

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

Yasmin Machado Dias

DOS QUADRINHOS PARA AS TELAS:

Adaptação do *webtoon* para o K-drama *Cheese in the trap*

Juiz de Fora

Julho de 2018 Yasmin Machado Dias

DOS QUADRINHOS PARA AS TELAS:

Adaptação do *webtoon* para o K-drama *Cheese in the trap*

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Erika Savernini Lopes.

Juiz de Fora
Julho de 2018

Yasmin Machado Dias

Dos quadrinhos par as telas:
Adaptação do *webtoon* para o K-drama *Cheese in the trap*

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo,
da Faculdade de Comunicação da Universidade
Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial
para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Erika Savernini Lopes
(FACOM/UFJF)

Aprovada pela banca composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. Erika Savernini Lopes (FACOM/UFJF) - orientadora

Profa. Dra. Teresa Cristina da Costa Neves (FACOM/UFJF) – convidada

Profa. Dra. Fernanda Pires Alvarennga Fernandes (FACOM/UFJF) – convidada

Juiz de Fora, ____ de _____ de 20 ____.

ATA DE DEFESA DE PROJETO EXPERIMENTAL
E TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

Ata dos Trabalhos da Comissão Examinadora de Projeto Experimental e/ou Trabalho de Conclusão de Curso do (a) aluno(a) Yssmin Machado Dias

para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo pela Faculdade de Comunicação (FACOM) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Integraram a Comissão os (as) Professores (as): Erika Savernini Lopes, professor(a) orientador(a),

professor(a) co-orientador (a), Teresa Cristina da Costa Neves e Fernanda Pires Alvarenga Fernandes

professores(as) convidados(as). Aos 09 dias do mês de julho de 20 18, às: 18 horas, na sala 217 da FACOM/UFJF, realizou-se a apresentação pública do Projeto Experimental/ Trabalho de Conclusão de Curso pelo discente. O (A) orientador (a) abriu a sessão agradecendo a participação dos membros da Comissão Examinadora. Em seguida convidou o (a) aluno (a) para que fizesse a exposição do trabalho intitulado:

Das quadrinhos para as telas: adaptação do webtoon para o K-drama Cheese in the trap.

Finalizada a apresentação, cada membro da Comissão Examinadora realizou a arguição do (a) estudante. Dando continuidade aos trabalhos, o(a) orientador(a) solicitou a todos que se retirassem da sala para que a Comissão Examinadora pudesse deliberar sobre o trabalho do candidato. Terminada a deliberação, o (a) orientador (a) solicitou a presença de todos e leu a ata dos trabalhos declarando aprovado o Projeto Experimental e/ou Trabalho de Conclusão de Curso do(a) discente. Em seguida, deu por encerrada a solenidade, da qual se lavrou a presente ata que vai assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Juiz de Fora (MG) 09 de julho de 2018.

Erika Savernini Lopes
Nome do (a) orientador (a)

[Assinatura]
Assinatura

Nome do (a) co-orientador (a)
Teresa Cristina da Costa Neves
Professor (a) convidado (a)

[Assinatura]
Assinatura

Fernanda Pires Alvarenga Fernandes
Professor (a) convidado (a)

Fernanda P. A. Fernandelli
Assinatura

AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, toda honra e glória. Obrigada, Senhor, por ter me sustentado com sua graça, misericórdia e infinito amor.

À minha mãe, Keila, ao meu pai, Dinart, e meu padrasto, Mário, obrigada pela confiança que sempre depositaram em mim. Mesmo de longe, o amor, o apoio e as nossas conversas fizeram toda a diferença.

À minha irmã maravilhosa, Yanne, obrigada por ser essa pessoa cheia de luz, melhor amiga, e por acreditar em mim em momentos que eu não conseguia.

Aos meus amigos, obrigada, porque os meus dias são sempre melhores com vocês.

À professora Erika Savernini, agradeço pelas aulas desde o primeiro período, pelas lições sobre a sétima arte e orientação nesse projeto. E um *special thanks* para as professoras Fernanda Fernandes e Teresa Neves que também embarcaram nessa viagem sobre quadrinhos e séries coreanas.

À Faculdade de Comunicação da UFJF e aos professores e professoras que me ensinaram sobre jornalismo, rádio, TV, internet, política, cinema, artigos acadêmicos, literatura, publicidade e teorias da comunicação.

E ao Cineclube Lumière e Cia., por tantos momentos de aprendizado, pelas amizades, e pela mostra sobre transposição me trouxe até aqui.

“Uma história é feita de muitas histórias. E nem todas posso contar...”.

Clarice Lispector

RESUMO

Esse trabalho propôs analisar uma transposição de uma história em quadrinhos para uma série de 16 episódios. Os objetos analisados são o *webtoon Cheese in the trap* (queijo na ratoeira, em português) de Soonkki, que foi publicado entre 2010 e 2017 no site *Naver webtoon* e a série homônima, produzida pela emissora a cabo *tvN*, que foi ao ar entre janeiro e março de 2016. A adaptação de uma obra considera as diferenças entre as duas mídias e os contextos de produção e recepção nos quais ela está inserida, inclusive, se o original e a adaptação são voltadas para públicos em tempo e espaço diferentes. A questão do formato dos *webtoons* (quadrinhos sul-coreanos publicados diretamente em plataformas online) e das séries sul-coreanas, que são conhecidas como K-dramas (*Korean dramas*), também faz parte desse contexto e interfere na maneira como a trama da história foi construída. No caso de *Cheese in the trap*, tanto os quadrinhos quanto a série fazem parte da chamada onda coreana, uma popularização da cultura da República da Coreia, popularmente conhecida como Coreia do Sul, que começou na década de 1990, primeiro na Ásia, e depois se expandindo para o resto do mundo.

Palavras-chave: Adaptação. Transposição. *Webtoon*. *K-drama*. *Cheese in the trap*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Linhas de movimento nos quadrinhos.....	31
Figura 2 – Sarjeta em quadrinhos	31
Figura 3 – Transição momento-para-momento e transição ação-para-ação.....	32
Figura 4 – Transição tema-para-tema e transição cena-para-cena.	33
Figura 5 – Transição aspecto-para-aspecto.....	33
Figura 6 – Três exemplos de transição <i>non-sequitur</i>	34
Figura 7 – Layout vertical em <i>webtoon</i>	43
Figura 8 – Personagens de <i>Cheese in the trap</i>	59
Figura 9 – Representação do presente e passado no <i>webtoon</i>	61
Figura 10 – Sarjeta utilizada para representar emoções no <i>webtoon</i>	63
Figura 11 – Hong Seol e Yoo Jung em <i>Cheese in the trap</i>	64
Figura 12 – Foto promocional do drama.....	68
Figura 13 – Cenas de <i>Cheese in the trap</i>	69
Figura 14 – <i>Webtoon Cheese in the trap</i>	70
Figura 15 – Hong Seol e Yoo Jung no K-drama.....	70
Figura 16 – Episódio quatro de <i>Cheese in the trap</i>	72

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 TRANSPOSIÇÃO E INTERTEXTUALIDADE.....	17
2.1 <i>OPENING ACT</i> : ESTUDOS DE TRANSPOSIÇÃO.....	17
2.2 <i>VARIABLE</i> : ADAPTAÇÕES PARA AUDIOVISUAL	22
3 NARRATIVAS SERIADAS: QUADRINHOS E SÉRIES	27
3.1 <i>ACQUAINTANCE</i> : ARTE SEQUENCIAL.....	28
3.2 <i>CHECK</i> : A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS NO OCIDENTE.....	34
3.3 <i>SAME BED DIFFERENT THOUGHTS</i> : HQS NO JAPÃO.....	39
3.4 <i>NEXT</i> : <i>WEBTOON</i> , O CASO COREANO	42
3.5 <i>OTHERS' INTEREST</i> :SÉRIES DE TELEVISÃO	44
3.6 <i>CHANGE</i> : FORMATOS DAS SÉRIES TELEVISIVAS	48
3.7 <i>BEGINNING OF A RELATIONSHIP</i> : SÉRIES <i>MADE IN KOREA</i>	52
4 ADAPTAÇÃO DE <i>CHEESE IN THE TRAP</i>	57
4.1 <i>SPIDER WEB</i> : O <i>WEBTOON</i>	57
4.2 <i>TWO-SIDES</i> : O K-DRAMA.....	65
4.2.1 Contextos de produção e recepção	66
4.2.2 Especificidades de K-dramas	71
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIAS	79

1 INTRODUÇÃO

A análise realizada nesse trabalho foi uma transposição de uma história em quadrinhos para uma série de televisão. As duas obras são narrativas seriadas da República da Coreia, país do sudeste asiático que é popularmente conhecido como Coreia do Sul; a escolha desses objetos está ligado à onda coreana, ou *Hallyu*, que são os nomes que a popularização e crescimento do consumo da cultura desse país receberam. Além de séries e quadrinhos, a expansão da onda coreana tem também o K-pop (abreviação de *Korean pop*, que significa pop coreano) como personagem principal, e PSY, um dos cantores mais famosos de K-pop, conquistou o mundo em 2012 com *Gangnam style*.

A adaptação e os estudos relacionados à ela, na primeira metade do século XX, tinham como um dos focos a questão da fidelidade e analisavam a qualidade da obra de acordo com o que ela mantinha do texto original. Entretanto, mesmo que o público ainda avalie se uma transposição é boa ou não a partir do que ela manteve de sua fonte, os estudos se distanciaram desse tipo de análise, porque se uma obra passa de um meio para o outro, há mudanças inevitáveis, e também porque é necessário considerar os contextos das duas produções.

O segundo capítulo deste trabalho discute os estudos de transposição, o texto-fonte e o texto-alvo, assim como os contextos nos quais as obras analisadas estão inseridas. As adaptações são como leituras e interpretações que as pessoas responsáveis por produzi-las fizeram, pensando também no público-alvo e as características do meio para o qual se está produzindo. A adaptação para audiovisual precisa considerar o tempo disponível para a produção, e o desenvolvimento da trama dentro desse tempo.

O terceiro capítulo apresenta o surgimento das narrativas seriadas que são as histórias em quadrinhos e séries de televisão, suas características e algumas diferenças entre essas narrativas no oriente e no ocidente. Os formatos e o público-alvo dos quadrinhos e das séries de televisão influenciam na construção da história e na maneira como uma adaptação para esses meios será construída.

E no quarto capítulo apresentamos *Cheese in the trap* (queijo na ratoneira, em português), que é uma narrativa seriada em quadrinhos, da sul-coreana Soonkki, publicada na plataforma online *Naver webtoon* entre os anos de 2010 e 2017, e adaptada para uma série de 16 episódios com o mesmo título pelo canal de televisão a cabo *tvN*.

A série foi exibida durante os meses de janeiro e março de 2016 e a análise da transposição considera o formato televisivo das séries coreanas, os K-dramas. Esse nome vem do inglês *Korean drama*, que significa drama coreano, e é um formato televisivo, não um gênero. Os dramas possuem algumas especificidades que dizem respeito ao tamanho da narrativa, que possui episódios de uma hora, e ao encerramento da trama e resolução de conflitos em apenas uma temporada, já que não é comum do formato o processo de continuação da história em outras temporadas. Há também características da narrativa dos dramas de romance que estão presentes em *Cheese in the trap*, principalmente, após a narrativa do drama ultrapassar a do *webtoon*, até porque a história dos quadrinhos ainda não tinha acabado na época que a série foi produzida.

2 TRANSPOSIÇÃO E INTERTEXTUALIDADE

A palavra “adaptação” é recorrente em críticas e análises realizadas de filmes, séries, quadrinhos, telenovelas pois inúmeras criações artísticas buscam fontes em outras produções. O cinema encontrou na literatura, por exemplo, histórias que poderiam ser traduzidas diante de uma câmera e apresentadas de maneira diferente, introduzindo uma nova leitura de um mesmo texto. Inclusive, produções cinematográficas que adaptaram textos literários foram realizadas já na primeira década do século XX, como no filme *Viagem à Lua* (1902), do francês Méliès, que inspirou-se nos livros de Jules Verne, *Da Terra à Lua* (1865), e de H. G. Wells, *Os primeiros homens da Lua* (1901). E nos Estados Unidos, Thomas Edison realizou a primeira adaptação do livro *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, em 1910.

O fato de o cinema buscar ideias para produções na literatura ficcional, no teatro e em textos não ficcionais desde o seu surgimento, levou à criação de premiações como *Melhor roteiro adaptado* já na primeira edição do Oscar organizado pela Academia de artes e ciências cinematográficas (Academy of motion picture arts and science) em 1929, na Califórnia. O mesmo aconteceu com a televisão, portanto telefilmes, séries e telenovelas foram e ainda são elaborados utilizando outras produções como fonte, sejam elas literárias ou não.

Os estudos de adaptações passaram por algumas alterações ao longo dos anos, e envolvem questões como a mídia para qual a obra foi veiculada, a época, e até o local na qual foi feita. Os contextos de produção e recepção se tornam parte importante da discussão para a análise de uma adaptação e para entender porque determinadas alterações são necessárias, levando em conta as especificidades de um meio. Quando analisamos uma produção audiovisual, precisamos levar em consideração também questões técnicas como tempo de tela (quantos minutos pode ter a obra), além da ordem de ações e entrada de personagens, que alteram a maneira como a trama será apresentada.

2.1 *OPENING ACT*¹: ESTUDOS DE TRANSPOSIÇÃO

A teoria da literatura na época pós II Guerra Mundial inspirou-se em estudos como o Formalismo russo, a Escola de Praga e o *New criticism* dos Estados Unidos para abordar a literatura em si mesma, ou seja, “o emprego de abordagens ‘intrínsecas’ tanto na

¹ Ato de abertura (tradução nossa). Título do capítulo 10 da primeira temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

crítica quanto na história literária” (CLÜVER, 1997, p. 37). O texto passou a ser considerado completo, autônomo, e lê-lo era tudo que as pessoas precisavam fazer, contando, às vezes, com comentários de rodapé feitos por especialistas na área.

Clüver (1997, p. 38-39) dá um exemplo de um poema de Stéphane Mallarmé, *Saintre*, que fez parte de uma antologia organizada por Stanley Burnshaw; e que apresentava o poema em sua língua original, com tradução em prosa, e curtas críticas apenas para permitir o leitor encontrar o sentido do “poema em si mesmo” (expressão utilizada no título do livro). Entretanto, essas críticas diziam respeito ao conhecimento de tradutores e especialistas sobre música e arte medieval, que utilizava vitrais e tinha santas e anjos como personagens principais. Os instrumentos antigos e preces, de certa forma, eram o único conhecimento que deveria ser apresentado ao leitor para vivenciar o poema completamente, porém o poema é do século XIX, e a reconstrução de parte da crença católica nesse poema está relacionado com uma estética da época, que também era importante entender. Dessa maneira, se o leitor aprecia e conhece a estética simbolista do século XIX terá uma apreensão do poema diferente daquele leitor que presta atenção aos aspectos da crença católica da Idade Média. E se a pessoa lê com outros textos do autor em mente, irá reconhecer elementos que talvez tenham passado despercebidos por outros leitores.

[...] Seria possível argumentar que quanto mais amplo for nosso acervo de imagens e informações, tanto mais rica será a nossa vivência. [...] Desse modo, fica insustentável a afirmação da auto-suficiência do poema: e já faz tempo que nós nos distanciamos de uma paradigma que insiste em tratar o texto como um absoluto, em detrimento de seus vários outros contextos. (CLÜVER, 1997, p. 40)

Portanto, analisar textos como independentes e autônomos não é o que se propõe porque o estudo de interartes e intertextualidade trabalha com “uma construção ‘híbrida’, mesclando mídias e discursos” (STAM, 2006, p. 23). A partir do momento em que há reconhecimento de que um texto não é “completo em si mesmo”, entra em discussão a produção e a recepção da obra, levando em consideração escolhas artísticas, as leituras realizadas pelos produtores, assim como meio no qual o texto será veiculado e suas características. E Clüver (1997, p. 40) afirma que a intertextualidade não depende apenas daquilo que podemos tirar “do texto”, mas das leituras que podemos realizar devido um repertório anterior, aos pré-textos que conhecemos.

A intermedialidade está correlacionada com as artes, sejam elas cinema, música, literatura, artes plásticas, arquitetura, dança, teatro, como também está relacionada às mídias

existentes e os textos produzidos por elas. Utilizamos o termo texto, conforme indicado por Clüver (2006b, p. 15), independente de se tratar, ou não, de uma produção que utiliza o modelo linguístico, e isso não é um atestado de superioridade da literatura. Clüver (2006b, p. 15) explica que existe resistência a respeito de termos como “texto”, “leitor” e “leitura” quando nos referimos às diversas artes e mídias, porém a utilização deles configura-se em hábito e “na aplicação intertextual, rapidamente se torna um conceito neutro”.

Quando o objeto de estudo é uma adaptação, as interpretações que fazemos de produções midiáticas são leituras baseadas na análise do texto-alvo², na obra que a inspirou, em pré-textos que fazem parte dos contextos de produção e recepção e nas características do meio também, pois quando uma obra é adaptada, mudanças são necessárias (CLÜVER, 2006a, p. 114).

Clüver utiliza termos como “transposição intersemiótica” (apresentado pelo linguista Roman Jakobson) e “tradução intersemiótica” (terminologia proposta por Leo H. Heok), para se referir à “adaptação”, considerando que há pouca diferença entre os dois primeiros. As traduções intersemióticas oferecem reapresentação de um texto-fonte proveniente de qualquer mídia em outra, mantendo certo sentido estilístico e acrescentando menos novidades em relação ao original. Enquanto a transposição abrangeria mais elementos independentes do texto-fonte, possibilitando maior autonomia, ainda que não chegue a ser considerado uma produção original (CLÜVER, 1997, p. 42-43).

Transformações ou transposições de uma mídia para a outra são – exatamente do mesmo modo que as diversas formas da combinação de mídias – formas de relações intermediáticas, ao lado de uma série de outras formas. Parece lógico e prático utilizar “intermedialidade” como conceito geral para todas as formas de relação dessa natureza e não limitar o termo a formas específicas. (CLÜVER, 2006b, p. 31)

As transposições intersemióticas possibilitam dinâmicas e possuem limitações do meio a serem consideradas, juntamente dos contextos de produção e recepção. E nos estudos de adaptações, consideramos quem são os autores, em que época e para onde escrevem, assim como os leitores daquele texto e seus hábitos como parte de um contexto social e cultural.

² Texto-fonte é aquele que texto no qual a adaptação foi baseada, é o texto usado como ponto de partida para o que virá a ser o texto-alvo. O texto-alvo é a própria adaptação do texto-fonte, o produto final e o objeto de análise dos estudos de Clüver (1997, 2006a, 2006b, 2011) e Stam (2006, 2008).

