UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

ANDRÉ APARECIDO DE MEDEIROS

DISCUSSÕES EM TORNO DO NARRADOR E DA TRANSPOSIÇÃO MIDIÁTICA: *CRISE NAS INFINITAS TERRAS* – DA SÉRIE DE HQ'S PARA UM ROMANCE

CAMPINA GRANDE – PB
Março, 2017

ANDRÉ APARECIDO DE MEDEIROS

DISCUSSÕES EM TORNO DO NARRADOR E DA TRANSPOSIÇÃO MIDIÁTICA: *CRISE NAS INFINITAS TERRAS* – DA SÉRIE DE HQ'S PARA UM ROMANCE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduaçaõ em Literatura e Interculturalidade do Departamento de Letras e Artes, do Centro de Educação, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Literatura e Interculturalidade.

Linha de Pesquisa: Literatura Comparada e Intermidialidade

Área de Concentração: Literatura e Estudos Interculturais.

Orientador: Prof. Dr. Diógenes A. V. Maciel

CAMPINA GRANDE – PB
Março, 2017

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

M488d Medeiros, André Aparecido de.
Discussões em torno do narrador e da transposição midiática [manuscrito] : Crise nas Infinitas Terras – da série de HQ's para um romance / André Aparecido de Medeiros. - 2017.
117 p. : il. color.

Digitado.
Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa, 2017.
"Orientação: Prof. Dr. Diógenes André Vieira Maciel, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa".

1. Narrador. 2. Adaptação. 3. Intermidialidade. 4. Histórias em quadrinhos. I. Título.

21. ed. CDD 801.95

ANDRÉ APARECIDO DE MEDEIROS

DISCUSSÕES EM TORNO DO NARRADOR E DA TRANSPOSIÇÃO MIDIÁTICA: *CRISE NAS INFINITAS TERRAS* – DA SÉRIE DE HQ'S PARA UM ROMANCE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduaçaõ em Literatura e Interculturalidade do Departamento de Letras e Artes, do Centro de Educação, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Literatura e Interculturalidade.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Diógenes André Viera Maciel
PPGLI – UEPB (Presidente)

Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva
PPGC – UFPB (Avaliador Externo)

Profa. Dra. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega
PPGLI – UEPB (Examinadora Interna)

Aprovada em 10 / 04 /2017

RESUMO

Trata-se da análise da tranposição midiática da maxissérie *Crise nas Infinitas terras* das Histórias em Quadrinhos (WOLFMAN; PEREZ, 1985-6) para um romance de mesmo nome (WOLFMAN, 2005). Nesta análise, busca-se compreender como se dá, neste processo de transposição, a relação entre diferentes suportes da narrativa, como também se empreende uma discussão em torno da mudança de pontos de vista, da obra adaptante para a obra adaptada. Revisa-se a fortuna critica em torno da adaptação, mediante autores como Hutcheon (2013), Sanders (2006) e Rajewski (2005), de modo a se atingir uma compreensão que dizem respeito ao mercado e à recepção de obras adaptadas, como também há uma ênfase sobre as especificidades de cada suporte e sobre suas potencialidades midiáticas, a partir de Chatman (1980), Groensteen (2007; 2013), Cagnin (2014) e Saraceni (2003). Por fim, trata-se sobre as mudanças de ponto de vista na adaptação (HQ ←→ Romance), a partir de Booth (1983), Chatman (1980), Leite (1989) e Genette (1995). Verificaremos, pela análise-interpretação, como a história (em sentido oposto ao de *syuzhet*) é alterada com a mudança de ponto de vista, como os personagens são ressignificados dentro da trama e como são alterados os eixos de interesse em torno das subtramas e personagens. Ao fim do trabalho, podemos concluir que determinados recursos, tal qual o espaço da mente, apesar de ser comumente romanesco, pode ser trabalhado nos quadrinhos, como também uma ênfase sobre a mudança de ponto de vista dos quadrinhos, em focalização zero, para o romance, em focalização interna, o que permite a criação de uma narrativa que reforça as subjetividades dos personagens envolvidos, além de dar-lhes maior profundidade e visibilidade no modo narrativo.

Palavras-Chave: Narrador. Adaptação. Intermidialidade. Ponto de vista. Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT

This work analyses the medial transposition of the maxiseries *Crisis on Infinite Earths* (WOLFMAN; PEREZ, 1985-6), from the comics to a novel which carries the same title (WOLFMAN, 2005). In this analysis, we intend to understand how works in this transposition the relation between the different media of the story, as well as are discussed the changes in the points of view, from the target text to the source text. We base our discussions on some works concerning adaptation, from authors as Hutcheon (2013), Sanders (2006) and Rajweski (2005), in order to understand what concerns the market and reception of adapted works, and there is also some emphasis on the specificities of each media, and their potentialities, founded on Chatman (1980), Groensteen (2007; 2013), Cagnin (2014) and Saraceni (2003). At least, we discuss the changes in the points of view in the adaptation (comics ←→novel), through the contributions of Booth (1983), Chatman (1980), Leite (1989) and Genette (1995). We will verify, through the analysis and interpretation, how the plot is altered by the changes in the point of view, how the characters are reconsidered inside the work and how the interest pivots are altered aound the subplots and characters. At the end of the work, we conclude that some devices used, as the space of the mind, though being native of the novel, can be used also in comics, as well as there is some emphasis on the changing of the points of view from the comics, in zero focalization, to the novel, in internal focalization, what allows the creation of a narrative that reinforces the subjectivities of the characters involved, also giving them greater depth and visibility in the narrative.

Keywords: Narrator. Adaptation. Intermidiality. Point of view. Comics.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Diógenes, orientador, amigo e modelo de professor que almejo ser, por sua paciência e dedicação, além de percepção acurada para cada detalhe a ser ajustado. E, é claro, pelos montes de quadrinhos.

Agradeço aos colegas de mestrado, com os quais compartilhei muitas manhãs, tardes, cafés, experiências, e com os quais muito aprendi. Em especial, agradeço há algumas amizades que fiz nessa jornada, e que pretendo levar para toda a vida: Patrícia "Patty", Oziel, Alan, Maria "Mary". *May the force be with us!*

Agradeço especialmente à minha mãe, Maria, por me compreender e me incentivar durante todo esse tempo, não me deixando baixar a cabeça frente às dificuldades, e estando sempre ao meu lado.

Agradeço à minha irmã, Andreia, e meu cunhado, Zezé, por me apoiarem sempre, desde a graduação, e por sempre me incentivarem a seguir em frente.

Agradeço a todos que me acompanharam desde o início de minha caminhada na pós-graduação, nos bons momentos e nos mais difíceis.

A CAPES, pela bolsa que possibilitou a conclusão desta pesquisa.

E, *the last but not the least*, à minha namorada, Mirelle "Bella", por me aguentar em meio a todas as minhas crises e surtos, e ainda assim ficar do meu lado, sendo sempre compreensiva. Te amo!

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Supergirl vai ao encontro da Batgirl [#4, 2003, p. 86]..... 50
Figura 2: Diálogo entre Supergirl e Batgirl (#4, 2003, p. 87)..... 53
Figura 3: Questionamento do heroísmo (#4, 2003, p. 88) 54
Figura 4: A iminente destruição da Terra-3 (#1, 2003, p. 6) 61
Figura 5: Narrador intruso, espaço da mente e discurso da personagem (#1, 2003, p. 7) 62
Figura 6: Diferentes pontos de vistas e close-up (#1, 2003, p. 8)..... 64
Figura 7: Narrativas em contraponto (#1, 2003, p. 9)..... 66
Figura 8: Painéis incrustrados como recurso narrativo e planificaçaõ (#1, 2003, p. 10)..... 67
Figura 9: Recitador e o uso da sarjeta (#1, 2003, p. 11)..... 68
Figura 10: Monitor narra a origem de Lyla – 1 (#1, 2003, p.27) 83
Figura 11: Monitor sobre a origem de Lyla - 2 (#2, 2003, p.60)..... 84
Figura 12: A possessão (#1, 2003, p.21)..... 86
Figura 13: Arion é levado por Harbinger (#1, 2003, p.24) 87
Figura 14: Despedida de Lois e Clark, pt.1 (#10, 2003, p.264)..... 94
Figura 15: Despedida de Lois e Clark, pt.2. Preparação para a batalha (#10, 2003, p.265)..... 94
Figura 16: Preparação para a batalha e aparecimento do Superboy Prime (#10, 2003, p. 266).. 95
Figura 17: Vilões invadindo o planeta OA (#10, 2003, p.274)..... 96
Figura 18: Espectro em embate com o Antimonitor (#10, 2003, p.277) 97
Figura 19: O golpe final e a destruição do Antimonitor (#12, 2003, p.342)..... 101
Figura 20: Darkseid x Antimonitor. Alexander como portal de poder (#12, 2003, p. 340) 103

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 9
2. ADAPTAÇÃO: REVISITANDO A TEORIA E AS QUESTÕES DE MERCADO 16
2.1. O que é a adaptação? 16
2.2. Intertextualidade e transposição midiática 21
2.3. Adaptação como necessidade para adequar-se ao mercado: crises infinitas! 27
3. DESFAZENDO *CLICHÉS*: QUADRINHOS NÃO CONTAM? O ROMANCE NÃO MOSTRA? 38
3.1. Sobre os modos de engajamento e as potencialidades midiáticas 38
3.2. Sobre as potencialidades midiáticas 41
3.3 Considerações teóricas em torno dos quadrinhos 45
3.4. Caso de análise #1: crise no heroísmo e humanização do super-herói 49
3.5. Caso de análise #2: narrador intruso e narrativas em contraponto 60
4. NARRADOR E PONTOS DE VISTA: NAS MALHAS DA TRANSPOSIÇÃO 77
4.1. Definindo a importância do ponto de vista 78
4.2. O narrador na *Crise #1:* Precursora e a onisciência seletiva 81
4.3. O narrador na *Crise* #2: Flash e as variações de ponto de vista/eixo de interesse 89
4.3.1. A batalha do alvorecer dos tempos 90
4.3.2. A batalha final 101
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 107
REFERÊNCIAS 111

1. INTRODUÇÃO

Várias são as relações intermidiáticas que podem ser encontradas atualmente, e que se fazem presentes nas mais diversas mídias. Talvez o fenômeno mais frequente dentre essas relações seja o da *transposição midiática*. Irina Rajewski (2005) chama de *transposição midiática* aquele fenômeno em que o substrato de uma mídia de partida é transposto para uma de chegada, adaptando-se, assim, às configurações e potencialidades desta mídia. Assim sendo, é fácil notar quantas obras são adaptados atualmente, sendo o movimento mais comum o da transposição da narrativa verbal e escrita para a narrativa fílmica, portanto, do conto/romance para o cinema. Várias podem ser as razões que motivam um adaptador a fazer este percurso, comumente sendo motivado pela segurança em adaptar uma obra consagrada, de modo a garantir o lucro, no atual cenário do mercado de arte.

Porém, hoje mais do que nunca, é possível encontrar outros movimentos realizados entre as mídias. Jogos que adaptam filmes, quadrinhos ou mesmo romances são um elemento comum na atualidade. Títulos tais como *Marvel Heroes*, *DC Universe Online* ou mesmo a franquia *Batman* (série *Arkham*), servem de exemplo para ilustrar apenas alguns poucos exemplos de adaptações de quadrinhos para games. Há ainda outro movimento de transposição, aparentemente peculiar, que, porém, vem ganhando cada vez mais espaço no mercado: a transposição de quadrinhos para romance, ou, as assim chamadas *romancizações*. Embora ainda não seja possível encontrar muitos títulos de romancizações no mercado editorial do Brasil, tais títulos têm ganhado mais espaço em nossa cultura, mais especificamente junto à cultura *nerd*. Apesar de esta prática (a de romancização dos quadrinhos) ter sido bastante intensificada nos últimos anos, ela já é relativamente antiga, remetendo a títulos de 1942, como *The Adventures of Superman*, de George Lowther.

Assim como não há, ainda, uma tradição de estudos em torno das romancizações de super-heróis, também os estudos da transposição midiática também parece, de certa forma, ignorado no meio acadêmico, sendo mais comuns aqueles direcionados à reflexão em torno da adaptação romance-filme, ou, até mesmo, romance-quadrinho, sendo este último mais comumente dedicado aos romances ou contos brasileiros que são adaptados para quadrinhos. Isso pode ser entendido como um reflexo de uma longa tradição

logocêntrica e, até mesmo, iconoclasta como a que vivemos, quase sempre tomando a literatura como uma arte *superior*. Em contraponto, os quadrinhos são tratados pelo senso comum, mesmo com todo o incremento do mercado desta forma artística no Brasil, como uma mídia/gênero menor, como se esta sorte de textos, apoiado em imagens, só servisse para auxiliar leitores menos proficientes. Porém, Duncan e Smith afirmam o contrário, tratando os quadrinhos como a união entre "arte e literatura" e esclarecendo que os textos relativos a esta mídia exigem um "tipo diferente de letramento" (DUNCAN; SMITH, 2009, p.14).

Como já citado, é possível encontrar estudos que tratam da adaptação de obras literárias para quadrinhos, porém, um movimento de transposição ainda mais difícil de encontrar em estudos acadêmicos é aquele referente à *romancização* dos quadrinhos, ou seja, aquela forma narrativa que se estrutura pela passagem-transposição de quadrinhos para romance. Este é o motivo impulsionador de nossa pesquisa: a escassez de trabalhos em torno destas romancizações. Assim sendo, trabalharemos aqui com a análise da transposição midiática, empreendida na *romancização* feita a partir dos quadrinhos, *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN; PERÉZ, 2000), um arco narrativo lançado entre os anos de 1985 e 1986, que tinha por objetivo revisar e reformular todo o universo, ou melhor, o "multiverso" de personagens da empresa DC Comics, de modo a facilitar o acompanhamento das revistas mensais pelos novos leitores. Como fortuna crítica dessa obra, podemos citar o trabalho de Murdough (2006), intitulado *Worlds will live, worlds will die:* myth, metatext, continuity and cataclysm in DC Comics' Crisis on Infinite Earths, um estudo detido sobre o impacto desta maxisserie na industria dos quadrinhos. Até o período de redação deste trabalho, o texto de Murdough foi o único trabalho acadêmico totalmente dedicado ao estudo da *Crise*. Porém, é possível encontrar citações ou análises mais rápidas sobre o texto ou alguma de suas temáticas, como nos trabalhos de Klock (2002), Johnson (2012) e Robb (2014).

Começamos, então, resumindo brevemente o enredo do arco narrativo, antes de prosseguirmos com nossas considerações. Como já dito, esta maxisserie em quadrinhos se refere a um evento cataclísmico, que teve por objetivo reiniciar o universo DC, para uma nova comunidade de leitores, de modo a ampliar o público e, consequentemente, atender às demandas do mercado. A saga ocorre nas mais diferentes linhas temporais (cronologicamente falando) e universos, simultaneamente, é iniciada já com a morte de um universo. Pariah (ou Pária, em português, é um personagem que é deslocado contra

sua vontade para os planetas em destruição, em seus últimos momentos) aparece em meio à destruição, e anuncia que não há para onde se correr, enquanto sofre por ver mais um universo ser destruído. Em seguida, na Terra-3, Alexander Luthor coloca seu filho em uma nave e o envia a outro planeta/universo, na esperança de que ele possa escapar da destruição. Assim, o jovem Alexander Luthor é enviado à Terra-1, sendo o seu planeta natal totalmente apagado da existência por uma onda de antimatéria.

