aspectos mais generalizados e abstratos das inter-relações entre mídias.

Rajewsky (2012) enfatiza que, qualquer referência à intermidialidade presume-se que é possível fixar os limites de mídias individuais, já que seria complicado discutir intermidialidades, se não fosse possível discernir e apreender as entidades distintas que estão envolvidas na interferência, na interação ou na reciprocidade. Irina, também pontua que qualquer desconstrução do termo “intermidialidade” confronta com práticas intermediárias concretas, para as quais tanto as fronteiras quanto as especificidades midiáticas são de suma importância. Assim, deve-se examinar qual a pretensão quando se menciona “mídias individuais”, especificidades midiáticas ou cruzamento de fronteiras midiáticas nesse contexto.

Dessa forma, a pesquisadora destaca que no domínio dos estudos literários bem como nos de arte, música, estudos de teatro e estudos fílmicos, o foco recai sobre uma variedade de fenômenos de cunho intermediário.

A autora exemplifica:

“por termos como crítica fílmica, frase, musicalização de literatura, além de fenômenos como adaptações fílmicas de obras literárias, novelizações, poesia visual, manuscritos iluminados/iluminuras, Sound Art, ópera, história em quadrinhos... dentre outros. Todos esses fenômenos apontam, de uma certa maneira, para um cruzamento de fronteiras entre mídias e caracterizam-se por uma qualidade de intermedialidade em sentido amplo. Contudo, é aparente de imediato que a qualidade intermediária de uma adaptação fílmica, por exemplo, não é comparável em termos gerais- à intermedialidade de uma escrita fílmica, enquanto que essas duas são bastante distintas de livros ilustrados ou de instalações Sound Art.” (RAJEWSKY, 2012, p.57):

Para esse tipo de estudos, a pesquisadora Irina Rajewsky propôs as seguintes três “subcategorias” de intermedialidade, para as quais forneceu uma base teórica: (RAJEWSKY, 2012, p.58-59):

- A transposição midiática, denominada igualmente transformação midiática, a exemplos de adaptações fílmicas de textos literários, novelizações e assim por diante.
- A combinação de mídias, que inclui fenômenos como ópera, filme, teatro, manuscritos iluminados/iluminuras, instalações computadorizadas ou Sound Art, história em quadrinhos ou, noutra terminologia, as chamadas formas multimídias.
- Referências intermediárias, referência num texto literário a um determinado filme, gênero fílmico ou cinema em geral; de mesmo modo as referências que um filme faz a uma pintura, ou que uma pintura faz a uma fotografia (RAJEWSKY, 2012, p.58-59):

Segundo a autora, a primeira categoria, transposição midiática, implica uma concepção que ela nomeia de “genética” da intermedialidade. Com isso, a qualidade intermediária, o critério de cruzamento de fronteiras midiáticas relaciona-se ao modo com que, uma configuração midiática vem ao mundo. Irina define o texto ou filme “original” como “fonte” da recém-formada configuração midiática, cuja formação é baseada num processo obrigatório, de transformação intermediária específica a uma mídia.

Clüver refere-se aos estudos realizados por Irina, destacando que, a combinação de mídias encontra-se em grande parte dos produtos culturais, desde as danças e canções rituais pré-históricas até muitos textos eletrônicos digitais (de acordo com o ponto de vista); o autor define como *per definitionem*, um aspecto marcante de todas as mídias plurimidiáticas. Clüver

ainda enfatiza que, enquanto “plurimedialidade” se refere à presença de várias mídias dentro de uma mídia, como o cinema ou a ópera, o autor nomeia de “multimedialidade” a presença de mídias diferentes dentro de um texto individual. Ressalta, que a mídia mais frequentemente envolvida em tais combinações, é a mídia verbal, que faz parte das mídias plurimidiáticas, como também, de muitos gêneros musicais e visuais. Exemplifica a combinação título-imagem: a função de títulos é crucial na criação de sentido para imagens de todos os tipos, desde a fotografia documental até pinturas surrealistas e não figurativas (CLÜVER, 2007).

O autor acima citado enfatiza que as referências intermediáticas, seguindo a proposta de Irina, se trata de textos de uma mídia só (que pode ser uma mídia plurimidiática), que citam ou evocam de maneiras muito variados, e pelos mais diversos motivos e objetivos, textos específicos ou qualidades genéricas de outra mídia. O pesquisador, já declarou em outro artigo, que esse fenômeno é tão comum que “a intertextualidade sempre significa também intermedialidade” (CLÜVER, 2006).

Segundo o estudioso usar “intertextualidade” em referência a todos os tipos de texto; é uma forma condensada de dizer que entre os “intertextos” de qualquer texto (em qualquer mídia) sempre há referências (citações e alusões) a aspectos e textos em outras mídias. Claus destaca que romances modernos e histórias em quadrinhos muitas vezes imitam técnicas e convenções cinematográficas, mas sempre dentro das delimitações de suas próprias possibilidades. O autor cita Gustavo Lopes de Souza, que mostra as múltiplas referências da História em Quadrinhos *HQ Camelot 3000* a gêneros e textos cinematográficos e literários específicos, além das referências intramidiáticas a outros textos do gênero história em quadrinhos.

Além dos termos que indicam relações entre mídias diferentes e entre textos envolvidos em tais relações existem também conceitos e termos como “estrutura”, “narratividade”, “alegoria”, “ironia”, “paródia” e “o leitor/espectador/ouvinte implícito”, que se aplicam igualmente a todas as mídias, ou pelo menos a um grande número delas. Há termos como “ritmo”, que são usados nos discursos sobre várias mídias, mas que não designam necessariamente um fenômeno claramente análogo; o uso metafórico de uma variedade de tais termos é comum, como por exemplo, a utilização da palavra “moldura”.

(CLÜVER, 2007, p.20)

Contudo, Intermidialidade é uma noção que se refere a todos os tipos de relação entre duas ou mais mídias, duas ou mais artes, mídias e artes. Esse fenômeno ocorre em todas as culturas e épocas, tanto em atividades recorrentes como em atividades especializadas; não se

restringe à arte erudita ou à incorporação das novas mídias digitais, e, com isso, exemplos são encontrados em diversos contextos.

2.2 Influências intermediáticas na Literatura e no Cinema

Segundo Muller (2010) menciona que o conceito de intermedialidade, tem que ser considerado uma pesquisa em progresso, seus estudos envolvem procedimentos de abordagens teóricas, mas não de fechamento, assim como, estudos históricos no campo dos encontros midiáticos, e as interações entre essas áreas de pesquisa.