Um esforço acadêmico para entender nossos hábitos de leitura (isto é, o modo como atribuímos sentido a textos) deverá atentar para os tipos de relações intertextuais que costumamos estabelecer; quando essas relações intertextuais envolverem textos criados em outros sistemas de signos, deve-se atentar para o modo de recepção desses tipos de textos. No caso de textos produzidos para públicos distantes de nós no tempo, no espaço ou pela cultura (incluindo aí as subculturas contemporâneas), devemos tentar reconstruir os códigos e convenções que governam as práticas interpretativas daquele público – ao menos se estivermos interessados em saber o que um texto pode ter significado ou o que se desejava que ele significasse então. (CLÜVER, 1997, p. 41)

De maneira geral, transposição é a criação de um texto que possui outro como fonte, e que pode passar de uma mídia para a outra; os estudos de traduções intersemióticas partem do texto original e propõem analisar o que precisou ser adaptado para funcionar e fazer sentido em outro meio, levando em consideração as características da nova mídia, e do que é necessário para manter o sentido da obra. O formato da transposição garante algumas semelhanças e diferenças ao relação ao texto fonte, e os contextos de produção e recepção também devem ser examinados porque “texto e contexto são inseparáveis em última instância” (STAM, 2006, p. 42). As transposições não substituem o original, mas não são inferiores por serem derivadas de outros textos, e possuem o mesmo nível de importância (STAM, 2006, p. 21), visto que Clüver (1997, p.45) sugere que, ainda que a proposta de análise seja partir do texto fonte, as transposições devem ser consideradas “criação independente”.

Ainda assim, as adaptações, principalmente envolvendo passagem da literatura para o cinema, carregam consigo a expectativa do público que, por vezes, faz juízo de valor das produções através daquilo que elas mantiveram do original; ou seja, a fidelidade (geralmente quanto ao enredo) que manteve em relação ao texto-fonte.

Entretanto, mesmo que, segundo opinião do público, algumas obras percam parte de suas melhores características quando adaptadas, a fidelidade estrita deve ser questionada como fator determinante para que a produção seja considerada boa ou não, afinal passagem de um meio para outro, seja literatura para cinema, ou quadrinhos para séries, por exemplo, traz consigo mudanças inevitáveis, pois cada meio possui características específicas (CLÜVER, 1997, p. 45).

E ao afirmar que a transposição deve ser tomada como produção independente, Clüver (1997, p.45) desconsidera a “fidelidade” como algo que deve fazer parte da análise do texto-alvo. E Stam (2006, 2008) alega que é compreensível o porquê da fidelidade ser sempre discutida em críticas de adaptações, pois o público se decepciona quando acredita que o texto-alvo não conseguiu “captar aquilo que entendemos ser a narrativa, temática e

características estéticas fundamentais encontradas em sua fonte...” (STAM, 2008, p. 20). Entretanto, a proposta seria discutir que leitura e interpretação foram feitas nessa transposição, levando em consideração os contextos nos quais a produção está inserida.

A noção de fidelidade ganha força persuasiva a partir de nosso entendimento de que: (a) algumas adaptações *de fato* não conseguem captar o que mais apreciamos nos romances-fonte; (b) algumas adaptações são realmente melhores do que outras; (c) algumas adaptações perdem pelo menos algumas das características manifestas em suas fontes. Mas a mediocridade de algumas adaptações e a parcial persuasão da “fidelidade” não deveriam levar-nos a endossar a fidelidade como princípio metodológico. Na realidade, podemos questionar até mesmo se a fidelidade estrita é possível [...]. Se a “fidelidade” é um tropo inadequado, quais os tropos seriam mais adequados? [...] O tropo da adaptação como uma “leitura” do romance-fonte, inevitavelmente parcial, pessoal, conjuntural, por exemplo, sugere que, da mesma forma que qualquer texto literário pode gerar uma infinidade de leituras, assim também qualquer romance pode gerar uma série de adaptações. Dessa forma, uma adaptação não é tanto a ressuscitação de uma palavra original, mas uma volta num processo dialógico em andamento. O dialogismo intertextual, portanto, auxilia-nos a transcender as aporias da “fidelidade”. (STAM, 2008, p. 20-21)

A adoção de uma abordagem menos ligada àquilo que o original possui e a adaptação não copia é a proposta de análise deste trabalho, pois quando enxergamos adaptações como uma forma de leitura de determinado texto-fonte, percebemos que esse texto pode ser interpretado, ou adaptado, de várias maneiras (STAM, 2008, p. 21). “Nós ainda podemos falar em adaptações bem feitas ou mal feitas, mas desta vez orientados não por noções rudimentares de ‘fidelidade’ mas sim, pela atenção à ‘transferência de energia criativa’, ou às respostas dialógicas específicas [...]” (STAM, 2006, p. 33).

É importante considerar também que o fato de existirem várias transposições de um mesmo texto, às vezes em diferentes mídias, também é parte do contexto a ser considerado, porque isso transforma o que se propõe. A produção mais recente não dialoga apenas com o texto-fonte, mas com as transposições que a antecederam, além disso, essas versões anteriores também podem influenciar a maneira como o texto vai ser recebido (CLÜVER, 2006b, p. 33).

Portanto, uma análise de transposição trata de um reconhecimento das diferenças entre as mídias, o que foi explorado segundo as possibilidades e limites do meio (CLÜVER, 2011, p. 19). E deve considerar também como cada texto-alvo incorpora elementos do texto-fonte, observando o contexto de ambas as produções.

2.2 VARIABLE³: ADAPTAÇÕES PARA AUDIOVISUAL

Além das mudanças realizadas quando uma transposição passa de uma mídia para a outra, pois cada meio possui características específicas, devemos levar em consideração também o contexto de produção e recepção. Esse contexto de produção depende da leitura proposta pelos responsáveis pelo texto-alvo e de que maneira propõem alterações, inserção de efeitos, momentos narrativos e apresentação dos personagens.

A fidelidade ao original deixa de ser o critério maior de juízo crítico, valendo mais a apreciação do filme como nova experiência que deve ter sua forma, e os sentidos nela implicados, julgados em seu próprio direito. Afinal, livro e filme estão distanciados no tempo; escritor e cineasta não têm exatamente a mesma sensibilidade e perspectiva, sendo, portanto, de esperar que a adaptação dialogue não só com o texto de origem, mas com seu próprio contexto, inclusive atualizando a pauta do livro, mesmo quando o objeto é a identificação com os valores nele expressos. (XAVIER, 2003, p. 62)

Ismail Xavier (2003, p. 64) afirma que tanto o texto fonte quanto o texto alvo possuem “uma questão de forma” em comum, que é a narrativa; ela permite que o essencial do texto seja descrito independente do meio para qual será transposto. Durante o discurso narrativo, as informações sobre a história são apresentadas de uma maneira generalizada que permite abordar o mundo das personagens e as histórias contadas sem levar em consideração as características específicas de cada mídia (XAVIER, 2003, p. 64).

E em relação ao discurso narrativo, Xavier (2003, p. 65) propõe abordar também a fábula e a trama; a primeira diz respeito aos acontecimentos das vidas das personagens, como elas reagem quando problemas acontecem, em determinado tempo e espaço. Enquanto isso, a trama é o modo em que essa história é contada, que sequências aparecem primeiro, e que personagens ganham destaque, por exemplo. “Uma única história pode ser contada de vários modos; ou seja, uma única fábula pode ser construída por meio de inúmeras tramas, com formas distintas de dispor os dados, de organizar o tempo” (XAVIER, 2003, p. 65).

As produções, sejam elas adaptadas de outros meios ou não, mostram aos espectadores ou leitores apenas a trama, afinal quem produziu decidiu por apresentar a história dessa ou daquela maneira e é a partir da trama que temos acesso à fábula. A narração pode ser feita de incontáveis maneiras, levando em consideração que pessoas diferentes

³ Variável (tradução nossa). Título do capítulo 37 da segunda temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

interpretam os mesmos acontecimentos de maneiras diferentes, desenvolvendo, inclusive, sentimentos diversos.

[...] um filme pode exatamente só estar mais atento à fábula extraída de um romance, tratando de tramá-lo de outra forma, mudando, portanto, o sentido, a interpretação das experiências focalizadas. Ou pode, no outro pólo, querer reproduzir com fidelidade a trama do livro, a maneira como estão lá ordenadas as informações e dispostas as cenas sem mudar a ordem dos elementos. Em qualquer dos casos, todos os críticos estarão de acordo que, nesse aspecto, é possível saber com precisão o que se manteve, o que se modificou, bem como o que se suprimiu ou acrescentou. Mas dificilmente haverá um consenso quanto aos sentidos de tais permanências e transformações, pois elas deverão ser avaliadas em conexão com outras dimensões do filme que envolvem elementos que se sobrepõem ao eixo da trama, como os elementos de estilo que engajam os traços específicos do meio. (XAVIER, 2003, p. 67)

Seja para uma adaptação fílmica ou seriada, quando há análise de produções audiovisuais, questões relacionadas à ordem, à duração e à frequência estão presentes. A ordem está voltada para uma produção temporal, uma escolha de sequências, e depende de determinações técnicas ou artísticas de quem está produzindo a adaptação. A linearidade de um texto-base pode ser mantida pelo texto posterior, questionada ou descartada, entretanto Stam (2006, p. 36-37) explica que essas alterações geram “anacromias”, os conhecidos *flashbacks*, que podem retomar aquilo que já foi mostrado no texto transposto ou uma lembrança anterior ao início da narrativa. As anacromias também podem ser algo que ainda não aconteceu também, transformando-se em premonições ou *flashforwards*.

A duração diz respeito ao tempo do discurso, que é a própria duração do filme ou dos episódios de uma série, e ao tempo que as ações ficcionais realmente duraram dentro da história. O conceito de “velocidade narrativa” pode ser aplicado para explicar se uma transposição possui ritmo mais lento ou rápido que o texto-fonte, mesmo que, geralmente, “o tempo do discurso é menor que o tempo da história” (STAM, 2006, p. 38). As edições realizadas nos formatos audiovisuais, que vão desde a escrita do roteiro (que escolhe o que adaptar, manter, ou excluir do texto-fonte), a direção e a montagem na pós-produção, constroem elipses porque enxugam cenas, trocam ou suprimem eventos; as elipses seriam o texto em sua velocidade máxima.

[...] é comum em qualquer discurso narrativo distinguir entre o que se representa explicitamente e o que é apenas sugerido. Sem nomear uma ação ou fato, posso deixar subentendida a sua ocorrência por meio de saltos no tempo – as elipses narrativas. Em alguns casos, elas correspondem a um gesto de encobrir, esconder, deixar de fora da vista o que quebraria o decoro da representação (em geral, no caso da representação do sexo ou da violência); em outros, trata-se de omitir uma informação, saltar um detalhe, porque isso estragaria o jogo, como nas narrações de suspense ou nas charadas, quando a revelação decisiva só deve vir lá mais para o fim da trama. (XAVIER, 2003, p. 74)

Segundo Pellegrini (2003, p. 17), “o tempo é a condição da narrativa”, pois cada narrativa se desenvolve ao longo desse tempo, de maneira que interesse à leitura proposta no contexto. “Existem, assim, diferenças básicas na representação do tempo [...] nas narrativas modernas e contemporâneas, desde que sua percepção e representação estão mediadas, como sugerimos, pelos recursos tecnovisuais de cada época” (PELLEGRINI, 2003, p. 18). O espaço se integra ao tempo, e as mudanças espaciais, assim como a frequência delas auxiliam na formação de unidade do texto audiovisual.

Tanto a ordem quanto a duração estão localizados dentro do que Xavier (2003, p.67) chama de foco ou ponto de vista, pois a forma que narrador se apresenta não é a única decisão tomada pelos produtores do audiovisual, “[...] o problema do ponto de vista não se reduz ao ângulo a partir do qual se conta a história”. A figura do narrador pode fazer sua voz audível, interferir na história, ou deixar a trama seguir como se não houvesse interferência, ainda que a câmera também se estabeleça como instância narradora, afinal, vemos apenas o que ela mostra.

Além das categorias de ordem e tempo, também consideramos a frequência. “A frequência, finalmente, se refere à relação entre quantas vezes um evento ocorre na história e quantas vezes ele é narrado (ou mencionado) no discurso textual” (STAM, 2006, p. 38). Há exemplos em que um evento é narrado apenas uma vez (narração singulativa); em que o mesmo evento é narrado várias vezes de perspectivas diferentes (narração repetitiva); existe também aqueles eventos que acontecem várias vezes, mas são incluídos apenas uma vez (narração iterativa); e os eventos que ocorrem diversas vezes e aparecem diversas vezes na trama (narração homóloga) (STAM, 2006, p. 38). As produções audiovisuais e romance literários também podem apresentar a narração cumulativa, que são os “casos onde um único evento casual é gradualmente detalhado através de memórias repentinas (*flashbacks*) mostradas repetidamente...” (STAM, 2006, p. 38-39).

Tanto o texto-fonte quanto a transposição comunicam a mesma narrativa, mas cada texto-alvo explora situações, troca personagens, amplia ou comprime cenas.

Uma narratologia comparativa da adaptação também examina as formas como as adaptações adicionam, eliminam ou condensam personagens. [...] Algumas vezes uma constelação de grupos de personagens são reduzidos para um único grupo; [...] Ou um único personagem em um filme pode acumular traços de vários personagens do romance, [...]. Algumas vezes as adaptações adicionam personagens. [...] Personagens também podem ser alterados em termos de sua identidade étnica [...]. O problema que importa para os estudos da adaptação é que princípio guia o processo de seleção ou “triagem” quando um romance está sendo adaptado? Qual é o “sentido” dessas alterações? (STAM, 2006, p. 41)

A leitura de quem produz e a maneira como a transposição para o audiovisual (filmes ou séries de televisão) se realiza está ligada também com o que Ismail Xavier (2003, p. 63) chama de estilo, o “modo de fazer” de cada profissional “ao destacar equivalências entre as palavras e as imagens, ou entre o ritmo musical e o de um texto escrito, entre a tonalidade de um enunciado verbal e o de uma fotografia”.

As alterações no texto-fonte são feitas através da interpretação das pessoas que trabalham na produção do audiovisual; cada leitura proposta envolve estilo do profissional, ângulos, cores, arquétipos de personagens, composição de cenas e montagem na pós-produção. E é importante considerar também questões técnicas como tempo de cena (a duração de um filme ou episódio das séries), uma das características do meio no qual a adaptação será veiculada.

3 NARRATIVAS SERIADAS: QUADRINHOS E SÉRIES

As obras produzidas pelos meios de comunicação em massa, na primeira metade do século XX, foram vistas apenas como textos que tinham como finalidade única entreter o público, e consideradas pela “alta cultura” como produções em série, porque poderiam ser comparadas com a produção de automóveis e outros bens de consumo (ECO, 1989, p. 120). Inclusive, as produções seriadas nos meios de comunicação carregavam um conceito mais negativo que a própria indústria. Isso aconteceu porque “a estética ‘moderna’ nos habituou a reconhecer como ‘obras de arte’ os objetos que apresentam como ‘únicos’ (isto é, não repetíveis) e ‘originais’” (ECO, 1989, p. 120), no sentido de proporcionar algo diferente daquilo que já conhecemos.

Entretanto, a serialidade não é uma invenção da modernidade, ela existe há milênios: no artesanato que possui valor estético, ainda que não artístico, mas que era produzido sempre tendo algum objeto como modelo, e também na arte dos gregos e romanos.

O conceito de excelência era atribuído ao modelo, e as reproduções do modelo eram reconhecidas como belas ou agradáveis, como era belo e agradável o modelo no qual se baseavam [...] Nesse sentido, muita arte primitiva é serial. Eram seriais muitas formas musicais destinadas ao entretenimento (como a sarabanda, a jiga ou o minueto), e a tal ponto que muitos compositores ilustres não deixavam de compor, por exemplo, uma suíte de acordo com um esquema fixo, e nela inseriam variações de melodia já conhecidas e populares. (ECO, 1989, p. 121)

A originalidade absoluta na arte primitiva não era necessária porque o público se reconhecia e enxergava familiaridades no que lhe era apresentado. Com a grande produção de narrativas seriadas, como os quadrinhos e as séries de televisão, é importante definir a serialidade e a repetitividade. Segundo Eco (1989, p. 122), elas são aquilo que nos é apresentado como um produto novo à primeira vista, mas que repete fontes já conhecidas, e geralmente captura nosso interesse justamente por isso, o que não quer dizer que perca seu valor como arte.

3.1 *ACQUAINTANCE*⁴: ARTE SEQUENCIAL

As histórias em quadrinhos são narrativas importantes para a cultura pop e tanto Scott McCloud (1995) quanto Sonia Bibe-Luyten (1987) buscam antecessores dos quadrinhos nos séculos anteriores ao XIX, cujo fim marca o surgimento oficial da também chamada “arte sequencial” (EISNER, 1989). Bibe-Luyten (1987, p. 16) remete as origens dos quadrinhos à própria origem da civilização, pois as pinturas em cavernas já contavam histórias em desenhos sequenciais, afirmando também que durante a passagem dos séculos, várias manifestações artísticas se aproximaram do que chamamos de história em quadrinhos, como mosaicos e tapeçarias.

McCloud (1995, p. 10-12) dá exemplo de um texto pré-colombiano encontrado pelos espanhóis em 1519 que narrava parte das conquistas de um líder militar e político, e essa história era apresentada em sequência, utilizando desenhos e palavras. Além disso, outro exemplo mais antigo é uma tapeçaria que mostrava a conquista da Inglaterra pela Normanda (povo medieval que vivia no norte da França), e que começou em 1066; em ambos os casos não houve divisão em quadros, mesmo que ocorresse divisão por assunto. É possível também retornar ao Egito Antigo, mil e duzentos anos A.C., e encontrar histórias contadas em sequência de pessoas importantes, como faraós e membros da família real, e conquistas do povo em paredes de túmulos e templos.

Com a invenção da imprensa na Europa do século XV, houve uma revolução que permitiu a publicação de livros e isso é um marco que faz parte da história dos quadrinhos também. Posteriormente, o apogeu das histórias com imagens é atingido com William Hogarth, e seus trabalhos eram vendidos como gravuras, que deveriam ser vistas lado a lado, uma após a outra, para que fizessem sentido (MCCLLOUD, 1995, p.16-17). Entretanto, quem fica conhecido como o pai dos quadrinhos é Rodolphe Töpffer.

De muitas maneiras, o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX empregavam caricaturas e requadros – além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa. Infelizmente, nem o próprio Töpffer conseguiu compreender todo o potencial de sua invenção, tomando-a como um simples *hobby*... Mesmo assim, a contribuição de Töpffer pros quadrinhos é considerável, pois, apesar de não ser desenhista nem escritor... ele criou uma forma que era as duas coisas. Uma linguagem própria. (MCCLLOUD, 1995, p. 17)

⁴ Conhecido (tradução nossa). Título do capítulo 42 da primeira temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

McCloud (1995, p. 18) também relembra a importância das revistas inglesas de caricatura do século XIX, como elas “mantiveram vivas as tradições”, e assim, no século seguinte, as histórias em quadrinhos começaram a ganhar espaço da maneira que conhecemos contemporaneamente. Bibe-Luyten (1987, p. 9-10) afirma que, como meio de comunicação, as histórias em quadrinhos encontraram seu nascimento nos jornais dos Estados Unidos, no fim do século XIX. Em suas considerações, *Yellow Kid* é o primeiro quadrinho a ser publicado no país; o *Yellow Kid* (moleque amarelo segundo tradução da autora) era realmente amarelo para testar a cor na impressão dos jornais.