A narrativa segue com a introdução das figuras do Monitor e da Harbinger/Lyla. O Monitor pede a Lyla que se transforme em Harbinger (em português, Precursora) (tranformação que lhe permite criar várias cópias de si mesma) e vá à busca dos heróis e vilões dos diversos universos ainda não destruídos, para que possam colocar seu plano em ação. Lyla reúne os heróis necessários e leva-os ao satélite do Monitor. Porém, Harbinger é possuída por uma das sombras do exército controlado pelo vilão da saga – o Antimonitor. Reunidos os heróis, após uma breve explicação sobre o perigo que o multiverso corre, eles são enviados para os espaços-tempos em que são necessários, nos diferentes universos.

Enquanto isso, o Flash surge e desaparece em diferentes momentos e linhas temporais, correndo pela força de aceleração, na tentativa de avisar aos outros heróis sobre os perigos que se avizinham. No espaço, o jovem Alexander Luthor, já encontrado pelo Monitor, cresce em ritmo acelerado. Os heróis enviados pelo Monitor seguem em sua missão de proteger as máquinas que impediriam que os universos fossem destruídos. Em um desses grupos, o Pirata Psíquico (Psycho Pirate), em meio a uma tentativa de se rebelar e dominar os heróis que o acompanhavam, é abduzido pelo Antimonitor e obrigado a servi-lo. Por fim, Lyla, ainda controlada pelo Antimonitor, segue suas ordens e aniquila o Monitor, que, ao morrer, libera a energia necessária para fazer com que as máquinas que foram espalhadas pelas diversas Terras possam funcionar, e assim, os universos restantes são temporariamente salvos, assim como seus planetas, agora separadas apenas por vibrações, e localizados em um limbo (situado entre a matéria e a antimatéria), criado pelo Monitor.

Lyla volta ao normal, e Alexander aparece, agora, em sua forma adulta, para conduzir a situação a partir de então. Unidos, Pária, Alexander e Lyla unem os heróis e vilões sobreviventes e lhes explicam a situação: os planetas estão lentamente fundindo-se, começando a vibrar na mesma frequência e que a única forma de salvar os planetas sobreviventes é transformar o multiverso em um único universo, como deveria ter sido

desde o início dos tempos. O Antimonitor segue com suas investidas, desta vez atacando o satélite do Monitor e as Terras que ainda restavam. Porém, a Precursora, utilizando o que lhe restava de seus poderes, consegue impedir que os três últimos universos fossem destruídos, e consegue reuni-lo às Terras 1 e 2. Alexander Luthor, personagem que tem seu corpo constituído por matéria e antimatéria, guia então os heróis em sua jornada à Qward – o universo antimatéria. Em Qward, os heróis rumam em direção à fortaleza do Antimonitor, e, ao encontrá-lo, enfrenta-no sem sucesso – nesta batalha, a Supergirl, prima do Superman da Terra-1.

Como sequência, o Flash é mostrado como aprisionado pelo Antimonitor. O herói, manipulando o Pirata Psíquico, faz com que o exército do Antimonitor se volte contra seu mestre, atacando-o. E, como um último esforço, e em uma corrida contra as próprias possibilidades, o Flash destrói o canhão de antimatéria, criado pelo Antimonitor para destruir os universos restantes. Desintegrando o canhão, Flash desaparece aos poucos, sendo lançado a diferentes momentos no tempo e vendo seus amigos no passado e futuro – por esta razão, desde o início da narrativa ele já vagava por entre os tempos e espaços.

De volta aos seus planetas, os heróis tentam explicar a crise para a população, que está confusa devido aos desvios no fluxo temporal. Pária começa a desaparecer novamente, tal como desaparecia ao ser transportado para os planetas ameaçados, indicando que ainda há perigo de destruição por parte do Antimonitor. Os vilões agem conjuntamente, liderados por Brainiac e Luthor, anunciando que as populações das cinco Terras devem se render, caso contrário todos os planetas seriam destruídos. Lyla e Jay Garrick (o Flash da Terra-2) encontram Wally West, antigo Kid Flash, e pedem sua ajuda para romper as barreiras que impedem os heróis de se locomover entre as diferentes Terras, quebrando a defesa dos vilões. Em meio a estes conflitos surge Espectro, o espírito da vingança, o qual propõe a união entre as partes em conflito, como única possibilidade de vencer o Antimonitor, que está prestes a mudar todo o curso da história, transformando o que resta do multiverso em um universo de antimatéria, fazendo tais mudanças no "início dos tempos". Espectro orienta os heróis a se dividirem em dois grupos: um dos grupos irá ao planeta OA, e o outro irá ao início dos tempos, onde lutarão contra o Antimonitor.

Durante a batalha, o Antimonitor usa a energia dos heróis para poder alterar a história, atravessando a barreira da criação. Porém, o vilão não consegue concluir seu

plano, sendo impedido de mudar a história por Espectro, que utiliza todas as suas forças. Por fim, há uma explosão e o multiverso deixa de existir, dando lugar a partir de então a um único universo, reconstruído: vários personagens esquecem dos eventos anteriores e da existência do multiverso, enquanto outros mantém as memórias. Elementos das diversas Terras são combinados, assim como personagens dos diferentes universos são inseridos em um único universo. Os heróis da Terra-2 tentam voltar ao seu universo, mas, descobrem que não há mais outros universos, o que faz com que vários outros entrem heróis em crise.

A terra é novamente atacada, inicialmente pelo exército do Antimonitor, e, em seguida, sendo tomada pelo universo de antimatéria. Na batalha final, os heróis são divididos em três grupos, sendo o primeiro dedicado a lutar contra as sombras, o segundo responsável pelo encantamento usado para prender as sombras, e o terceiro grupo sendo o responsável por enfrentar o Antimonitor diretamente. Pária guia os super-heróis até Qward, onde Wally West encontra o anel do Flash, logo após sua última aparição – o que revela a morte do Flash-Barry Allen. É iniciada a última batalha, e após o Antimonitor ser aparentemente derrotado, o vilão tenta sua última investida contra os heróis enquanto estes tentam voltar ao seu universo. O vilão é destruído por ataques consecutivos de Superboy (da Terra primordial), Darkside (usando Alexander Luthor como seu hospedeiro) e Superman (Terra-2), que é o responsável pelo golpe final. Superman e Superboy, juntamente à Lois Lane (Terra-2), são levados por Alexander para viver em outra dimensão. A narrativa é encerrada com os ritos funerários de alguns dos mortos durante as batalhas e com a mostra de algumas alterações que tomam curso no pós-Crise, como Wally West assumindo o posto de Flash.

Mesmo que pareça infecunda esta forma de resumir o modo como os acontecimentos se enredam, ela aponta para fatos que causaram grande impacto no mundo dos quadrinhos – a morte de heróis que remetiam à Era de Prata dos quadrinhos, a reunificação do multiverso e a consequente reformulação da mitologia de heróis importantes no mercado, como o Superman, o Batman e a Mulher-Maravilha, relançados em novas séries para um novo público –, sendo até hoje referência de leitura para fãs e tendo, com alguma frequência, reedições encadernadas que englobam todas as edições do arco (por exemplo, em 1999, 2000, 2016). Tal sucesso talvez justifique, 20 anos após o lançamento, a produção de uma versão romancizada do arco. O romance *Crisis on Infinite Earths* foi lançado em 2005 e escrito pelo mesmo roteirista da série original

(Marv Wolfman). Porém, o romance não trata de uma simples *ekphrasis* dos quadrinhos. Há toda a reinvenção de vários episódios da narrativa, vários deles sendo narrados por distintos pontos de vista, e, até mesmo, inserção de novos elementos narrativos e soluções para o enredo. Há, também, a inclusão de um narrador em primeira pessoa, recurso que não está presente nos quadrinhos, centralizando boa parte da narrativa sob o ponto de vista de Barry Allen (o Flash). Vale citar que não há tradução do romance para o português, logo, trabalharemos aqui com a edição americana, sendo nossas todas as traduções presentes dos trechos citados do romance. Quanto aos quadrinhos, também trabalharemos com uma edição americana, usando, porém, as traduções de nomes de personagens tais quais encontradas na edição brasileira.

Assim sendo, nosso intuito com este trabalho é o de analisar como se dá a transposição midiática, ou adaptação, nos termos de Hutcheon (2013), considerando-a enquanto produto e processo (reinvenção) da narrativa. Nosso primeiro capítulo será dedicado às discussões diretamente relacionadas ao termo *adaptação*. Discutiremos a adaptação sobre duas principais visões: adaptação enquanto processo de adaptar uma obra, considerando aqui teorias de estudiosos como Sanders (2006) e Hutcheon (2013), questionando principalmente o que é a adaptação e o que se adapta, e seguindo com a discussão sobre a adaptação como modo de sobrevivência ao mercado, mostrando como o mercado dos quadrinhos influencia as adaptações, não apenas em termos intermidiáticos, mas, causando alterações nos modos como os quadrinhos funcionam, mudando os personagens ou o tom das histórias.

Nosso segundo capítulo será dedicado à discussão dos *modos de engajamento* (HUTCHEON, 2013) e das potencialidades midiáticas das mídias em questão- romance e quadrinhos. A motivação em torno deste capítulo será a de desfazer o clichê adotado por diversos estudiosos, e citado por Kamilla Eliott (2004), da intraduzibilidade entre palavras e imagens. Seguiremos revisando os estudos em torno dos quadrinhos, baseando-nos em estudiosos como Cagnin, Saraceni e Groensteen, e, conforme possível, comparando seu modo de contar a história ao do romance, verificando como cada mídia adapta determinados dispositivos de modo a conseguir alcançar determinados efeitos na narrativa.

Por fim, seguiremos em nosso terceiro capítulo afunilando nosso foco de análise em direção à figuração do narrador. Buscaremos entender os modos como o narrador se manifesta nas mídias em questão, os diferentes pontos de vista presentes em ambas as

mídias e como a história (no sentido oposto à *fábula,* e em semelhante ao de a *syuzhet*) é alterada devido à mudança de ponto de vista.

Para tanto, iniciaremos o terceiro capítulo revisando as teorias da narratologia em torno da figura do narrador (notadamente as discussões de BOOTH, 1983; CHATMAN, 1980a) e ponto de vista (CHATMAN, 1980b; GENETTE, 1995). Retomaremos as definições discutidas por Groensteen (2011) em torno do narrador dos quadrinhos (recitador e mostrador), e discutiremos as possíveis manifestações da figura do narrador no romance. Em seguida, analisaremos como a história é alterada de uma mídia para a outra, verificando as possibilidades e potencialidades permitidas por cada ponto de vista presente em cada uma das mídias. Seguiremos, inicialmente, a distinção feita por Booth entre *mostrar* e *contar* enquanto *modos* de manifestação do narrador, e sua afirmativa de que ao *contar* a história, o narrador nos faz seguir e aceitar um ponto de vista (1983, p.18-9), no sentido de ideologia e interesse, como define Chatman (1980b, p. 151-2). Os quadrinhos, apesar de nos *mostrar* a história, também impõem, de certo modo, sua ideologia. Como afirmado anteriormente, segundo Cagnin, o desenho busca "orientar a percepção do significado" ou de "produzir o significado desejável", ou seja, a elaboração é seletiva, e depende das intenções do emissor, assim como das limitações do receptor (CAGNIN, 2014, p. 67), sendo sua denotação menos pura do que a da fotografia (2014, p.47).

Em meio a estas mudanças de ponto de vista, buscaremos compreender também como são alterados os eixos de interesse em torno dos personagens, tramas e sub-tramas, sendo o nosso foco de análise o personagem Barry Allen, ou Flash, que, como já citado, é o narrador mais presente no romance, estando presente em todos os capítulos enumerados, ao contrário dos quadrinhos, em que suas aparições são limitadas. Por fim, as alterações de uma mídia para outra serão discutidas, de modo a entender como estas mudanças afetam a nossa percepção sobre as obras, e sobre os temas presentes tanto nos quadrinhos quanto no romance.

2. ADAPTAÇÃO: REVISITANDO A TEORIA E AS QUESTÕES DE MERCADO

2.1. O que é a adaptação?

Inicialmente, devemos ter às claras que o ato de adaptar não é novo. Se pensarmos historicamente, poderemos perceber que Shakespeare já adaptava seus trabalhos, partindo de textos mais antigos, com vistas a levá-los para os palcos, como no caso de *Hamlet*, que se torna uma tragédia nas mãos do escritor inglês, ou *Romeu e Julieta*, na verdade, uma adaptação do mito de Piramo e Tisbe (Cf. BULFINCH, 2006). Romances como *O poderoso chefão* (1969), passam para as telas do cinema no século XX, assim como, também, começamos a vivenciar um processo em que as Histórias em Quadrinhos (doravante, HQ's) também ganham suas adaptações fílmicas. Apesar de recorrente, o processo de adaptação, muitas vezes, é visto como uma espécie de "traição" em relação ao texto original, ou como um trabalho de nível inferior, como apontou Hutcheon (2013) e também Sanders (2006).

Várias são as adaptações que podemos encontrar atualmente, ou mesmo no passado, notadamente aquelas que ocorrem entre diferentes mídias[1]. O fenômeno mais recente, e que tem representado um forte impacto sobre o público consumidor dessa sorte de produtos, diz respeito às adaptações de HQ's para filmes e séries de televisão, com especial ênfase àquelas que se referem ao gênero "super-heróis". Apesar de não representarem um fenômeno novo para a indústria, é notável que tais adaptações venham ocorrendo com mais frequência nos últimos anos. Desde os anos 1960 são feitas tais adaptações, como, por exemplo, a série em *live action,* para a TV, *Batman*[2]. Nos anos seguintes surgiram várias outras adaptações, fossem fílmicas ou em animações para o mesmo meio, como a franquia de filmes do *Superman*[3] (1978-1987), *Batman*[4] (1989-

---

[1] Como conceito de mídia adotaremos a definição utilizada por Claus Clüver em um de seus trabalhos, emprestada de estudiosos alemães: "Aquilo que transmite um signo (ou uma combinação de signos) para e entre seres humanos com transmissores adequados através de distâncias temporais e/ ou espaciais" (BOHN, MÜLLER, RUPPERT, 1988 *apud* CLÜVER, 2007). Esta definição servirá como noção do que se trata de mídia ao decorrer do trabalho, uma vez que buscar uma definição mais específica e que abrangesse as diversas mídias existentes traria discussões extensas e mudaria o foco do trabalho.

[2] A série *Batman* foi ao ar entre 1966 e 1968, contendo 120 episódios divididos em 3 temporadas. A série foi criada por William Dozier, Bill Finger e Lorenzo Semple Jr., trazendo nos papéis principais Adam West (Batman) e Burt Ward (Robin).