O autor destaca que intermedialidade não é um conceito acadêmico completamente novo, mas uma reação a certas circunstâncias históricas nas humanidades, na paisagem mediática e nas artes. A história da intermedialidade e as reflexões sobre intermedialidade se estendem por mais de duas décadas nos discursos de estudos de mídias ou de literatura (MULLER, 2010, p.82).

Para Muller (2010) a “novidade” do conceito de intermedialidade reside principalmente em sua capacidade de ser permanentemente reformulado e de reformular campos tradicionais de pesquisa. Na perspectiva do pesquisador a intermedialidade demonstra ser um fenômeno um tanto fugido, ou melhor, um processo que como Peach demonstrou só é acessível pelos traços que deixou em audiovisuais, ou como acrescentado pelo autor em “dispositivos.

Estudos enfatizam que, a noção de intermedialidade teve que superar as restrições dos estudos literários e, reorientar o eixo das pesquisas para interações e interferências entre diferentes mídias audiovisuais e não apenas literárias (JURGEN, 2010).

Dencker (2012), desde a década de sessenta se dedicou a estudar a convergência entre literatura, arte visual e cinema, buscou conciliar a abordagem teórica e a prática, motivado a investigar a origem e a história dessas áreas limítrofes. O autor observou que, ao considerar o progresso dos meios de comunicação desde o início do século XX, as incursões desses meios técnicos (registros de gravação, fotografia e cinema) têm sofrido mudanças radicais na compreensão da obra de arte e do artista; e atualmente com o ingresso dos meios de comunicação, esse panorama tem se modificado muito, especialmente ao nos aproximarmos do século seguinte. Este destaca que, mesmo com a influência dos meios técnicos de comunicação, da transição do século passado para este, as obras de arte ainda continuam surgindo, mesmo que tenham se distanciado da tradição e se fechado às leis da estética, os artistas ainda continuam sendo artistas, apesar de viverem mais no papel de produtores e engenheiros, desacreditando na inspiração do alto.

Nesse sentido, o autor faz alusão a: “Imagino as obras de arte das redes midiáticas como vírus que se desprendem dos seus autores e produzem efeitos imprevisíveis: uma obra sem artista e sem obra de arte” (ROTZER, 1991, p.41).

Na visão de Dencker (2012), nesse processo histórico de desenvolvimento, ocorre toda uma série de mudanças radicais, que afetam a chamada pureza dos gêneros (tanto da literatura quanto das belas artes) e suas mídias (livro e a tela) promovendo mixagem e ruptura. O autor ainda indaga o que será da arte quando as mídias eletrônicas parecerem colocar de lado as impressas e tecnológicas.

Atualmente, os áudios e vídeos parecem superar o livro; e o computador, de modo semelhante, parece enfraquecer as habilidades criativas do homem, no entanto, o fim do livro está longe, iniciar-se-ia então, uma reconfiguração. Depois de tudo isso, não somente os textos, as cores e os tons serão índices do artista, mas os criadores já se tornaram, na perspectiva de Klaus (2012), nada mais do que peças de mundos artísticos, que estão além do tempo real e do espaço real: real virtual, e, ao mesmo tempo, não real.

Os indivíduos digitais se relacionam com as pessoas, através das novas mídias e se deixam, sem recusa, surpreender com as inúmeras possibilidades que encontram nas novas tecnologias. Sem medo, navegam, clicam, copiam, colam, enviam, deletam. Eles constroem, administram sua identidade pessoal e social através de constantes mudanças. E essa identidade é construída a partir de suas características pessoais, de seus interesses sob a ótica digital (PEREIRA, 2014, p. 20).

Segundo Brephol (1993) há uma “invasão do visual” em uma cultura ainda denominada pelo literário, até, pelo menos, a virada do século. Segundo a linha de estudo do autor, a ruptura das comunicações de massa tradicionais, que ocorreu no século XX com o surgimento das mídias técnicas - LPs, fotos, filmes e assim por diante, é importante considerar a qualidade, bem como a função do comunicador e do receptor, tendo como pano de fundo uma configuração espaço-temporal totalmente nova.

Literatura e Cinema devem ser compreendidos como mídias que se inter-relacionam de modos variados, dentro de um universo midiático bastante amplo, que inclui mídias diversas como a tradição oral, a canção popular, o rádio, a imprensa escrita, a televisão, as artes visuais, a internet, o videogame entre outros. O estudo dessas inter-relações configura o campo da intermedialidade, como já mencionado. Por isso, é importante ressaltar que não deve ser confundido com a da intertextualidade, ou o campo dos estudos interartes. Em relação a

esses últimos, deve-se observar que os estudos de intermedialidade, assim como, os de teoria da mídia, não são necessariamente estudos de estética.

“Desde que essas relações entre literatura e cinema ficaram claras, vários teóricos, tanto do cinema quanto da literatura, tentaram esmiuçá-las, comparando uma arte com a outra ou teorizando sobre a adaptação cinematográfica de uma obra literária” (SILVA, 2012, p. 182).

Stam (2008) enfatiza que um dos aspectos importante entre o cinema e a literatura é a questão do espaço-temporalidade, distinto do filme e de sua “continuidade”, como estilo dominante. Isso acontece devido aos recursos cinematográficos que auxiliam a contar histórias, ao intercalar temporalidades e espacialidades bastante diversas, e que são específicas do cinema. De acordo com o autor, existe coerência no mundo ficcional criado no filme, e também, configura-se uma aparência de continuidade criada a partir dos recursos de filmagem e montagem que despertam um fluxo narrativo. Além disso, pressupõe-se que as capacidades do cinema de unir tempo e espaço possibilitam-no a transpor e a enriquecer qualquer estética distinta existente.

Em relação ao processo artístico, Stam (2008) considera “o artista não imita a natureza, mas sim outros textos. Pinta-se, escreve-se ou faz-se filmes porque viu-se pinturas, leu-se romances, ou assistiu-se a filmes. A arte, neste sentido, não é uma janela para o mundo, mas um diálogo intertextual entre artistas”. E acrescenta que estas referências podem ou não ser conscientes ou explícitas, mas se aplicam tanto à literatura quanto ao cinema, ou seja, o intertexto é sempre eminente (p.44)

Para Fossatti (2011), o percurso histórico do cinema de animação é a inventiva da descoberta de “importantes progressos técnicos”, o cinema de animação estaria ligado às transformações das técnicas e das novas tecnologias do cinema. Desse modo, foi neste cenário que os primeiros filmes destinados ao público infantil se desenvolveram, aprimorando cada vez mais seus recursos visuais, e seus procedimentos artísticos, os filmes anteriormente destinados ao público infantil abarcariam, mais tarde, o público em geral.

