

**DO TEATRO PARA A HQ: O FANTÁSTICO NA ADAPTAÇÃO DE *BOBARELLA!*,
DE TALES MONTEIRO**

**FROM PLAY TO COMICS: THE FANTASTIC IN THE ADAPTATION OF
BOBARELLA! BY TALES MONTEIRO**

Andreia Luiza Dias¹

UFT

Kyldes Batista Vicente²

Unitins/UFT

Roseli Bodnar³

UFT

Resumo: Este artigo apresenta uma análise da adaptação da peça teatral *Bobarella Desmata-Mata* (2011) para a história em quadrinhos homônima, lançada em 2022, com roteiro de Tales Monteiro. Esta peça de teatro é de autoria do grupo tocantinense Lizete e ganhou sua versão em HQ pela editora Universo Guará. Este estudo objetiva analisar a constituição do fantástico na versão em HQ, assim, esta pesquisa caracteriza-se como bibliográfica e qualitativa, com embasamento teórico em obras e autores que estudam o gênero fantástico. Por fim, esta pesquisa está estruturada em três tópicos, os quais abarcam o surgimento do teatro e a adaptação de seus enredos, passando pelas adaptações em quadrinhos, ancorados na literatura fantástica, culminando, assim, nas análises constitutivas das personagens fantásticas presentes na HQ *Bobarella!*.

Palavras-chave: Peça teatral *Bobarella Desmata-Mata*. Adaptação. HQ. *Bobarella!*.

Summary: This article presents an analysis of the adaptation of *Bobarella Desmata-Mata* (2011) play into the comic book of the same name, released in 2022, with a script by Tales Monteiro. The play was written by the group *Lizete* from Tocantins and became a comic book version by the publisher *Universo Guará*. This study aims to analyze the constitution of the fantastic in the comic book version, so this research is characterized as bibliographical and qualitative, with a theoretical basis in works and authors

¹ Mestra em Letras pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). Pós-graduação em andamento em História e Cultura Afro-brasileira pelo Instituto Nacional de Ensino (INE). Graduação em Letras - Língua Portuguesa pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO) e Graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). Atualmente é professora contratada, locada na Pró-reitoria de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários da Universidade Estadual do Tocantins (Unitins). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4451253538650638>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3013-1899>. E-mail: andreialuizadiaz@gmail.com

² Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA), Graduada em Letras e Mestre em Letras e Linguística (UFG). Realizou estudos de pós-doutoramento em Letras e Linguística (UFG) e atualmente é professora da Universidade Estadual do Tocantins (Unitins) e do Centro Universitário ITOP (Unitop). É editora da Revista Humanidades & Inovação (Unitins), da Revista Extensão (Unitins) e da Revista Multidebates (Unitop). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1249709305972671>. E-mail: kyldes.bv@unitins.br

³ Doutora em Letras, área de concentração Teoria da Literatura, pela PUCRS. Mestrado em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Graduação em Letras - Português/Inglês pela Faculdade Estadual de Filosofia, Ciências e Letras de União da Vitória - PR (atual UNESPAR). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6794129931963124>. E-mail: roseliteratura@hotmail.com

who study the fantastic genre. Finally, this research is structured in three topics, which covers the emergence of the play and the adaptation of its plots, passing through comic book adaptations, anchored in fantastic literature, culminating in the constitutive analysis of the fantastic characters present in the comic *Bobarella!*

Keywords: *Bobarella Desmata-Mata* Play. Adaptation. COMICS. *Bobarella!*

Recebido em 03 de julho de 2023.

Aprovado em 20 de dezembro de 2023.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo propõe a análise da adaptação em história em quadrinhos *Bobarella!*, com roteiro de Tales Monteiro. A história é uma transposição da peça teatral infantil homônima, de autoria do grupo tocantinense Lizete, composto por Andrey Tamarozzi, Hudson Ralf, Luciana Andradito e Paolla Costa.