[3] Esta primeira e bem-sucedida franquia de filmes foi composta por quatro realizações cinematográficas, a saber, *Superman* (1978), *Superman II* (1980), *Superman III* (1983) e *Superman IV: The quest for peace*(1987). As adaptações em *live action* também foram usadas como meio de chamar a atenção de

1997) ou as séries animadas do Batman, Superman ou Homem-Aranha, feitas para a televisão, destinadas a um público infanto-juvenil. Heróis como Hellboy ou Demolidor não ficaram de fora, sendo lançados os *live actions Demolidor* (2003), *Hellboy* (2004) e *Hellboy II: The Golden Army* (2008). Várias outras HQ's como X-Men, Elektra, Blade e Spawn também foram parar nas telas. Como exemplos mais recentes de adaptações, temos a Marvel e seu arrojado projeto que deu início a um complexo e renovado universo de filmes baseados nas HQ's de seus principais heróis, que começa com *O incrível Hulk* e *Homem de Ferro* (2008), seguindo vários outros títulos e dando seguimento a este *continuum* de adaptações, que se estende até a atualidade, em diferentes fases.

Em nosso trabalho, estudaremos a adaptação enquanto *produto* e enquanto *processo*, para tanto, utilizaremos o conceito proposto por Linda Hutcheon (2013), em seu livro *Uma teoria da adaptação*. Mas, afinal o que é adaptação? Essa será a pergunta que tentaremos, via aspectos da análise-interpretação, responder. Assim, podemos começar pela afirmação de que adaptação é, de forma geral, uma "repetição sem replicação" (HUTCHEON, 2013, p.28). A ideia de repetição, porém, não implica no bloqueio em relação ao ato criativo do adaptador: pelo contrário, a ideia de adaptar não traz consigo, necessariamente, a intenção e/ou compromisso com a fidelidade. O texto adaptado traz, em si, uma relação de intertextualidade com um ou mais textos, e pode ser modificado em vários aspectos – como no tocante às características físicas dos personagens, lugares, partes do enredo, etc. – de acordo com a intenção que se trava do adaptador para com a obra adaptante.

A adaptação para a forma do cordel de *Romeu e Julieta*, empreendida por Ariano Suassuna (intitulada, pois, de "A história de amor de Romeu e Julieta" (1997)), por exemplo, diferente da peça Shakespeareana, se passa no Recife, além de ter toda a sua estrutura formal alterada para adequar-se ao verso de cordel. Se a adaptação não limita o processo criativo, poderíamos, então, considerar que essa ideia expande indefinidamente as possibilidades de alteração ou reinterpretação do texto base, ou há alguma limitação na "repetição"?

---

possíveis novos leitores. As expectativas da empresa eram tão altas que se decidiu expandir mais seu "universo", havendo também um aumento no número de páginas por edição de HQs (de 17 para 25), do que se esperava, como consequência, o aumento no preço dos quadrinhos (Cf. ROBB, 2014, p. 233-4).

[4] A referida franquia é composta pelos filmes de Tim Burton, *Batman* (1989) e *Batman Returns* (1992), e pelos filmes de Joel Schumacher, *Batman Forever* (1995) e *Batman & Robin* (1997).

O termo adaptação tem significado de *alterar*, *ajustar*. Um texto pode ser alterado para adequar-se a um determinado público, ou, ainda, a uma determinada época. O texto adaptado também pode expandir ou contrair a narrativa adaptante. Figueiredo (2010), ao analisar a "transposição midiática"[5] da g*raphic novel Watchmen* para um filme do diretor Zack Snyder, em 2009, nos dá um exemplo de contração: ao ser transposta para cinema e, depois, para o *home vídeo*, a narrativa em quadrinhos sofre alterações, ou, mais especificamente, "cortes", que se fazem necessários devido às relações e potencialidades da mídia de chegada, o filme, sendo o principal fator o seu tempo de duração. Na HQ, a narrativa de *Watchmen* se dá em duas partes, sendo uma a narrativa principal e a outra, que ocorre em paralelo, relativa aos contos do Cargueiro Negro. A segunda narrativa aparece em contraponto à primeira, de modo a complementar o enredo principal com sua função metafórica (Cf. FIGUEIREDO, 2010, p.45). Devido à duração que o filme teria no cinema, caso esses contos fossem inclusos – mas também no que se referia à manutenção de uma unidade estética e temática –, o diretor Zack Snyder optou por cortá-los da produção fílmica, temendo que este limite de tempo ultrapassasse o limite tolerável pelo público (FIGUEIREDO, 2010, p. 46). Porém, de modo a não decepcionar os fãs da *graphic novel*, o adaptador optou por lançar os contos em um DVD extra, em forma de filme de animação. Porém, quem assistir ao filme e, em seguida, assistir à animação, não perceberá a relação entre Bernie (personagem que lê as HQ's ao lado de uma banca de revistas) e a narrativa principal, além de se perder, mediante esta relação, o comentário social e político sobre aquele momento histórico (FIGUEIREDO, 2010, p.46).

O filme *Vingadores: A Era de Ultron* (WHEDON, 2015) pode ser mais um exemplo de contração. Enquanto no arco das HQ's há personagens como a Mulher-Hulk e Wolverine (entre tantos outros, afinal), estes não estão presentes na versão fílmica. Há, na verdade, vários cortes, deslocamentos de eixo de interesse quanto aos personagens, dentre várias outras mudanças. Apesar de o título do filme sugerir uma relação direta com a série em HQ's, os caminhos pelos quais segue a história são completamente diferentes, desde o início dos problemas, com a criação de Ultron – pois, nas HQ's, ele é criado pelo herói conhecido como Visão; enquanto no filme passa a ser uma criação do

[5] Nos termos de Rajewsky (2006), a "transposição midiática" é a "transformação de uma mídia ou seu substrato em outra mídia". Claus Clüver (2006) usa os termos "transposição intersemiótica" ou "transposição intermiditática", e mais tarde viria a adotar também a terminologia de Rajewsky para se referir às adaptações entre mídias. Esta discussão será retomada e aprofundada mais adiante.

Homem de Ferro, assim como também o próprio Visão - até o modo de derrotá-lo. Algumas questões podem ser levantadas ao trazer este exemplo: "qual o limite do que pode ser alterado para que um texto ainda seja considerado uma adaptação?", que subtende outra pergunta: "O que deve ser mantido?". Na tentativa de chegar a uma resposta do que é uma adaptação, discutiremos as três perspectivas que, segundo Hutcheon, definem o fenômeno da "adaptação" enquanto produto e processo.

Para Hutcheon (2013, p. 29), a adaptação enquanto "produto" é a "transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular", havendo a "transcodificação [do produto midiático] para um diferente conjunto de convenções" (HUTCHEON, 2013, p.61), podendo haver a mudança de mídia, de gênero, de foco e, portanto, de contexto, possibilitando recontar a mesma história de um ponto de vista diferente. Isto é, na transposição de uma mídia para outra, o "texto" se adequará às convenções e especificidades da mídia de chegada. Em uma visão semelhante, para Julie Sanders (2006), a adaptação pode ser uma "prática transposicional que transformará um gênero em outro ou uma revisão", mediante a qual pode haver "cortes e adornos" ou mesmo "adição, expansão, acréscimo e interpolação/alteração"[6] (SANDERS, 2006, p.18).

Esse é também o caso do nosso romance sobre o qual a nossa análise se debruça, *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2005)[7], que passa a ter um narrador de primeira pessoa, com focalização interna, na maior parte de sua narrativa: o super-herói conhecido como Flash (Barry Allen), ao contrário do que ocorre com a série de HQ's, de mesmo título, em que praticamente não há a presença de narradores de primeira pessoa[8]. Tal diferença determina a forma como a narrativa se desenrola. Enquanto nas HQ's o Flash é um personagem de poucas aparições, tendo sua aparição mais importante apenas no oitavo volume, quando dá sua vida para destruir a arma do Antimonitor; no romance, Barry desenvolve o papel de narrador principal dos eventos cataclísmicos da fábula: a destruição de vários universos e a união entre os mais diversos heróis e vilões para que enfrentem juntos o Antimonitor. Destacamos, ainda que o romance é formado

---

[6] "Adaptation can be a transpositional practice, casting a specific genre into another generic mode, an act of re-vision in itself. It can parallel editorial practice in some respects, indulging in the exercise of trimming and pruning; yet it can also be an amplificatory procedure engaged in addition, expansion, accretion, and interpolation." (SANDERS, 2006, p.18).

[7] Mesmo que este romance ainda não tenha sido traduzido e lançado no Brasil, vamos optar, por conta da tradição a que se refere, em termos de um universo de referências às HQ's, por utilizar, doravante, sempre o título conforme a série de HQ's é conhecida em nosso universo editorial.

[8] Em uma das revistas podemos encontrar uma excessão: Lyla/Precursora narra relatos relacionados ao material nomeado de "Arquivos do Monitor" (The Monitor Tapes). Esta narrativa acontece em paralelo à narrativa principal.

por noventa e quatro capítulos enumerados (narrados pelo Flash/Barry Allen), além dos capítulos mais verticalizados e dedicados a personagens específicos (por exemplo, Lex Luthor Terra 3, Batgirl Terra-1, dentre outros)[9]. Tais mudanças serão discutidas, adiante, no nosso capítulo voltado à reflexão dos processos adaptativos que envolvem narração e ponto de vista.

O segundo ponto de Hutcheon é tomar a adaptação enquanto "processo de criação". Para a autora, este processo pode envolver a intenção de apropriação ou de recuperação. De um lado, a "apropriação" representa uma relação "palimpséstica", vista a busca pela mudança permanente; enquanto a "recuperação" é a tentativa de não deixar um texto morrer ou desaparecer, como no caso de lendas orais ou mitos (HUTCHEON, 2013,p. 10-11).O romance *Crise nas Infinitas Terras*, a nosso ver, encaixa-se no processo de (re)interpretação para fins de recuperação. Tal constatação deve-se a dois fatos: primeiro, o texto não busca apagar ou alterar a obra adaptante, no máximo complementa-a e insere o narrador de primeira pessoa em determinadas "brechas" da narrativa; o segundo é o período de lançamento do romance, vinte anos depois da estreia da série de quadrinhos, como uma forma de reviver tal evento, porém, sob uma ótica diferente. Aqui também podemos inserir as ideias de Sanders: para a autora, adaptações podem revisar pontos (preenchendo lacunas, por exemplo, como acontece no romance em discussão), adicionar uma motivação hipotética ou dar voz aos personagens silenciados e marginalizados. Essas alterações podem ter a intenção de recuperar uma obra ou reinterpretá-la, e, assim, apropriar-se dela.

O terceiro e último ponto é o processo de recepção, pelo qual a adaptação é tomada como uma intertextualidade que traz a lembrança dos textos que nela ressoam. Mais uma vez trazendo à tona o nosso objeto de estudo, pois há nele referência direta à série de HQ's já no título do romance. Além do mais, na sua capa, a informação "Baseado na história...", mostra uma ligação direta com a série em questão. Essa ligação, segundo Julie Sanders (2006), é o que determina a obra como adaptação, critério também considerado por Hutcheon, como visto no primeiro ponto. As adaptações, ao contrário (em vários casos) das apropriações, sempre declaram sua relação com o texto-adaptante. A autora deixa claro que as apropriações também podem explicitar sua relação com o texto que lhe serviu de base, porém, suas intenções, em relação à

[9] Para fins de análise, chamaremos estes capítulos de "dedicados" para diferenciá-los dos capítulos que seguem uma numeração progressiva.

adaptação, podem ser diferentes, ou mesmo opostas (SANDERS, 2006, p.18). Citando Poole, Sanders nos mostra que as relações com o texto de partida podem ser reveladas pelos mais diversos termos: "Empréstimo, roubo, apropriação, herança, assimilação, ser influenciado, inspirado [...] eco, alusão e intertextualidade"[10] (POOLE, 2004 *apud* SANDERS, 2006, p. 3). Poderíamos ainda acrescentar que alguns destes termos trazem uma conotação negativa para o texto adaptado, o que Robert Stam (2006, p. 19-20) chama de visão moralista sobre a adaptação, como: "infidelidade, traição, deformação, violação, abastadiamento, vulgarização e profanação", cada um trazendo uma ideia específica sobre a negatividade da adaptação.

Talvez esta terceira perspectiva nos ajude a chegar a um ponto considerável sobre o que é a adaptação. Compreendemos que, além da ligação anunciada com o texto de partida e a sua reinterpretação, deve haver também um núcleo em comum, elementos que nos façam perceber a relação entre os textos/obras. Porém, esse núcleo não pode ser qualquer relação intertextual, até porque todo texto é um intertexto (BARTHES, 1981 *apud* SANDERS, 2006.p.2). Julia Kristeva, em seu texto "The bounded text", afirma que todo texto é uma "permutação de textos, uma intertextualidade", isto é, em um texto podem ser encontrados diversos enunciados, tirados de outros textos e que "cruzam e neutralizam um ao outro" (KRISTEVA, 1980. p.36)[11]. Torna-se perigosa uma definição tão simples, considerando as tantas mídias das quais ou para as quais o texto pode ser adaptado (ou mesmo adaptações sem mudança de mídia).

Considerando a amplitude do problema, nosso foco será delimitado à adaptação, mediante uma discussão mais específica: aquela que diz respeito ao debate em torno da intermidialidade, via transposição midiática. Para tanto, discutiremos as ideias de Sanders (2006) e Irina Rajewski (2005).

2.2. Intertextualidade e transposição midiática

Uma consideração que devemos fazer, logo de início, é que os estudos sobre adaptações/transposições midiáticas não devem se preocupar em julgar boas ou más

---

[10]Ver, no original: "[…] borrowing, stealing, appropriating, inheriting, assimilating … being influenced, inspired, dependent, indebted, haunted, possessed … homage, mimicry, travesty, echo, allusion, and intertextuality'" (POOLE, 2004, *apud* SANDERS, 2006. p. 3).

[11] No original: "[…] that is a permutation of texts, an intertextuality: in the space of a given text, several utterances, taken from other texts, intersect and neutralize one another". (KRISTEVA, 1980, p.36)

adaptações: Julie Sanders (2006) destaca que tais estudos não se tratam de julgamentos, mas de análises do *processo adaptativo, ideologia* e *metodologia*. Até porque a ideia de "fidelidade" na adaptação se desfaz quando trabalhamos com o conceito de intertextualidade. Para esta autora, a intertextualidade é inevitável, pois ocorre o tempo todo, visto que há em nós certa necessidade, ou, nas palavras da autora, um "impulso" para mandar de volta (em forma de outros textos) os textos que recebemos. T.S. Eliot, em seu ensaio "Tradition and individual talent" (1982) discute, em relação aos poetas e à poesia, como funciona essa intertextualidade. Eliot critica o fato de sempre procurarmos na arte algo novo, diferente do que já foi feito, como que se para poder ser "aproveitado" o material pudesse ser "isolado". Porém, como Eliot aponta, mesmo nas mais famosas obras, dos mais famosos autores, é possível encontrar traços dos artistas que vieram antes.