“Nesse percurso histórico, o universo dos desenhos animados continua a se reproduzir e com o tempo ganha novos contornos, a partir do surgimento de “animadores, estúdios, filmes e personagens, que juntos vão dando consolidação ao gênero” (FOSSATTI, 2011, p. 27).

Na verdade todo desenho animado é um cinema de animação, mas o inverso não ocorre. Isso significa que o conceito de cinema de animação é mais amplo e abrange diversas técnicas, como o desenho animado. Talvez novas possibilidades de recriação do universo simbólico. Desta forma, as animações “inclinam-se para os gêneros de ação e farsa, de alta aventura”, ou ainda, “para as tramas de maturação cuja visualização” e se presentificam em diversos filmes animados. No aprimoramento da linguagem poética, os filmes de animação exploram o cenário da fantasia e do sonho, ou seja, quase sempre os filmes animados envolvem o caráter onírico em sua linguagem discursiva.

Segundo Guillén (1997), o desenho de animação revela-se apenas como uma das possíveis técnicas do gênero, estendendo-se as películas com figuras recortadas, às sombras chinesas, às marionetes, ao cinema de bonecos, bem como aos efeitos especiais, daquelas películas interpretadas por atores. A hábil faculdade de recobrir a vida de objetos inanimados é descrita pelo autor como o grande milagre da animação.

A trajetória do cinema de animação revela uma história que abarca importantes progressos técnicos. Se, inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente observa-se a crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto. O gênero animação ainda tem Walt Disney como referência, mesmo após décadas de sua morte (1966). O estilo Walt Disney continua a inspirar a animação mundial, consolidando suas obras como marcos referenciais. Sua técnica, estética e sensibilidade para dar vida a suas criações perpetuam-se por gerações, abrindo espaço para a vivência individual de fantasias inusitadas, sob um corpo comum. O percurso do desenho de animação vai sendo mundialmente delineado, sua história vem sendo edificada por novos animadores, estúdios, filmes e personagens, que juntos vão dando consolidação ao gênero (FOSSATI, 2009, p. 01).

A evolução e aprimoramento dos meios tecnológicos do cinema de animação recorreram, desde cedo, ao recurso do efeito phi, efeito responsável pela “impressão dos movimentos”. A partir daí, surge a incorporação de novos recursos técnicos na produção do gênero animação. Por volta do ano de 1645, “o desenvolvimento da animação começa a instigar muitos cientistas” (LUCENA JR., 2005).

Mediante as novas descobertas, foram acrescentados outros experimentos de animação. Nesse contexto, as tiras em quadrinhos aos poucos ganharam movimentos em versões cinematográficas. O processo de sequenciação das histórias em quadrinhos já prenunciava o cinema animado, pois o gênero, a partir de uma narrativa em quadros, assemelha-se ao padrão dos fotogramas.

Essa constatação é confirmada por Cirne (2000), quando o estudioso afirma que:

Cinema e quadrinhos – artes essencialmente narrativas –, enquanto bens simbólicos, enquanto produção social de sentidos (estéticos e culturais), são formações semióticas, como o são outros discursos artísticos e/ou literários. Nos dois, há uma primeira aproximação semiótica: a imagem. Mesmo que no cinema a imagem fotografada esteja em movimento, através do processo mecânico provocado pela projeção de 24 fotogramas por segundo, e nos quadrinhos veiculados pela mídia impressa, a imagem desenhada seja “congelada” (CIRNE, 2000, p. 134).

2.3 Cruzamento de Fronteiras Midiáticas – Adaptações Fílmicas de Quadrinhos: diferenças entre as duas mídias

Portanto, para Lefevre (2007), quando você lê um romance antes, você forma uma imagem mental pessoal do mundo fictício e quando você lê uma História em Quadrinhos antes, você constrói uma idéia visual cinética daquilo. Qualquer adaptação fílmica tem de lidar com essas primeiras impressões”. O autor critica as adaptações “Até hoje, ainda não vi uma adaptação cinematográfica de quadrinhos que parecesse acrescentar algo à obra original; todas têm sido reduções (LEFEVRE, 2007).

As adaptações de quadrinhos parecem ser populares, tanto quanto controversas. Enquanto, alguns analistas reconhecem aspectos criativos de algumas adaptações, outros críticos declaram abertamente, que a adaptação é preferida por aqueles com talento medíocre. Alguns autores consideram o estilo metafórico da narrativa essencial e impossível de ser adaptado por outra mídia que não a dos quadrinhos. É o caso de *Art Spiegelman*, que não gostaria de ver Maus adaptado como um filme *live action*.

Guillén (1997) acrescenta que o primeiro momento do cinema de animação esteve ligado aos quadrinhos satíricos da imprensa diária. Dados históricos revelam que Emile Cohl, influenciado pelas histórias em quadrinhos, produziu em 1908, para a Gaumont, a animação “Fantasmagorie”, alcançando o mercado internacional. Esta produção foi a precursora dentro dos desenhos animados que se valeram integralmente da técnica *frame a frame*, apresentando movimentos dotados de fluidez (FOSSATI, 2009, p. 04).

Lefevre (2007) aponta quatro principais problemas na adaptação de quadrinhos para o cinema, e ressalta que três deles estão relacionados às características da mídia dos quadrinhos: os quadros são organizados em uma página e possuem desenhos estáticos, e uma História em Quadrinhos não produz ruídos e sons. Na perspectiva do autor, o filme é bem diferente. Primeiramente, ocorre o enquadramento da tela; segundo, as imagens são móveis e fotográficas; e por último, o filme possui uma trilha sonora.

Segundo o pesquisador, essas diferenças nas características das duas mídias se revelam como os quatro problemas da adaptação, que são: 1 processo de subtração/adição que

acontece na reescrita de obra original (H.Q) para o filme (obra derivada); 2 as características únicas do layout da página e da tela do filme; 3 os dilemas da tradução de desenhos para a fotografia; e 4 a importância do som no filme comparada ao “silêncio” dos quadrinhos. (LEFEVRE, 2007, p.193-194).

A maioria dos criadores de quadrinhos compreende que um filme, geralmente necessita de mudanças, em relação ao material original. Entretanto, a questão polêmica é: um filme que segue fielmente uma H.Q, raramente será um bom filme. Uma vez que se trata de outra mídia, com outras características e regras, o diretor tem de modificar a obra original. Em relação à transição do layout da página para uma única tela, Lefevre (2007) destaca que, enquanto as imagens dos quadrinhos são em sua grande parte impressa no papel, as imagens fílmicas são projetadas em uma tela. Essa diferença ressalta o autor, as páginas de uma H.Q estão mais próximas do que as imagens projetadas no filme, já que, são os leitores que folheiam as páginas da H.Q, e escolhem sua própria velocidade de leitura. Todavia, no filme, as cenas são colocadas em uma sequência linear-temporal e obriga o espectador a seguir o ritmo das sequências. Nesse sentido, o pesquisador enfatiza que os quadrinhos são uma mídia mais espacial do que o filme (LEFEVRE, 2007).