Bibe-Luyten (1987, p. 12) discorda da afirmação de que os quadrinhos podem ser considerados “sub-arte”, entretanto o fato de terem sido considerados sempre produtos populares não auxiliou para que fossem vistos com menos preconceito.

A expressão “história em quadrinhos” teve conotações tão negativas que muitos profissionais preferem ser conhecidos como “ilustradores”, “artistas comerciais”, ou na melhor das hipóteses, “cartunistas”! E assim, a baixa auto-estima dos quadrinhos tem se perpetuado; e a perspectiva histórica capaz de contrapor essa imagem negativa acaba sendo obscurecida por essa imagem. (MCCLLOUD, 1995, p. 18)

Ou seja, mesmo que histórias em sequência existissem na arte pré-colombiana e no Antigo Egito, por exemplo, e essas manifestações artísticas poderiam ser consideradas antecessoras do que um dia viriam a ser as histórias em quadrinhos, a ligação com a cultura popular diminuiu a importância dos quadrinhos.

Yellow Kid apareceu pela primeira vez em 1894, criado por Richard F. Outcault e publicado no *New York World* aos domingos; e autor não criou as HQs (histórias em quadrinhos), mas “o mérito de Outcault está no fato de ter sido ele quem primeiro [...] introduziu o *balão*, que é, sem dúvida, o elemento que define a história em quadrinhos como tal” (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 19). A partir disso, no geral, as histórias em quadrinhos “empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem” (EISNER, 1989, p. 8).

Os quadrinhos utilizam combinação de ilustração e prosa, portanto exige que o “leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regência da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente” (EISNER, 1989, p. 8). A estrutura da prosa e da imagem completam, juntas, o sentido das histórias em quadrinhos.

Para que o público leitor entenda as imagens apresentadas na HQs é necessário que os quadrinistas escolham as que fazem parte do repertório de ambos, e o que pode garantir o sucesso da comunicação entre autor e leitor é a facilidade desse leitor em reconhecer o significado dessas imagens escolhidas. Além disso, como as palavras estão inseridas nos quadrinhos desenhados, Eisner (1989, p. 10) propõe ler o texto como imagem também, inclusive, há quadrinistas que mudam a forma gráfica das letras em determinados pontos da narrativa para expressar sentimentos das personagens ou para exemplificar a mensagem que deseja que os leitores entendam.

Porém, também é possível contar uma história, ou parte dela, apenas utilizando imagens, pois alguns momentos da narrativa sequencial permitem reconhecimento por parte do público leitor.

As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor. A arte sequencial, tal como é praticada nas histórias em quadrinhos, apresenta um obstáculo técnico que só pode ser superado com a aquisição de uma certa habilidade. O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma idéia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens exibidas numa seqüência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, esse efeito só pode ser simulado. (EISNER, 1989, p. 24)

A representação do movimento nos quadrinhos que são uma arte sequencial e estática sempre foi um problema, mas, para fazê-lo, linhas de movimento são muito utilizadas. No início da produção da arte sequencial, nas primeiras décadas do século XX, essas linhas de movimento eram apenas tentativas confusas dos quadrinistas de representar movimento, entretanto acabam se tornando parte importante da narrativa e praticamente “uma especialidade americana” (MCCLLOUD, 1995, p. 111), já que é mais comum vê-las em quadrinhos do ocidente e os EUA desenvolveram bem essa técnica. Esse tipo de movimentação mostra o objeto e o cenário com clareza, de maneira que a trajetória do movimento apareça sobre a cena.



Figura 1 – Linhas de movimento nos quadrinhos.
 Fonte: MCCLLOUD, 1995, p. 111.

A compreensão do leitor está também ligada ao que McCloud (1995, p. 63) apresenta como fenômeno da “conclusão”: “observar as partes, mas perceber um todo”, que é utilizado em todas as formas de mídia. Por exemplo, no cinema, transformamos 24 imagens estáticas em imagens em movimento, que significam algo dentro daquele contexto fílmico. O mesmo ocorre na televisão e nos quadrinhos, porém, um fator importante para a “conclusão” em HQs é a sarjeta, que é o espaço em branco entre uma imagem e outra:



Figura 2 – Sarjeta em quadrinhos.
 Fonte: PINTEREST, *Cheese in the trap*.

Nesse espaço entre um quadrinho e outro é que nossa imaginação capta duas ou mais imagens e as transformam em uma ideia, uma ação. “A conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada” (MCCLLOUD, 1995, p. 67).

Essas transições de quadrinhos podem ser incluídas em várias categorias e a primeira delas exige pouca conclusão, que é a momento-para-momento (Figura 3A), ligada a aproximação de um objeto ou personagem. Por exemplo, o primeiro quadrinho apresenta uma pessoa em pé no parque, e o segundo mostra exatamente o mesmo, entretanto a pessoa está mais perto, suas feições e roupas mais visíveis. A segunda transição é ação-para-ação (Figura 3B), apresentando um tema e o necessário para que a ação seja concluída, como um desenho de um carro em alta velocidade seguido de um carro batendo em um poste. A figura 1 é um exemplo de transição ação-para-ação.

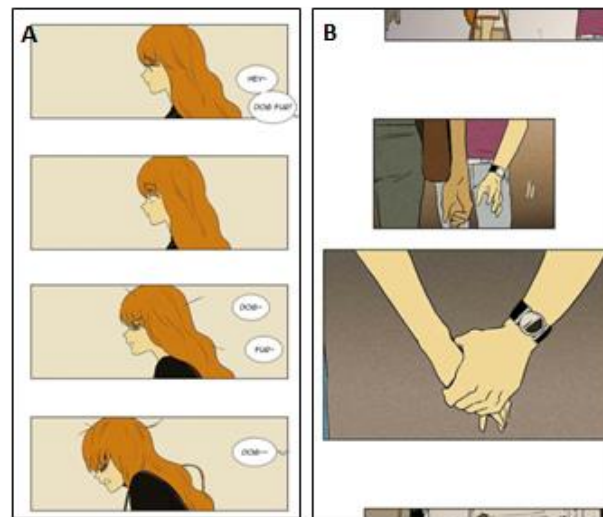


Figura 3 – Transição momento-para-momento e transição ação-para-ação.
Fonte: SOONKKI, 2014.

A terceira transição é a tema-para-tema (Figura 4A), mostra imagens diferentes, e exige um grau de envolvimento maior do leitor: um exemplo disso dado por McCloud (1995, p. 71) é uma imagem de uma pessoa atrás da outra com uma faca, um balão com a fala “vou te matar” seguida da imagem desenhada de prédios à distância, além a onomatopeia de um grito cortando a noite. A quarta, cena-para-cena (Figura 4B), diz respeito à distâncias de tempo e espaço, e como pequenas frases no topo ou na borda dos quadrinhos que nos levam à lugares diferentes e eventos passados ou futuros; exemplo de frases são “dez anos depois”, “enquanto isso”, “em Paris”. Além disso, o próprio quadrinho pode sugerir passagem de tempo ou lugar, como outras cidades, dia e noite.

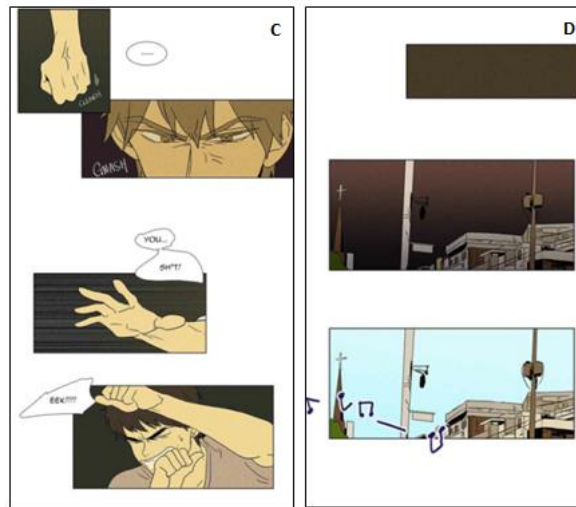


Figura 4 – Transição tema-para-tema e transição cena-para-cena.
Fonte: SOONKKI, 2014.

O quinto tipo de transição proposta por McCloud (1995, p. 72) é aspecto-para-aspecto (Figura 5), “supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, idéia, ou atmosfera” como um quadrinho que mostra o mar, outro céu ensolarado e outro mostra as pessoas deitadas na praia.



Figura 5 – Transição aspecto-para-aspecto.
Fonte: SOONKKI, 2014.

A última transição é *non-sequitur*, e falha em oferecer uma sequência lógica entre uma imagem e outra. Mesmo que McCloud defenda que não é provável que haja dois quadros completamente desconexos entre si em uma história, afinal ainda que diferentes, um sentido

acaba sendo desenvolvido, “forçando o leitor a considerar essas imagens como um todo” (MCCLLOUD, 1995, p. 73).

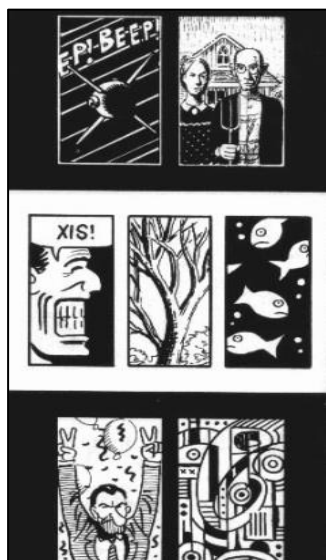


Figura 6 – Três exemplos de transição *non-sequitur*.
Fonte: MCCLLOUD, 1995, p. 72.

Outro ponto para o qual Eisner (1989, p. 127) chama atenção é o tamanho dos quadrinhos, o espaço que cada história tem para desenvolver a narrativa, pois isso limita o que será proposto pelos autores. Quando uma história vai ser publicada, o quadrinista deve levar em consideração o meio no qual esses quadrinhos serão veiculados, qual será o tamanho disponibilizado, por exemplo, em tiras de um jornal, uma revista de volume único ou mais volumes. Até porque essas questões técnicas influenciam na profundidade e no alcance da história, no número de personagens, problemas e reviravoltas criadas na trama para que seja possível terminá-la no espaço que o autor pode utilizar. A arte sequencial, no geral, possui essas características que são comuns às produções ao redor do mundo, ainda que países diferentes tenham também desenvolvido maneiras diversas de trabalhar com quadrinhos.

3.2 *CHECK*⁵: A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS NO OCIDENTE

A partir de *Yellow kid* e até 1907, as histórias eram publicadas nos suplementos dominicais; entretanto, começaram a aparecer todos os dias como parte dos jornais, e com isso, os criadores de HQs tinham menos espaço para desenvolver a história, ficando reduzidos

⁵ Verifique (tradução nossa). Título do capítulo 24 da primeira temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

a três ou cinco quadrinhos quando anteriormente, possuíam a página inteira (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 20-21). As publicações diárias começaram por causa do aumento das vendas dos jornais e da grande procura do público por aquelas histórias em sequência.

As tiragens mais comuns eram de histórias cômicas, piadas contadas em três quadrinhos. Mas as “tiras seriadas” surgiram ainda na primeira década do século XX, que funcionavam da mesma maneira que os folhetins⁶, cada jornal trazia apenas um “capítulo” da história em quadrinhos que continuaria no dia, ou na semana seguinte. Bibe-Luyten (1987, p. 22) afirma que as tiras seriadas envolviam os leitores e os cativavam, porém, chama atenção para a criação dos *syndicates*, o que ela considera responsáveis pela verdadeira expansão e difusão dos quadrinhos. *Syndicates* eram agências que distribuía quadrinhos para vários veículos de comunicação, não apenas nos Estados Unidos, mas por todo o mundo.

Os *syndicates* funcionam com desenhistas contratados para produzir séries de histórias, previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações. [...] O sistema de distribuição possibilita a grandes e pequenos jornais e revistas do mundo inteiro a publicação dos autores e personagens mais famosos por um preço absurdo de barato. O lucro do *syndicate* está na grande quantidade de tiras que são vendidas de uma só vez sem que se tenha que redesenhá-las. (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 23)

O ritmo da produção das HQs mudou no fim dos anos 1920, afinal a quebra da bolsa de valores de Nova York em 1929 encerrou o *american way of life*, o que colaborou também para que determinadas histórias sequenciais se desenvolvessem no território dos Estados Unidos. O gênero de aventura foi um dos que mais encontrou espaço nos jornais, e a década de 1930 foi responsável pelo lançamento de *Tarzan*, *Flash Gordon* e *Príncipe Valente*, essas HQs e esses personagens personificaram a necessidade de heróis e modelos nos quais fosse possível se inspirar, principalmente durante a crise que toma conta dos EUA e de muitos outros países nesse período (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 26). *Tarzan* foi inspirado no romance de Edgar Rice Burroughs (*Tarzan of the Apes*) e desenhado por Hal Foster e Burne Hogarth, que colocam paisagens realistas e um herói másculo, rei da selva; já *Flash Gordon*, de Alex Raymond, apresentou aventuras espaciais com um protagonista que encarna qualidades de um

⁶ O folhetim, ou romance-folhetim surgiu durante o século XIX, na França, e aparecia no rodapé das páginas do jornal. Eram histórias contadas em sequências de capítulos, e que tinham como finalidade o entretenimento; os críticos chegavam a considerá-los como subliteratura, mas agradava os leitores e os fidelizava como assinantes do jornal no qual a história de que gostavam estava sendo publicada. A publicação foi de grande auxílio no desenvolvimento da imprensa e esse entretenimento em capítulos influencia, posteriormente, as rádio e telenovelas, além de outras produções em série como os quadrinhos e as séries de televisão (CONVERSANI, BOTOSO, 2009, p. 175-176).

herói quase mitológico, alto, loiro, queixo quadrado, musculoso; e H. Foster contava histórias de um passado grandioso, uma Idade Média na qual dragões, castelos e princesas fazem parte do dia-a-dia do *Príncipe Valente*.

Essas não são as únicas histórias em quadrinhos que fizeram sucesso na época, entretanto o gênero aventura se tornou um dos mais lucrativos para os quadrinistas americanos. Um desenho animado que virou história em quadrinhos nessa mesma época é *Mickey Mouse*, o símbolo dos *Studios Disney*, e veio acompanhado de Tio Patinhas, Pato Donald, Minnie Mouse, Margarida, Pateta, entre outras personagens. Além deles, outras criações que obtiveram sucesso na década de 1930, são *Popeye*, criado por Elzie Crisler Segar, e *Fantasma*, de Lee Falk (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 28-31).

Enquanto isso, a Europa apresentava *Tintim* ao mundo, do belga Hergé, e as aventuras do personagem eram publicadas em álbuns, em lugar de jornais, facilitando a tradução dessas histórias para vários idiomas.

O início da II Guerra Mundial trouxe outro momento importante para as histórias em quadrinhos (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 33-34), afinal com o nazismo e o fascismo tomando conta do continente europeu, é criado um novo tipo de herói: Joe Shuster e Jerry Spiegel apresentaram a história de Clark Kent, o *Superman*. Quando os EUA entraram na Guerra, seus personagens já estavam nela, já enfrentavam toda e qualquer ameaça para a democracia. *Superman* não é o único, mesmo os quadrinhos do *Tarzan* e *Príncipe Valente* enfrentaram o perigo do nazi-fascismo de alguma maneira, entretanto a década a 1940, pós-*Homem de Aço*, foi o momento de lançamento das histórias de super-heróis como Mulher Maravilha, Homem de Ferro, Capitão Marvel, Flash, Batman e Capitão América. O último é defensor dos Estados Unidos e seus interesses, por excelência, ao mesmo tempo que traz, posteriormente, questionamentos sobre motivos para continuar lutando, inaugurando uma fase de conflitos e questões existenciais dos super-heróis nos quadrinhos.

O que o período da Segunda Guerra nos deixou foi uma boa lição de como os quadrinhos são um excelente veículo para mensagens de cunho ideológico. As HQ desempenharam seu papel na propaganda antinazista. [...] No final do conflito ficou-se conhecendo as armas ideológicas dos que ganharam. Mas há pouca notícia de quadrinhos usados nas fileiras totalitaristas. Mas eles existiram e foram utilizados para combater ou desmoralizar os aliados também. (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 35-36)

Durante a década de 1940, surgiram as *comic books*, revistas em quadrinhos, nas quais as histórias de super-heróis eram editadas. E quem apareceu pela primeira vez em 1940

também é Denny Colt, criado por Will Eisner, e mais conhecido pelo nome *The Spirit*, um detetive e herói que se torna um dos mais famosos do mundo dos quadrinhos; as histórias de *Spirit* eram publicadas em suplementos dominicais até 1952.

Os anos 1950 foram ruins para os quadrinhos porque após II Guerra, até papel para as publicações faltou, além do que, é difícil permanecer otimista depois de ter presenciado os horrores de uma guerra (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 36). É nesse período que são criados personagens que questionam e discutem temas político-sociais como *Pogo*, de Walt Kelly, criado em 1948, e o ainda conhecido do público, Charlie Brown, com seu cachorro Snoopy e seus amigos. O nome da história era *Peanuts* (a *Turma do Charlie Brown*, no Brasil), e sempre trazia reflexões sobre o mundo e fazia questionamentos a respeito de tudo que cercava as personagens. As tirinhas de Charlie e Snoopy foram criadas por Charles Schulz, e tanto *Peanuts* quanto *Pogo* possuem traços mais simples, cenários menos trabalhados, e o que interessa mesmo é o que os personagens têm a dizer, os balões.

Bibe-Luyten (1987, p. 41) chama atenção também para a produção do argentino Quino, *Mafalda*, uma criança que também discute com seus amigos sobre inúmeros temas políticos e sociais. A diferença entre ela e Charlie Brown está no ponto de vista, pois Mafalda traz um ponto de vista latino-americano. Ela apareceu mais tarde, em 1964.

Na França, a década de 1950 trouxe *Asterix e Obelix*, criados R. Goscinny e A. Uderzo, uma história em quadrinhos com personagens gauleses resistindo contra a invasão dos romanos; “a maior inovação de Asterix está nos diálogos, com jogos de palavras e caracteres gráficos que exprimem determinada língua estrangeira falada pelos personagens” (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 43).

Os *syndicates* foram de extrema importância para que as HQs fossem difundidas ao redor do mundo, mas a censura era uma das principais características deles também. A década de 1960 trouxe consigo novas maneiras de criar quadrinhos, libertando-se da censura imposta pelas agências de publicação. Questões como insegurança e desconfiança, tanto no governo quanto na sociedade, em um mundo dividido pela Guerra Fria, são influência para a criação de personagens cheios de defeitos e desejos, e muitas vezes, não tão heroicos. Durante esses anos, novos super-heróis foram criados, com personalidades mais humanas, e Stan Lee se torna um dos maiores nomes dos quadrinhos, e de parcerias com Steve Ditko, surgem personagens como *Homem-Aranha* e *Dr. Estranho*, e com Jack Kirby, *Quarteto Fantástico*.