Para o autor: "Nenhum poeta, artista ou arte tem seu sentido completo em si mesmo"[12] (ELIOT,1982, p.37). Ou seja, segundo esta visão, o sucesso do poeta vem de seu diálogo com a tradição, com seus antecessores. Logo, o poeta só pode ser compreendido quando comparado a outros poetas. O diálogo com o passado, porém, não significa a simples repetição do que já foi feito, pois que: "Inovação é melhor do que repetição", conforme afirma o autor. A tradição que o poeta deve buscar é aquela que se refere ao conhecimento do passado, à percepção de como o passado atua no presente e também da atemporalidade da tradição, o que o permitirá compreender o seu lugar no presente. Stam (2006), ao discutir Bakhtin, aponta que o autor é o "orquestrador de discursos pré-existentes", logo, todo texto vem de outro texto, pois as "palavras literárias sempre vem 'da boca de outrem'". Sob a mesma ótica, a adaptação é "[...] uma orquestração de discursos, talentos e trajetos, uma construção 'híbrida'[...]" (p. 23). Assim sendo, a intertextualidade, diretamente aplicada à literatura, trata-se do diálogo entre os textos contemporâneos e tradicionais, do presente e do passado, procedimento pelo qual textos contemporâneosretomam textos antigos, unindo discursos e ideologias.

Irina O. Rajewski (2005) trata da ideia de diálogo entre os textos em diferentes mídias, contextualizando-os no campo dos estudos intermídia, chamados antes de estudos "interartes". Tais estudos, segundo a autora, não são nenhuma novidade, apesar dos problemas que surgiram por conta dos novos aspectos advindos das novas mídias, todavia, a cada dia surgem mais pesquisas voltadas para novas formas de resolver tais

[12] "No poet, no artist of any art, has his complete meaning alone" (ELIOT, 1982, p.37).

problemas ou de ver os problemas envolvidos na área. O problema em definir a "intermidialidade" se apresenta no fato de o conceito ser compreendido e aplicado de formas diferentes, nas diversas áreas de pesquisa, de acordo com o objeto específico e sua abordagem, tendo assim diferentes atributos e limitações. Considerando tais dificuldades, Rajewski explicita que não é possível criar uma definição que englobe todos os casos: assim, o que ela busca é apresentar o seu próprio conceito de intermidialidade.

Para isso, o termo é compreendido por duas visões: intermidialidade no sentido amplo e intermidialidade no sentido restrito. No sentido amplo, a intermidialidade seria o "fenômeno que ocorre entre mídias"[13], sendo o termo "intermídia" relacionado à ideia de "cruzar as margens entre as mídias"[14] (RAJEWSKI, 2005, p.46.). De todo modo, este conceito não pode ser aplicado uniformemente a todos os casos. Já no sentido restrito, que é o foco de Rajewski, a preocupação estaria voltada para as "potencialidades intermidiáticas"[15] na análise de textos concretos (p. 50-1). Porém, ao considerar o texto concreto, dada a variedade de possibilidades de manifestação dos mesmos, a potencialidade de mídia também irá diferir, de acordo com o grupo em que ocorre o fenômeno. No sentido restrito, a intermidialidade se subdivide em outras três subcategorias:

a) Referência intermidiática: aquela que evoca ou "imita" técnicas de outras mídias. Um exemplo seria aquele que encontramos no filme *Hulk* (LEE, 2003) no qual, em diversos momentos, os quadros/fotogramas aparecem dispostos como numa página de quadrinhos (FIGUEIREDO, 2010, p.16-7). Outro exemplo seria a série *Batman* (desenvolvida para a TV em 1966) na qual aparecem fragmentos de texto, onomatopeias, durante as cenas, tal qual utilizadas nas HQ's;
b) Combinação de mídias: é o resultado da combinação de duas ou mais mídias, que resulta numa terceira. O exemplo mais comum poderia ser o dos quadrinhos, que unem o texto escrito com imagens, e o significado passa a ser atribuído ao todo;

---

[13]"In this sense, intermediality may serve foremost as a generic term for all those phenomena that (as indicated by the prefix *inter*) in some way take place *between* media" (RAJEWSKY, 2005, p.46).
[14] "Intermedial" therefore designates those configurations which have to do with a crossing of borders between media, and which thereby can be differentiated from *intra*medial phenomena as well as from *trans*medial phenomena (RAJEWSKY, 2005, p.46).
[15] O termo utilizado pela autora na versão inglesa de seu texto é "intermidial quality", porém, optaremos pelo tempo "potencialidade" ao invés de qualidade, pois nossa pesquisa busca verificar as potencialidades de cada mídia (HQ's e romance) para contar a fábula ao seu modo.

c) Transposição midiática: é a transformação de uma mídia ou seu substrato em outra mídia. Na mudança de mídia, como afirma Clüver (2011), o texto adaptante é transcodificado para um novo conjunto de convenções e possibilidades materiais, pertencentes à nova mídia (p. 18). É o fenômeno mais comum (ou, ao menos, o mais referido) no meio das adaptações.

Vale considerar que, apesar de serem três fenômenos diferentes, estes podem ocorrer simultaneamente. Um filme transposto dos quadrinhos e que usa técnicas desta mídia seria uma *transposição*, que *combina* mais de uma mídia e, ainda, no cinema faz *referência*à mídia impressa, como o exemplo já citado do filme *Hulk* (2003). Dadas tais considerações, trabalharemos com a adaptação entre duas mídias diferentes (quadrinhos e romance), ou seja, uma *transposição midiática*.

Nosso intento é o de adentrar um processo pouco estudado, chamado de "novelização" ou "romancização", talvez por parecer um processo pouco comum dentro do mercado das adaptações no Brasil, mas que vem ganhando forte impacto no catálogo de algumas editoras. Esta subcategoria assemelha-se ao segundo ponto de Hutcheon (2013), sobre adaptação enquanto processo, pois podemos tomá-la como "transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular", embora Rajewski não especifique se a transposição midiática deve ser "anunciada". O conceito de Hutcheon de *adaptação enquanto produto* permite também que pensemos adaptação *intramidia*, ou seja, dentro de uma mesma mídia, como no caso do romance *Veredicto em Canudos*, de Sandor Márai (2002), que é uma adaptação anunciada de outro romance, *Os sertões* (1902), de Euclides da Cunha, ao contrário da transposição midiática que subtende a mudança de mídia.

Voltamos agora à discussão anterior. O que é adaptado? O que deve ser mantido? O que pode ser mudado? Neste ponto, entra a principal contribuição de Rajewski para o nosso trabalho: o conceito de transposição midiática. Para a autora, tal procedimento é a "[...] transformação de um determinado produto de mídia ou de seu *substrato* em outra mídia" (grifo nosso. RAJEWSKY, 2005, p.51). Este *substrato* traz então a ideia de "essência", "base", o núcleo que fica sob as camadas superficiais. Esse é o *núcleo* que deve ser mantido em uma adaptação para que esta seja reconhecida ou percebida como tal, mesmo que venha denominado por algum dos termos negativos (traição, profanação), o que, na visão de Stam, significaria que a adaptação falhou em obter o

"impacto moral ou estético" da obra original (STAM, 2006, p.50), ou, seguindo a discussão de Sanders, a adaptação falhou em prolongar ou estender o prazer conectado à memória (proporcionada pelo texto-base) (ELLIS, 1982 *apud* SANDERS,2006, p.24). Ora, se uma é tradução dita "falha", por não trazer de volta as mesmas "sensações de prazer" geradas pelo texto de partida, não podemos dizer que a causa da falha foi a "infidelidade" ao texto de partida, principalmente quando falamos de transposição midiática, pois o processo de adaptação "sempre significa mudança" e "sempre haverá perdas e ganhos" (STAM, 2000 *apud* HUTCHEON, 2013, p.40) sendo impossível uma adaptação literal, como no caso das línguas, como observa Hutcheon (2006.p.39).

Tal intraduzibilidade (literal) deve-se aos dispositivos e potencialidades utilizados por cada mídia para desenvolver aquilo o que se quer veicular. É acreditado por muitos autores que, por melhor que seja a descrição do ambiente em determinado romance, as palavras não são capazes de passar, com a mesma exatidão da foto/fotograma, a imagem de um local[16]. As palavras permitem que interpretemos de acordo com nosso conhecimento e imaginação o que nos é dito. No filme, nossa imaginação é deixada de lado, e, para termos acesso ao ambiente, basta olharmos para a tela. Por outro lado, devido ao tempo das cenas, e pelo recorte feito do ambiente, devido às limitações de ângulo das lentes, só temos acesso a uma parte limitada deste, e consequentemente a menos detalhes do que um romance pode proporcionar. Ainda assim, embora haja limites para cada mídia traduzir determinados trechos/aspectos/partes das narrativas, cada uma pode realizar tais adaptações de acordo com os seus dispositivos "equivalentes", como os *closes*, que são usados por alguns diretores como recurso equivalente para expressar a interioridade que se encontra, por exemplo, nos romances (Cf. HUTCHEON, 2013, p. 93). Segundo Figueiredo (2010), cada mídia traz uma colaboração para a narrativa, mas, sempre há um "texto anterior" que deve ser preservado, enquanto há momentos que se tornam "entry points" (pontos de entrada) para serem explorados por outras mídias (FIGUEIREDO, 2010, p.52)[17]. Estas aberturas e limitações, juntamente às suas influências no modo de contar, serão objetos de nossos estudos nos capítulos seguintes.

---

[16] Retomaremos esta ideia em nosso segundo capítulo, no qual tentaremos desconstruir este argumento.

[17] Sua afirmação expressa a supervalorização do texto-base sobre o texto-adaptado, o que é exatamente o oposto do que seguiremos neste trabalho: buscaremos analisar as duas obras como trabalhos independentes, apesar de sua relaçãogenética.

Outra perspectiva que pode ser visada nos estudos de adaptação é a adotada por Gaudreault e Márion (2012), que fazem a distinção entre *fábula* e *syuzhet*. Enquanto o primeiro termo se refere à história constituída pelo conjunto de eventos narrados independente de como estes sejam apresentados em dada obra; o segundo termo se refere à forma como esses eventos são contados "após o processo de midiatização" (MARION, GAUDREAULT, 2012, p. 115). Para estes autores, no processo de "midiatização", a fábula se adéqua às configurações e meios de expressão da mídia em questão, ou, à sua midiatividade, pressupondo um "recorte" na fábula, a escolha de um ponto de vista pelo qual será tratada, além da ordem em que os acontecimentos serão mostrados (MARION & GAUDREAULT, 2012, p. 120). Essa perspectiva será a adotada em nosso trabalho, considerando o caso específico de transposição midiática com o qual lidamos.

Se as especificidades midiáticas abrem novas possibilidades, ao mesmo tempo em que restringem outras, para além das dinâmicas entre os modos *narrar* e *mostrar*, há também o ponto de vista, como grande criador e eliminador de possibilidades. A presença de uma voz que nos conta a história – seja a de um narrador onisciente, seja a de um personagem que protagoniza a trama – pode não nos "mostrar" tal como as artes performativas o fazem, mas, é através das palavras que nos aprofundamos na interioridade dos personagens, adentrando em seu "fluxo de consciência" (HUTCHEON, 2013, p. 90-1). Nosso segundo capítulo será dedicado à exploração destes aspectos midiáticos.

Assim sendo, em nosso trabalho, analisaremos a transposição midiática da série em quadrinhos *Crise nas Infinitas Terras* para o romance de mesmo título, focando na adaptação enquanto *produto* (transposição extensiva e anunciada da obra) e *processo de criação* (neste caso, uma reinterpretação da obra, possivelmente com finalidade de reavivá-la, trazendo de volta aos fãs e pela primeira vez aos novos leitores uma perspectiva diferente sobre a mesma história).

Buscaremos não por fidelidade, mas pelas implicações das alterações na relação fábula-trama (ou história-syuzhet), e como estas influenciam o modo de contar a história, partindo do pressuposto que, enquanto adaptação, deve haver um núcleo comum – o núcleo adaptante ou fábula - e que essas mudanças ocorrem sempre em

torno deste, sem alterar a natureza do fenômeno.[18] Para tanto, seguiremos analisando a narrativa por duas vias: a) as fronteiras midiáticas (possibilidade/delimitações das mídias); e b) o ponto de vista (e suas possibilidades/limitações). As duas vias serão exploradas com o intuito de que, no ponto "a", discutiremos as especificidades (como cita Hutcheon) ou potencialidades (Rajewski) das mídias, considerando que, além da mudança de mídia, há também a mudança no modo de engajamento; e, no ponto "b", o termo "ponto de vista" será usado não somente para delimitar o que vemos, mas também o conhecimento do que temos acesso a partir do narrador.

2.3. Adaptação como necessidade para adequar-se ao mercado: crises infinitas!

"It is easy enough for the uninitiated to dismiss the "cataclysmic" events of Crisis on Infinite Earths as facile, transparent corporate manipulation oftextual material" (MURDOUGH, 2006, p. 6)

A maxisserie *Crise nas Infinitas Terras*, lançada entre 1985 e 1986, representa um marco na história dos quadrinhos. A "Crise" (como será referida a partir daqui) é caracterizada como o evento que teve como objetivo limpar toda a "bagunça" que fora criada até seu lançamento, em termos de (dês)continuidade entre as revistas e séries da DC Comics. Explico: todo o processo que leva a tal "bagunça" começa em meados de 1950. Tudo se inicia pelas acusações do psiquiatra Frederic Wertham, que afirmava que as histórias do Batman, junto ao seu *sidekick*, Robin, continham conteúdo homossexual, de relação pederasta (por conta da capa da revista *Detective Comics 241*, na qual temos o Batman de uniforme rosa), assim como a acusação de que a Mulher-Maravilha seria a versão lésbica do Batman[19] (LANGLEY, 2012, p. 180), o que voltou o olhar da população para estes assuntos, gerando a criação da *Comics Code Authority/CCA*, órgão encarregado de regular e censurar os quadrinhos. Após isso, alguns impedimentos foram criados, limitando, por exemplo, a violência nos quadrinhos, mediante legislação específica para esta indústria em franca ascensão, gerando uma primeira *crise* no mercado de HQs.

---

[18] Ao fazer tal afirmação, devemos esclarecer que as alterações ocorrem nas mudanças de ponto de vista ou recorte feito na história/fábula. Os eventos não mudam, mas, a forma como temos acesso a estes. Ou seja, uma narrativa pode ter várias tramas, ou "recortes".

[19] Para discussão mais aprofundada, vide o capítulo "1954: Censorship and queer readings" em *Batman Unmasked: Analyzing a cultural icon* (BROOKER, 2000).