Uma terceira questão é a diferença entre as formas desenhadas e as formas fotografadas. Para Lefevre (2007), uma diferença crucial e surpreendente é que o filme funciona como imagem em movimento, enquanto os quadrinhos usam imagens estáticas. Na visão do autor, as imagens em movimento proporcionam uma maior impressão de realismo.

Finalmente, o uso do som em filmes acrescenta outro ponto de diferença na questão da adaptação. De acordo com Bordwell e Thompson (2001), o som é uma poderosa técnica fílmica, porque envolve uma modalidade de sensação distinta, e o som pode ativamente moldar a maneira como o espectador percebe e interpreta a imagem. Já, os quadrinhos não possuem uma trilha sonora: músicas, vozes e ruídos, só podem ser sugeridos por signos estáticos e visíveis (texto, ideogramas, balões, etc.) impressos no papel.

Lefevre (2007) conclui em seus estudos que apesar de as novas tecnologias da computação facilitar a recriação dos atrativos fantásticos dos quadrinhos, as adaptações cinematográficas permanecem problemáticas; não apenas porque o leitor de quadrinhos constrói uma imagem mental do mundo fictício, mas também, o leitor acrescenta elementos que não são necessariamente explícitos na H.Q como, por exemplo, o som das vozes de vários personagens.

2.4 Obra Original e Obra Derivada – Coraline Jones/Coraline Novel & Coraline e o Mundo Secreto em Stop Motion

O livro *Coraline Graphic Novel* é uma adaptação em História em Quadrinhos desenvolvida por P.Craig Russell, em que consta de catalogação o título original *Coraline The Graphic Novel Adaptation*, do autor Neil Gaiman, 1960. A obra derivada com melhor aceitação de público que a filmica.

A adaptação de obras literárias para o cinema tornou-se uma prática comum desde os primórdios da atividade cinematográfica, mas com muitas discussões sobre manifestação artística de uma ou de outra. Visto que, geralmente surge dificuldade em perceber que um filme pode referendar uma manifestação social, e do social um produto a mais, uma exploração. O filme, num sentido genérico, provido de recursos sonoros e imagens deformadas, é obra derivada de histórias em quadrinho, ambos, com direitos autorais especificados.

Conforme Silveira (2018) esclarece os efeitos de transformação:

“... o requisito, em sua nova roupagem, deva ser entendido como a exigência de que o objeto da proteção seja não só novo, ou seja, não contido no estado da arte, mas também distintivo em face desta, em grau de distinção comparável ao ato inventivo dos modelos de utilidade.” (Silveira, Newton, 2018).

O livro, em História em Quadrinhos, apresenta a história de Coraline Jones, uma menina curiosa, inteligente, solitária, corajosa, filha única, porém, não tem atenção e carinho dos pais, pois, estão sempre ocupados com o trabalho. A narrativa inicia quando Coraline se muda com os pais para uma casa grande e muito antiga, onde há vizinhos morando no apartamento acima e também no andar abaixo, que a chamavam por Caroline, daí, retrucava ser Coraline Jones: Mr. Bobo, que treinava ratos de circos, e as irmãs aposentadas Miss Forcible e Miss Spink, que no passado foram atrizes.

Considera-se os objetos de estudo deste trabalho - o romance *Coraline* adaptado e ilustrado por P.Craig Russel para *Graphic Novel* ou romance gráfico na versão em Histórias em Quadrinhos (obra original) e *Coraline e o Mundo Secreto* obra adaptada para o cinema, em uma animação de stop-motion, dirigida por Henry Selick (obra derivada). Claus (2012) destaca que romances modernos e histórias em quadrinhos, muitas vezes imitam técnicas e

convenções cinematográficas, mas sempre dentro das delimitações de suas próprias possibilidades.

Fossatti (2011) pontua que a transposição midiática dos contos infantis para a linguagem cinematografia encontra no recurso de animação novas possibilidades de recriação do universo simbólico, como se verifica nas narrativas analisadas – o quadrinista P.Craig Russel faz uso da *Graphic Novel*, os desenhos possuem um traço mais realista quando comparados ao longa-metragem, feito em stop motion, que apresenta os personagens mais caricaturados e deformados (cabeça maior, corpo comprido, olhos grandes, cabelo colorido, por exemplo). Considerando assim, que as animações “inclinam-se para os gêneros de ação e farsa, de alta aventura”, ou ainda, “para as tramas de maturação cuja visualização” e se presentificam em diversos filmes animados. No aprimoramento da linguagem poética, os filmes de animação exploram o cenário da fantasia e do sonho, ou seja, quase sempre os filmes animados envolvem o caráter onírico em sua linguagem discursiva.

3 METODOLOGIA

A pesquisa, por meio de dados bibliográficos exploratório, contribuiu, tanto para uma reflexão didático-pedagógica, quanto a informações significativas ao conhecimento e para a formação de competência leitora. Iniciou-se com a leitura interpretativa do livro *Coraline Graphic Novel* do autor Neil Gaiman e do filme *Coraline e o Mundo Secreto* do diretor Henry Selick tendo como suportes primeiro o livro, depois o filme produzido em português no *inter* filmes Laika, em consulta pela *internet* Google. Para tanto, foco na leitura: leitura do livro *História em Quadrinhos – Graphic Novel* e leitura do filme.

Para trabalhar a questão de intermedialidade foram utilizados os textos referentes aos editores, escritores, ilustradores, da mídia informatizada (computador, *internet* e CD/DVD) e impressa (livro) a fim comparação entre obras, narrativas e cenas. Nesse sentido, com atenção para a literatura infantil, de forma que apresentassem possibilidades de análise. Pela escolha de um material de qualidade, por conta de a intermídia apresentar diversos temas, e ser a *internet* abertura para boas e/ou más informações, em que também permite plágio e imagens *fake news*.

Através de levantamentos de dados relacionados ao tema, para a seleção da referência bibliográfica permitiu-se a inserção de expressões “leitura e releitura livro e filme”, “intermedialidade livro e filme”, “Coraline Graphic Novel”, “Coraline e o mundo secreto”, “Historia em Quadrinhos”, “Artes gráficas e cinematográficas”, entre outros, em que beneficiaram a busca de uma diversidade e diferenciados artigos e produções sobre o livro e o filme *Coraline*.