A chamada “fantasia heroica” foi uma marca de 1970, e misturou ficção científica, histórias de cavaleiros, e influências medievais em mundos pós-apocalípticos. Os anos 1980

trouxeram HQs em diferentes formatos, Bibe-Luyten (1995, p. 58) chama esse formato de *minisséries*: “o formato é de gibi, porém as histórias são mais bem elaboradas [...] As minisséries lembram um pouco as antigas novelas em capítulos, e cada uma delas contém 6 a 12 números com histórias completas”.

Durante os anos 1980, a criação de quadrinhos, principalmente no contexto EUA, esteve no auge, mas houve uma queda brusca durante os anos 1990. Empresas como a Marvel (casa do *Homem-Aranha*, *Capitão América* e *X-Men*) passaram por crises financeiras, lojas de quadrinhos são fechadas, entretanto esse se tornou o momento de trazer ideias para a produção de histórias com mais diversidade, HQs que buscassem e fossem escritas para o público feminino também, além de representar minorias, fossem de classe social, cor ou gênero (MCCLLOUD, 2006, p. 9-10).

Com a internet, e o espaço oferecido por ela, já no fim da década de 1990, os quadrinhos migraram para as plataformas online.

Enquanto escrevo isto⁷, os quadrinhos na Web ainda estão fazendo a transição da promoção para a difusão. Centenas de sites oferecem hoje informações sobre quadrinistas e sua obra, amostra de desenhos, distribuição online... e um pequeno, mas crescente número de artistas está criando histórias destinadas à visualização na Web. Os quadrinhos online ainda estão na fase de fronteira. Todo mundo praticamente escreve suas próprias regras. Como resultado, uma variedade de diferentes abordagens vem sendo testadas na esperança de encontrar “ouro”. (MCCLLOUD, 2006, p. 165)

Para que uma história em quadrinhos chegasse a lugares mais distantes e até outros países não dependia mais apenas de entregas pelos correios, e inúmeras opções de gêneros e leituras puderam ser alcançadas através do computador. Na primeira década do século XXI, os quadrinistas testaram muitos estilos para chamar atenção do público que consome HQs, e esse consumo também mudou com o crescimento da produção *online*.

A maioria dos computadores, durante o início dos anos 2000, tinham velocidade baixa de conexão, por isso, a imagem disponibilizada não possuía boa qualidade, entretanto os quadrinhos já assumiam qualquer forma ou tamanho, dependendo apenas da necessidade ou criatividade do autor (MCCLLOUD, 2006, p. 223-224). E alguns quadrinhos até começam na internet, depois são publicados em *comic books*, enquanto outros deixam as páginas impressas para migrarem para a *web*. E, apesar da falácia de que os quadrinhos em revista morreriam com a *web*, as HQs têm seu espaço nas duas mídias, impressa e *online*.

⁷ A primeira edição do livro foi publicada nos Estados Unidos em 2000.

3.3 SAME BED DIFFERENT THOUGHTS⁸: HQS NO JAPÃO

As histórias em quadrinhos asiáticas mais conhecidas e difundidas no continente americano vêm principalmente do Japão, inclusive, desenhos animados como *Dragon Ball*, *Sakura Card Captors* e *Yu-Gi-Oh!* foram criados por quadrinistas e publicados como HQs antes de chegarem à televisão. Os mangás (quadrinhos japoneses), juntamente com os animes (animações) são a maior influência cultural do Japão no mercado asiático e internacional, incluindo o Brasil (PEIXOTO, 2017), mesmo com as diferenças entre os gêneros e os estilos de criação e publicação no oriente e ocidente.

McCloud (1995, p. 43-44) afirma que os japoneses começaram a trabalhar com formas híbridas de desenhar quadrinhos, pois desenvolveram gosto por arte que é fotorealista ao mesmo tempo em que foram influenciados por desenhistas como Osamu Tezuka, que utilizava o “efeito-máscara”, também conhecido como cartum. Esse tipo de efeito, como propõe McCloud (1995), facilita a aproximação e identificação do leitor com as personagens, pois estas possuem características físicas não tão realistas.

Os críticos de cinema, às vezes, descrevem um filme como “cartum” para indicar uma história ou estilo visual bem simples. Embora o termo seja usado de forma depreciativa, ele pode ser bem aplicado a diversos clássicos imortais, simplificar personagens e imagens pode ser uma ferramenta eficaz de narrativa em qualquer meio de comunicação. Cartum não é só um jeito de desenhar, é um modo de ver. (MCCLLOUD, 1995, p. 31)

O efeito-máscara, ou cartum, possibilitou a criação de personagens bastante icônicos no Japão, e posteriormente, gerou estilos com “uma tremenda variação icônica, com personagens muito cartunizados e fundos quase fotográficos” (MCCLLOUD, 1995, p. 44). E assim, enquanto a maioria dos protagonistas era desenhada de maneira simples, possibilitando identificação por parte do leitor, outros personagens (como vilões) foram desenhados realisticamente, gerando uma sensação de infamiliaridade, sendo essa intenção dos autores; além disso, os objetos e lugares desenhados de maneira mais realista possível acarretam peso de existência, de altura e tamanho, por exemplo.

As transições ação-para-ação são as mais utilizadas nos quadrinhos dos EUA e do Japão também, entretanto a utilização de transições do tipo tema-para-tema e aspecto-para-aspecto é maior nas HQs japonesas que nas ocidentais.

⁸ Mesma cama, pensamentos diferentes (tradução nossa). Capítulo 75 da terceira temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

Na maioria das vezes usada pra estabelecer um clima ou sentido de lugar, o tempo parece parar nessas combinações silenciosas [de aspecto-para-aspecto]. Até a seqüência parece menos importante aqui do que nos outros tipos de transição. Em vez de atuar como uma ponte entre momentos distintos, aqui o leitor deve compor um único momento utilizando fragmentos dispersos. (MCCLOUD, 1995, p. 79)

O tamanho das HQs pode ser um dos motivos, porque os mangás são publicados em livros, então há mais espaço para o autor trabalhar, totalizando centenas, às vezes, milhares de páginas da mesma história. “Com isso, é possível dedicar muitos quadros para mostrar um lento movimento cinematográfico ou estabelecer um clima” (MCCLOUD, 1995, p. 80), e mesmo que o fator tamanho não seja o único motivo para a construção de quadrinhos que fazem bastante uso da transição aspecto-para-aspecto, isso é importante porque não existe a mesma pressão e necessidade de ter capítulos nos quais muitas coisas acontecem.

McCloud (1995, p. 81) afirma que a cultura ocidental, no geral, não é tão contemplativa quanto à oriental, e é “muito orientada pelo objetivo”, enquanto as artes no Japão e outros países do oriente são mais clínicas, e parte disso se refletiu nos quadrinhos. A arte sequencial herdou parte dessa tradição, “ênfatizando mais o estar lá que o chegar lá”, portanto as HQs se desenvolvem de maneira diferente, afinal muito do foco na América e Europa, principalmente, está na ação das personagens.

Entre os quadrinhos japoneses analisados por McCloud (1995) estavam os de Osamu Tezuka e Katsuhiro Otomo, o primeiro era responsável por quadrinhos como *Astro boy* (publicado entre 1952-1968) e *A Princesa e o Cavaleiro* (1953-1956), e o segundo por *Akira* (1982-1990).

O tamanho e a disposição das transições nos quadrinhos não são as únicas diferenças entre quadrinhos da América e da Ásia; inclusive, a própria maneira de representar o movimento é distinta no oeste e leste do globo. Enquanto as linhas de movimento se tornam parte da narrativa nas histórias do ocidente, quadrinistas japoneses incluíram efeitos de fotografia em suas criações.

[...] quando a velocidade do obturador de uma câmera é lenta demais para congelar totalmente a imagem de um objeto em movimento, ocorre um efeito interessante. [...] se a câmera se mover com o objeto em movimento, esse objeto vai ficar em foco, enquanto o fundo, não. Os artistas de quadrinhos americanos não se interessaram muito por esse tipo de truque fotográfico! [...] No Japão, entretanto, uma cultura de quadrinhos bem diferente abraçou esse diferente conceito de movimento como seu. “Movimento subjetivo”, como eu chamo, se baseia numa ideia: se a observação de um objeto em movimento é envolvente, ser esse objeto deve ser mais ainda. (MCCLLOUD, 1995, p. 113-114)

Ou seja, ao invés de o leitor presenciar uma perseguição de motocicletas, por exemplo, os quadrinhos o colocam sob o ponto de vista da personagem que está pilotando essa moto. Os artistas japoneses começaram, já na década de 1960, a utilizar esse tipo de representação de movimento, colocando os leitores como autores da ação também, vendo o mesmo que os protagonistas.

Os quadrinhos, além dos balões de fala e imagens mostrando ações, possuem uma série de símbolos imagéticos que facilitam a compreensão dos sentimentos das personagens criadas, e assim, parte das emoções transparece no rosto. Novamente, esses símbolos são diferentes no oriente e ocidente, mas ambos utilizam os fundos do quadrinho para representar uma emoção “invisível”: “Um fundo distorcido ou expressionista pode afetar nossa ‘leitura’ dos estados interiores do personagem” (MCCLLOUD, 1995, p.132) e a leitura do próprio texto.

Os quadrinhos românticos orientais utilizam muito os fundos distorcidos, isso se torna uma das características de HQs de romance, mas as histórias românticas não foram as únicas que desenvolveram diferentes técnicas. Cada gênero adota técnicas de desenho diversificadas.

A clássica revista de beisebol *Dokaben*, de Shinji Mizushima, por exemplo, apresentava um visual físico elástico que capturava perfeitamente a movimentação e a dinâmica do jogo. *Dragonball* e *Sr. Slump*, de Akira Toriyama, destilavam comédia e absurdos infantis, em seu perfeito veículo estilístico. O gênero de samurais evoluiu ao longo dos anos até incorporar um estilo de linhas gestual e impetuoso, retratando a violência da era, bem como o sabor das antigas ilustrações lineares. E num sem-número de quadrinhos românticos escritos por Riyoko Ikeda e outros, os conflitos emocionais interiores eram visualizados em colagens de rostos e em efeitos simbólicos e expressionistas, que removiam a ênfase de relações externas em favor de relações emocionais internas (MCCLLOUD, 2006, p. 123).

O Japão e sua cultura se tornam “ponta-de-lança da cultura asiática no mundo. Em muitos casos, por sua popularidade, ela parece funcionar como uma porta de entrada para os fãs descobrirem produtos culturais de outros países orientais”, e a Coreia geralmente é o segundo deles (PEIXOTO, 2017).

3.4 *NEXT*⁹: *WEBTOON*, O CASO COREANO

Quando Eisner (1989, p. 122) define os quadrinhos como arte sequencial, ele também ressalta a importância da coordenação do escritor na construção da narrativa ligada aos balões de diálogo e disposição das imagens. Parte disso é decidido de acordo com o gênero da história e o estilo do autor, porém países diferentes possuem características diferentes. A Coreia do Sul, além de publicações de revistas em quadrinhos, conhecidas como *manhwas*, desenvolveu uma maneira diferente de produzir *webcomics*, que são quadrinhos publicados *online*. Inclusive, se formos restringir esse termo, *webcomics* são criados especificamente para publicação e leitura na internet (CHO, 2016). Na Coreia, os quadrinhos publicados em plataformas *online* ficaram conhecidos como *webtoons*, e Cho (2016) defende que eles não são exatamente iguais aos *webcomics* publicados no Japão e nos Estados Unidos, mesmo que possua características similares por causa da influência desses dois países na cultura de quadrinhos coreana.

Portanto, *webtoon* não é um termo genérico como *webcomics* que se popularizou na República da Coreia, como também não é um gênero dos quadrinhos: *webtoon* é um sistema criado na junção da mídia digital e de quadrinhos, o que ocasionou mudanças no processo de distribuição dos trabalhos, consumo e até produção. Os criadores exploram o fato de seus capítulos serem apresentados na tela de computadores e celulares para trabalhar disposição das imagens, das caixas de diálogo e até uso da sarjeta nas histórias (CHO, 2016).

A palavra *webtoon* vem da junção de *web* e *cartoon*, e uma de suas principais características e diferenças em relação aos mangás japoneses e quadrinhos dos EUA é o “layout vertical”. Esse layout está extremamente ligado ao uso que os quadrinistas fazem da sarjeta, o espaço entre um quadrinho e outro que ajuda na construção da narrativa e na passagem do tempo das HQs.

Apesar do seu papel crucial, as sarjetas nos quadrinhos convencionais impressos são visualmente maçantes, espaços monótonos, geralmente um estreito espaço em branco entre os quadrinhos. Mas nos *webtoons*, a sarjeta é utilizada para criar um espaço visual diversificado para acompanhar o texto. A sarjeta, às vezes, ocupa mais espaço que os quadrinhos e contribui ativamente para a narrativa de várias maneiras¹⁰ (CHO, 2016).

⁹ Próximo (tradução nossa). Título do capítulo 19 da segunda temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

¹⁰ Original: Despite their critical role, the gutters in conventional print comics are a visually dull, monotonous space, usually a narrow, white space between panels. But in webtoons, the gutter is used to create a diversified

O espaço das sarjetas também pode ser utilizado para acomodar o texto, seja pensamento dos protagonistas, narrações ou diálogos, deixando os quadrinhos com mais espaço para as imagens da história. As sarjetas podem ser de outras cores, indicando espaço de tempo, seja para um *flashback* na história ou a passagem de dia para a noite. A verticalidade do modelo é mais cômoda para a leitura no computador ou celular porque não há passagem de páginas dentro do mesmo capítulo: a história é desenvolvida diretamente em “uma página” da *web*, criando uma experiência diferente dos quadrinhos impressos. Além disso, alguns *webtoons* oferecem a opção de ouvir determinadas melodias ou músicas que combinem com o capítulo apresentado, ainda que, dependendo da história em quadrinhos, nem todos os capítulos utilizem esse recurso (CHO, 2016).

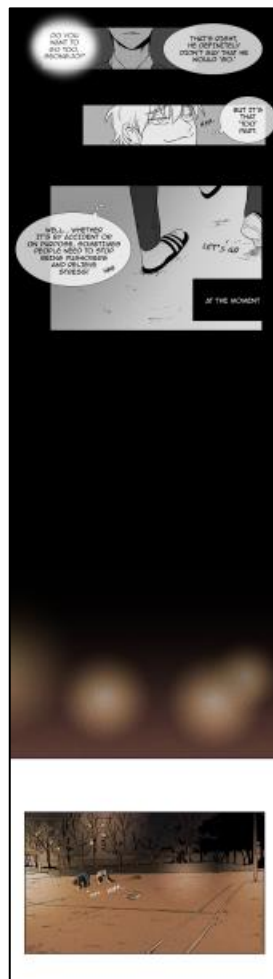


Figura 7 – Layout vertical em *webtoon*.
Fonte: SOONKKI, 2014.

visual space to accompany the text. The gutter sometimes occupies more space than the panels and actively contributes to the narrative in various ways. Tradução nossa.

Dessa maneira, *webtoon* é um termo que pode ser usado para combinar um estilo e meio artístico de histórias que existem na cultura coreana, e mesmo que esses quadrinhos, quando atingem determinado sucesso, sejam vendidos em versões impressas, a experiência é maximizada pela internet, que também facilita a expansão e sucesso das HQS para outros países¹¹.

3.5 OTHERS' INTEREST¹²:SÉRIES DE TELEVISÃO

As séries são um dos produtos, ou programas, produzidos para serem veiculados na televisão e internet; alguns países desenvolvem esse formato mais que outros, entretanto, de maneira geral, elas estão presentes desde as primeiras décadas do surgimento dos aparelhos televisivos. Nos Estados Unidos, a televisão se desenvolve depois da II Guerra Mundial, inicialmente encontrando lugar em bares e centros urbanos, e é só a partir dos anos 1950 que a TV migra para as casas das pessoas e se torna parte importante do entretenimento familiar (ESQUENAZI, 2010, p. 17). No Brasil, a venda de aparelhos televisivos aumenta na década de 1960 e o audiovisual que se desenvolve com maior sucesso é a telenovela (RAMOS, BORELLI, 1991, p. 78-79).

As comédias familiares começaram a ser produzidas nos EUA com a popularização do aparelho, pois “os críticos exigem uma maior continuidade da narrativa” (ESQUENAZI, 2010, p. 19), algo que anteriormente não existia porque o entretenimento televisivo era formado por sequências de apresentações com cantores e malabaristas, espetáculos sem ligação uns com os outros. Entretanto, mesmo com maior exigência de algo sequencial, “o conceito de série ainda não se impôs, apesar de *I love Lucy* e *Dragnet* já demonstrarem, desde 1952, a eficácia de um gênero [...] que utiliza modos cinematográficos de produção”. (ESQUENAZI, 2010, p. 20).

Tanto *I love Lucy*¹³ (1951-1957) quanto *Dragnet*¹⁴ (1951-1959) são produções que vêm de programas de rádio, obtém grande sucesso na televisão e servem de exemplo pra

¹¹ Cf. KOREA HERALD. Korean webtoons going global (*webtoons* coreanos a nível global).

¹² Interesse de outros (tradução nossa). Título do capítulo 38 da terceira temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

¹³ “Uma mulher atrapalhada continuamente esforça-se para virar uma estrela junto com seu marido, líder de uma banda, e acaba envolvendo-se nas situações mais estranhas” (tradução nossa do original em inglês), resumo da série. *I love Lucy* tinha uma média de 24 minutos de duração por episódio e acompanhava o dia-a-dia da família de Lucy Ricardo (IMDB, *I love Lucy*).

outros programas, porque ambas passam nos mesmos horários todas as semanas; a partir disso “a família apropria-se dos programas tornando-os elementos do seu modo de vida; e os programas, transformados ou digeridos pela ‘subcultura’ familiar, acabam por representar a sua situação” (ESQUENAZI, 2010, p. 22).

Esse processo de continuação gera fidelidade dos espectadores, e sentar na frente da televisão se torna parte do cotidiano.

[...] o único gênero ficcional capaz de manter a regularidade telespetadorial é a série. De facto, a série é concebida para se inscrever na ritualidade recetiva: a sua programação obedece à lei do regresso do mesmo, constituindo cada episódio uma promessa feita aos telespectadores de obedecer exatamente e sem estados de alma a uma fórmula narrativa sempre perfeitamente respeitada. (ESQUENAZI, 2010, p. 26)

A ideia das séries, enquanto gênero televisivo, é respeitar a programação do canal nos dias da semana que vai ao ar, e oferecer novidades no mesmo formato já conhecido do público para continuar garantindo a regularidade. Além disso, é necessário observar o tamanho de cada episódio, pois a duração de cada um deles deve ser praticamente a mesma, respeitando propagandas e a grade televisiva.