Temos de considerar, inicialmente, que as mudanças de conteúdo nas HQ's é muitas vezes reflexo do mercado, assim como do período histórico em que elas são criadas e lançadas ao público. Antes de todos esses problemas que a DC, assim como a Marvel, viria a enfrentar, houve o *boom* da origem dos super-heróis, iniciado com o surgimento do Superman (na revista *Action Comics* #1, 1938), dando também início à, assim chamada, "Era de Ouro" dos quadrinhos, que fez com que as vendas das HQ's crescessem bastante, chegando a quase 1 milhão de cópias mensalmente, no contexto pós-Depressão. Nos anos de 1940, conforme surgia a possibilidade de os EUA adentrarem a Segunda Grande Guerra, houve também alterações nos quadrinhos que passaram a trazer consigo mensagens de patriotismo. As edições passaram a tratar de histórias que incluíam super-heróis em campo de batalha, como na edição *Captain America Comics* #1 (março de 1941) que trazia, na capa, o Capitão América desferindo um soco na face de Hitler. Superman, então, passaria a lutar contra Nazistas, japoneses e fascistas, para defender a democracia, liberdade e livrar a todos da opressão, assim como o Capitão América, já citado, dentre outros (Cf. ROBB, 2014, p. 109). No fim dos anos 1940 e início dos 1950, este elemento passou a ser considerado "ultrapassado" ou "antiquado" e, como reflexo do pós-guerra, as edições *All Stars Comics* passaram a se chamar *All Stars Western*, em 1951, para que se adequasse então ao mundo bipolar, dividido nos pólos ocidental (capitalista) e oriental (socialista).

Vale citar também que, neste momento, era rara alguma continuidade entre as histórias nas edições: o que permanecia eram apenas as marcas mais "consistentes" de cada super-herói (MURDOUGH, 2006, p. 14-5). Por exemplo, uma história lançada em determinada revista, frequentemente terminaria dentro da mesma edição, sem que fosse necessário que o leitor esperasse até a semana ou mês seguinte para adquirir a próxima edição e, assim, poder ver o desfecho da mesma. O que continuaria entre as edições seria, por exemplo, o mesmo Batman, de capa e capuz. A "Sociedade da Justiça", em 1940, foi o pontapé inicial para as HQ's com multipersonagens pertencentes a um mesmo universo e seguindo uma continuidade, como conhecemos hoje (MURDOUGH, 2006, p.15).

No período pós-guerra, houve a queda da popularidade do gênero e os personagens sobreviventes a essa primeira *crise* dos quadrinhos passaram por mudanças drásticas. Dentre as mudanças, houve a alteração nos meios de produção, deixando estes de lidar com narrativas aleatórias e buscando a continuidade; os

indivíduos envolvidos passaram a dividir as partes do processo de produção, separando os roteiristas e os ilustradores; por fim, os editores passaram a exercer maior controle sobre a produção dos artistas e sobre o conteúdo das histórias (MURDOUGH, 2006, p.16). Certos traços de "humanização" foram acrescentados aos super-heróis, adicionando fraquezas aos mesmos, por exemplo (MURDOUGH, 2006, p. 16-7).

Devido às regras estabelecidas pela CCA, várias modificações se fizeram necessárias. Por contadas acusações de Wertham sobre a existência de relacionamentos homoafetivos nas histórias, várias personagens femininas passaram a fazer parte das narrativas, sendo até mesmo o arquiconhecido mordomo do alter-ego do Batman, o milionário Bruce Wayne, Alfred, substituído por uma mulher (ROBB, 2014, p.148-9). Uma das alterações marcantes foi feita em relação ao Coringa: o personagem é condenado à pena de morte, porém, ao ser eletrocutado (*Detective Comics* #64), ele sobrevive e volta de uma maneira diferente: o maníaco homicida agora se torna apenas um "trickster", que comete crimes pela diversão e não mais mata. Em outros casos, houve totais reformulações, alterando os personagens mais a fundo. Foi o caso do Flash. Como veremos adiante, essa será a entrada para a "Crise". Um novo personagem foi criado, mantendo apenas as características básicas do personagem anterior (como a velocidade e o evento que deu origem aos seus poderes, apesar de haver algumas variações quanto a estes). Estas criações/alterações dão início à chamada "Era de Prata" dos quadrinhos, que começa mais especificamente em 1956, com a revista *Showcase #4*, que introduz o novo Flash – Barry Allen, que passa a substituir o Flash da Era de Ouro – Jay Garrick (ROBB, 2014, p.137). Murdough considera este marco o primeiro *reboot* da DC, a partir de onde será dada continuidade às histórias e será iniciada a teia intertextual entre as histórias novas e as antigas.

Em 1961, Julius Schwartz e Gardner Fox adicionam ao mundo da DC o conceito de mundos paralelos, que fará a ligação entre os novos e antigos heróis. Após o retorno bem-sucedido dos heróis reformulados, é lançada uma edição que tenta trazer de volta os personagens antigos, de modo que estes não sejam esquecidos pelos antigos leitores e que, por outro lado, sejam conhecidos pelos novos. A referida edição traz o título de "Flash de dois mundos" (*The Flash of two worlds*), que marca o encontro dos dois Flashes existentes até então: o novo Flash (Barry Allen), ao fazer uma apresentação para algumas crianças, perde o controle e acaba vibrando em uma diferente frequência, o que o faz sintonizar com as vibrações de outro planeta. Este planeta, no qual habita o

primeiro Flash (Jay Garrick, conhecido no Brasil como Joel Ciclone) passará a ser chamado de Terra-2. Ou melhor: esta edição estabelecia que os heróis da chamada "Era de Ouro" seriam habitantes da Terra-2, enquanto os novos heróis fariam parte da Terra-1.

Esta abertura criou a possibilidade de criação de várias outras Terras, que serão usadas para experimentos e/ou para criar realidades alternativas, como no caso da Terra-3 onde todos os heróis conhecidos tornar-se-ão vilões. Tal fato seria o pontapé inicial para o "multiverso" da DC, com a criação de várias outras realidades utilizadas para a exploração de novas possibilidades, ou mesmo para explicar as "anomalias" nas continuidades, percebidas pelos fãs: "Quaisquer outros pontos que não se 'encaixassem' ou não fossem aprovados pelos fãs seriam ditos como se tivessem ocorrido em alguma terra paralela"[20] (MURDOUGH, 2006, p.22). Aí que se dá o início da "bagunça": com a "criação" desregulada de várias terras com várias versões de cada personagem, tornou-se difícil para os novos leitores acompanhar as estórias dos mais diversos personagens. Muitas vezes histórias eram lançadas pela editora, porém, por não darem certo, era dito depois que estas faziam parte de um "universo paralelo". Com o passar dos anos, estes universos se multiplicaram, assim como as inconsistências nas histórias.

Junto com a Era de Prata e o multiverso, surge também a necessidade de continuidade nas histórias. A busca pela continuidade dá-se, dentre outros motivos, por um simples fato: os leitores antigos envelheceram, e vão às revistas com certo desejo de reviver a nostalgia de suas antigas leituras. Murdough argumenta que enquanto a maior parte dos leitores era de jovens, "as novas revistas pareciam ser sempre o início de uma nova história, e os paradoxos passavam despercebidos" e que somentea partir "[dos] anos 60, quando o número de leitores mais velhos e mais sofisticados aumentou bastante a continuidade passou a ser um elemento essencial dos quadrinhos de super-heróis"[21] (MURDOUGH, 2006, p.19). Ainda sobre a continuidade, o surgimento de locais específicos para a venda de quadrinhos foi um fator decisivo para as mudanças de postura que a DC assumiria perante o mercado. Antes, não era possível saber se os leitores teriam acesso às edições que contivessem as continuações das histórias. Porém,

---

[20] "[...] any DC story that did not seem to "fit," or that was otherwise unpopular with fans, was simply said to have taken place on "a parallel Earth."" (MURDOUGH, 2006, p.22).

[21] No original: "[...] but to the vast bulk of... young readers, every new issue was like the beginning of history, and these paradoxes went unnoticed." It was not until the 1960s, when the number of older, more sophisticated readers started on a steady increase, that continuity truly came into its own as an essential element of superhero comics."

com o "mercado direto", se tornaria possível trabalhar com edições em continuidade, em várias revistas, o que seria mais lucrativo para a empresa (Cf. MURDOUGH, 2006, p.39). Tal ideia de continuidade fascinava os leitores mais jovens, maravilhados pela interconexão que as histórias apresentavam.

Os quadrinhos funcionaram também, na década de 1970, como meio de representação social, mas também como meio de intervenção. Tratando, para citar um dos exemplos, sobre drogas, como na edição *Green Lantern* #85-6, que traz em sua capa o Arqueiro Verde junto ao Lanterna Verde encarando o *sidekick* do Arqueiro, Speedy (no Brasil, Ricardito), que se tornou viciado em heroína, e, no mesmo período, um departamento estatal dos EUA entra em contato com Stan Lee para pedir que as HQ's da Marvel Comics educassem seus leitores sobre os perigos das drogas (Cf. ROBB, 2014, p.215-6).

Há nesse período a tentativa de humanizar ainda mais os super-heróis, voltando as histórias para sua interioridade, seus problemas, etc. Uma dessas tentativas de humanização foi realizada com a Mulher-Maravilha, quando os editores decidiram retirar os seus poderes, decisão logo revertida, conforme as vendas caíram (ROBB, 2014, p.228). Ainda nos anos 1970 surgem algumas das condições que levaram à produção da *Crise nas Infinitas Terras*, quando a DC, de modo a se manter competitiva perante a empresa rival, a Marvel Comics, decidiu promover a diminuição do contato com "cientistas loucos e alienígenas" e o foco se voltou para problemas sociais, como direitos civis, o mal das drogas, etc. Apesar da mudança para temas relacionados ao realismo estético, obscuridade, dor, entre outros, mesmo tendo *feedback* positivo, as vendas não foram representativas. A DC passa a enfrentar um problema: abrir mão de sua complexa "continuidade", criada ao longo dos anos, significaria também a possibilidade de decepcionar os leitores que já estavam engajados nesta ideia de complexidade, ou "fechar as portas" para novos leitores que poderiam ser intimidados pelas dificuldades de adentrar/acompanhar os universos existentes (Cf. MURDOUGH, 2006, p.38-9).

Mesmo com o sucesso gerado pela continuidade das histórias, a DC considerava arriscado apoiar-se somente no poder de seu "passado", e pressionou seus editores para focar em novas histórias que atrairiam novos leitores. A ideia de interconexão enriquecia as histórias, porém, havia muitas ótimas histórias que estavam separadas em Terras paralelas. A solução encontrada pela equipe da DC, então guiada por Dick Giordano, editor chefe no ano de 1985, foi reimaginar todo o universo da empresa,

prosseguindo com a ideia de continuidade, porém, em um único universo, completamente refeito. As histórias desenvolvidas nos "universos paralelos" seriam apagadas (Cf. MURDOUGH, 2006, p.41). Então, em abril de 1985, foi lançada a primeira edição da *Crise nas Infinitas Terras*, que teria suas seguintes edições lançadas, mensalmente, por um ano. Klock resume o princípio da *Crise* fazendo uso das palavras de Will Brooker, em um ensaio não publicado por este último:

> Seu princípio era limpar a bagunça das narrativas dos universos paralelos que os escritores da DC estabeleceram durante 45 anos, para então poder recomeçar com um único (universo), fácil de dar continuidade. Ela (a série) alcançou seu objetivo, combinando todas as possíveis terras em apenas uma, e acabando com todos os personagens que não se encaixavam. Todas as histórias 'pré-crise' foram tornadas não-oficiais, sem continuidade, e não foram mais referidas.[22] (BROOKERapud KLOCK, 2002, p.19)

E, então, surge a batalha cósmica, que reúne todos os personagens criados pela editora, que encontrarão seu destino final e abrirão novos "caminhos" para edições futuras:

> Quase todos os heróis da DC apareceram durante esta batalha existencial cósmica que permitiu à DC "reiniciar" seu universo de quadrinhos, limpando a lousa para as novas histórias com os personagens mais velhos da companhia, sem que estes carregassem nenhuma bagagem destes cinquenta anos de continuidade. Esta (batalha) construiu o caminho para a Graphic novel *The Dark Knight Returns* (ROBB, 2014, p.255).[23]

Desse modo, seriam varridos todos os problemas gerados no período pré-Crise, e todos os personagens que não funcionaram dentre os leitores, acreditando que seria mais fácil para o público acompanhar as histórias lançadas a partir de então. Viriam também, mais tarde, outras "Crises", com diferentes objetivos, como a *Crise Infinita* (rememorar a Crise nas Infinitas Terras), a *Crise Final* (trazer o Flash de volta à vida),

---

[22] Ver: "[...] Its principle aim was to clean up the mess of narrative parallel universes which DC's writers had established over the past forty-five years, in order to start afresh with a single, easy-to-follow continuity. It achieved this aim by combining all the possible earths into one, and killing off all the characters who didn't fit. The stories which had ocurred "pre-Crisis" were therefore made unofficial, outside continuity, and would never be referred to again""

[23] Ver: "Almost every DC superhero turned up during this cosmic existential battle that allowed DC to 'reboot' its comic book universe, clearing the slate for all new stories featuring the company's oldest characters without the baggage of fifty years of continuity. It paved the way for *The Dark Knight Returns*."

mas nenhuma representou um *reboot* tão amplo nos universos. Vale ressaltar também que, apesar da suposta "extinção" do multiverso, não pararam por aí as versões alternativas dos personagens, em diferentes mundos, pois, a DC surgiu com as edições *Elseworlds* (espécie de "mundos paralelos") que trazem a mesma ideia do multiverso, com o intuito de explorar diferentes realidades para os personagens (KLOCK, 2002, p. 22-3). Um exemplo de edição *Elseworlds* é a minissérie *Reino do Amanhã* (*Kingdom Come*, no inglês), que trata do Armageddon no mundo dos super-heróis da DC, evento no qual maior parte dos heróis são eliminados.

Há, porém, motivações outras que vão além do simples intuito de limpar a "bagunça" para ter somente um universo. Murdough (2006, p.42) explica que, para profissionais como Dennis O'Neil, o fato de super-heróis como Batman, Superman e Mulher-Maravilha terem sobrevivido por tanto tempo ao mercado dá-se por estes terem se adaptado ao próprio mercado, adequando-se ao que os leitores esperavam em cada época. O mesmo autor cita que Jacob e Jones foram os primeiros a perceber as reais motivações da DC em querer refazer seu universo: a empresa rival, Marvel Comics possuía a maior "quota de mercado", e os executivos da DC não compreendiam porque isso acontecia. A DC estava mais preocupada em manter sua competitividade dentro do mercado, sendo a "Crise", na verdade, mais um resultado das crises de mercado do que da confusão, conforme argumenta Murdough:

> A DC Comics tomou a decisão de produzir a série iconoclasta Crise tão somente baseados em suposições e evidencias hipotéticas de que seus quadrinhos se tornaram inacessíveis aos novos leitores. A DC não tinha ideia se os fãs de verdade consideravam o estreitamento das linhas de continuidade desejável ou necessário, assim como a DC não fez nenhum esforço para consultá-los sobre o tema. (MURDOUGH, 2006, p.45)[24]

Terminada a "Crise", em suas doze edições, as suas principais consequências foram as seguintes: o multiverso foi reposto por um único universo, com os "melhores elementos" de cada universo extinto; a maior parte das histórias criadas anteriormente passou a ser considerada não canônica; personagens considerados redundantes,

[24] No original, "DC Comics made the decision to produce the iconoclastic *Crisis* series based solely on assumptions and hypothetical evidence that their comics had grown inaccessible to new readers. DC had no idea whether or not actual fans felt that a streamlining of continuity was desirable or necessary, nor did DC make a particular effort to consult them on the matter."

anacrônicos, ilógicos ou "fracos" deixaram de existir; poucos personagens lembrar-se-iam da Crise.