Assim sendo, esse trabalho proporcionou visualização de relação produtor/autor/adaptador em manter as características fundamentais do enredo “Coraline” de Neil Gaiman, a construção do sentido, o movimento dialético, a arte e a sociedade e o sistema de influências recíprocas. Essa visão, mesmo não sendo objeto do estudo, permitiu acréscimo de informações quanto a verificação de intermedialidade na obra *Coraline Graphic Novel*, de Neil Gaiman e o filme *Coraline e o Mundo Secreto* dirigido por Henry Selick, e, possibilidade de outros estudos e a valorização da competência leitora impressa e/ou audiovisual.

4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A obra original *Coraline* é uma narrativa fantástica que dialoga com aspectos tradicionais do gótico, do terror e do suspense. A obra original foi publicada em 2002, pelo escritor britânico Neil Gaiman, autor habilidoso a retomar temas de contos de fadas e mitos em recriar com requinte moderno histórias de grande sucesso. O livro ganhou importantes prêmios como Hugo Award e Nebula Award de melhor novela de 2003 e Bram Stoker Award de melhor trabalho de novos escritores de 2002. Em 2008, o romance foi adaptado e ilustrado por P.Craig Russel para *Graphic Novel* ou romance gráfico, termo adotado pelo quadrinista e teórico das Histórias em Quadrinhos, como Will Eisnes, que define as narrativas mais complexas em quadrinhos. No ano seguinte, ela foi adaptada para o cinema, em uma animação de stop-motion, dirigida por Henry Selick. A Figura 1 mostra que as capas utilizadas para as obras têm o contraste sombrio para o mistério e a luminosidade no título *Coraline*.

Figura1. Capa 1 e 2 utilizadas para chamadas no filme, Capa 3 e 4 para o livro.



Fonte: Adaptação Imagem Google, 2018

Para a reflexão sobre as características da releitura de uma obra literária para uma obra cinematográfica, as obras selecionadas permitiram uma leve conexão à intermedialidade entre personagens e enredo. O livro *Coraline Graphic Novel*, em história em quadrinhos adaptação escrita por P. Craig Russell obra derivada de *Coraline*, porém semelhante ao primeiro livro de Neil Gaiman escrito especialmente para o público juvenil, tornou-se obra original, uma vez que se passou pela exploração midiática, após *Coraline e o Mundo Secreto* do diretor Henry Selick. Ocorrendo então, as transformações segundo visão e perspectiva em que cada novo leitor/produtor recria seu mundo artístico. Assim, pela pesquisa notou-se que as referências bibliográficas de diferentes autores apontavam *Coraline* uma história arrepiante, que vai além dos tradicionais dragões, príncipes encantados, frágeis princesas ou gigantes padronizados que habitam o universo infantil.

As adaptações feitas na releitura da obra original para a versão filmica entre *Caroline Graphic Novel* e *Coraline e o Mundo Secreto*, denotam verossimilhança que se apresenta pela intenção dos autores ao utilizarem os recursos do desenho animado em que o foco é a identidade familiar. Pela narrativa, conforme Figura 2, nota-se uma criança mal humorada, com os pais sempre ocupados e vizinhos estranhos, e a busca de algo para fazer, já que a solidão e a falta de sentido tomam conta de sua vida causando-lhe o tédio. Dessa forma parece que os produtores tendem a mostrar como se desenrolam as coisas no mundo na visão infantojuvenil e a trama encantamento entre desencantamento em um jogo com o espectador/leitor. A narrativa constitui-se do gênero fantástico, de modo a inferir as regularidades do gênero e as especificidades do produto audiovisual. A adaptação de obras literárias para o cinema tornou-se uma prática comum desde os primórdios da atividade cinematográfica, o que suscitou evidentemente o debate muitas vezes acalorado acerca da proeminência de uma manifestação artística sobre a outra, reavivando a questão com a qual o conceito de arte se debateu ao longo do século XIX no confronto entre a literatura e a fotografia.

Figura 2. Família 1 e 2 no filme; Vizinhos 3 e Família 4 HQ Graphic Novel.



Fonte: Adaptação Imagem Google, 2018.

Nota-se a presença de intermídia em ambas as obras, referência, em que a influência econômica, ainda que esteja presente na indústria do livro, apresenta-se mais crucial na cinematográfica, em que os valores movimentados são mais expressivos, pois o filme depende de um financiamento muito mais elevado. Dessa forma, a adaptação de uma obra literária para o cinema sofre mudanças provocadas não apenas por questões estéticas, mas também por questões econômicas, que influenciam, direta ou indiretamente, o teor do filme. No entanto, a adaptação filmica pode valorizar as características originais da obra,

potencializando valores sociais e não apenas vender um produto pronto sem a essência da arte literária. De fato, o cineasta e o romancista têm em comum a escolha do ponto de vista da narração, e, apesar dos recursos usados serem diferentes em um meio e outro, isso possibilita uma identificação ou afastamento entre o romance e o filme, “A experiência subjetiva no cinema é repelida pela objetividade da câmera. O cinema, ao contrário da literatura, não fala sobre coisas, mas as mostra. Enquanto a literatura sugere uma cronologia e uma geografia, o cinema as constrói através da montagem” (HOHLFELDT, 1984, p. 132).

Dick Higgins (2012, p.51) ressalta que a intermídia permite o ingresso em uma obra que se de outro modo seria opaca e impenetrável, mas uma vez que o ingresso foi feito não é mais necessário tocar na intermedialidade da obra, enquanto que Antônio Hohlfeldt (1984) acredita que o cinema, por ser uma arte exterior, instaura um mundo, e a literatura, por ser uma arte interior, recria um mundo. A figura 3 remete ser uma história de suspense a tomar pela nova morada de Coraline, “Era uma casa muito, antiga – com um sótão sob o telhado... um porão sob o chão... e um jardim coberto de vegetação e de árvores grandes e velhas” (HQ Graphic Novel pág.02):

Figura3. Semelhança espaço/temporal: Casa HQ Graphic Novel, Casa filme.