A peça teatral *Bobarella Desmata-Mata* encena uma história sobre amizade e preservação do meio ambiente. Assim, narra o percurso de duas crianças perdidas em um lugar desconhecido, em um mundo paralelo à realidade humana. Nesse percurso, para encontrar o caminho de volta para casa, além das aventuras vividas pelas crianças, há o surgimento de vários personagens fantásticos no enredo.

Este trabalho tem como objetivo analisar a construção dos personagens fantásticos que compõem a narrativa quadrinista. Para tanto, busca-se suscitar uma reflexão sobre a interligação do real e do imaginário na construção dos personagens. Para o embasamento teórico, o estudo está alicerçado em autores como Vicente (2018), Field (2001), Vergueiro (2017) e Todorov (1980).

Segundo Vicente (2018, p. 48), o processo de adaptação é composto de intertextualidades e “pensar assim é considerar que o processo de transposição se liga a um processo de leitura que ultrapassa o texto fonte, já que faz surgir um novo objeto artístico, com seus significados próprios”. Nesse contexto, ainda, Zeni (2009, p. 131) pontua que “as produções em quadrinhos baseadas em obras literárias devem ser avaliadas por seu valor como arte autônoma, e não à sombra da produção original”.

De acordo com Todorov (1980), o fantástico surge na literatura a partir do que não podia existir na realidade, assim, nesse momento, surge o gênero e ganha terreno no literário,

dessa forma, “todo o fantástico é uma ruptura da ordem reconhecida, uma irrupção do inadmissível no seio da inalterável legalidade cotidiana” (TODOROV, 1980, p. 161).

Metodologicamente, este estudo está enquadrado como uma pesquisa bibliográfica, qualitativa e interpretativa, pois recorre a materiais já publicados para formular seus conceitos e estruturação. Trata-se de pesquisa bibliográfica devido ao processo de revisão de literaturas teóricas sobre adaptação, história em quadrinhos e literatura fantástica. Desse modo, para Fonseca (2002, p. 32), este tipo de pesquisa consiste em fazer um levantamento de pesquisas já publicadas, portanto, “qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto”.

A estrutura e o desenvolvimento do manuscrito serão realizados em três etapas. Assim, na primeira, fala-se sobre a adaptação do teatral para o literário, no caso, para a história em quadrinho. Na segunda, explana-se sobre as perspectivas e as estruturas adotadas nas HQs, que diferem do texto teatral. Na segunda, explana-se sobre as perspectivas e as estruturas adotadas nas HQs, que diferem do texto teatral. Acerca da conclusão do processo textual, apresenta-se análise dos personagens fantásticos presentes na história em quadrinhos *Bobarella!*, bem como o conceito do que é o fantástico na literatura. Posteriormente, tem-se as considerações finais e as referências bibliográficas.

2 ADAPTAÇÃO: DO TEXTO TEATRAL *BOBARELLA DESMATA-MATA* A HQ *BOBARELLA!*

Como se sabe, a adaptação de gêneros literários para outros suportes não é algo recente. Em vários períodos da história do teatro e da literatura, a adaptação esteve presente. Assim, os textos literários e os textos teatrais passaram por esse processo desde o surgimento do rádio, do cinema mudo e do audiovisual, todos adaptados para essas mídias. Acerca de obras literárias adaptadas para o cinema, podemos citar *As mil e uma noites*, de Antoine Galland⁴; *Amar, verbo intransitivo*, de Mário de Andrade, e *Água viva*, de Clarice Lispector, entre tantas outras. E obras teatrais adaptadas para HQs temos *Pedro Mico*, de Antonio Callado, com o título *Pedro Mico em quadrinhos*, com roteiro de Ana Arruda Callado, três peças de teatro de Alan Moore são adaptadas para HQs intitulada *Another suburban romance*, com roteiro de Anthony

4 As mil e uma noites se tornou conhecida no Ocidente a partir de 1704, sobretudo a partir do trabalho do orientalista francês Antoine Galland.