Vale ressaltar que as produções televisivas como um todo já foram vistas como subcultura, e a própria já foi considerada “boa” e “má”.

Já é tempo de pensar a televisão fora desse maniqueísmo do modelo ou da estrutura “boa” ou “má” *em si*. É preciso (também) pensar a televisão como o conjunto dos trabalhos audiovisuais (variados, desiguais, contraditórios) que a constituem [...] O contexto, a estrutura externa, a base tecnológica também contam, é claro, mas eles não explicam nada se não estiverem referidos àquilo que mobiliza tanto produtores quanto telespectadores: as imagens e os sons que constituem a “mensagem” televisual. (MACHADO, 2000, p. 19)

Machado (2000) ressalta a importância dos conteúdos televisivos como um todo, e é necessário destacar os contextos de produção e recepção das séries, pois elas atuam como objetos culturais e econômicos. E quando as séries começaram a ser produzidas, por exemplo, quanto melhor fosse a produção e quanto mais público tivesse, mais interessante seria para aqueles que veiculassem propagandas.

¹⁴ “O Sargento Joe Friday e seus parceiros investigam metodologicamente crimes em Los Angeles” (tradução nossa do original em inglês), resumo da série. A duração média de cada episódio era 30 minutos, e a cada episódio, Joe Friday investigava e resolvia um crime diferente (IMDB, *Dragnet*).

Designar alguns produtos culturais como “obras de arte” parece indicar que só tem valor no interior de um mundo “cultural” ou “artístico”. Inversamente, quando chamamos a um filme “espetáculo de entretenimento”, quando dizemos que um livro é “literatura de aeroporto” ou que um programa de televisão é um “produto de consumo” supomos que estes “produtos culturais” são apenas produtos num sentido estritamente comercial. As análises [...] podem alertar-nos e lembrar-nos que os quadros de mestres são vendidos e que os romances “cor-de-rosa” são muitas vezes lidos de forma apaixonada. Seria então prudente postular que *qualquer produto cultural tem, simultaneamente, um valor mercantil e um valor cultural*. (ESQUENAZI, 2010, p. 48)

Algumas pessoas podem se interessar por determinada produção e enxergá-la apenas como produto cultural, enquanto outras veem seu valor para o mercado televisivo, mas o que Esquenazi (2010, p. 49) ressalta é que as programações são criadas levando em consideração os dois. Nos EUA, a década de 1950 ficou conhecida como era de ouro da televisão e está intimamente ligada com o domínio dos anunciantes; o sucesso de *I love Lucy* e *Dragnet* mostrou aos estúdios hollywoodianos que existia futuro na produção de séries televisivas, e os principais canais investiram nesse tipo de programação, já que os anúncios pagavam pela produção.

Na década de 1980, um novo momento começou para as séries, com o surgimento de canais de TV a cabo e concorrência com os videogames; as famílias começaram a utilizar canais pagos, o que aumentou a competição e gerou tentativas de criar séries que conseguissem firmar conexões com as novas gerações. Dessa maneira, na metade dos anos 1990, as séries continuavam como uma das principais fontes de lucros na televisão do EUA, e haviam tentativas de oferecer séries com mais qualidade de produção e engajamento. O canal à cabo HBO ganhou destaque ao propor séries “‘diferentes’, impertinentes, profundas e inteligentes” (ESQUENAZI, 2010, p. 54), e ainda que não fosse o único a fazê-lo, possuía uma política que levou ao sucesso crítico e de público.

Esse tipo de narração seriada, por mais que busque inovação para manter o interesse dos telespectadores, ainda possui ligação com modelos já reconhecidos pelo público, até porque “quando as séries nascem, encontram já géneros contemporâneos constituídos e bem estabelecidos no interior do universo da narrativa popular. Vão apoiar-se nas várias convenções genéricas e adaptá-las ao contexto [...] televisivo” (ESQUENAZI, 2010, p. 81).

Eco (1989, p. 122) propõe categorizar as produções seriais e o primeiro tipo de serialidade seria a retomada, que é a continuação de uma história, segue os mesmos personagens e continua a narrativa de onde a última produção parou; Eco (1989, p. 123) dá exemplos como o livro de Alexandre Dumas, *20 anos depois* (1845) que é uma retomada de

Três mosqueteiros (1844), e filmes como *Star Wars* e *Superman*. Além da retomada, existe o decalque, que “consiste em reformular, normalmente, sem informar ao consumidor, uma história de sucesso [...] uma espécie de decalque explícito e declarado como tal é o *remake*” (ECO, 1989, p. 23), mas também faz parte do decalque os casos de plágio.

Outra forma de serialidade apresentada é o dialogismo intertextual, uma produção cita outra, e quando essa citação passa despercebida pelo público, pode ser considerada uma citação inconsciente, pois, às vezes, nem o autor se deu conta dela, entretanto quando a intenção é fazer com que realmente ninguém note, estamos diante de outro caso de plágio. Porém, Eco (1989, p. 125) considera que o dialogismo explícito e consciente é o mais interessante, porque se aproxima de casos como paródia ou homenagem, assim há um “jogo irônico sobre a intertextualidade”.

Além dessas formas, existem a série e a saga, e vemos que a segunda “é sempre uma série mascarada” (ECO, 1989, p. 125).

[...] a série, eu diria, diz respeito, íntima e exclusivamente, à estrutura narrativa. Temos uma situação fixa e um certo número de personagens principais da mesma forma fixos, em torno dos quais giram personagens secundários que mudam, exatamente para dar a impressão de que a história seguinte é diferente da história anterior. [...] Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série consola o leitor porque premia a sua capacidade de prever; ele fica feliz porque se descobre capaz de adivinhar o que acontecerá e porque saboreia o retorno do esperado. (ECO, 1989, p. 123-124)

Esse modelo proposto por Eco (1989, p. 124) não é utilizado apenas para categorizar séries de televisão, mas também livros, quadrinhos e filmes. Uma das variantes são as séries “a *loop*”, que trabalham com os *flashbacks* das histórias das personagens de maneira a explicar situações do presente, para prevenir que elas caminhem para o envelhecimento, além de ser uma decisão comercial que mantém o interesse do público. Outra variação é a série espiral, por exemplo, “nas histórias de Charlie Brown aparentemente acontece sempre a mesma coisa, aliás, não acontece nada, ainda assim a cada nova tira o personagem Charlie Brown fica mais rico e profundo” (ECO, 1989, p. 124). Enquanto em quadrinhos de aventura, outro exemplo de espiral, sempre há novos desafios e crimes para serem combatidos, porém já conhecemos as características e habilidades das personagens.

E existe também aquela serialidade ligada aos próprios atores e atrizes, o que é mais comum durante o *Cinema clássico hollywoodiano*, período entre 1917-1960¹⁵, pois eles ficam ligados aos mesmos gêneros e trabalham no mesmo tipo de filme. Quem ficasse famoso fazendo filmes musicais ou de horror, exemplificando, geralmente continuava no mesmo gênero por toda carreira.

Eco (1989, p. 125) apresenta também a saga, “uma sucessão de eventos, aparentemente sempre novos, que se ligam, ao contrário da série, ao processo ‘histórico’ de um personagem, ou melhor, uma genealogia de personagens”. Na saga, os protagonistas da história e aqueles ao redor envelhecem; e ela pode ser divididas em dois tipos, saga em linha contínua e *ad albero*. A primeira conta história de uma pessoa até sua morte, depois a história do filho e do neto, um após o outro; enquanto a saga *ad abero* apresenta narrativas sobre os antepassados, desvia para personagens secundárias e outros núcleos: um exemplo de *ad abero* mencionado por Eco é série de TV dos Estados Unidos, *Dallas* (1978-1991).

3.6 CHANGE¹⁶: FORMATOS DAS SÉRIES TELEVISIVAS

Esquenazi (2010, p. 92) define as séries como o formato de ficção que mais se adapta à televisão pois “é concebida para ser difundida regularmente e para instituir uma temporalidade do encontro com os públicos” e propõe que elas sejam classificadas como séries imóveis e séries evolutivas. As primeiras foram mais produzidas até a década de 1980 nos Estados Unidos e o segundas são mais produzidas a partir dessa mesma época.

As séries nodais são um tipo de série imóvel e podem ser caracterizadas como aquelas séries que contam uma narrativa completa em cada episódio, um problema surge e é resolvido no espaço de tempo que a série dispõe por “capítulo”.

O seu desenrolar narrativo está associado a uma ordem invariável com um esqueleto fixo: as suas personagens recorrentes são inalteráveis e até suas personagens episódicas seguem um modelo determinado. [...]. A fórmula dessas séries constitui uma espécie de núcleo narrativo constante: “um homem comete um crime e monta seu alibi; o tenente Columbo persegue o assassino, destrói progressivamente seu alibi e entrega-o à justiça” é o núcleo de narrativo constitutivo de *Columbo*. Em topografia, é considerado nodal um lugar onde todos os caminhos se encontram. (ESQUENAZI, 2010, p. 93-94)

¹⁵ Cf. BORWELL, David.

¹⁶ Mudança (tradução nossa). Título do capítulo 5 da terceira temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

Columbo (1971-2003) foi uma série policial dos EUA que se passava em Los Angeles¹⁷ e é uma série nodal; o primeiro exemplo desse formato é *Dragnet*. E por mais que fossem produzidas em maior número antes de 1980, outros exemplos essencialmente nodais aparecem posteriormente, como *CSI: Crime scene investigation*¹⁸ (2000-2015). Esse tipo de série geralmente coloca sua atenção em um protagonista insubstituível e mantém a fórmula narrativa de, por exemplo, um caso resolvido por episódio durante as temporadas. Há algumas séries que até dispensam o herói e possuem apenas personagens recorrentes, mas ainda utilizam a montagem de episódios sob um mesmo estilo de narrativa, como *Law & order*¹⁹ (1990-2010).

Além das séries nodais, existem as *sitcoms*, *situation comedy* (comédias de situação), e são um tipo de série que “baseia-se na repetição de *gags* ou de estilo de *gags* que propõem aos públicos uma forma de cumplicidade de segundo grau, que torna secundárias as questões narrativas” (ESQUENAZI, 2010, p. 100). Um dos processos mais comuns das *sitcoms* é a criação de características que vão marcar as personagens e guia-los pela narrativa, garantindo cenas de comédia, e dessa maneira “as *sitcoms* constroem então a sua imobilidade repetindo em cada episódio um jogo de graças rituais, ligeiramente variadas de um episódio para os outros, mas que utilizam esquemas idênticos” (ESQUENAZI, 2010, p. 101).

Esquenazi (2010, p. 98) apresenta também as *soap-opera* como outro grupo de séries imóveis, e são o tipo de série que está voltada para o melodrama: os conflitos são resolvidos de maneira temporária para que possam gerar outros conflitos posteriormente. Os acontecimentos fazem parte do dia-a-dia das personagens e não geram nenhuma mudança drástica de ação, pois levaria a definição de objetivos, resolução de conflitos e, posteriormente, fim da série. Nas *soap-operas*, “a tagarelice adquire uma importância determinante: com a ação infinitamente suspensa, restam os comentários, as confissões, as maledicências, as disputas, as paráfrases, etc., em suma, todos os gêneros de conversa” (ESQUENAZI, 2010, p. 98): essas séries são orais, o núcleo de personagens discute e manifesta opiniões a respeito dos assuntos uns dos outros, principalmente quando envolvem problemas dentro de uma mesma família.

¹⁷ Cf. IMDB. *Columbo*.

¹⁸ Cf. IMDB. *CSI*.

¹⁹ Cf. IMDB. *Law & order*.

A soap-opera seria uma narrativa de segundo grau, o comentário interminável de narrativas possíveis. É por isso que a história “soapiana” interminavelmente mergulhada na sua autoavaliação, pode “não avançar”, manter-se perfeitamente (ou quase perfeitamente) imóvel. (ESQUENAZI, 2010, p. 99)

As *soap-operas* geralmente têm a temática voltada para o que acontece “dentro de casa”, mas sua estrutura narrativa passou por mudanças, e influenciou também séries evolutivas. As *soap-operas* são muito comparadas às telenovelas brasileiras, por ser uma de suas influências, mas diferem pelo tamanho da narrativa, afinal as novelas vão ao ar apenas durante alguns meses no ano, mesmo que cinco ou seis capítulos sejam veiculados por semana, enquanto as *soap* estendem-se por anos.

Uma característica em comum entre *soap*, telenovelas e algumas séries evolutivas é a “fórmula Sherazade²⁰”: apresentação de uma “história contada em capítulos que se interligam por ‘ganchos’, ou seja, o suspense, o mistério, que poderá ser desvendado no próximo dia, ou no capítulo seguinte (BRANDÃO, FERNANDES, 2012, p. 21). Outro nome utilizado para esse tipo de encerramento de episódio é *cliffhanger* (ESQUENAZI, 2010, p. 103).

As séries evolutivas são divididas em dois tipos, segundo Esquenazi (2010, p. 104): as séries corais e as folhetinescas, as primeiras apresentam histórias do cotidiano de um grupo e seus membros, a “biografia de uma comunidade”, enquanto as séries folhetinescas dependem mais dos *cliffhangers*, levando o público a esperar que o próximo episódio continue exatamente no momento que o anterior parou. Ainda assim, essa não é uma característica estrita desse tipo de série, pois as séries corais podem apresentar narrativas folhetinescas que se desenvolvem de forma mais lenta, interferindo menos na narrativa principal.

As séries corais podem vir da mistura de vários gêneros (ESQUENAZI, 2010, p. 105-106), os episódios inseridos apresentam eventos marcantes para a vida das personagens, dessa maneira, existem motivos para que determinada trama conquiste espaço. E as situações são contadas de maneira em que tempo cronológico da série seja respeitado.

²⁰ Sherazade é a personagem principal do livro *Mil e uma noites*. A obra reúne inúmeros contos árabes e conta a história de um rei que descobre que sua esposa o traía. Depois de viajar e tentar entender o que aconteceu, ele chega à conclusão que as mulheres não podem ser confiadas e que, mais cedo ou mais tarde, ele seria traído de novo. Para evitar que isso aconteça, todos os dias ele toma uma nova esposa e manda matá-la pela manhã. Sherazade é filha do vizir do reino e se dispõe a casar com o soberano, mas antes que chegasse a manhã e ele mandasse matá-la, Sherazade começa a contar uma história e não termina. Curioso, ele a deixa viver por mais um dia para saber o final do conto; a filha do vizir mantém esse mesmo ritual por mil e uma noites, contando inúmeras histórias, mas nunca terminando-as na mesma madrugada.

Estas séries apresentam uma comunidade, como acontece na *soap-opera* ou na *sitcom*, mas esta comunidade não é sentimental como na *soap-opera*, ou burlesca como na *sitcom*. Em muitos casos, é profissional: trata-se então de uma equipa de polícias ou de um serviço hospitalar (daí o nome *professional drama* dado pela crítica americana a estas séries). Os membros da comunidade protagonista têm tarefas profissionais que são objeto de narrativas fechadas. Têm também relações de trabalho, que podem tornar-se relações pessoais ou que podem interferir com suas vidas privadas. Deste ponto de vista, a vida comunitária inscreve-se no interior de um tempo longo, sem verdadeiro começo nem fim manifesto: a comunidade renova-se ao mesmo tempo que os seus membros evoluem. (ESQUENAZI, 2010, p 105-106)

Esse esquema geral permite variações envolvendo os protagonistas, entretanto o que as séries corais têm em comum é o fato de que a resolução dos problemas e as histórias apresentadas na trama não são narrativas para apenas um episódio. As séries corais até possuem características de folhetim e podem ser analisadas dessa maneira, entretanto não dependem tanto das ligações entre o final de um episódio e o início de outro, como acontece com as séries folhetinescas.

O primeiro tipo de série folhetinesca é a caracterizada como folhetim puro, as ações dependem das anteriores e o “suspense deixado no fim de cada episódio constitui o motivo principal do desejo do telespectador de continuar a ver a série” (ESQUENAZI, 2010, p. 113). Nesse tipo de série, geralmente, utiliza-se uma técnica conhecida como *split screen* (tela repartida), que passa a impressão de ações ocorrendo simultaneamente, com personagens diferentes e em ambientes distintos. O episódio termina em suspenso, e “permite também condensar os múltiplos fios narrativos numa só imagem” (ESQUENAZI, 2010, p. 113).

O segundo tipo é a série com enigma, caracterizada por um mistério apresentado no início da série e cada ação das personagens tem como finalidade se aproximar da resolução do enigma, ou seja, o fim do mistério é o principal arco da trama da série. E o terceiro tipo de série folhetinesca é a série marcada por fatalidade: o que aconteceu com as personagens determina suas ações futuras e as mudanças que exigem adaptação.

O fato das séries serem propostas como imóveis ou evolutivas define o formato da trama e como ela será apresentada para o público. Mas, independente do tipo, enigma ou *soap-opera*, *sitcom* ou folhetinesca, as narrativas seriadas para TV são produzidas respeitando o tempo disponível por episódio, assim como o número de episódios por temporada.

3.7 BEGINNING OF A RELATIONSHIP²¹: SÉRIES MADE IN KOREA

No leste asiático, uma das adaptações de quadrinhos mais famosas é *Boys over flowers* pois o mangá começou a ser publicado em 1992 pela autora japonesa Yoko Kamio, depois foi transposto em anime, e em séries de televisão. E não foi só no Japão: há versões de *Hana yori dango* (nome da produção no Japão) no Taiwan e na Coreia também. A versão coreana foi lançada em 2009 pela *KBS2* e apresenta, como nas outras adaptações, a história de um adolescente rico, seu grupo de amigos e seu romance com uma garota que estuda na mesma escola, mas não tem dinheiro. Os dois se odeiam no início da série, mas depois de apaixonados passam por todos os tipos de problemas, incluindo acidentes de carro, separação forçada pela família dele que deseja que o relacionamento termine, um noivado arranjado, e perda de memória. Essa história foi transposta nesses três lugares com características em comum, porém, levando em consideração as diferenças culturais de cada local e época em que foram produzidos.

Boys over flowers é uma produção que foi transposta em anime, filme e em dramas, provavelmente o formato pelo qual a história ficou mais conhecida. A palavra *dorama* é frequentemente utilizada quando procuramos informações a respeito de séries do leste asiático, entretanto é uma denominação que diz respeito apenas às séries japonesas. Enquanto isso, a palavra “drama” pode ser utilizada para produções de diferentes países, e para diferenciá-los, coloca-se a primeira letra ou primeiras letras do nome do país (em inglês) na frente, por exemplo: K-drama (Korean drama), J-drama (Japanese drama), Thai-drama (Thailand drama, que também são conhecidos como *Lakorn*), C-drama (Chinese drama) e Tw-drama (Taiwanese drama).