Fonte: Adaptação Imagem Google, 2018

Segundo Rajewisky (2010, p.56), a transposição midiática, implica uma concepção “genética” de intermedialidade, orientada relativamente ao processo de produção. Dessa forma, a qualidade intermediária, como critério de cruzamento de fronteiras midiáticas, está diretamente relacionado a maneira com que uma configuração midiática se origina, isto é, relaciona-se a transformação de uma configuração midiática definida. Pela Figura 5

confirma-se um entrosamento midiático em relação às cenas em que aparece o caminhão em desenho animado, início do filme, em que duas personagens - bonecos homens descarregam a mudança, enquanto que na contra capa do livro HQ Graphic Novel, o desenho do caminhão apresenta Coraline em letras grandes, vermelhas com sombras, e o gato preto, que virando a folha do livro, acompanha e participa do enredo cuidando de Coraline ate o final da história e do livro, em que observa o casarão, depois sai deles, um movimento remetido pela metade de sua imagem.

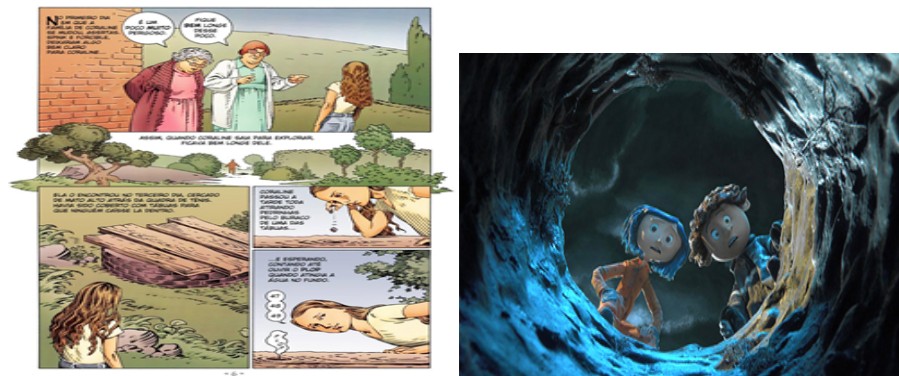
Figura 4. Início da historia 1 filme, 2 HQ Graphic Novel



Fonte: Imagem Google, disponível: <https://www.youtube.com> 10 jun. 2018.

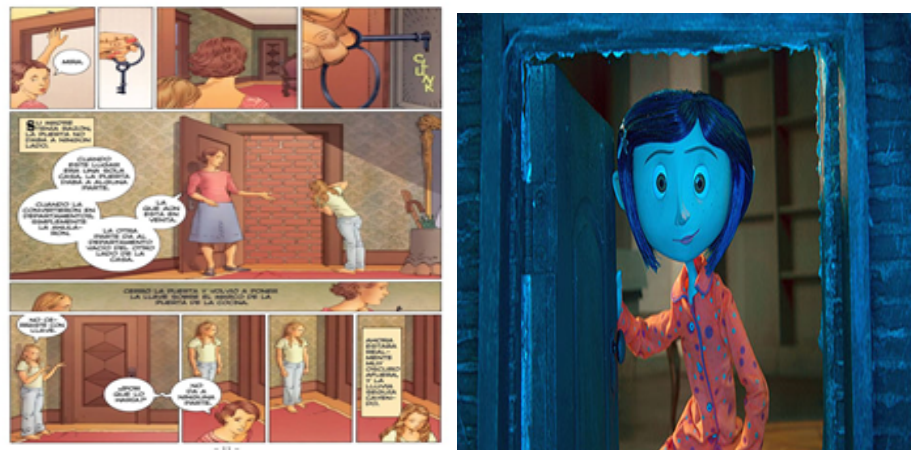
Em caracterizar os modos de construção do suspense nas narrativas, notou-se que os produtores em ambas as obras utilizam “o poço” e “a porta” como entrada para uma dimensão paralela, como referem-se as Figura 6 e Figura 7. A porta remete-se a curiosidade, o desejo incontrolado do querer ultrapassá-la para descobrir o que se encontra depois dela, e a atitude da personagem protagonista em poder explorar o ambiente misterioso. Fatores esses, que despertam e aguçam a expectativa de descoberta também no leitor. Os autores conectam-se em sequências de ação, suspense, emoção e muito misticismo, um, pela distribuição dos quadrinhos em calha curta, outro pela animação de cor e som, e ambos delimitando o tempo e o espaço deixando a leitura mais dinâmica e contínua. A animação repercute forte, muito mais pesada no filme, em que é tática do gênero de terror, que nos quadrinhos, não causa medo apenas pela temática ou pela trilha sonora envolvente, e sim, pela sensação de ir junto descobrir um mundo secreto.

Figura 5. Descoberta do poço, 1 HQ Graphic Novel, 2 filme



Fonte: Adaptação Imagem Google, 2018.

Figura 6. Descoberta da porta, 1 HQ Graphic Novel, 2 filme



Fonte: Adaptação Imagem Google, 2018.

O som acompanhado de algum incremento gráfico às letras/fala, a existência do desenho/imagem transpareceu fundamental à qualidade estética, a fim de que, o processo de leitura da HQ acontecesse naturalmente. Há diagramação dos quadrinhos e/ou cenas da arte neles contidos para favorecer o ato de ler e compreendê-los, e isso, para qualquer um dos gêneros. Em geral, uma média entre 5/8 quadrinhos por página, com as falas do narrador

observador e das personagens bem posicionadas nos quadrinhos, e conteúdo adequado de cada um. Por exemplo, se com dois personagens em cena, quem fala primeiro, à esquerda, assim como seu balão. Assim, no filme, se as personagens conversando, foco na imagem de quem fala posicionada primeiro, diferente como seria na vida real, que procuram olhares na maior parte do tempo. E se alguém aponta pra uma direção, a outra pessoa da cena acaba por olhar pra lá e não mais para o interlocutor. Já nos quadrinhos a indicação começa acima, da esquerda para direita, da direita para esquerda, e assim descendo até o final da página. A partir desses detalhes e das análises, se valida a referência em que as animações aproximam-se do real, constatando-se inspiração nos aspectos da atualidade de seu tempo, capazes de transpor gerações e épocas. As animações, envolventes na HQ e no filme, ainda dão expressividade a conteúdos sociais incorporados e estrutura narrativa e icônica, que mobiliza afetiva e emocionalmente o espectador também com as questões familiares. Logo, valoriza-se a relação de complementaridade entre os sistemas que se inserem tanto na função narrativa do filme quanto em Graphic Novel. Cada uma em seu tempo, a verossimilhança interna é apropriada pelo espectador, que se toma pelo conteúdo apresentado, estabelecendo um diálogo entre o tempo real e o tempo da narrativa, entre o temporal e o atemporal. Interessante ainda, em ambas as obras atenta-se à imagem aproximada, em foco, ao detalhe de objetos, cena de surpresa ou suspense, destaque às ações de medo, maldade e descobertas.