Johnston. Ainda, o texto teatral *Os gigantes da Montanha*, de Luigi Pirandello foi adaptado a HQ, com título homônimo.

No caso específico da adaptação do texto literário para o teatral, ele ganha além de movimento e sons, a presença de um telespectador ao vivo, que vai sendo envolvido pela história no momento exato da apresentação, desse modo, os atores podem sentir toda a atmosfera do seu trabalho. O texto teatral ao ser colocado em cena, no aqui e agora, utiliza a cenografia, o figurino, a sonoplastia e a representação para impactar o público presente no teatro. Ao fazer o caminho inverso, ou seja, partir do texto teatral para a HQ também surgem vários desafios. Frise-se que, quando se fala em adaptação, surgem questões como autonomia e fidelidade dos roteiristas ao transpor o texto para outro gênero, como para a HQ, por exemplo. Para Field (2001, p, 174), “adaptar uma novela, livro, peça de teatro ou artigo de jornal ou revista para roteiro é a mesma coisa que escrever um roteiro original”. Sendo assim, o autor ainda ressalta que, ao realizar a transposição de um gênero para outro, o roteirista não é obrigado a adotar fidelidade ao gênero primário/original, tendo em vista que isso fica a cargo de cada roteirista, que pode adaptar na totalidade ou parcialmente.

2.2 Peça teatral *Bobarella Desmata-Mata*

De autoria do grupo Lizete, a peça teatral foi escrita em 2011, por Andrey Tamarozzi, Hudson Ralf, Luciana Andradito e Paolla Costa, à época, estudantes de teatro da Universidade Federal do Tocantins (UFT). No entanto, foi em 2015 que o texto ganhou vida e foi encenado pelo elenco do projeto Canto Cidadão, de São Paulo. A organização sem fins lucrativos realiza atividades artísticas em hospitais, escolas e em outros locais periféricos.

Na ocasião do lançamento da HQ, adaptada da peça teatral *Bobarella Desmata-Mata* em uma *live* realizada na plataforma virtual Instagram, em 2021, os criadores e integrantes do grupo Lizete entrevistaram o roteirista Tales Monteiro para falar sobre o processo criativo do texto teatral. Segundo Luciana Andradito (2021), a peça foi o primeiro trabalho do grupo e teve como referência as vivências dos integrantes do grupo, como o nome dos personagens, por exemplo - “*Crisipo é um nome de um amigo nosso, que pegamos para dar nome ao personagem da peça*”.

Assim, de acordo com Hudson Ralf, na construção do texto teatral, focou-se em temas regionais e tocantinenses, ao mesmo tempo, pensando em temas universais, como o meio ambiente, a ética e a amizade. “*A ideia era fazer um trabalho novo [...], então surgiu a ideia*

de criar um texto próprio. Foi assim que surgiu o texto e quando vimos era um texto infantil”. Ainda, Andrey Tamarozzi acrescenta que a peça foi elaborada durante a realização da Feira do Livro do Tocantins, pois os escritores que acompanhavam o evento notaram que as peças encenadas durante a feira eram basicamente adaptações de histórias da Disney, surgindo, desse modo, a necessidade de criar uma peça infantil que refletisse e apresentasse temas e questões presentes no Estado.

Outro ponto discutido na entrevista foi a questão da musicalidade da peça teatral. Ao ser questionada, Luciana Andradito explicou que o grupo tinha referências do teatro musical e que isso foi colocado na composição de *Bobarella*. Segundo Tales Monteiro, essa foi a única característica que não pôde ser transportada para o texto da HQ, pois, apesar do suporte digital, seria muito complicado para os leitores o acesso às músicas na história em quadrinho.