Dramas de TV é um termo genérico que designa o formato televisivo que abrange as ficções seriadas produzidas pelas indústrias televisivas oriundas, principalmente, do Leste e Sudeste asiático. Diferente do contexto ocidental, o termo não aponta o gênero, mas sim o formato. Atualmente, os dramas televisivos são formas dominantes do entretenimento de massa na maioria das regiões da Ásia, como Japão, Coreia do Sul, Hong Kong, Filipinas, Singapura, China, Índia, Tailândia e Taiwan, dentre outros demais países da região, se configurando numa parte vital da oferta (e também produção) local disponível nas grades das redes nacionais de televisão (MADUREIRA; MONTEIRO; URBANO, 2014, p. 2-3).

²¹ Início de um relacionamento (tradução nossa). Título do capítulo 11 da segunda temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

Os dramas não são uma especificidade coreana, mas a Coreia é o país que mais exporta esse formato para a Ásia e para o resto do mundo. No país, os dramas fazem parte da *Hallyu*, traduzida como onda coreana, e é expansão da cultura desse país pelo mundo. A *Hallyu* começou na década de 1990, conquistou o leste asiático no início dos anos 2000, e foi exportada com sucesso para outras partes do mundo, incluindo todo o continente americano²². O processo de desenvolvimento da *Hallyu* envolveu questões culturais e sociopolíticas, além das econômicas, e parte disso está ligado ao fato que na década de 1980, países do leste asiático começam a ganhar espaço no cenário econômico mundial, liderados pelo Japão (ALBUQUERQUE; CORTEZ, 2015, p. 252).

Nessa época, uma integração cultural começou entre os países do Extremo Oriente, o que resulta no estabelecimento de limites para introdução de conteúdos ocidentais no mercado interno de países como o Japão, a Tailândia e a Coreia do Sul. Ao mesmo tempo, “eles também se esforçaram para produzir conteúdo local, dotado do potencial de produzir um sentido de proximidade cultural (e identificação étnica) por parte da sua audiência” (ALBUQUERQUE; CORTEZ, 2015, p. 254).

Por causa guerra das Coreias entre 1950 e 1953, que dividiu o país em dois a partir dessa década, os Estados Unidos mantiveram uma relação mais próxima com a parte que eles apoiaram, influenciando a economia do país do sul. Isso caracterizou a formação dos *chaebols*, “grupos empresariais de grande porte, caracterizados pelo controle familiar – que prosperaram no período pós-guerra, atingindo todos os setores da economia local” (ALBUQUERQUE; CORTEZ, 2015, p. 259). Os *chaebols* sul-coreanos também vão atuar com sucesso na produção cultural do país, com a criação de grandes empresas de entretenimento.

A produção coreana cresceu depois da democratização do país (que esteve sob um governo ditatorial por quase 30 anos, até 1987), da onda de nacionalismo e da situação econômica favorável. E esse sucesso começou a se espalhar pelo mundo no início dos anos 2000 (ALBUQUERQUE; CORTEZ, 2015, p. 260). Os principais produtos dessa onda coreana são a música pop, o K-pop, abreviação de *Korean pop* em inglês (do qual a música *Gangnam style* do PSY faz parte) e os dramas (MADUREIRA; MONTEIRO; URBANO, 2014, p. 3).

²² Cf. KENNY, Glenn. The addictive charms of South Korea drama (Os charmes viciantes do drama sul-coreano).

Winter sonata, lançado em 2002, se torna um dos K-dramas mais famosos e exportados, marcando o momento que as séries produzidas na Coreia do Sul entram realmente no mercado japonês e em outros países da Ásia, para depois serem exportados para outros continentes. No Brasil, os dramas coreanos ganham espaço, principalmente, através da comunidade de descendência japonesa, pois o Japão se torna um dos maiores importadores de K-dramas, e isso reflete na população brasileira que ainda tem ligações diretas com o Japão. Dessa maneira, muitas vezes, os fãs de produções sul-coreanas já consumiam produtos japoneses (TUK, 2012, p. 18; PEIXOTO, 2017).

Os K-dramas possuem algumas diferenças em relação aos dramas de outros países asiáticos devido à história política e sociocultural coreana, incluindo a influência dos EUA nos país após a Guerra das Coreias.

A chave-mestra dos dramas sul-coreanos está na sua dimensão essencialmente híbrida, tanto com sua influências asiáticas, quanto com as ocidentais. Um hibridismo que soma influências e se posiciona, ao apresentar sua própria cultura e especificidades. Em suas narrativas, modernidade e tradição se combinam, articulando o Confucionismo, que é parte estrutural da cultura coreana. A influência dessa corrente religiosa se mantém até hoje no cotidiano da sociedade sul-coreana, não mais com teor religioso, mas como posicionamento moral e tradicional através do forte enfoque ao respeito aos mais velhos, à hierarquia e a importância da família. (MADUREIRA; MONTEIRO; URBANO, 2014, p. 7)

Outra característica dessas séries é a estruturação em uma temporada: a quantidade de episódios varia entre 8 e 25, com a média de uma hora, cada; passa duas vezes por semana. Alguns dramas podem ultrapassar esse número de episódios, e existem aqueles que são roteirizadas com finais abertos e possibilitam a criação de uma segunda temporada, mas ambos os casos são exceções na produção coreana (MADUREIRA; MONTEIRO; URBANO, 2014, p. 8).

O núcleo de personagens é pequeno, e a história é bem direcionada para os protagonistas, com arcos que precisam ser resolvidos em um número de episódios que já é pré-estabelecido pela emissora. A maioria dos dramas não são gravados completamente antes do lançamento, porque o roteiro pode ser alterado caso não haja audiência esperada, e também, porque é possível receber uma resposta sobre o que os espectadores estão achando e esperando da trama (MADUREIRA; MONTEIRO; URBANO, 2014, p. 3).

Os dramas são produzidos por diferentes emissoras na República da Coreia em canais abertos ou de televisão a cabo, e cada episódio é lançado uma ou duas vezes por semana. No Brasil, existem sites de fãs que traduzem as séries coreanas que já foram lançadas

ou ainda estão passando na Coreia, mas também há plataformas *streaming* que oferecem essas produções, como o *Dramafever*, o *Viki* e a *Netflix*. No site do *Dramafever* é possível assistir alguns dramas grátis, entretanto a maioria deles (sejam da China, Taiwan, Coreia ou Japão) só estão disponíveis para quem tem a assinatura; o *Dramafever* foi fundado nos EUA em 2009 e hoje pertence à *Warner Bros*. O *Viki* também é um site criado nos Estados Unidos, em 2007, possui produções de mais países em seu catálogo, e suas traduções são feitas por fãs voluntários; para ter acesso a mais dramas, é necessário pagar pela assinatura mensal ou anual. E a *Netflix*, com catálogo de K-dramas cada vez maior, e investimentos em coproduções de séries e programas de variedades junto a canais de televisão da Coreia. Esses sites liberam o conteúdo ao mesmo tempo que está passando na televisão coreana, com algumas horas ou um dia de diferença; o *Dramafever* e o *Viki* postam os dramas com legenda em inglês primeiro, e a *Netflix* já libera no Brasil com legendas em português.

E assim como produções seriadas e filmes no ocidente (*The walking dead* e os heróis da *Marvel*, por exemplo), as histórias em quadrinhos publicadas diretamente em revistas (*manhwas*)²³, e os *webtoons*²⁴ são fonte para um grande número de dramas lançados na Coreia. Alguns exemplos são: *Mary stayed out all night* (2010, *KBS*), *Misaeng* (2014, *tvN*), *Orange marmalade* (2015, *KBS2*), *Scholar who walks the night* (2015, *MBC*), *Last* (2015, *JTBC*), *What's wrong with secretary Kim?* (2018, *tvN*) e também *Cheese in the trap*.

²³ Cf. BRAGA, Rafaela. Manhwas que deram origem a dramas de sucesso.

²⁴ Cf. VIVI. 12 Korean dramas based on popular *webtoons* (12 K-dramas baseados em *webtoons* populares).

4 ADAPTAÇÃO DE *CHEESE IN THE TRAP*

A análise dessa adaptação de uma narrativa seriada em quadrinhos para uma série audiovisual considerou contextos de produção e recepção da obra, que faz parte da crescente onda coreana. E as características dos K-dramas são reconhecíveis, seja em relação ao tamanho da série quanto a algumas questões narrativas que são recorrentes do formato. Essa adaptação de *Cheese in the trap* também faz referências visuais aos quadrinhos, na escolha das cores e na abertura que remete ao *webtoon*.

A série *Cheese in the trap* foi exibida entre 04 de janeiro e 01 de março de 2016 pela emissora *tvN*, de televisão a cabo, e foi dirigida por Lee Yoon-Jung. O drama tem 16 episódios com a média de uma hora, cada e pode ser encontrado completo no site *Dramafever*²⁵ com legendas em português. E o *webtoon* foi publicado entre 2010 e 2017, e tem Soonkki como autora. O intervalo de tempo entre o texto-alvo e o texto-fonte não é grande, portanto há poucas diferenças entre as produções quando consideramos questões espaciais (ambas são produções sul-coreanas) e temporais.

A história do *webtoon* ainda não tinha acabado quando a série foi produzida e lançada, e como os dramas geralmente possuem apenas uma temporada, a trama de *Cheese in the trap* teria que ser encerrada no fim do episódio 16. Entretanto, o desenvolvimento das personagens e situações, principalmente nos últimos episódios gerou reações diversas dos espectadores, fossem eles leitores do *webtoon* ou não.

A transposição sempre carrega consigo diferenças à respeito do texto-fonte, afinal, são meios diferentes com características distintas, e também sabemos que o texto-alvo deve ser abordado além das análises que apontam semelhanças. Stam (2008, p. 21) propõe enxergar adaptações como leituras do texto-fonte, pois assim, cada adaptação é resultado de uma interpretação diferente, de acordo com o tipo de produção que se tem em mente e com as possibilidades que o meio oferece.

4.1 *SPIDER WEB*²⁶: O *WEBTOON*

Cheese in the trap começou como *webtoon*, em 2010, através do portal *Naver webtoon*, que faz parte da corporação sul-coreana *NAVER*²⁷, e seus capítulos eram lançados

²⁵ Cf. *Cheese in the trap*. Disponível completo para usuários *premium* da plataforma.

²⁶ Teia de aranha (tradução nossa). Título do capítulo 49 da terceira temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

por Soonkki, uma vez por semana. O primeiro volume foi publicado em revista em quadrinhos pela primeira vez, em março de 2012, reunindo os capítulos já lançados da produção online.

O *webtoon* ainda pode ser encontrado online em coreano no site da *Naver webtoon*, e está completo depois de quatro temporadas, totalizando 304 capítulos. Os quadrinhos terminaram de ser publicados em 2017 em coreano e ainda são publicados pela *Line webtoon*²⁸ com tradução oficial em inglês, e tradução de fãs em português²⁹.

Em 2010, época do lançamento do *webtoon*, a Coreia do Sul já vivia a expansão da *Hallyuu*, que exporta, principalmente, os dramas produzidos para a televisão e o K-pop, entretanto, a partir dessa época, os quadrinhos coreanos se tornam também estrelas da onda coreana (CASTILLO, 2006). E o que facilita a exportação desses quadrinhos é a publicação originalmente online, assim, podem ser encontrados com facilidade na internet através de plataformas como a *Line*, contam com traduções oficiais em inglês, dependendo do *webtoon*, e ficam disponíveis para que os fãs possam traduzi-los.

Soonkki começa sua história nos apresentando a protagonista da história em quadrinhos, Hong Seol³⁰ e a sua vida na universidade, que, infelizmente, segundo ela mesma, não se resume apenas a tirar notas boas e trabalhos de meio-período. No prólogo do *webtoon*, Seol conversa com uma cartomante que lhe diz para tomar cuidado com um homem que vai aparecer em sua vida, e ela, que queria apenas saber como ia ser o ano escolar, acredita que desperdiçou dinheiro com a vidente.

No primeiro capítulo, *No secrets* (Sem segredos), já passou um ano desde os acontecimentos do prólogo e Hong Seol afirma para seus melhores amigos da faculdade, Jang Bo Ra e Kwon Eun Taek, que vai trancar a matrícula e deixar a escola por um semestre. Seus amigos se preocupam com o preço da mensalidade e perguntam se é esse o motivo por trás de sua decisão, porém, apesar de não admitir pra Bo Ra e Eun Tak, Seol quer sair da faculdade para não ter que encontrar com Yoo Jung de novo. Ele é um veterano dos três, um bom aluno,

²⁷ NAVER é um portal de busca sul-coreano que foi lançado em 1998, e em 2007, ocupava 70% do mercado do país em termos de mecanismo de busca, ultrapassando o *Yahoo* e o *Google* (KOREA IT TIMES, 2017).

²⁸ *Line webtoon* é um portal de quadrinhos lançado pela NAVER, o serviço é como a versão para outros países do *Naver webtoon*, pois este está apenas em coreano.

²⁹ Cf. SOONKKI. *Cheese in the trap*.

³⁰ Hong é o nome de família da personagem e o Seol seria o prenome (na tradição ocidental). Na Coreia, as pessoas são designadas primeiro pelo noem da família e depois o que foi dado pelo mãe e o pai, o prenome. É o mesmo no caso dos outros personagens. Quando há três nomes, como no caso dos amigos de Seol (Jang Bo Ra e Kwon Eun Taek), apenas o primeiro é o nome de família.

rico e bastante popular entre os colegas, mas “tem alguma coisa naquele cara... E o fato de que eu estou fugindo agora” (SOONKKI, 2014, capítulo 01).

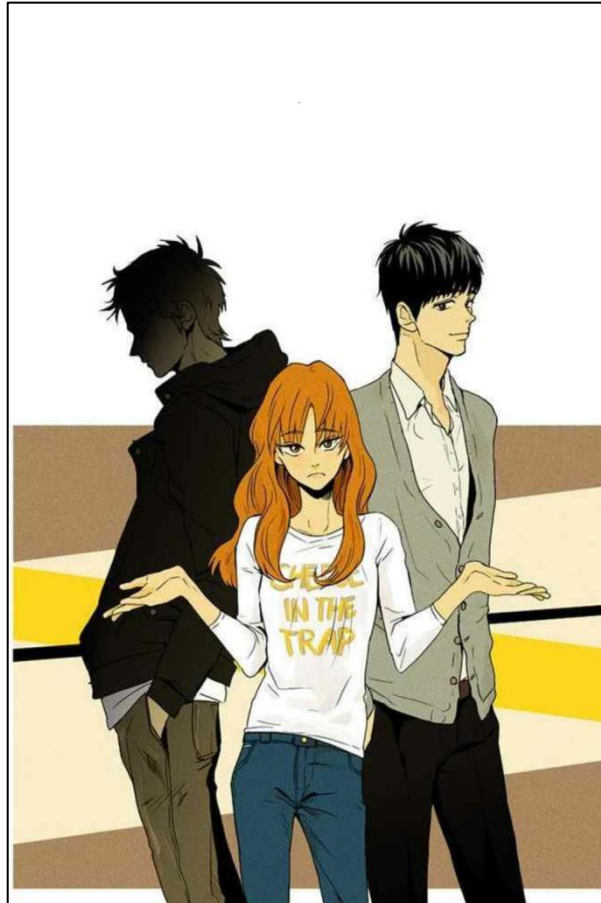


Figura 8 – Personagens de *Cheese in the trap*.
Fonte: SOONKKI, 2014.

O primeiro capítulo também mostra a mãe de Hong Seol brigando com ela por causa da faculdade e é quando ela recebe uma ligação com a notícia que ganhou a bolsa de estudos integral. A bolsa é oferecida para os melhores alunos e quem havia conseguido no ano anterior era Yoo Jung, inclusive, Seol achava que não teria chances porque sabia que ele ia tentar novamente. Entretanto, o trabalho que Jung tinha escrito (pré-requisito para a bolsa) desaparece e Seol consegue a bolsa no lugar dele. Sem precisar de pagar a faculdade por ano, a garota decide continuar estudando, porém tem uma impressão ruim de que “tem alguma coisa muito estranha acontecendo... É perturbador” (SOONKKI, 2014, capítulo 01).

Seol pensava nisso quando Yoo Jung aparece, sorrindo e perguntando o que ela está fazendo, se não tem mais aulas. Ela responde que já acabaram e Jung se oferece pra comprar o jantar, e com a surpresa, Seol acaba respondendo sim. Os próximos capítulos vão

mostrar o jantar do dois e Seol se pergunta o tempo todo porque ele estava se oferecendo para passar tempo com ela, já que ela tinha certeza de que Jung estava envolvido em tudo de ruim que havia acontecido com Seol no ano anterior.

O *webtoon* apresenta um *flashback* do dia que os dois se conheceram: Jung havia acabado de voltar para a faculdade depois de cumprir o serviço militar obrigatório (todo homem coreano deve servir no exército por 21 meses entre a saída do ensino médio e 35 anos) e ele tinha trancado o curso antes que Seol entrasse na universidade. Yoo Jung é bem recebido por todos e Seol pensa que isso tem a ver com fato de que ele é bonito e rico.

Assim que o cara se senta na mesa, alguma garotas vão em sua direção puxando assunto e querendo sentar ao seu lado. Enquanto tenta cuidar da carne que estava na grelha à sua frente, Jung acaba derramando todo o líquido do copo que segurava na roupa da colega sentada ao seu lado. Após o acidente, ela se levanta para tentar limpar a saia, porém Seol, que observava a cena, murmura que talvez aquilo não tenha sido um acidente e Jung tenha feito de propósito para que ela deixasse o assento do lado e parece de importuná-lo.

Logo depois, quando Hong Seol está indo embora, ela escuta o veterano no telefone com alguém, dizendo que alguns de seus colegas de classe são patéticos. De alguma forma, ela tem quase certeza de que ele sabia da presença dela ali. Hong Seol acredita que pode estar exagerando, porém Jung começa a aparecer todas as vezes que alguma coisa dava errado para ela, e isso estava sendo impossível de ignorar.

Os capítulos vão se alternando entre o ano em que Seol tem certeza que Jung não gosta dela, e o ano que ela consegue a bolsa de estudos, e ele parece que é uma nova pessoa, um colega que fica feliz em poder fazer algumas aulas com ela. Como o *webtoon* é contado principalmente do ponto de vista de Seol e apresenta apenas *flashbacks* de memórias dela nos primeiros capítulos, começamos a pensar que tem realmente algo errado com Jung e a maneira como ele age, ainda que, nesse novo ano, ele pareça realmente interessado em conhecê-la melhor.

A aproximação dos dois traz mais alguns problemas para a protagonista por parte de garotas com ciúmes dela; entretanto, quando Seol precisa de ajuda, ele aparece e fica ao lado dela. Quando ela chora por problemas familiares, Jung está lá também e a escuta; os dois vão ao cinema para assistir a um filme para a faculdade, sentam um ao lado do outro durante as aulas, ele faz questão de cumprimentá-la sempre que a vê, o que faz com que as pessoas comecem a reparar nos dois.