Coraline é a primeira personagem a se compor da visualidade nas animações. No livro HQ Graphic Novel, apresenta-se em desenho real de uma garota de aproximadamente onze anos de idade, cabelos amarelos longos levemente cacheados, trajando bermuda curta azul e camiseta rosa. No filme, em desenho animado de uma garotinha magra, cabelos azuis curtos, casaco com gorro amarelo, calça azul e botas amarelas. Nesta animação, as personagens são diferenciadas por traços que lhes nomeiam boneco e gente, típicos de fantasias nas histórias para crianças em que se mostram a composição musical e as falas durante o filme; contudo ideologicamente direcionados para acima de doze anos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se que a adaptação de obras literárias para o cinema tornou-se uma prática comum desde os primórdios da atividade cinematográfica, o que suscitou evidentemente o debate muitas vezes acalorado acerca da proeminência de uma manifestação artística sobre a outra, reavivando a questão com a qual o conceito de arte se debateu ao longo do século XIX no confronto entre a literatura e a fotografia.

Nota-se que a influência econômica, ainda que esteja presente na indústria do livro, apresenta-se mais crucial na cinematográfica, em que os valores movimentados são mais expressivos, pois o filme depende de um financiamento muito mais elevado. Dessa forma, a adaptação de uma obra literária para o cinema sofre mudanças provocadas não apenas por questões estéticas, mas também por questões econômicas, que influenciam, direta ou indiretamente, o teor do filme. Sendo assim, a adaptação filmica pode valorizar as características originais da obra, potencializando e não apenas vender um produto pronto sem a essência da arte literária.

Evidenciam-se as afirmações de Higgins (2012, p.51), Rajewisky (2010, p.56), e Hohlfeldt (1984, p.132), o cinema as constrói através da montagem, o cineasta e o romancista com ponto de vista da narração em comum, e, recursos usados, mesmo diferentes há a identificação ou o afastamento entre o romance e o filme. Permitiu-se, assim, entender o estudo e a análise da leitura *Coraline Graphic Novel* e a releitura filmica *Coraline* e o *Mundo secreto*, e ainda, refletir as influências e transformações midiáticas de ambas as obras.

Percebeu-se que as produções livro/filme instigam a curiosidade e provocam o interesse, na medida em que a qualidade do conteúdo desenvolvido estabelece uma relação de complementaridade com a tecnologia disponível; contudo ideologicamente são conteúdos direcionados para pessoas acima de doze anos. Constatando, então, que a análise fílmica transcodifica o conteúdo visual, sonoro e audiovisual. Pelo visual, entende-se a descrição dos objetos filmados, a montagem das imagens; pelo sonoro, verifica-se a música, os ruídos e os tons; no audiovisual, transpõe-se a relação entre imagens e sons.

As produções revelaram-se a base das cores semelhantes, de acordo com enquadramento de cenas dos ambientes e das ações, sendo fortes no filme, no livro tons mais leves; enriquecidas com a tecnologia, bonecos animados, de três dimensões ao filme e desenhos reais para livro Graphic Novel. São a partir das inovações que se permitem outras experiências com a obra produzida. Instigam a curiosidade e provocam o interesse, na medida em que a qualidade do conteúdo desenvolvido estabelece uma relação com o recurso disponível.

Confirmou-se na relevância da referência midiática como característica importante das duas obras analisadas, na construção de uma nova linguagem, quando das indagações daquilo habitual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORALINE e o mundo secreto. Direção: Henry Selick. Produção: Claire Jennings. Intérpretes: Dakota Fanning; Teri Hatcher; Jennifer Saunders; Dawn French; Keith David; John Hodgman; Robert Bailey Jr.; Ian McShane; Aankha Neal; George Selick; Hannah Kaiser; Harry Selick; Marina Budovsky; Emerson Hatcher; Jerome Ranft. Roteiro: Henry Selick, Neil Gaiman. Música: Bruno Coulais, They Might Be Giants. EUA: Focus Features, 2009. 1 DVD (102 min), widescreen, color. Produzido por: Laika Entertainment, Pandemonium. Baseado na novela “Coraline” de Neil Gaiman.

AGUIAR, D.; AGUSTONI, P. CARRIZO, S. **Intermedialidade e seus diálogos contemporâneos**. 2015 – IPOTESI – Juiz de Fora, v.19, n.1, p.10-13, jan/jun. 2015 Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revisaipotesi/files/2016/01/004-APRESENTAÇÃO-19-n1.pdf>> Acesso em: 03 set. de 2018.

BORDWELL, David. *On the History of Film Style*. Cambridge e Londres: Harvard University Press, 1997.

CERVO, A. M.; BERVIAN, P. A.; DA SILVA, R. **Metodologia Científica**. 6º edição – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

CLÜVER, C. **Inter textus/inter artes/inter media**. Aletria: revista de estudos de literatura, Belo Horizonte, v.6, 2006.

_____. **Intermedialidade**. 2007. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/16>> Acesso em: 04 set. de 2018.

- DENCKER, K. P. Da poesia concreta à poesia virtual: um olhar para o futuro dos meios eletrônicos. 2012. In: DINIZ, T. F.N.; VIEIRA, A. S. (Org) **Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2**, v. 2, 2012.
- FOSSATTI, C. Cinema de Animação: **um diálogo etno no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- _____. Cinema de Animação: **uma trajetória marcada por inovações**. 2009. ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA – Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/.../CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%trajetoria%20marcada..pdf>> Acesso em 03 set. de 2018.
- GUILLÉN, J. M. El cine de animación: **Em más de 100 longametrages**. Madri: Alianza, 1997.
- HIGGINS, D. Intermídia. 2012. In: DINIZ, T. F.N.; VIEIRA, A. S. (Org) **Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2**, v. 2, 2012.
- LEFEVRE, P. Ontologias visuais incompatíveis? A Adaptação problemática de imagens desenhadas. 2012. In: DINIZ, T. F.N.; VIEIRA, A. S. (Org) **Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2**, v. 2, 2012.
- LUCENA JR. A. Arte da Animação. **Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.
- MULLER, A. **Além da literatura, quem do cinema? Considerações sobre a intermedialidade**. 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/viewFile/11974/11239>> Acesso em 12 de jun. de 2018
- PEREIRA, F. R. S. C. O uso do Facebook como ferramenta pedagógica em sala de aula: **um estudo de caso na Escola Estadual Napoleão Ábdon da Nóbrega**. 2014. [Monografia em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares] – Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, 2009.
- PIMENTEL, D. dos S. **O cinema de animação em Coraline e o Mundo Secreto** <http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/resumos/R35-1115-1.pdf> <acesso em 13 de junho de 2018>
- RAJEWSKY, I. O. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. 2012. In: DINIZ, T. F.N.; VIEIRA, A. S. (Org) **Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2**, v. 2, 2012.
- ROTZER, F. Für eine Ästhetik der elektronischen und digitalen medien. *Jahresbericht/SiemensKulturprogram*. Munich, 1991. In: DINIZ, T. F.N.; VIEIRA, A. S. (Org) **Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2**, v. 2, 2012.
- SILVA, T. M. G. da. **Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária**. 2012. [Artigo] Disponível em: <<http://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/viewFile/2175-7917.../23372.pdf>> Acesso em: 04 set. de 2018.
- SOUZA, G. R. de. Intermedialidade e teoria do romance: **convergências**. Revista Investigações Vol. 28, nº 1, Janeiro/2015. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1237-4956-1-PB.pdf>. Acesso em 12 de junho de 2018>
- STAM, R. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papyrus, 2009. _____. **A Literatura Através do Cinema: Realismo, magia e arte da adaptação**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