2.3 Histórias em quadrinhos e adaptação

Assim como o teatro, as histórias em quadrinhos também foram e são adaptadas, principalmente para o cinema, pois, desde o surgimento das HQs modernas, a indústria cinematográfica despertou seu interesse pelo gênero, bem como pelo grande alcance e sucesso entre o público infantojuvenil. No entanto, cabe ressaltar que, nas últimas décadas, as HQs enveredaram por novos caminhos, como a adaptação de clássicos da literatura mundial e nacional. Como exemplos, cita-se a história em quadrinhos *Os Lusíadas*, de Fido Nesti, adaptada do clássico *Os Lusíadas*, de Luís de Camões. Frisa-se, ainda, que, ao analisar adaptações em quadrinhos, deve-se levar em consideração que o gênero se torna uma arte autônoma e não é mais uma cópia do texto original. Nessa perspectiva, pode-se evidenciar o que ensina Zeni (2009, p. 141), quando destaca que "a adaptação é uma leitura que se transpõe em releitura e, com essa releitura, alguns elementos estruturadores do texto de origem ganham destaque [...]”.

Nesse sentido, vários teóricos afirmam que, ao serem transportados para as HQs, o texto literário e a peça teatral deixam de ser considerados teor literário e passam a ser um texto quadrinhístico, já que esse gênero tem ritmo próprio e grafia específica que o caracteriza. Para Eisner (2005), os quadrinhos são um gênero focado principalmente no visual/gráfico.

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar de as palavras serem um componente vital, a maior dependência para a descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade (EISNER, 2005, p.5).

Observa-se que, com a característica de um lugar limítrofe entre o texto escrito e o texto imagético, as HQs começam a ganhar espaço, no século XVIII, em jornais e folhetos da época, os quais usavam os quadrinhos para satirizar ou mostrar comicidade em textos que eram publicados em suas páginas.

Apesar de ter uma longa trajetória, as histórias em quadrinhos só se consolidam no século XIX. De acordo com Vergueiro (2017), somente em 1930, em solo americano, as histórias em quadrinhos adotam o formato que é vigente até os dias atuais, no qual há a permanência dos personagens, ou seja, as HQs passam a ter um protagonista fixo e que são caracterizados de acordo com o estilo da história em quadrinho. Para Vergueiro (2017, p.52), esses personagens vão “[...] obedecer ao estilo dos quadrinhos. Histórias cômicas tendem a ter personagens caricatos, histórias de aventuras costumam utilizar-se de uma representação realista dos personagens”.

Sendo assim, ressalta-se que, considerada, inicialmente, uma arte inferior, as HQs ganharam seu lugar e têm um público cativo de suas publicações, tornando-se a nona arte. Cabe frisar, ainda, que é recorrente o processo de transposição dos gêneros literários, teatral e audiovisual, para o formato das HQs e vice-versa.

3. LITERATURA FANTÁSTICA E ADAPTAÇÃO

Como se sabe, não é de hoje que a literatura fantástica é adaptada para outros gêneros, especialmente o audiovisual, como os clássicos infantis *A Bela e a Fera*, da francesa Gabrielle-Suzanne Barbot; *Alice no País das Maravilhas*, do escritor britânico Lewis Carroll, e *Malévola*, inspirada no conto da *Bela Adormecida*, escrita pelo francês Charles Perrault, por exemplo.

No entanto, em se tratando de adaptações fantásticas, é preciso conceituar o gênero fantástico. Não se sabe precisamente quem cunhou o termo, mas uma das primeiras definições do fantástico, enquanto narrativa textual, foi elaborada por Lovecraft, em 1927, na obra *Supernatural Horror in Literature*, um livro que só foi publicado em 1945.

Já em 1947, com a obra *Situations I*, Sartre inaugura o gênero fantástico contemporâneo, que terá como suas maiores referências os escritores Franz Kafka e Edgar Allan Poe, com seus contos fantásticos e sobrenaturais. Entretanto, apesar disso, somente em 1970, com Todorov, o fantástico foi teorizado de forma detalhada e consistente. Ao publicar

Introdução à Literatura Fantástica, Todorov postula, conceitua e caracteriza o fantástico na literatura mundial.