Voltemos, agora, nossa atenção especialmente à *Crise Infinita*, pois tal arco trouxe de volta à "vida" alguns dos personagens que haviam desaparecido dos quadrinhos desde a *Crise nas Infinitas Terras*, e, de certo modo, a reavivou, porém, não houve *reboot* desta vez. A série mais pareceu uma comemoração aos 20 anos de lançamento da *Crise nas Infinitas Terras*, possivelmente como jogada de marketing para incentivar novos leitores a buscar a Crise mais antiga, ou mesmo para fazê-los acreditar que o universo DC seria novamente agitado e modificado por completo. Fato é que, nos primeiros meses de 2005, de acordo com os dados do site diamondcomics.com, as vendas da DC não iam tão bem quanto as da Marvel. Porém, esta situação começa a mudar partir do lançamento da edição "Contagem para a Crise Infinita #1". Nos meses que seguem, a disputa entre as duas empresas se torna mais acirrada, com a DC voltando ao topo de vendas. Ao fim do mesmo ano, 8 das 10 revistas mais vendidas são da DC, sendo 4 delas as da série *Crise Infinita.*[25] Há também nesta série o reflexo do momento histórico vivido, é claro, o que mostra mais uma vez que para suceder no mundo das HQ's, é necessário adaptar-se ao mercado e às visões da época.[26]

Ainda em 2005, foi lançado um romance, como já mencionamos, que trazia o mesmo título da primeira *crise*, sendo, porém, escrito por apenas um dos roteiristas da série original, Marv Wolfman. O romance traz em sua capa a informação "Based on a story by Marv Wolfman & George Pérez", o que indica que esta obra é uma adaptação da série em quadrinhos. Este romance, assim como os arcos citados anteriormente, parece tentar reviver a *Crise nas Infinitas Terras*, mas, não como referência, mas, trazendo a própria "Crise" de volta. O romance trata do mesmo evento, porém, sendo contado, desta vez, por um ponto de vista diferente: há um narrador, agora, por quem temos acesso a praticamente todos os eventos, o Flash.

Apesar de não parecer um movimento tão comum, a romancização dos quadrinhos parece vir ganhando maior espaço no mercado. Hoje tal movimento adaptativo é mais comum do que no passado: antes os quadrinhos traziam versões

---

[25] Dados disponíveis nos sites <http://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=25468> e <http://www.comichron.com/monthlycomicssales.html>.

[26] Segundo Johnson (2012) a serie expressa o sentimento dos americanos no período pós-atentado do 11 de setembro, trazendo questionamentos sobre confiança, como "será que é possível confiar em alguém ou mesmo no mundo à nossa volta?"ou "Se não é possível confiar nem no Superman, em quem poderíamos confiar então?"(p. 179-80).

adaptadas a partir de obras clássicas, levando obras dos "círculos de leitores" à população em geral (REIS, 2012, p. 134), enquanto hoje as obras de diversas mídias tornam-se romances. Além da *Crise nas Infinitas Terras*, vieram depois romances das sagas *Infinite Crisis* (Crise Infinita), 52: *the novel* e a *Final Crisis* (Crise Final), todos escritos por Greg Cox, ou *Civil War* (Guerra Civil, por Stuart Moore). Não somente os grandes arcos foram romancizados, mas, também, as origens de alguns heróis, como o Superman (*Os últimos dias de Krypton*, por Kevin J. Anderson) ou Batman (*Wayne de Gotham*, de Tracy Hickman), ou mesmo narrativas "avulsas" de vários outros personagens, sejam da DC ou da Marvel. É possível ainda encontrar adaptações de roteiros de diversos Jogos de videogame em forma de romances, como, por exemplo, *Batman: The Arkham Knight*, *Assassin's Creed* e *God of War*, para citar apenas alguns exemplos.

Fato é que as adaptações em forma de romance, encontradas atualmente, são muitas, e que esse movimento pode ter diferentes intenções: atrair leitores de romances para as HQ's, expandir o universo para outras mídias – talvez como expressão de um período de convergência das mídias, como aponta Jenkins (2013)[27]–, de modo a aumentar as fontes de lucro, "reviver" histórias já contadas, de modo a instigar a curiosidade dos leitores dos novos trabalhos a procurar os antigos. Como aponta Hutcheon (2013), no caso de adaptações de alto custo, adaptações de obras já conhecidas são "apostas seguras num público já pronto" de modo a garantir o lucro, e, geralmente, tem a intenção de "expandir o público de sua 'franquia'" (p.126). Podemos acreditar que funciona do mesmo jeito no caso da romancização, apesar de não ser uma produção de alto custo, como no caso de filmes. Apostas baseadas em produtos de sucesso também foram feitas no Brasil, entre as décadas de 30 e 60. Não apostando em "públicos prontos", mas sim nos sucessos do exterior, os quadrinhos norte-americanos foram introduzidos na nossa cultura. Devido à falta de profissionais qualificados, os editores do período preferiram arriscar no que já era "sinônimo de sucesso e de dinheiro" (REIS, 2012, p.128-9).

É perceptível a necessidade da adaptação (em seus diversos significados) como forma de sobreviver ao mercado. Reis (2012) discute como estas adaptações

[27] Um processo semelhante a esta expansão de mídias seria da criação de um universo transmídia, discutido por Jenkins (2013). Tal expansão tem por objetivo atrair consumidores dos mais diversos nichos. Porém, diferentemente das romancizações, "uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo" (2013, p. 141), enquanto a romancização pode não ter o objetivo de estender a história.

funcionaram no mercado brasileiro ao longo das décadas, como, por exemplo, revistas (de quadrinhos) americanas que mudavam totalmente de título ao serem traduzidas para o português:

> [...]a nomeação dos títulos no Brasil de revistas em quadrinhos, muitas vezes, não fazia referência ao título original e, por vezes, destacava o nome de uma personagem ou característica desta. Tal procedimento tradutório era uma maneira de colocar nomes que os brasileiros soubessem pronunciar e que de alguma forma chamassem a atenção dos compradores para consumir a literatura dos quadrinhos. (REIS, 2012, p.131)

De acordo com Reis, o Código da Editora Brasil-América (criado tomando base o CCA) permitia que todo o texto a ser traduzido das HQ's fosse alterado/adaptado de modo que o leitor se "identificasse com a realidade Brasileira" (p. 132). Reis afirma que havia também agências especializadas em venda de quadrinhos, e que estas adaptavam as histórias "para atender às características brasileiras" (REIS, 2012, p.131). Dentre estas "características" alteradas, eram incluídos aspectos culturais: "Existem casos nos quais as histórias exportadas devem ser adaptadas, pois há situações que só são compreendidas dentro do país de origem" (ANSELMO, 1975 *apud* REIS, p.132). Ou mesmo situações por completo poderiam ser recriadas pelos tradutores, criando situações correspondentes na realidade para a qual o texto seria direcionado (REIS, 2012, p.132).

Como foi visto até aqui, neste capítulo, buscamos revisar algumas das discussões em torno do conceito de adaptação, tentando também expandi-lo para além das mídias, e tratando da adaptação como modo de "sobrevivência" no mercado. Tentamos também desmistificar as ideias negativas em torno do conceito, mostrando a adaptação como processo comum pelo qual obras se renovam, além da conexão natural existente entre várias obras. Como pudemos perceber, vários quadrinhos de super-heróis foram modificados ao longo dos tempos, de modo a se adequarem às novas realidades culturais e seus personagens aos padrões morais ou mesmo estéticos de cada época. As adaptações também podem ser feitas por outros motivos, como a necessidade de expandir as franquias, criando até universos transmidiáticos, como no caso da franquia *Matrix*, havendo filmes, games e narrativas animadas, formando um todo. Estas adaptações, como no caso das romancizações, devido às mudanças de mídia, podem

trazer também a mudança de ponto de vista, gerando toda uma nova perspectiva da trama.

Essa mudança (de ponto de vista) também pode ser resultado da mudança no *modo de engajamento*. No próximo capítulo, discutiremos os *modos de engajamento* (conforme Linda Hutcheon) e as potencialidades midiáticas, observando os modos pelos quais temos acesso à história, os recursos/dispositivos utilizados para que a narração se efetue, como estes recursos-dispositivos-potencialidades são transpostos na mudança que se faz entre os modos *contar* e *mostrar*, e por fim, como estas mudanças geram uma nova trama. Tendo discutido os conceitos teóricos necessários, seguiremos com a análise da *Crise nas Infinitas Terras*, obra que gerou toda uma onda de adaptação dos personagens vigentes da época ao mercado, uma adaptação extensiva e anunciada, na qual também podemos verificar a reinterpretação de dados momentos da narrativa, uma transposição midiática na qual há também mudança no modo de engajamento, e, por fim, uma obra na qual há a mudança de ponto de vista.

3. DESFAZENDO *CLICHÉS*: QUADRINHOS NÃO CONTAM? O ROMANCE NÃO MOSTRA?

3.1. Sobre os modos de engajamento e as potencialidades midiáticas

"Não há verbo que se faça carne sem conflito no próprio processo da encarnação"
(GAUDREAULT; MARION, 2012, p. 107)

Uma tendência recorrente no mercado editorial, nos dias atuais, é a *romancização,* fenômeno que tem se mostrado comum não só no trânsito dos filmes para os livros, mas também partindo das HQ's (que, assim, se tornam romances). Filmes como *Tropa de Elite*, *Avata*r, *O garoto* (adaptação de Chaplin) tornaram-se romances, assim como o já mencionado jogo *Batman: Arkham Knight*, ou as HQ's seriadas *Crise Infinita*, *Guerra Civil* e a primeira trilogia da franquia *Star Wars*. Hoje é possível ter acesso a um grande número de romancizações, e, neste contexto, podemos perceber que houve crescimento representativo na produção de romances baseados em super-heróis, ou adaptados diretamente de outras mídias.[28]

Este fenômeno pode ser explicado, talvez, a partir do grande crescimento da produção cinematográfica atrelada às HQs: os romances que vem sendo editados, no Brasil, pela Editora Novo Século, por exemplo, estão diretamente relacionados aos filmes de super-heróis que tem sido produzidos pela Marvel, sendo trazidos ao mercado antes ou depois de seus lançamentos. O universo *Star Wars*, recentemente "revivido" com o lançamento do filme *Star Wars VII: O Despertar da Força*, passou a ter mais traduções disponíveis desde este lançamento, sendo produzida também a romancização do mesmo (sem tradução para português ainda). Por outro lado, se torna árdua a tarefa de encontrar traduções de romances baseados em personagens da DC Comics no mercado

[28] Além da romancização já citada de *Batman: Arkham Knight* (WOLFMAN, 2016) lançada no Brasil pela editora Darkside, há também uma série de volumes lançados pela Editora Novo Século, como o já citado *Guerra Civil* (MOORE, 2014), além de outros título como o *Homem-Formiga* (STARR, 2015), *Deadpool: Dog Park* (PETRUCHA, 2016), dentre vários outros. Por sua vez, a Editora Aleph traz em seu catálogo edições baseadas no universo *Star Wars*, publicando romances que se passam no período clássico (o referente aos filmes) até os romances que são baseados no universo das lendas, tendo sido publicados, até hoje, um total de dezesseis romances. Estes exemplos, porém, constituem apenas uma parcela da expressiva produção atual, havendo vários outros romances que sequer chegaram a ser traduzidos para o Brasil.

nacional. Certamente, o lançamento da romancização *Batman: Arkham Knight* no Brasil deu-se devido ao sucesso do jogo de mesmo nome. Porém, outras obras, as quais são facilmente encontradas em língua Inglesa, não possuem tradução ainda, como os romances *Infinite Crisis*, *52* ou *Final Crisis*, dentre vários outros exemplos. Essa diferença na produção e tradução dos romances, no que se refere ao mercado editorial, pode ser percebida também como resposta a uma demanda gerada pelos públicos emergentes, devido aos sucessos dos universos cinematográficos expandidos. Em suma: é possível encontrar mais traduções de romances baseados em obras e personagens da Marvel pelo fato de seu universo cinematográfico estar estabelecido há mais tempo, enquanto o universo estendido da DC encontra-se ainda em seu início, não tendo sido plenamente consolidado.

Como já citado, tem havido certa tendência para a produção de romancizações adaptadas de quadrinhos de super-heróis, e, como vimos no capítulo anterior, o processo de mudança de mídia sempre traz consigo perdas e ganhos na (re)construção do discurso. O processo de romancização consiste, assim, no cruzamento das fronteiras midiáticas[29], adequando a narrativa às especificidades narratológicas do romance e seu conjunto de convenções. O processo de romancização, assim como, também, a transposição de um romance para outra mídia, subtende a mudança de *modo de engajamento* (discutido a seguir), isto é, a maneira como temos acesso à história.

Hutcheon (2013, p. 47) chama de *modos de engajamento* os modos acionados pela fatura estética e pelos quais contamos, mostramos ou interagimos com a história, ou em outras palavras, como temos acesso à história ou como a história nos é apresentada. Cada modo traz consigo certas especificidades, inerentes às mídias que os integram. No modo *contar* imergimos nas palavras que narram a história, e o nosso engajamento se passa no "campo da imaginação" (p.48). Tendo como exemplo a prosa literária, podemos controlar o ritmo em que temos acesso à história, pular passagens, ou mesmo páginas ou capítulos inteiros, assim como podemos nos atentar sobre o quanto falta para terminar o livro, pelo número de páginas ou pelo volume restante. Nesse *modo*, nossa imaginação fica livre de limites para construir imageticamente os conjuntos descritos na narrativa. Segundo Chatman (1980a, p. 131), mesmo que tenhamos acesso a certa descrição, como

[29] Para Rajewski (2010), o conceito de cruzamento das fronteiras midiáticas, quando se trata de transposição midiática, diz respeito a casos em que "a qualidade intermidiática – o critério de cruzamento de fronteiras midiáticas – relaciona-se à maneira com que uma configuração midiática vem ao mundo, ou seja, relaciona-se à transformação de uma configuração midiática definida (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato noutra mídia" (RAJEWSKY, 2012. p.58-9).

aquele que se refere a "uma mulher bonita", a questão da beleza pode ser subjetiva, e, no fim, caberá ao leitor criar uma "imagem mental" de acordo com suas próprias noções sobre o que lhe é informado.

Já o modo *mostrar* é o "domínio da percepção direta", que "nos faz imergir através da percepção auditiva e visual [...]" (HUTCHEON, 2013, p. 47-8). Seria o caso dos filmes, nos quais vemos toda a ação da narrativa, ouvimos os personagens, porém, não temos controle sobre o andamento da história, como no caso da narrativa escrita, assim como, também, pela especificidade midiática ou do suporte, não nos é possível "voltar as páginas". Porém, tal argumento só é válido no contexto atual, no caso dos filmes, se tratarmos das obras apresentadas na sala de um cinema, pois, como aponta Figueiredo (2010), hoje é possível ter a noção não só da duração do filme, como é possível ter controle sobre seu andamento, voltar cenas, parar a experiência com a narrativa e continuarmos mais tarde, do ponto em que paramos, caso a obra fílmica seja experienciada em aparelhos de DVD, celular, *tablets* ou computadores.