SITES CONSULTADOS

CORALINE E O MUNDO SECRETO. Direção de Henry Selick. Produção de Henry Selick. Estados Unidos, 2009. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=ly93UoH6czA&list=PLnXZTC1gkRSi3cLbn5ruX>> Acesso em: 11 mar. de 2018.

<<http://www.rua.ufscar.br/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-2009>> Acesso em: 10 de jun. 2018.

<<https://omelete.uol.com.br/series-tv/noticia/once-upon-a-time-rainha-ma-aparece-em-poster-para-a-san-diego-comic-con-2016/>>. Acesso em: 10 de jun. 2018.

<<https://www.saraiva.com.br/estudos-e-pareceres-de-propriedade-intelectual-2596456.html>> Silveira, Newton.

Intermedialidade e Estudos Interartes: **desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Rona

Imagem Google. Disponível: <<https://www.youtube.com>> Acesso em: 10 jun. 2018.

ANEXOS

RESUMO DA OBRA CORALINE

A obra original *Coraline* é uma narrativa de suspense que dialoga com aspectos tradicionais do gótico, do terror e do suspense. Foi publicada em 2002, pelo renomado escritor britânico Neil Gaiman. O autor, dotado de habilidade, retoma temas de contos de fadas e mitos e, recria com requinte moderno histórias originais de grande sucesso.

O livro ganhou importantes prêmios como Hugo Award e Nebula Award de melhor novela de 2003 e Bram Stoker Award de melhor trabalho de novos escritores de 2002. Em 2008, o romance foi adaptado e ilustrado por P.Craig Russel para *Graphic Novel* ou *romance gráfico*, termo adotado pelo quadrinista e teórico das Histórias em Quadrinhos Will Eisnes, que define as narrativas mais complexas em quadrinhos. No ano seguinte, ela foi adaptada para o cinema, em uma animação de *stop-motion*, dirigida por Henry Selick.

O livro narra à história de Coraline, uma menina curiosa, inteligente, solitária, corajosa, filha única, porém, não tem atenção e carinho dos pais, pois, estão sempre ocupados com o trabalho. A narrativa inicia quando Coraline se muda com os pais para uma casa grande e muito antiga, onde há vizinhos morando no apartamento acima e também no andar abaixo: Mr. Bobo, que treinava ratos de circos, e as irmãs aposentadas Miss Forcible e Miss Spink, que no passado foram atrizes.

Certo dia chuvoso, Coraline, entediada, começa a explorar a nova casa e descobre uma grande porta de madeira, que estava trancada. Ela, então, pede a sua mãe para abri-la, mas não encontra nada lá. No dia seguinte, Coraline decide visitar seus vizinhos. As vizinhas do andar de baixo tentam ler o futuro de Coraline em sua xícara de chá e avisam que ela corre grande perigo. A senhora Spink entrega a menina uma pedra com um furo no meio (como um medalhão da sorte), na intenção de protegê-la.

Entediada, sem ter o que fazer, a protagonista decide novamente explorar a casa e encontra na sala uma porta que a leva para outro mundo, que ao mesmo tempo é igual e oposto ao seu: o cenário e os personagens são idênticos, porém, com características bem diferentes. Coraline encontra outra mãe e outro pai, agora bem mais atenciosos e amorosos, que fazem de tudo para agradá-la, fisicamente bem parecidos aos pais verdadeiros - exceto pelos olhos, que têm em seu lugar dois grandes botões - um mundo “perfeito”, uma família unida e feliz, a mãe faz uma comida deliciosa, os brinquedos parecem ser mais divertidos. No entanto, para a menina ficar nesse outro mundo, deve costurar botões nos olhos também. Assustada com a condição imposta, Coraline recusa-se a realizar tal pacto e volta para seu lar

de origem. Infelizmente, ao voltar para o mundo real, ela descobre que seus verdadeiros pais desapareceram.

Os pais de Coraline são sequestrados pela outra mãe, dessa forma, a menina é obrigada a retornar ao outro mundo na tentativa de salvar os pais. Ao voltar, a menina, antes curiosa, agora, demonstra coragem e inteligência ao enfrentar a outra mãe e propor-lhe um jogo de exploração “um jogo de achar coisas” – seus pais e as almas das crianças atrás do espelho – Se oferece como recompensa e promete a outra mãe:

“Se eu perder, ficarei aqui com você para sempre e deixarei você me amar. E serei a mais obediente das filhas. Comerei sua comida e jogarei baralho com você. E deixarei você costurar seus botões nos meus olhos” (Coraline, p.101)

A outra mãe diz que “isso soa muito bem” e questiona o que acontece se a menina não perder. Coraline, então, sugere que a outra mãe deixe-a partir, e acrescenta “Você deixa **TODOS** irem embora – meus pais de verdade, as crianças mortas, todos os que você prendeu aqui”. As duas fazem um acordo e como juramento a outra mãe jura pela sua mão direita.

Utilizando-se de sua esperteza e espírito explorador, sendo protegida pelo amuleto que ganhara da senhora Spink, Coraline consegue cumprir o desafio e encontra seus pais e as almas das crianças. Assim que liberta a alma das crianças, a menina volta para o mundo real com os pais verdadeiros.

Apesar de tudo, Coraline ainda tem mais uma missão pela frente. A mão da outra mãe, que se perdeu durante a fuga da menina. Audaciosa, Coraline atrai a mão para um poço profundo e faz com que ela caia lá dentro, com a chave que fora roubada. Em seguida a garota “arrasta as tábuas pesadas de volta sobre o poço, cobrindo-o com o máximo de cuidado – não queria que nada caísse ali dentro, não queria que nada saísse dali de dentro” (Narrador p.181).