Importante frisar que, muito antes de ser teorizada, a literatura fantástica já existia e seus enredos eram base para produções teatrais e audiovisuais. Nessa perspectiva, pode-se evidenciar o que ensina Paes (1985), quando destaca que o surgimento do gênero fantástico na literatura ocorreu no século XVIII, na França, tendo seu desenvolvimento até o século XIX e sua consolidação no século XX.

Segundo Todorov (1980), o fantástico caracteriza-se pela incursão no mundo real de um acontecimento que não tem explicação racional/lógica. Assim, faz sua entrada na literatura para sanar a ambiguidade da incerteza diante de um determinado acontecimento, ou de uma hesitação perante o estranho e desconhecido. Ainda de acordo com o estudioso, para que o gênero se enquadre no fantástico/maravilhoso é preciso que apresente três condições.

Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, a hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem [...]. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética” (TODOROV, 1980, p. 39).

No Brasil, o gênero faz sua primeira aparição com o escritor romântico Álvares de Azevedo, no livro de contos *Noite na Taverna*, publicado em 1855. Entretanto, cabe ressaltar que, em 1881, o escritor realista Machado de Assis já colocava uma ‘pitada’ do fantástico em sua obra, no caso, no romance *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, que foi a primeira obra a enveredar por essa vertente, ao transcender a racionalidade do mundo real.

Sendo assim, passaremos às análises da composição dos personagens fantásticos na história em quadrinhos *Bobarella!*, adaptada da peça teatral homônima.

4. HQ BOBARELLA! O FANTÁSTICO EM FOCO

A HQ *Bobarella!* foi lançada em 2022 pela Editora Universo Guará. A história tem como roteirista Tales Monteiro; como desenhista, Neilo Rodrigues; arte finalista, Malu Menezes; e colorista, Yoshi Itice. O projeto de adaptação foi um dos contemplados na premiação Aldir Blanc Tocantins, do Governo do Estado do Tocantins, com apoio do Governo Federal. A HQ é baseada na peça teatral *Bobarella Desmata-Mata*, do Grupo tocantinense Lizete.

Ao analisar a HQ, percebe-se logo de início que o processo adaptativo foi fiel ao texto original. Desse modo, não houve mudanças no enredo, nem em nomes de personagens e desfecho. No entanto, mesmo mantendo sua fidelidade ao texto original, deve-se observar que a HQ é um outro suporte e, portanto, requer um novo olhar sobre a história adaptada. Isso, porque as linguagens são diferentes, visto que no teatro é possível, por exemplo, o uso da tonalidade da voz e de linguagem informal, já no texto quadrinista, isso é realizado por meio de figuras de linguagens. Segundo Xavier (2003, p. 62), em se tratando de adaptações, “a fidelidade ao original deixa de ser o critério maior de juízo crítico, valendo mais a apreciação [...] como nova experiência que deve ter sua forma e os sentidos nela implicados, julgados em seu próprio direito”. Ainda de acordo com o autor, ao analisar as adaptações, deve-se observar primordialmente que foram produzidas em contextos temporal e cultural diferentes.

Na análise dos personagens fantásticos da HQ, pode-se dizer que os quadrinistas não alteraram as características originais, entretanto, pela própria estrutura das HQs, não foi viável a musicalidade tão recorrente na peça teatral. Ressalta-se que, mesmo mantendo a fidelidade ao texto base/original, a HQ deve ser lida com outros olhares e não apenas como uma simples reprodução do texto teatral. Isso, porque cada suporte tem suas particularidades, que são próprias de cada gênero, não sendo possível pensar a adaptação como uma cópia, pois, pelas características, época de criação e visão dos autores/roteiristas, elas se diferem.

4.1 Personagens fantásticas de *Bobarella!*

A narrativa quadrinista *Bobarella!* tem início com o sumiço de Zabázio, quando este estava no lugar encantado chamado Vila Jatobá. Os primeiros quadrinhos apresentam a amiga Bobarella indo até a bruxa Ranheta com o propósito de pedir ajuda para localizar seu amigo Zabázio. Na ocasião, Bobarella acaba revelando que a magia da vila só funciona em razão da grande amizade entre ela e Zabázio. Por esse motivo, Ranheta decide arquitetar um plano para destruir o lugar.