Nas seções que seguem, e também em nossa análise-interpretação, buscaremos entender a adaptação das *Crises nas Infinitas Terras*, verificando como se dá a transposição dos elementos pertencentes a cada mídia e verificando quais recursos são utilizados (seja na mídia de partida, seja na mídia de chegada) para lidar com algumas das potencialidades midiáticas, por exemplo, as categorias de narrador, o fluxo de consciência e o caso específico do narrador dos quadrinhos, problematizado por Thierry Groensteen (2013).

Nosso intento aqui é desconstruir alguns dos clichês construídos sobre as mídias em questão – a saber, romance e quadrinhos. Clichês estes como a crença de que as palavras não podem ter a precisão da imagem ao mostrar algo, assim como a ideia de que os quadrinhos não contam, não narram, como o romance. Groensteen (2007) retoma falas como a de Ricoeur, afirmando que nenhuma outra arte foi tão longe quanto o romance na representação dos pensamentos, sentimentos e discurso ao declarar que cada mídia está "inclinada para certas competências" (p.13). Tratando da oposição entre palavras e imagens, Kamilla Eliott (2006) revisa a tradição de estudos de vários autores que consideram que as palavras e imagens são intraduzíveis entre si. Porém, a autora segue mostrando o quanto estes meios, que já foram considerados "puros", são contaminados por outras artes, ao afirmar que o romance moderno foi moldado pelas técnicas cinematográficas (ELIOTT, 2006, p.4). Assim, esta autora afirma também que

embora o filme seja tratado como a imagem estática da pintura, esta mídia traz em si muitos textos (verbais), assim como o romance é capaz de criar efeitos espaciais e visuais através da *ekphrasis*.[30] Já os quadrinhos, considerados por Groensteen como uma mídia predominantemente visual, seguindo a lógica de oposição palavra-imagem, não deveriam ser capazes de "contar", mas, sim de "mostrar" a história, tão somente[31].

Assim, seguiremos em nossa análise tentando desconstruir a ideia de uma requerida intraduzibilidade na relação imagem←→palavra, mostrando como as adaptações podem ir além da mera "imitação" do que é mostrado na imagem, tal como a romancização, que pode ir além da simples descrição e reprodução dos diálogos presentes nos quadrinhos. Para tanto, traremos à tona uma discussão em torno das especificidades midiáticas, pela qual ilustraremos características sobre o modo de trazer a história nas mídias em questão nos nossos estudos, já tratando de possíveis técnicas com efeitos semelhantes, além de suas problematizações.

3.2. Sobre as potencialidades midiáticas

Em seus estudos, Chatman (1980a) analisa e discute as potencialidades do romance, assim como a capacidade das obras fílmicas de encontrar recursos equivalentes. Inicialmente, Chatman afirma que as narrativas são compostas por dois tempos: o tempo da história (*story-time)* e o tempo do discurso (*discourse-time*) (1980a, p.122). O tempo da história refere-se à sucessão de eventos, do início ao fim, em ordem cronológica, de modo independente à mídia. O tempo do discurso, por sua vez, refere-se não ao tempo cronológico, mas, ao tempo em que os eventos são contados, e como são dispostos nas versões e mídias em que aparecem as histórias.

---

[30] *Ekphrasis*, na definição de Claus Clüver, é "uma forma de reescrita e abrange práticas como a descrição de uma estátua ou de uma catedral num livro de história da arte, a (re)criação de um concerto para piano ou de um balé em um romance, a resenha detalhada de uma ópera ou uma produção teatral [...]" (CLÜVER, 1997. p.42). Um bom exemplo a ser considerado aqui para ilustrar a potencialidade da *ekphrasis* é o romance *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert (1856), e a sua capacidade descritiva que nos permite "ver" cada elemento do ambiente, devido a sua precisão.

[31] Podemos também encontrar casos que fogem à regra estabelecida por Groensteen, como a *graphic novel Batman – Noel* (BERMEJO, 2014), obra na qual as palavras e as imagens funcionam em níveis diferentes: duas histórias, que aparentemente tratam de personagens diferentes, porém, com pontos (acontecimentos) em comum. Esta relação travada entre as duas histórias funciona às vezes numa relação de metáfora entre os elementos (como a ligação entre as aparições sobrenaturais citada pelo narrador-personagem e as aparições de personagens relacionados ao herói mostradas pelas imagens), às vezes como representações de histórias aparentemente independentes. O personagem narrado, por exemplo, se chama Scrooge, enquanto o personagem que vemos é Bruce Wayne/Batman.

Se um enredo, considerando o tempo da história, tem início, meio e fim, quando contado pelo tempo do discurso, estes podem ter sua ordem livremente alterada, podendo a narrativa começar do fim, e ser contada através de *flashbacks*, por exemplo, voltando às diferentes fases da vida do personagem, dentre outras possibilidades. A partir daí, Chatman nos mostra uma primeira potencialidade do romance: a sua capacidade descritiva. Acontece que, nas narrativas escritas, nos momentos de descrição, a história é "interrompida e congelada" (CHATMAN, 1980a, p. 123), sendo manipulada a categoria tempo: congelando a sucessão dos fatos presentes da história, enquanto o tempo do discurso/leitura segue, se descreve determinados detalhes sobre pessoas, ambientes ou objetos, e nós olhamos para os elementos como em um *tableau vivant*[32]. O autor prossegue afirmando que, devido ao tempo do discurso, as mídias performativas (utilizando o termo de Hutcheon) não nos permitem parar para perceber detalhes de determinadas cenas, por seu passo acelerado e pelas limitações de tempo, por conta da duração das obras (Cf. CHATMAN, 1980a).

Os filmes, em particular, estão ligados à ideia de movimento que seus fotogramas representam, não podendo ser divorciados da ideia de passagem do tempo, e, assim, do tempo da história. Mesmo que tais "detalhes" sejam mostrados mediante uma ideia de que eles correspondem a como foram descritos na narrativa; nas mídias performativas, as suas "particularidades significativas" perdem-se pela "repetição e naturalização" (HUTCHEON, 2013, p.98). Nos quadrinhos, um recurso que pode se aproximar do efeito desta potencialidade do romance é o uso de painéis incrustados (*inset panels*). Estes painéis são colocados sobre um requadro maior, e, geralmente, são usados para que o narrador aproxime o leitor dos detalhes da cena, para expressar relações de simultaneidade e pausa no segmento do fluxo temporal, só para citar os usos mais comuns (Cf. GROENSTEEN, 2007).

Ainda segundo Chatman, juntamente à capacidade de descrição, que nos permite ter acesso aos detalhes, sejam quais forem, durante as pausas no tempo da história, temos também a capacidade de "afirmação" (*assertion*, no original). Para o autor, a *afirmação* seria o termo oposto à ação de *nomear*, significando "declarar que algo de fato o é [...] ou realmente possui certas propriedades" (CHATMAN, 1980a, p.128). Enquanto a nomeação simplesmente adiciona uma característica que não influencia no andamento

[32] *Tableau vivant* pode ser compreendido como um "quadro-vivo". A expressão francesa refere-se a um grupo de atores que se colocam parados e inertes em poses expressivas como se fizessem parte de uma pintura (ALMEIDA JR., 2010. p.9-10)

da narrativa, a *afirmação* é feita em função de alguma causa, sendo sua consequência (CHATMAN, 1980a, p. 128). Nos filmes, especificamente, há a dificuldade em descrever, pois estes são dominantemente "presentificadores", ou seja, que se afirmam (no inglês, *presentational*) e não afirmadores. Groensteen (2007, p.89) argumenta que "A história por imagens é então bem menos discriminante que o texto literário. Para insistir em um motivo/tema e designá-lo como mais importante do que outro, a câmera precisa prolongar-se mais; mas, ao fazê-lo, ela não produz nada equivalente à descrição".[33]

Recursos do cinema como os *voice-overs* podem cumprir essa função de *afirmar* algo, como o estado de espírito de determinado personagem, porém, tal uso é criticado, pois esta seria uma transferência da técnica literária para o cinema, e este último deve "'pintar' o sentido etimológico da palavra" (CHATMAN, 1980a, p. 128). Do mesmo modo, sobre as adaptaçõespara as mídias visuais, Hutcheon afirma que "na passagem do modo *contar* para o modo *mostrar* a adaptação performativa deve dramatizar a descrição e a narração" (HUTCHEON, 2013, p.69). Assim sendo, a técnica de *voice-over* seria então uma "literaturalização" do filme, sendo que, conforme afirma Stam (2006), o "objetivo" das adaptações fílmicas aparenta ser o de "desliteralizar" o texto, removendo as "excentricidades autorais", assim como os seus possíveis "excessos" (p. 45).

Por outro lado, nos quadrinhos, o uso da técnica de *voice-over* (através das caixas de diálogo ou legendas) é parte integrante de seu sistema, logo, seu uso não "descaracteriza" a mídia. Sobre a capacidade de "afirmação" dos quadrinhos, Groensteen argumenta que "nos quadrinhos, é pela frequência das aparições que o personagem ou objeto será privilegiado sobre quaisquer outros, e não é que sua 'definição óptica' será superior àqueles personagens que são mais episódicos"[34] (GROENSTEEN, 2007, p.89). Seguindo o raciocínio, agora em comparação direta entre quadrinhos e as narrativas escritas, Groensteen aponta que:

> Esse ponto me leva a destacar o fato de que, uma vez que o motivo/tema é representado várias vezes, este leva todos os seus atributos (seus predicados) junto consigo. Se quisermos prover reconhecimento às propriedades descritivas do desenho, devemos então admitir que esta (a descrição dos quadrinhos) é uma descrição

[33]"The picture story is therefore much less discriminating than the literary text. Toinsiston a motif and to designate it as more important than another, the camera must linger longer; but in doing so, it produces nothing that is equivalent to a description" (GROENSTEEN, 2007, p.89).

[34]In comics, it is by the frequency of appearances that this character or that object will be privileged over any others, and it is not that its "optical definition" will be superior to those characters or objects that are more episodic" (GROENSTEEN, 2007, p.89).

> que é infinitamente reiniciada, à qual não é possível atribuir uma posição determinada. Contrariamente, em um texto, as descrições são geralmente dadas "de uma vez por todas"; uma vez descrito, um personagem, por exemplo, pode, a partir de então, ser referido simplesmente por seu nome, por um pronome, ou um dêitico. A descrição dá lugar à designação, que pode ser considerada uma forma de extensão (2007, p. 89). [35]

Por fim, o autor conclui que os únicos detalhes que serão retidos da imagem são aqueles que o leitor julgar importantes no momento da leitura (GROENSTEEN, 2007, p.90). Por este modo de ler, nem todo elemento presente na ilustração será "descrito" em um primeiro momento, o que não impede o leitor de voltar às páginas mais tarde e dar atenção ao detalhe que lhe passou despercebido, caso necessário. Vale trazer neste momento a discussão produzida por Elvira Vigna (2011) em torno das relações leitor-quadrinho (ou novela gráfica, como ela chama). Para Vigna, as HQ's funcionam através de dois eixos espaciais: o eixo horizontal, no qual ocorre a relação sequencial dos painéis, e, assim, da narrativa; e o vertical, emotivo, que "se projeta em direção ao receptor" (VIGNA, 2011, p.105). Enquanto no eixo horizontal a história é contada, no vertical "Criam[-se] pausas, paradas, ralentando a narrativa do eixo horizontal e a ela se impondo". Essa mesma relação vertical/emotiva é a que permite que um leitor volte a um momento anterior da narrativa de modo a tentar recuperar o que ficou para trás.

Outra potencialidade do modo *contar*, e consequentemente também do romance, seria a capacidade de nos fazer imergir no fluxo de consciência das personagens (DINKLA, 2002 *apud* HUTCHEON, 2013, p.91). Alguns autores citados no estudo de Hutcheon levantam discussões sobre como é difícil expressar a interioridade no modo *mostrar*, pois esta se concentra nos pensamentos e motivações internas. Porém, mesmo que a mídia do modo *mostrar* não o possa fazer da mesma forma que o romance, devido às suas especificidades midiáticas, há técnicas que nos permitem tomar conhecimento dos pensamentos ou motivações internas dos personagens, como a técnica já citada, o *voice-over*. As HQ's, do mesmo modo, têm seus próprios recursos para alcançar o fluxo de consciência, tal como ocorre no cinema ou mesmo no teatro.

---

[35]"This point leads me to highlight the fact that once the same motif is represented several times it transports all of its attributes (its predicates) alongwith it. If we want to provide recognition to the descriptive properties of the drawing, we must therefore admit that it is a description that is infinitely restarted, to which we cannot assign a particular site. Contrarily, in a text, the descriptions are generally given "once and for all"; once described, a character, for example, can thereafter be designated simply by his name, by a pronoun or a deictic. The description cedes the place to the designation, where it can therefore be considered a form of extension." (GROENSTEEN, 2007, p.89)

Por ser considerada uma mídia híbrida, tal como afirma Figueiredo (2010, p.15), o uso dos recursos textuais nos quadrinhos, juntamente aos balões em formato de nuvem, por exemplo, pode comunicar os pensamentos dos personagens, enquanto vemos os desdobramentos das ações. Groensteen (2007, p. 92) afirma que a imagem "traduz e expressa tudo o que pode: personagens, cenário, objetos, [...] expressões, gestos, ações – tudo, na realidade, exceto as trocas verbais (e pensamentos), que a imagem não pode traduzir ou fazer nada além de citar"[36]. Particularmente, consideramos afirmações como essas questionáveis, pois, em algumas narrativas gráficas, as imagens podem representar os pensamentos tão bem quanto as palavras.

3.3 Considerações teóricas em torno dos quadrinhos

Os quadrinhos, como defende Figueiredo, são uma mídia híbrida (2010, p.15). Isso porque neles podemos encontrar a articulação entre dois códigos: o imagético e o texto verbal. Ou, como afirmado por Will Eisner (1989, p.8), a configuração geral das páginas das revistas em quadrinhos é formada pela sobreposição de palavras e imagens, requerendo do leitor a interpretação, ao mesmo tempo, visual e verbal. A imagem é definida por Cagnin (2014, p. 178. Grifos do autor) como "signo visual analógico do *código iconográfico*, formada por figuras de pessoas, animais e de objetos e do cenário onde se desenrolam as ações da narrativa", enquanto o texto seria o "*código lingüístico* representado na palavra escrita dos balões, das legendas e do título pelo *narrador*, personagem fictícia que conta a história. "

As imagens são formadas por unidades mínimas, os pontos, traços e hachuras, que, articulados entre si, formam as figuras (Cf. CAGNIN, 2014, p. 80). Estas, por sua vez, têm como especificidade representar o real, assumindo as suas variações de formas de acordo com o ponto de vista do observador. Segundo Anne-Marie Thibault-Laulan (1971 *apud* CAGNIN, 2014) os significados das imagens são entendidos pelo leitor a partir de determinadas relações: primeiramente as relações de *contexto intraicônico*, que se dão entre os elementos que formam a imagem (traços, pontos, hachuras); em seguida, pelas

[36] "Indeed, compared to a literary story, the image translates and expresses in visual terms all that it can: characters, décor, objects, atmospheric notations, expressions, gestures, actions—everything, in reality, except verbal exchanges (and thoughts), which the image is not able translate and can do nothing but cite" (GROENSTEEN, 2007, p.92).

de *contexto intericônico*, que se dão "entre duas ou mais imagens justapostas em linha nas sequências ou nas séries"; e por fim, as de *contexto extraicônico*, sendo estas as relações com elementos externos, e que depende das experiências do leitor (p.62-5). Limitados pela moldura (ou não, como veremos adiante), estes formam o quadrinho, que é considerado por Cagnin como a "unidade mínima articulável" (p.69).