Então aparece Baek In Ho, um ex-colega do ensino médio de Jung, que volta para a capital, Seul, e chega a procurar Hong Seol para entender porque Jung parece tão interessado nela, já que ela não é o tipo dele. In Ho e Seol acabam se aproximando também, algo que não deixa Jung feliz, a ponto de ele dizer para Seol ficar longe do ex-amigo. Como ela ouviu o mesmo conselho de Baek In Ho, a garota fica curiosa em saber que história os dois compartilham e o porquê de In Ho culpar Jung por ter parado de tocar piano.

Além de In Ho, somos apresentado à irmã mais velha dele, Beak In Ha, uma pessoa interesseira e consumista que vivia às custas do dinheiro da família de Jung. E agora que teve sua “mesada” cortada, quer ter Jung ao seu lado para que ela volte a receber dinheiro do pai dele.

A primeira temporada do *webtoon* tem 46 capítulos e termina antes que Seol e Jung fiquem juntos, apresentando apenas conflitos relacionados à faculdade em *flashbacks*, deixando para revelar parte do passado que Jung e In Ho compartilham na temporada seguinte. O recurso gráfico utilizado por Soonkki para representar o passado está no uso das cores dos quadinhos, afinal quanto mais antiga for a memória, mais descoloridos eles ficam, a ponto de serem apresentados em preto e branco. Quadinhos em tons de sépia representam passado recente, como a época que Seol e Jung se conheceram e o quadinhos em preto e branco mostram, por exemplo, o ensino médio de Jung, In Ho e In Ha. A cor da sarjeta também muda: quando são ações do tempo presente, a sarjeta é branca; quando é um evento do passado, a sarjeta e todo o espaço em volta dos quadinho é da cor preta.



Figura 09 – Representação do presente e passado no *webtoon*.
Fonte: SOONKKI, 2014.

A partir da segunda temporada, vemos que, embora In Ho tenha se aproximado de Seol por interesse, ele vai desenvolver sentimentos por ela, afinal os dois se tornam amigos, pois ele mora perto da casa dela e trabalha no curso de inglês que frequenta nas férias. Além disso, In Ho também fica amigo do irmão mais novo dela, Hong Joon (que voltou da faculdade que estava fazendo nos Estados Unidos), e ele ainda vai trabalhar no pequeno restaurante da família dela depois que para de trabalhar no curso. Nesse meio tempo, ela fica cada mais próxima de Jung e os dois começam a namorar.

Depois disso, Seol descobre algumas histórias envolvendo Jung e a maneira como ele se relaciona com os outros; como no caso da bolsa de estudos. As pessoas que quisessem tentar a bolsa integral na faculdade de economia tinham que ser boas alunas e entregar um trabalho. Todos disseram que o trabalho de Yoo Jung “desapareceu”, entretanto Seol descobre que Jung disse para o professor assistente fingir que tinha perdido sua tarefa. Se o veterano não conseguisse a bolsa, Seol seria a escolhida e não teria coragem de deixar a escola. O professor assistente só faz o que o aluno exige porque cometeu um roubo e Jung o viu fazendo isso.

Yoo Jung conseguiu que Seol não deixasse a faculdade, e não se importou com o professor (que acaba descontando parte da sua raiva em Seol) ou com os motivos pelo quais ele tinha roubado. Jung aproveitou-se do erro de alguém para conseguir o que queria, e depois de saber dessa história e não concordar com o jogo de manipulação de Jung, Seol termina com ele.

Entretanto, o pai de Bo Ra fica doente e Jung ajuda Seol nesse momento, o que acaba aproximando os dois de novo. O casal tem alguns colegas na faculdade que causam diversos problemas a ambos, entretanto Seol e Jung geralmente não concordam sobre a melhor maneira de lidar com essas pessoas. Há os interesseiros, como Kim Sang Cheol, que se apoia nos outros para ser aprovado nas matérias; a Nam Joo Yeon, que faz de tudo pra prejudicar Seol porque quer ficar com Jung; a Son Min Soo, uma colega de Seol que a inveja e começa a imitar seu jeito de vestir, seu cabelo, e chega a pegar um chaveiro de Seol que Jung deu pra ela. Além deles, tem o Oh Young Gon, um aluno da faculdade que perseguiu Seol, e que volta para a faculdade depois de ter trancado um semestre.

As situações que envolvem esses personagens ganham espaço na narrativa desde o início do *webtoon*, e ficamos sabendo o que aconteceu no ano entre o prólogo e o primeiro capítulo dos quadrinhos através de *flashbacks*. Esses colegas são apresentados um após o outro na primeira temporada, algo que será abordado com algumas diferenças no drama.

Cheese in the trap não utiliza música nos capítulos, ainda que seja um recurso disponibilizado pelo formato *webtoon*, entretanto é possível notar a utilização do layout vertical para maximizar expressões e também passagem de tempo. Assim como afirma Cho (2016), “a sarjeta é utilizada para criar um espaço visual diversificado para acompanhar o texto. A sarjeta, às vezes, ocupa mais espaço que os quadrinhos e contribui ativamente para a narrativa de várias maneiras”.

Na obra de Soonkki, a sarjeta deixa de ser apenas o espaço entre um quadrinho e outro para representar parte da história: a cor representa tempo presente ou passado, e o tamanho e a disposição dos quadrinhos consegue transmitir o sentimento das personagens. Um exemplo disso é a percepção de um clima estranho entre Jung e outro aluno em uma reunião que começa a incomodar Seol também; o tamanho dos quadrinhos diminuem, e depois o foco passa para o corpo tenso da protagonista naquele momento.



Figura 10 – Sarjeta utilizada para representar emoções no *webtoon*.
Fonte: SOONKKI, 2014.

Os quadrinhos japoneses do gênero romance utilizam fundos distorcidos para mostrar um pouco do estado interior das personagens (MCCLLOUD, 1995, p.132), apresentando uma ênfase visual nas emoções do rosto, ou até mesmo utilizando o plano de fundo como uma extensão desses sentimentos. Em *Cheese in the trap*, o que nos remete aos mangás românticos é o foco no rosto das personagens, a ponto de o lugar em que elas estão não ser desenhado todas vezes, e “deixar de existir”, ao mesmo tempo que, as cores adotadas no plano ressignifiquem os sentimentos apresentados.



Figura 11 – Hong Seol e Yoo Jung em *Cheese in the trap*.
Fonte: SOONKKI, 2014.

Outra característica que os quadrinhos orientais possuem, sejam os mangás, que são publicados em revistas, ou *webtoons* lançados online é espaço disponível que ambos

possuem para desenvolver a história; e McCloud (1995, p. 80) afirma que, além da cultura oriental ser mais contemplativa que a ocidental, esse tamanho maior das HQs permite que vários quadros sejam dedicados a um movimento ou ação. Dessa maneira, pode-se notar que *Cheese in the trap* utiliza muito as transições do tipo tema-para-tema e aspecto-para-aspecto, frequentemente para “compor um único momento utilizando fragmentos dispersos” (MCLOUD, 1995, p. 79). E, ainda que as transições do tipo ação-para-ação sejam as mais frequentes, não há tanta pressão para que muitas coisas aconteçam por capítulo.

4.2 *TWO-SIDES*³¹: O K-DRAMA

Cheese in the trap é uma série sul-coreana que foi ao ar pela emissora *tvN* (de televisão a cabo) duas vezes por semana entre 04 de janeiro e 01 de março de 2016 e teve 16 episódios, com a média de uma hora, cada. O drama completo pode ser encontrado no site *Dramafever* com legendas em português.

O K-drama estreou com altos índices de audiência na Coreia, entretanto o final surpreendeu e até desagradou os fãs³², ainda que o público soubesse que a produção do *webtoon* ainda estava em andamento³³. Produções audiovisuais que são adaptadas de obras que ainda não estão completas correm o risco de oferecer uma interpretação dos acontecimentos diferente daquela que o autor do texto-fonte vai proporcionar depois. E as chances de desagradar os fãs é maior porque o desenvolvimento final do texto-alvo vai de encontro a respostas de perguntas que não foram respondidas pelo autor, que seria considerado a maior autoridade no assunto.

Dois exemplos de adaptações que partiram de um texto-fonte e criaram conteúdo original porque chegaram em um ponto da narrativa em que não havia mais texto para ser transposto é a primeira versão do anime japonês *Fullmetal alchemist*, cujo mangá começou a ser publicado em 2001 e terminou em 2010, enquanto a primeira transposição foi lançada em 2003. E também a série norte-americana *Game of thrones* (2011-), da emissora *HBO*, que foi baseada nos livros de J.R.R. Martin, mas já ultrapassou a narrativa literária proposta pelo autor.

³¹ Dois lados (tradução nossa). Título do capítulo 58 da segunda temporada do *webtoon Cheese in the trap*.

³² Cf. DORAMAEVER. “As reações dos internautas ao redor do mundo com o final de *Cheese in the trap*”.

³³ O *webtoon* terminou de ser publicado em 2017, e teve uma adaptação em filme lançada em março desse ano, na qual apenas o ator que interpreta Yoo Jung, Park Hae Jin, reprisou seu papel (AKIOKA, 2018).

O drama *Cheese in the trap* segue acontecimentos apresentados pelo *webtoon* até o episódio 12, com algumas diferenças e considerando os contextos no quais a produção está inserida, e nos últimos quatro episódios proporciona uma leitura sobre o futuro das personagens e resoluções de conflitos que não se baseiam nos quadrinhos justamente porque ultrapassam a narrativa do texto-fonte. Entretanto, acreditamos que os autores recorreram a alguns arquétipos de personagens e características narrativas que são especificidades de K-dramas de romance para apresentar o final da série.

4.2.1 Contextos de produção e recepção

O K-drama começa da mesma maneira que o *webtoon*, porém, ainda que nossa análise mostre algumas semelhanças entre os dois, assim como proposto por Clüver (2011, p. 19), devemos procurar possibilidades e limites numa transposição, “que deve resultar num reconhecimento das diferenças midiáticas mais do que das semelhanças”. Qualquer adaptação de um meio para outro passará por alterações e é importante considerar o contexto de produção e recepção desses textos, se falam para sociedades diferentes em tempo e espaço.

Em *Cheese in the trap*, tanto texto-fonte quanto texto-alvo são produções do mesmo país, na mesma língua, e ambos estão inseridos no contexto *Hallyu*. O drama é uma produção sul-coreana que passa na televisão, mas é também exportada para diversos países do mundo, o que influencia na maneira como o discurso narrativo será proposto. Xavier (2003, p. 65) propôs separar esse discurso entre fábula e trama: a primeira seria a história sobre a vida das personagens, uma história que é igual para o *webtoon* e o drama, enquanto a trama é a maneira como esses acontecimentos serão narrados. Durante a construção da trama, os responsáveis pela produção do texto escolhem em que ponto da fábula a obra vai começar, como os protagonistas vão ser apresentados, e até se há necessidade de uso de *flashbacks*, ou não.

Stam (2006, p. 41) afirma que, ao fazermos a análise de uma transposição, examinamos também que personagens foram eliminadas do texto-alvo, se algum deles adquiriu características que antes pertenciam a mais de uma pessoa, se determinados momentos foram suprimidos na narrativa e a ordem daquelas partes que foram adaptadas. Esse é o princípio comparativo de uma adaptação, entretanto o que cabe à análise é entender o motivo das alterações segundo os contextos nos quais estão inseridos o texto-fonte e o texto-alvo, ao invés de apenas apontar o que situações e conflitos estão presentes nas duas obras.

Cheese in the trap, como uma série veiculada na televisão e na internet, é também uma produção comercial, dessa maneira, a audiência é considerada um fator importante na produção do audiovisual. E por ser tratar de uma adaptação, os fãs do texto-fonte e o desejo deles por fidelidade ao *webtoon* é também levado em consideração, o que não quer dizer que não haja alterações, afinal Clüver (1997) afirma que mudanças são inevitáveis no processo de uma adaptação, principalmente levando em consideração a passagem de um meio para o outro. O fato dos quadrinhos serem uma narrativa em imagem e prosa também os aproximam do audiovisual, pois oferecerem desenhos, características físicas dos personagens e cores que são levadas em consideração durante a produção.

No *webtoon*, há a passagem de um ano entre o prólogo e o primeiro capítulo, entretanto acontecimentos desse ano sempre aparecem nos quadrinhos em forma de *flashbacks*. Principalmente na primeira temporada, esses *flashbacks* ocorrem um atrás do outro, mostrando o máximo possível das coisas que aconteceram, e para explicar a relação de Seol com outros personagens. Entretanto, são muitas pessoas, e diversos problemas envolvendo Seol, Jung e às vezes mais de um dos seus colegas; e se alguns leitores ficarem confusos, a única coisa que precisam fazer é ler o capítulo novamente, levando o tempo que acharem necessário.

A diferença entre o *webtoon* e o drama, nesse caso, é que cada episódio é pensado para ser visto de uma vez, portanto menos personagens são apresentados. Além disso, o público-alvo não se trata apenas das pessoas que moram na Coreia do Sul e assistem dramas pela televisão, mas também aquelas ao redor do mundo todo que podem demorar mais para acostumar-se com os nomes dos personagens. Afinal de contas, a ordem do nome de família e o prenome são diferentes no Ocidente, portanto pode ser mais difícil decorar quem são os colegas de Seol e quais são os seus nomes.

A apresentação mais lenta dos acontecimentos dos *flashbacks* tem outra finalidade narrativa, que é demorar mais para mostrar os motivos pelos quais Seol não gostava de Jung. Dessa maneira, o público se aproxima do protagonista masculino e isso o faz mais desejável e querido.



Figura 12 – Foto promocional do drama.
Fonte: AMINO, 2016.

Cheese in the trap pode ser classificada como uma série e também trabalha outra forma de serialidade propostas por Eco (1989, p. 125), que é o dialogismo intertextual explícito: o drama traz referências visuais na construção da narrativa que nos remete ao *webtoon*. Esse dialogismo consciente se aproxima da homenagem no caso da série, apresentando um “jogo irônico sobre a intertextualidade” (ECO, 1989, p. 125). O K-drama utiliza cores claras em tons de laranja, verde e amarelo, remetendo ao próprio título do *webtoon*, que fala de queijo, à cor do cabelo da personagem principal, suas roupas e os ambientes abertos que aparecem nos quadrinhos. Além disso, a abertura do drama apresenta os atores e atrizes como personagens de quadrinhos, e às vezes, a montagem das cenas utiliza sarjetas como recurso gráfico.



Figura 13 – Cenas de *Cheese in the trap*.
 Fonte: *Cheese in the trap*, 2016.

É possível perceber o uso recorrente desses tons claros no *webtoon*, mesmo em cenas noturnas, e o drama conseguiu capturar essa sensação, utilizando, inclusive, fundos desfocados para externalizar os sentimentos da protagonista Seol assim como fazem os quadrinhos de romance asiáticos. E nas cenas que Seol e Jung aparecem juntos, em momentos só deles ou sobre o relacionamento deles, o ambiente em si deixa de ter muita importância e as cores se sobressaem na narrativa. O mesmo acontece no *webtoon*, Soonkki apresenta momentos em que o lugar que os protagonistas estão importa menos do que o que está acontecendo entre eles.



Figura 14 – Webtoon *Cheese in the trap*.
Fonte: SOONKKI, 2014.



Figura 15 – Hong Seol e Yoo Jung no K-drama
Fonte: *Cheese in the trap*, 2016.

As adaptações em audiovisual também precisam considerar questões de ordem, duração e frequência. A ordem está ligada com a escolha de montagens de cenas, a ordem das seqüências e dos momentos que serão apresentados, como no caso dos *flashbacks* em *Cheese in the trap*, e a apresentação mais lenta de personagens, considerando o público ocidental. A linealidade do texto é praticamente a mesma no *webtoon* e no *K-drama*, não há grandes alterações narrativas no que diz respeito às anacromias de ordem.

A duração, para Stam (2006, p. 38), é o tempo do discurso, seja fílmico ou televisivo, quanto tempo em minutos dura cada episódio, por exemplo, e também é o tempo dentro da narrativa. Algumas situações voltadas para a relação de Seol com sua família e amigos são suprimidas e o foco está em seus momentos com Jung e Baek In Ho. Os problemas familiares dela e suas amizades ganham destaque quando um dos dois garotos se envolve de alguma maneira, por exemplo, a doença do pai de Bo Ra e a discussão que Seol tem com o próprio pai aproximam a garota de Jung após ela ter pedido um tempo no namoro.

A categoria de frequência também é importante na construção do discurso narrativo da transposição audiovisual porque a categoria remete a frequência que certos eventos são narrados. Toda adaptação possui narração singulativa, que é aquele evento que aparece uma vez no texto-fonte e uma vez no texto-alvo, porém a narração que está presente e que traz importância para o discurso narrativo de *Cheese in the trap* é a narração cumulativa, pois ela corresponde àquele evento que é detalhado de pouco a pouco através das memórias de Seol, Jung, Baek In No e Baek In Ha. Essas memórias, os flashbacks, aparecem muitas vezes ao longo dos 16 episódios.

4.2.2 Especificidades de K-dramas

Cheese in the trap é parte do único gênero ficcional, segundo Esquenazi (2010), que é capaz de manter a regularidade do público, com a promessa muda de respeitar as fórmulas narrativas, o tamanho dos episódios e, no caso dos K-dramas, de oferecer um encerramento para a trama no último episódio.

A ideia da serialidade proposta por Eco (1989) é oferecer algo novo dentro de um formato já conhecido do público, ou seja, um K-drama de romance que faz parte de uma grade televisiva e, por isso, raramente apresentará um episódio com mais de uma hora e alguns minutos, e vai passar no mesmo horário durante os dois meses que estiver no ar. “Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas...” (ECO, 1989, p. 123-124); e algumas temáticas típicas dessa produção audiovisual fazem parte da transposição também, ainda que não aparecem no *webtoon*.

O K-drama *Cheese in the trap* pode ser caracterizado segundo os termos propostos por Esquenazi (2010) como uma série evolutiva folhetinesca porque depende de

cliffhangers, há um gancho na trama que conecta o fim de um episódio ao início de outro. O drama conta apenas uma história, interligada através dos capítulos, e esses capítulos deixam questões no ar para manter certo suspense e a curiosidade do público que viu pela televisão, ou que conheceu a série depois que todos os episódios já haviam sido lançados.

Os quadrinhos são narrativas seriadas que apresentam textos escritos e imagéticos, entretanto, para uma adaptação para a televisão, foi necessário externalizar os pensamentos e dúvidas de Seol no que remetia a Jung e suas atitudes, e a escolha da produção do K-drama foi a utilização de *voice over*. O *voice over*, ou *voz over*, é um recurso narrativo utilizado em produções audiovisuais, ficcionais ou não, e pode ser a voz de uma personagem externalizando seus pensamentos, assim como pode ser a voz de um narrador que não se faz presente na história (BILLSON, 2013). O drama também utiliza recursos visuais para exemplificar a indecisão da protagonista, como no fim do episódio três e o início do episódio quatro: Jung está levando Seol em casa e quando chegam, ele a pede em namoro. Ela ainda está tentando entender seus sentimentos e fica surpresa com o pedido, não sabe se aceita, e na cena, podemos perceber que tem uma lâmpada acima de Jung e Seol que fica piscando. Quando Seol aceita o pedido, a lâmpada fica acesa. Em casa, ela pensa sobre o ocorrido, e as dúvidas a respeito de Jung são personificadas em diversas versões dela mesma pelo apartamento.