No mesmo momento em que as cenas se passam na Vila Jatobá, no mundo real, uma excursão de alunos está chegando em uma floresta para conhecer melhor a natureza. No início do passeio, os amigos Crisipo e Mafalda se perdem do grupo e acabam sendo transportados para o lugar mágico, local já sob risco com os planos de Ranheta. E assim tem-se início a aventura e desventura dos dois amigos em torno de ajuda o lugar mágico e ao mesmo tempo em voltar para casa.

4.1.1 Ranheta - A bruxa má

O primeiro personagem fantástico que aparece na história é a bruxa Ranheta. Ela é caracterizada tradicionalmente com o clássico ‘nariz de bruxa’ e tenta passar a imagem de que vai ajudar, mas traça um plano maléfico para destruir a Vila Jatobá.

Figura 1. Bruxa Ranheta



Fonte: HQ Bobarella! (2022).

Para Bressan, Borghezán e Moraes (2020, p. 31), até os dias atuais, os arquétipos de bruxas seguem os modelos originários nos primeiros contos infantis. “A bruxa ainda hoje responde à imagem criada na tradição oral mais antiga, aquela das narrativas à beira do fogo, que dava corpo às fantasias e temores humanos, e que expressa um modelo praticamente universal”. Assim, geralmente, nos textos literários, os estereótipos de bruxas são portadores da inveja, da avareza e da ganância. No caso da HQ Bobarella!, a personagem em questão também é a representante do ‘mal’ na história, aquela que faz de tudo para destruir o mundo encantado de Vila Jatobá. Para Mathews (2002, p. 1), o universo fantástico é um tipo de ficção que evoca “lo maravilloso, el misterio o la magia: una intuición de la posibilidad que existe más allá del mundo ordinario, material y racionalmente predecible en que vivimos”.

4.1.2 Hermes - O gato falante

Outro personagem fantástico que compõe a HQ é o gato falante chamado Hermes, que se caracteriza por seu porte grande e pelo capuz que cobre sua cabeça. Hermes é aventureiro e é o primeiro a descobrir sobre a chegada das duas crianças na Vila Jatobá. Assim, de imediato, esse fato já causa intriga no gato, que se espanta com os forasteiros, pois só é possível entrar no mundo encantado com a permissão de Bobarella.

De acordo com Camarini (2014), em quase todas as narrativas fantásticas de aventura a história parte de uma viagem para outro mundo pelos protagonistas da história, como ocorre em Bobarella!

Figura 2. Gato Hermes



Fonte: HQ Bobarella! (2022)

O fato de o gato falar caracteriza o elemento que Todorov (1980) classificou como maravilhoso, neste caso, uma subdivisão do gênero fantástico, na qual se enquadram os contos de falas que trazem animais humanizados. Segundo o teórico:

Relaciona-se geralmente o gênero maravilhoso ao conto de fadas; de fato, o conto de fadas não é senão uma das variedades do maravilhoso e os acontecimentos sobrenaturais aí não provocam qualquer surpresa: nem o sono de cem anos, nem o lobo que fala, nem os dons mágicos das fadas [...] (TODOROV, 1980, p. 60).

Assim, o Gato falante será uma espécie de Coelho Branco, tal qual ocorre na história infantil *Alice no país das maravilhas*, de Lewis Carroll, pois o Gato será o condutor para desvendar o que ocorre na trama.

4.1.3 Fu e Miga - as cantoras

Mais personagens animais que adotam características humanizadas são as cantoras Fu e Miga, que são pulgas famosas na Vila Jatobá por suas melodias.

Figura 3. Dupla Fu e Miga



Fonte: HQ Bobarella! (2022)

Esses personagens são outra representação do maravilhoso, dentro da literatura fantástica de Bobarella!. As irmãs cantoras aparecem repentinamente e avisam Crisipo e Mafalda sobre o grande perigo que eles correm na Vila Jatobá. Segundo Coelho (2000), elementos maravilhosos povoam as mais antigas histórias e contos infantis e perpetuam a tradição dos animais falantes e dos objetos mágicos, que ganham vida nas narrativas fantásticas.

Faz parte do maravilhoso a maneira instantânea, o “passe de mágica” que soluciona os problemas mais difíceis ou satisfaz os desejos mais impossíveis. Tais soluções atendem, sem sombra de dúvida, a uma aspiração profunda da alma humana: resolver, de maneira mágica ou por um golpe de sorte, os problemas insuperáveis ou conquistar algo aparentemente inalcançável (COELHO, 2000, p. 178).

Coelho ainda explica que o aparecimento de animais falantes nas histórias e nos contos infantojuvenis não causam espanto, pois já se tornaram parte do imaginário dos leitores, como é o caso das pulgas cantoras, que eram a sensação da rádio de Vila Jatobá, até Bobarella ser contaminada pelo rancor destilado pela bruxa e transformar o local em uma região abandonada. As duas pulgas, que antes eram uma atração artística, passam a ser as bombeiras que combatem os incêndios ocorridos na Vila Jatobá, ou seja, outro elemento fantástico, visto que pulgas tão pequeninas não conseguiriam apagar o fogo em uma floresta enorme.

4.1.4 Sara Sílvia - mestre cuca

Um fato importante na HQ Bobarella! é um personagem que faz clara referência ao conto infantil *João e Maria*, que é uma adaptação da história *Hänsel und Gretel* dos irmãos Grimm. A mestre cuca Sara Sílvia é uma porca que atrai os visitantes Crisipo e Mafalda com um banquete de comida. Assim como a bruxa tenta engordar João e Maria para fazê-los de refeição, a Porca Sara Sílvia também insiste para que Crisipo e Mafalda comam mais.

Figura 4. Porca Sara Sílvia



Fonte: HQ Bobarella! (2022).

Pode-se inferir que a recorrência a contos e a histórias clássicas e tradicionais é mais uma ferramenta de releitura dentro do processo adaptativo da HQ. Na história em quadrinhos analisada, a Porca, anteriormente boa e benevolente, tornou-se má e rancorosa com a maldade que se instalou na Vila Jatobá. A mestre cuca é a responsável por separar os amigos Crisipo e

Mafalda e vai com a Porca em razão da comida, quebrando, assim, a amizade com o garoto, portanto, tornando-se mais um exemplo da contaminação que pessoas ruins podem exercer sobre outras. Desse modo, como o Gato Hermes e as pulgas Fu e Miga, a personagem Sara Sílvia também adota características humanas, como falar e cozinhar muito bem. Observa-se, ainda, que, na HQ, o antropomorfismo é recorrente no desenrolar da narrativa.

4.1.5 Madame Rúbia - a tartaruga

Após ser separado de Mafalda, Crisipo sai em busca de ajuda para encontrar Bobarella e ir para casa, porém acaba encontrando Madame Rúbia, uma tartaruga falante que anda de bicicleta e negocia com o menino informações em troca de água para beber, já que está morrendo de sede, e os riachos que forneciam água para o local secaram. Nesse episódio, tem-se outra junção do real e do irreal que não causa estranhamento, visto que:

[...] fantástico é a narrativa de uma aventura que apresenta o real e o irreal. O mistério esparso inquieta o sujeito, estimula sua curiosidade e o incita a buscar a fonte do malefício. Essa busca do objeto do pavor que o atrai e que evita essa iniciação ao terror confunde-se com a própria narrativa. O instante agudo da crise é tão somente o final da busca, que pode confundir-se com a descoberta do monstro (CAMARIMI, 2014, p. 52).

A personagem Madame Rúbia é uma vidente, que aceita ajudar Crisipo a localizar Mafalda por meio da leitura das cartas. A vidente logo percebe que a menina está em sérios apuros, pois a intenção da porca Sara Sílvia não é boa.