Figura 16 – Episódio quatro de *Cheese in the trap*.
Fonte: *Cheese in the trap*, 2016.

Ainda em termos de transposição, uma das maiores diferenças narrativas entre o *webtoon* e o drama está no personagem Baek In Ho, pois, enquanto nos quadrinhos, ele se aproxima de Seol apenas pra entender por que Yoo Jung estaria interessado nela, no drama, eles se encontram por acaso. E no início do drama, In Ho não fazia ideia que Jung estava na vida da garota, portanto In Ho e Seol se aproximam porque moram perto um do outro, ele trabalha no curso de inglês que ela frequenta e depois no restaurante dos pais dela. Tudo poderia estar cooperando para que os dois ficassem juntos, mas nada acontece, por isso, In Ho pode ser classificado como um arquétipo dos dramas de romance (mesmo que não esteja presente em todos eles): o *friendzone*³⁴. A partir desse fato, estabelece-se também o triângulo amoroso.

O *friendzone* é alguém que está sempre presente, faz parte do núcleo principal da série, mas raramente tem uma chance com o mocinho ou mocinha da trama. Esse personagem específico aparece com mais frequência em séries de romance, mas não é exclusivo desse gênero de drama. Alguns exemplos de dramas com personagens *friendzone* são: *You're beautiful* (2009, SBS), *Secret garden* (2010-2011, SBS), *Prime minister and I* (2013-2014, KBS2), *Bride of the century* (2014, TV Chosun), *Kill me heal me* (2015, MBC), *She was pretty* (2015, MBC), *Go Ho's starry night* (2016, SBS), *Cinderella and four knights* (2016, tvN), *Strong woman Do Bong Soon* (2017, JTBC), *Boys over flowers*, *Playful kiss* (2010, MBC), *Princess hours* (2006, MBC), e *Flower boy next door* (2013, tvN). Os quatro últimos são adaptações de quadrinhos: *Boys over flowers* e *Playful kiss* são transposições de mangás japoneses e também possuem uma versão em narrativa seriada no Japão, enquanto *Flower boy next door* é adaptado de um *webtoon*, e *Princess hours* de uma revista em quadrinhos da Coreia.

Baek In Ho como *friendzone* desde o início do drama foi uma escolha que alterou um pouco o jeito do personagem perto de Seol, ainda que ele vá gostar dela no *webtoon* também. O K-drama termina em 16 episódios, porém a narrativa do texto-alvo ultrapassa a do texto-fonte no décimo terceiro episódio, dessa maneira, os produtores da série produzem conteúdo original para os quatro últimos episódios e recorrem a algumas temáticas comuns em dramas de romance, independentemente da trama principal.

³⁴ O termo *friendzone* se popularizou depois que apareceu no sétimo episódio da primeira temporada da série de televisão estadunidense *Friends*. A *friendzone* é a uma situação na qual uma pessoa deseja estar em um relacionamento amoroso com alguém que apenas a vê como amiga.

Há inúmeros dramas sobre um romance entre uma garota pobre e um garoto rico, o contrário existe em alguns dramas também (como *Take care of the young lady*, de 2009, *KBS2*), entretanto aparece com menos frequência. Algumas séries que tem protagonistas de classes diferentes, e dessa maneira, envolvem ambos em diversos problemas são: *Princess hours*, *First shop of coffee prince* (2007, *MBC*), *The heirs* (2013, *SBS*), *Cinderella and four knights*, *Oh my Venus* (2015, *KBS2*), e *Boys over flowers*. Até certo ponto da história de Seol e Jung, o fato dele ser um herdeiro de uma grande empresa não é um problema para os dois, até porque o pai dele nem sequer imagina que Jung tem uma namorada, entretanto Baek In Ha, querendo atrapalhar a vida dos dois, conta ao presidente *chaebol* sobre Seol, que não aprova o relacionamento do filho.

Outra situação presente em inúmeros dramas e que vai deixar muitas pessoas descontentes com *Cheese in the trap* (o site *Doramaever* reuniu postagens de espectadores ao redor do mundo sobre o final de *Cheese in the Trap*³⁵) é a separação temporária do casal principal no final da série, geralmente ligada a saída de um deles da cidade ou do próprio país. Seja por uma viagem de trabalho ou intercâmbio estudantil, há uma necessidade da separação do casal. Essa separação pode ser algo que irá acontecer em um futuro próximo, como em *Me too, flower* (2011, *MBC*) e *You're beautiful*; como a série também pode terminar antes que eles se encontrem de novo ou logo após o momento do reencontro, como por exemplo, *Princess hours*, *First shop of coffee prince*, *Prime minister and I*, *Bride of the century*, e *Goblin, the great and lonely god* (2016-2017, *tvN*). Em alguns casos, eles terminam o relacionamento antes da viagem e esse reencontro gera a expectativa de que eles ficarão juntos novamente.

No drama da *tvN*, adaptado do *webtoon* de Soonkki, Jung termina com Seol depois que ela sofre um acidente por causa dele, também porque ele enxerga que precisa mudar a maneira como age em relação às pessoas, e que isso está afetando a vida da namorada dele negativamente; ele promete entrar em contato de novo quando puder ser a pessoa que ela merece ter ao lado.

Jung deixa a Coreia, e dois anos se passam; Seol se formou e está trabalhando, Baek In Ho voltou a estudar e tocar piano, Bo Ra é dona de uma loja de roupas e está namorando Eun Taek. Seol mandou incontáveis e-mails para Jung, que estão marcados como não lidos. Um dia, ela tem a impressão de que o vê na rua, de que ele voltou, mas ao chegar

³⁵ Cf. DORAMAEVER. “As reações dos internautas ao redor do mundo com o final de *Cheese in the trap*”.

em casa e conferir os e-mails, vê que não recebeu nenhuma resposta. Assim que ela se levanta para jantar com os pais, um dos e-mails enviados para Yoo Jung aparece na tela do computador como lido.

O final aberto do drama, que foge um pouco dos “felizes para sempre”, ainda que tenha terminado com alguma esperança, foi o que deixou alguns fãs do *webtoon* e o público um pouco inconformados. Entretanto, a série manteve as características psicológicas das personagens e essas pessoas agiram de acordo com o que vinha sendo apresentado sobre elas durante todos os episódios anteriores.

O K-drama trouxe alguns clichês e características narrativas do formato para compor a transposição, e analisando o texto-alvo além das semelhanças com o texto-fonte, podemos concluir que a série manteve a essência do *webtoon*, numa “transferência de energia criativa” (STAM, 2006, p. 33). O drama *Cheese in the trap* trouxe para a televisão as cores e o ambiente que é proposto por Soonkki nos quadrinhos, trabalhou a fábula de uma maneira que as personagens eram apresentadas aos poucos, juntamente com os *flashbacks* que tinham a ver com as situações, considerando o contexto de produção e recepção da onda coreana e exportação da série para diversos países no mundo.

Os últimos quatro episódios apresentam uma narrativa diferente dos quadrinhos, até porque o *webtoon* ainda não tinha acabado de ser publicado, mas ainda assim inseriu tramas a respeito da família de Jung, no caso, a desaprovação de seu pai com relação ao seu namoro com Seol, e a separação do casal de protagonistas, reafirmando o conceito de Eco (1989) de que a serialidade se apresenta como um produto novo dentro de formatos já conhecidos pelo público.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As adaptações são produções que partem de um determinado texto-fonte e geram uma obra independente que está inserida em um contexto cultural específico, adquirindo características diferentes do texto-fonte. Esse contexto concilia a produção e a recepção, levando em conta as escolhas artísticas dos autores, o formato narrativo, o meio para o qual será veiculado e o público. E esse público-alvo pode ser completamente diferente daquele para o qual o texto-fonte foi feito, o que acarretará em algumas mudanças inevitáveis.

As transposições para meios audiovisuais como filmes, séries e novelas, por exemplo, também precisam considerar quanto tempo de tela têm e como utilizar esse tempo. Dessa maneira, como as adaptações são dirigidas para públicos diferentes, possuem formatos e gêneros diferentes, e são produzidas a partir de interpretações das pessoas responsáveis pelo texto-alvo, a ideia da fidelidade estrita ao texto-fonte é inviável. Ainda que parte do público espere fidelidade quando o assunto são adaptações, tanto Clüver (1997, 2006a, 2006b, 2011), quanto Stam (2006, 2008) afirmam que a fidelidade estrita nem é possível quando há passagem de uma mídia para a outra, afinal meios diferentes possuem características diferentes.

A análise de transposição proposta nesse trabalho envolveu duas narrativas seriadas produzidas na Coreia do Sul: o *webtoon Cheese in the trap* e o K-drama de mesmo nome, da emissora *tvN*. *Webtoons* são histórias em quadrinhos coreanas publicadas online e os K-dramas são séries de TV que possuem de 8 a 25 capítulos. A República da Coreia é um país do sudeste asiático cuja produção cultural tem se popularizado ao redor no mundo e não é diferente no Brasil. E essa expansão é conhecida como onda coreana ou *Hallyu*.

O drama *Cheese in the trap* foi analisado levando em consideração a expansão da onda coreana, as características desse formato de série, como o tamanho de cada episódio, o uso de *cliffhangers*, e também aspectos narrativos próprios de K-dramas. Na época do lançamento da série, a produção do *webtoon* ainda estava em andamento, portanto a trama televisiva ultrapassou a história dos quadrinhos. Durante a análise, confirmamos a hipótese que *Cheese in the trap* manteve a essência do *webtoon* de Soonkki, e também soube utilizar características narrativas do formato para encerrar a trama, proporcionando um final que não é desconhecido para os fãs de K-dramas.

REFERÊNCIAS

AKIOKA, Caroline. **Cheese in the trap**: de webtoon a filme de sucesso. Revista Korea in. Disponível em: <<http://revistakoreain.com.br/2018/04/cheese-in-the-trap/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

ALBUQUERQUE, Afonso de; CORTEZ, Krystal. **Cultura pop e política na nova ordem global**: lições do Extremo-Oriente. 2015. Disponível em: <http://www.academia.edu/25511663/Cultura_pop_e_pol%C3%ADtica_na_nova_ordem_global_li%C3%A7%C3%B5es_do_Extremo-Oriente>. Acesso em: 20 maio 2018

AMINO. **Cheese in the trap**. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/k-drama/page/blog/cheese-in-the-trap-tvn/IXGs_QuXP8vG02V38x83ekwVM8GNn7k>. Acesso em: 29 jun 2018.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é História em quadrinhos**. São Paulo: Editora brasiliense, 1987.

BILSON, Anne. **Do voice overs ruin films?** Telegraph. Disponível em: <<https://www.telegraph.co.uk/culture/film/10078663/Do-voice-overs-ruin-films.html>>. Acesso em: 28 jun 2018.

BOYS over flowers. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/26/boys-over-flowers/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

BORDWELL. David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. Tradução de Fernando Mascarello. In: Ramos, Fernão (Org.). **Teorias contemporâneas do Cinema**, Vol 2. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. p. 277-301.

BRAGA, Rafaela. **Manhwas que deram origem a dramas de sucesso**. Disponível em: <<http://www.brazilkorea.com.br/manhwa-e-dramas/>>. Acesso em: 20 jun 2018.

BRANDÃO, Cristina; FERNANDES, Guilherme Moreira. Telenovela brasileira: formato que vem se impondo há seis décadas. In: Brandão, Cristina; Coutinho, Iluska; Leal, Paulo Roberto Figueira (Org.). **Televisão, cinema e mídias digitais**. v. 1. Florianópolis: Editora Insular, 2012.

BRIDE of the century. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4374/bride-of-the-century/>>. Acesso em: 30 jun 2018

CASTILLO, Olempia. **Webtoons, the new star of the Hallyu wave**. Disponível em: <<http://www.koreadailyus.com/webtoons-the-new-star-of-the-hallyu-wave/>>. Acesso em: 24 jun 2018.

CINDERELLA and four knights. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4895/cinderella-and-four-knights/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

CHEESE in the trap. **Dramafever**. Disponível em:
<https://www.dramafever.com/drama/4747/Cheese_in_the_Trap/>. Acesso em: 30 jun 2018

CHO, Heek Young. **The Webtoon**: A New Form for Graphic Narrative. *The comics journal*, 2016. Disponível em: <<http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>>
Acesso em: 30 jun 2018

CLÜVER, Claus. **Estudos Interartes**: conceitos, termos, objetivos. *Revista de Teoria Literária e Literatura Comparada*, São Paulo, FFLCH, n. 2, p. 37-55, 1997. Disponível em:
<<http://www.revistas.usp.br/ls/article/view/13267>>. Acesso em: 26 abr 2018.

CLÜVER, Claus. Da transposição intersemiótica. In: ARBEX, Márcia (Org.). **Poéticas do visível**; ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2006a. p.102-166.

CLÜVER, Claus. Inter textus / inter artes / inter media. **Aletria**: Revista de Estudos de Literatura, v. 14, p. 10-41, dez. 2006b. Disponível em:
<<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1357>>. Acesso em: 20 maio 2018.

CLÜVER, Claus. Intermedialidade. **Pós**: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011. Disponível em:
<<https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/16>>. Acesso em: 20 maio 2018.

CONVERSANI, Ângela; BOTOSO, Altamir. **Do romance-folhetim às minisséries e telenovelas**. *Revista Iluminart do IFSP*. v. 1 n. 3, dez 2009. Disponível em:
<<http://revistailuminart.ti.srt.ifsp.edu.br/index.php/iluminart/article/viewFile/53/55>>. Acesso em: 20 jun 2018.

DORAMAEVER. **As reações dos internautas a redor do mundo com o final de Cheese in the trap**. 2016. Disponível em: <<http://doramaever.com/2016/03/07/as-reacoes-dos-internautas-ao-redor-mundo-com-final-de-cheese-in-the-trap/>>. Acesso em: 20 jun 2018.

ECO, Umberto. A inovação no seriado. In: ECO, Umberto. **Sobre os espelhos** e outros ensaios. Tradução de Beatriz Borges. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120-139

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1989.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafi Lda., 2010.

FIRST shop of coffee prince, **Dramafever**. Disponível em:
<<https://www.dramafever.com/drama/1/coffee-prince/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

FLOWER boy next door. **Dramafever**. Disponível em:
<<https://www.dramafever.com/drama/3851/flower-boy-next-door/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

GOBLIN, the great and lonely god. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4914/goblin-the-lonely-and-great-god/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

GO Ho's starry night. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4966/go-hos-starry-night>>. Acesso em: 30 jun 2018.

HEIRS. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4274/heirs/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

IMDB – Internet Movie Database. **Columbo**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1466074/>>. Acesso em: 29 maio 2018.

IMDB – Internet Movie Database. **CSI**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0247082/>>. Acesso em: 29 maio 2018.

IMDB – Internet Movie Database. **Dragnet**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0043194/>>. Acesso em: 28 maio 2018.

IMDB – Internet Movie Database. **I love Lucy**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0043208/>>. Acesso em: 28 maio 2018.

IMDB – Internet Movie Database. **Law & Order**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0098844/>>. Acesso em: 29 maio 2018.

KENNY, Glenn. **The addictive charms of South Korea drama**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/09/15/movies/korean-drama-streaming.html>>. Acesso em: 28 maio 2018

KILL me heal me. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4496/kill-me-heal-me/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

KOREA HERALD. **Korean webtoons going global**. 2014. Disponível em: <<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140525000452>>. Acesso em: 30 jun 2018.

KOREA IT TIMES. **Naver – Myth of Internet Age Success**. Disponível em: <<http://www.koreaitimes.com/news/articleView.html?idxno=3083>>. Acesso em: 20 jun 2018.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000.

MADUREIRA, Alessandra; MONTEIRO, Daniela; URBANO, Krystal. **Fãs, mediação e cultura midiática: dramas asiáticos no Brasil**. I Jornada Internacional GEMInIS, maio 2014, Universidade Federal de São Carlos.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Prado. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

OH my Venus. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4766/oh-my-venus/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

PEIXOTO, Filipe. **A onda coreana e o tsunami japonês**. Disponível em: <<https://medium.com/@filipe.peixoto/a-onda-coreana-e-o-tsunami-japones-fcdef3e6662e>>. Acesso em: 30 jun 2018.

PELLEGRINI, Tânia. Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações. In: PELLEGRINI, Tânia. et. al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo – Instituto Itaú Cultural, 2003. p. 15-35.

PINTEREST. **Cheese in the trap**. Disponível em: <<https://www.pinterest.ie/pin/393572454919343773/>>. Acesso em: 29 jun 2018.

PLAYFUL kiss. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/3855/playful-kiss/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

PRIME Minister and I. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4342/the-prime-minister-and-i/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

PRINCESS hours. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/3/goong/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

RAMOS, José Mário Ortiz; BORELLI, Silvia H. Simões. A telenovela diária. In: ORTIZ, Renato; BORELLI, Silva; RAMOS, José Mário O. **Telenovela: história e produção**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991.

SECRET garden. **Viki**. Disponível em: <<https://www.viki.com/tv/1565c-secret-garden?q=secret%20garden>>. Acesso em: 30 jun 2018.

SHE was pretty. **Dramafever**. Disponível em: <<https://www.dramafever.com/drama/4769/she-was-pretty/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

SOONKKI. **Cheese in the trap**. Webtoons. 2014. Tradução em inglês e português. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/romance/cheese-in-the-trap/list?title_no=99&page=22/>. Acesso em: 29 jun 2018.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema: realismo, magia e arte da adaptação**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**, Florianópolis, n. 51, p. 19-53, abr 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>>. Acesso em: 20 maio 2018.

STRONG woman Do Bong Soon. Dramafever. Disponível em:
<<https://www.dramafever.com/drama/4988/strong-woman-do-bong-soon/>>. Acesso em:
30 jun 2018.

TAKE care of the young lady. Dramafever. Disponível em:
<<https://www.dramafever.com/drama/611/take-care-of-the-young-lady/>>.
Acesso em: 30 jun 2018.

TUK, William. The Korean wave: who are behind the success of Korean popular culture?
Disponível em: <<https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/20142>>.
Acesso em: 21 jun 2018

VIVI. 12 korean dramas based on popular webtoons. Disponível em:
<<https://www.dramafever.com/pt/news/k-dramas-based-on-webtoons/%7B%5B%7Bnotification.object.url%7D%5D%7D>>. Acesso em: 28 maio 2018.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In:
PELLEGRINI, Tânia. et. al. Literatura, cinema e televisão. São Paulo: Editora Senac São
Paulo – Instituto Itaú Cultural, 2003. p. 61-89.

YOU're beautiful. Dramafever. Disponível em:
<<https://www.dramafever.com/drama/711/youre-beautiful/>>. Acesso em: 30 jun 2018.

.