Figura 5. Madame Rúbia



Fonte: HQ Bobarella! (2022)

Essa é a última personagem com características fantásticas na HQ, assim, a tartaruga, além de ser clarividente, também é a entregadora dos produtos na Vila Jatobá. Ainda, demonstra comoção diante dos problemas enfrentados no local devido ao feitiço da bruxa Ranheta. Para Todorov (1980, p.31), “o fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural”, ou seja, a HQ Bobarella! é uma história de experimentação do bem contra o mal, na reconstrução da Vila Jatobá. Os autores e quadrinistas buscam por meio do fantástico conscientizar os leitores da importância da amizade, da preservação ambiental e de não acreditar em tudo que os outros falam.

Nesse viés, os personagens antropomorfizados retratam bem as questões que ocorrem em um local que vive em desacordo com o meio ambiente e com a comunidade, pois todos sofrem diante do caos que se instala sem uma autoridade competente e empática, que possa promover o bem-estar coletivo e individual em uma comunidade, seja ela no mundo fantástico ou real.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Arremata-se que, na transposição do texto teatral para o texto em história em quadrinhos, os roteiristas mantiveram as temáticas do texto original, entretanto, adaptaram essas temáticas de forma sequencial e nas características próprias das HQs. Ao enveredar pelo mundo da literatura fantástica, a história em quadrinhos *Bobarella!* amplia as possibilidades de trabalhar a literatura infantojuvenil.

Por fim, percebe-se que, na adaptação dos personagens fantásticos, os roteiristas recorreram às histórias infantis clássicas para construir os personagens, pois é possível notar referências claras aos arquétipos clássicos, como a do nariz desproporcional que caracteriza a bruxa e a vilã das histórias infantojuvenis, por exemplo.

REFERÊNCIAS

BRESSAN, Luiza Liene; BORGHEZAN, Priscila Furlan; Moraes, Heloisa Juncklaus Preis. A imagem da bruxa em contos infantis: a inveja como elemento mobilizador do imaginário do medo na literatura. **Revista Garrafa**, v. 18, n.52, 2020. Disponível em: [file:///C:/Users/ThinkCentre/Downloads/36506-97780-1-SM%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/ThinkCentre/Downloads/36506-97780-1-SM%20(2).pdf). Acesso em: 20 set. 2022.

CAMARINI, Ana Luiza Silva. **A literatura fantástica: caminhos teóricos**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

CEBULSKI, Márcia Cristina. **INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DO TEATRO NO OCIDENTE DOS GREGOS AOS NOSSOS DIAS**. Paraná: EDITORA UNICENTRO, 2012.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Devir, 2005.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. 14 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

INSTAGRAM. **Live com os autores da peça teatral Bobarella - Desmata/Mata**. 2011. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CVqrOVNq_fa/. Acesso em: 10 nov. 2022.

MATHEWS, Richard. **Fantasy. The Liberation of Imagination**, Routledge. London, 2002.

MONTEIRO, Tales et al. **Bobarella!**. Rio de Janeiro: Universo Guará, 2022.

PAES, José Paulo. **As dimensões do fantástico**. Gregos e Baianos. São Paulo: Brasiliense, 1985.

SIQUEIRA, Patrícia. **História do Teatro**: tudo sobre a origem e evolução da arte da encenação. Conhecimento Científico, 2021. Disponível em: <https://conhecimentocientifico.com/historia-do-teatro/#:~:text=Teatro%20Romano&text=Ou%20seja%2C%20era%20uma%20atra%C3%A7%C3%A3o,de%20espet%C3%A1culos%20p%C3%ABablicos%20em%20Roma>. Acesso em: 11 set. 2022.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Editora Pieirópolis, 2017.

VICENTE, Kyldes Batista. **Episódios da vida romântica**: Maria Adelaide Amaral e Eça de Queirós na minissérie Os Maias. Curitiba: Appris, 2018.

ZENI, Lielson. Literatura em Quadrinhos. *In*: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Org.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.