Como citado anteriormente, os quadrinhos lidam com signos analógicos, que tem por especificidade representar o real. Apesar de não ser uma mídia exclusivamente "contada" tal como o romance, os quadrinhos também trazem consigo o recurso do texto-verbal, geralmente presente nos balões de diálogo. Os balões, quase sempre em formato oval ou de nuvem, têm por função apresentar as falas ou pensamentos das personagens, através do discurso e do pensamento diretos. Às vezes, os balões podem estar ausentes, havendo apenas um travessão ligando o personagem e a fala. Outro uso do texto-verbal é o da *voz* do narrador, que é expressa através de caixas de diálogo/legendas/*captions*, como será detalhado mais adiante. Deve-se considerar também que apesar de fazer uso do texto verbal, os elementos textuais também têm seus aspectos imagéticos nos quadrinhos, podendo as palavras ser apresentadas por fontes diferentes, comunicando determinado "clima emocional", ou sugerindo o som (Cf. EISNER, 1989, p.10).

Apesar de teóricos como Eisner e Groensteen considerarem os quadrinhos um meio predominantemente visual, parte de sua ação não se dá nas imagens, mas, na sarjeta. Segundo Saraceni, a sarjeta (em inglês, *gutter*) é o espaço entre os quadrinhos, o espaço (ou "silêncio") que é preenchido pelo leitor. O autor destaca que não é o espaço branco em si que importa, mas a divisão entre os painéis, que cumpre a mesma função. Thierry Groensteen (2007), por outro lado, afirma que "não há estado intermediário entre dois painéis" (p.82) e que a função da sarjeta é tão somente a de separar e unir os painéis. Para o autor, o sentido dos quadrinhos se dá pela sequência, e, nesta sequência, a sarjeta é o espaço da interação dialética entre os quadros, no qual o sentido é construído com a participação ativa do leitor.

Devemos aqui considerar que, assim como em um romance, nos quadrinhos não há elementos "vindos do acaso". Cagnin afirma que "[...] a denotação do desenho é menos pura que a denotação fotográfica" (BARTHE, 1964 *apud* CAGNIN, 2014, p.47) e que "não há imagem inocente" (CAGNIN, 2014, p. 46). Na fotografia podem aparecer elementos sobre os quais não temos controle (e que podem, inclusive, ser removidos via *software*

atualmente), porém, estes também podem ser mascarados através de técnicas de desfoque ou por diferentes enquadramentos. Já os desenhos dos quadrinhos são elaborados de acordo com a intenção do desenhista e de acordo com os sentidos e/ou significados que este deseja gerar. Ainda segundo o autor, o desenho é "intensamente dirigido" e busca "orientar a percepção do significado" ou "produzir o significado desejável". A elaboração é seletiva e depende das intenções do emissor, assim como das limitações do receptor (CAGNIN, 2014, p. 67).

Considerações sobre a imagem já feitas, o elemento seguinte é o requadro. O requadro, ou simplesmente painel, é a moldura que contém os momentos das histórias em quadrinhos (SARACENI, 2003, p.7). Apesar de o requadro transmitir a ideia de limitação, Groensteen afirma que "o requadro/moldura de um painel de quadrinhos não remove nada; seu contento é circunscrever. Ele (o requadro) delimita uma área oferecida para a inscrição de um desenho e, se necessário, os enunciados verbais"[37] (GROENSTEEN,2007, p.34). Além de delimitar o espaço, o requadro pode assumir funções outras: as mudanças nas bordas do painel podem indicar, por exemplo, que o ato se passa em uma memória ou sonho (SARACENI, 2003, p.7).

A moldura do quadrinho funciona também como meio de controle na narrativa. O próprio quadro estabelece os elementos a que temos acesso, também delimitando o que reteremos daquele momento da história, assim como delimita o tempo de duração de determinada ação. Como aponta Eisner (1989), o artista depende da cooperação do leitor para seguir os quadros na ordem, ao contrário dos filmes, por exemplo, em que o leitor não pode "pular" uma cena e ver a seguinte, antes de terminar a atual – se considerarmos uma recepção *standard*. O padrão de leitura ocidental é realizado da esquerda para a direita, e da parte superior para a parte inferior da página. Apesar disto, este padrão pode ser rompido pelo leitor, para em seguida voltar ao padrão de leitura.

Groensteen (2007) afirma que há a ideia de que os estudos dos quadrinhos devem ser guiados a partir da sua "decomposição em unidades constitutivas básicas", porém deixa às claras que este processo não nos revela a verdadeira e específica linguagem dos quadrinhos, e que devemos abordar a linguagem dos quadrinhos "do alto,

[37] "The frame of a comics panel does not remove anything; it is contented to circumscribe. It delimits an area offered to the inscription of a drawing and, if need be, to verbal statements" (p.34).

do nível das grandes articulações"[38] (2007, p.10-11). Groensteen parte da relação entre o painel (do quadrinho) e a pintura, afirmando que a "micro-semiótica" se mostra inútil na compreensão dos quadrinhos, pois o painel nunca representa a "totalidade do discurso", sendo apenas um único componente em um sistema maior, ao contrário da pintura, em que a imagem é "única e global" (2007, p.11). Este autor também vai contra outra ideia estabelecida e difundida por outros estudiosos, de que "os quadrinhos são essencialmente uma mistura de texto e imagens", defendendo a "primazia da imagem" (p.10). Quanto a esta última ideia, o autor aponta que a narrativa dos quadrinhos se dá principalmente pelas imagens e que não é necessário texto verbal para que seja contada uma história.[39] Essas ideias, contestadas por Groensteen, têm suas origens na tradição do logocentrismo, que gerou como consequências: a) a língua passou a ser o modelo para todas as linguagens e b) a literatura ficcional passou a ser tratada como modelo de todas as formas narrativas (p.13).

Diante disso, Thierry Groensteen segue com a sugestão de abordagem dos quadrinhos através da "artrologia" e *spatio-topia*. A *spatio-topia* vai contra a ideia preconcebida e acreditada por muitos de que a história que dita o número de quadrinhos, sua dimensão e disposição (GROENSTEEN, 2007, p. 21-2). O interesse aqui seria entender como se dá a relação entre os painéis e seus posicionamentos na página, e como estes dão significado à história. A artrologia seria a concepção de que os quadrinhos devem ser estudados em suas articulações, pois "[...] o significado definitivo de um painel não reside em si mesmo, mas na totalidade das relações na rede que este mantém com os painéis interdependentes; resumidamente, que pega emprestado da artrologia geral"[40] (GROENSTEEN, 2007, p.43). O autor destaca, então, a importância de macroestruturas presentes nos quadrinhos que podem corroborar para a criação de sentidos, dando ênfase aos estudos da relação entre painéis, *layout*, decoupagem (*breakdown*) e entrelace (*braiding*).

Feitas as considerações teóricas iniciais, partiremos então para a análise de dois episódios em específico – o diálogo entre duas personagens, Batgirl e Supergirl, e a

---

[38] I am convinced that we will not arrive at a coherent and thoughtful description of the language of comics by approaching them on this level of detail and incorporating a progressive enlargement. On the contrary, we need to approach from on high, from the level of grand articulations.

[39] Vide GROENSTEEN, p. 17-8 para a lista de quadrinhos que dispensam o código verbal, citada pelo autor.

[40] " [...] the ultimate signification of a comics panel does not reside in itself but in the totality of relations in the network that it maintains with the interdependent panels; in short, that it borrows from general arthrology" (p.43)

narrativa do Alexander Luthor da Terra-3 – de modo a verificar como se dá o processo de transposição das narrativas, atentando-nos a como são utilizadas as potencialidades de cada mídia e os efeitos causados por cada modo de apresentação.

A escolha do episódio da Batgirl e Supergirl foi realizada devido aos seguintes fatores: primeiramente, o tratamento do *espaço da mente* – potencialidade do romance – e o modo pelo qual este é expresso nos quadrinhos, que nos leva a refletir se há realmente a possibilidade de alcançar a equivalência deste dispositivo em outra mídia; e, em segundo lugar, a temática da humanização – recorrente durante todo o arco – que nos leva a refletir como os temas são tratados ou alterados na transposição. Quanto ao episódio relacionado a Alexander Luthor da Terra-3, sua escolha foi baseada pelos seguintes aspectos: sua capacidade de contextualização do arco, por introduzir, mesmo que brevemente, uma das realidades alternativas existentes, assim como a destruição desta, como acontece com várias outras; a multiplicidade de pontos de vista existentes na romancização; e, por fim, as narrativas em contraponto, que são apresentadas simultaneamente nos quadrinhos, e que buscaremos compreender como este aspecto é transposto no processo de novelização. Retomaremos as teorias discutidas conforme necessário, adicionando aspectos ainda não discutidos sempre que preciso.

3.4. Caso de análise #1: crise no heroísmo e humanização do super-herói

Na quarta edição da *Crise*, "E o mundo há de morrer" (Em inglês, "And thus shall the world die!"), três páginas são dedicadas à cena em análise daqui por diante (p. 96-98)[41]. A situação é iniciada quando a Supergirl (Linda Lee Danvers) vai de encontro à Batgirl (Barbara Gordon). Neste momento da narrativa, o planeta encontra-se em situação de iminente destruição, pela onda de antimatéria. Vários planetas já foram destruídos e diversos heróis e vilões foram selecionados pelo Monitor para proteger suas máquinas[42], e deslocados para seus devidos locais e momentos históricos. Barry Allen, ou Flash, já fez também duas de suas aparições para Batman, avisando-lhe sobre a destruição que se passa no futuro e alertando os heróis.

---

[41] Há duas possibilidades de numeração das páginas para ser usadas aqui: a da edição encadernada, e a das edições específicas. Embora nas imagens utilizadas a numeração presente seja a de cada edição, adotaremos aqui a numeração das páginas da edição encadernada (2000), de modo a não causar confusão com número repetido de páginas.

[42] As máquinas do Monitor assumem a função de fazer com que as diferentes Terras vibrem em freqüências distintas, de modo que estas possam ocupar o mesmo espaço durante o tempo em que permanecerem no limbo situado entre o universo de matéria positiva e o universo de antimatéria.

Na primeira página, o *layout* é formado por apenas um quadro. Nele vemos a super-heroína kriptoniana voando de encontro à sua amiga, e vemos a grande massa de cor branca – chamada de onda antimatéria – que tem, até então, engolido vários planetas e universos, já destruindo parte da cidade em que as heroínas estão. O momento é construído em um superquadrinho (EISNER, 1989, p.80).

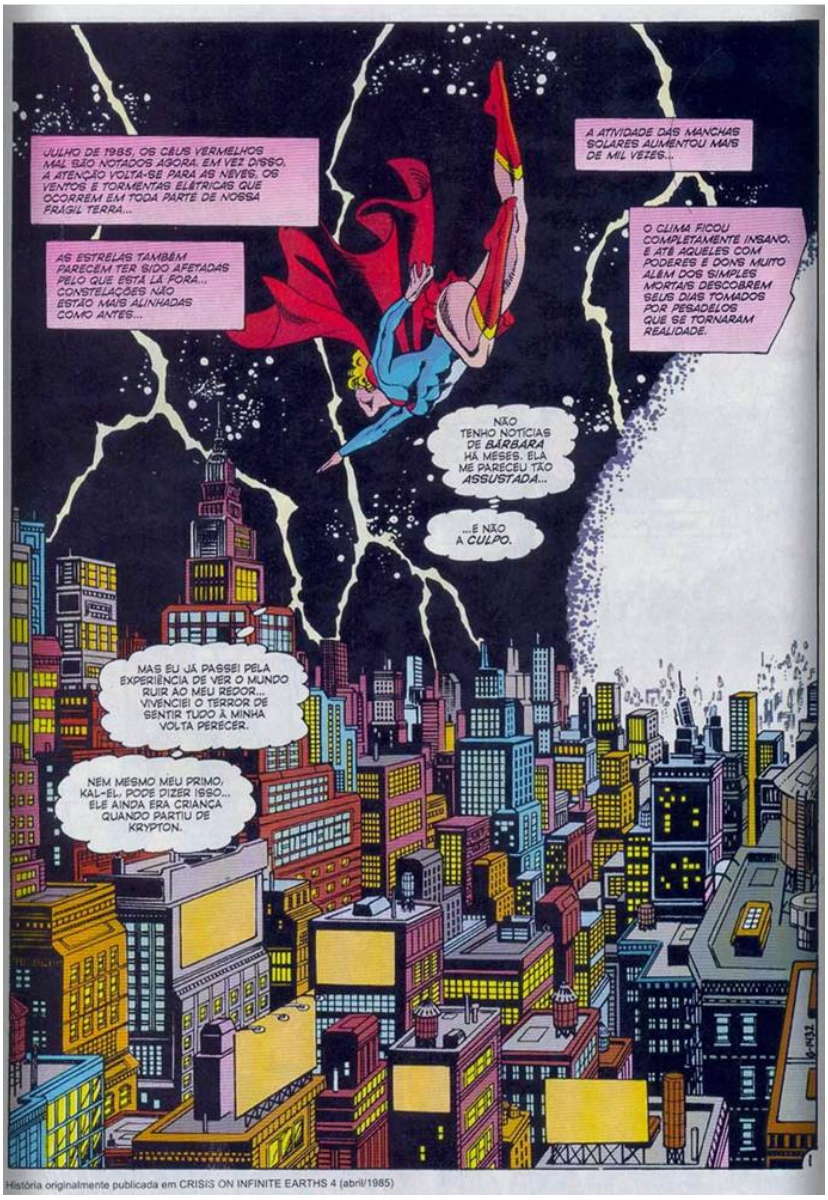

Figura 1: Supergirl vai ao encontro da Batgirl [#4, 2003, p. 86]

Para Eisner, "o número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo" (1989, p.30). Mario Saraceni afirma que a duração do tempo também pode ser medida pelo tamanho/largura do painel

(2003, p.7-8), assim como afirma Scott McCloud (1994, p.101). A presença de um único quadro ocupando a página inteira indica aqui um momento mais longo, levado pelas reflexões da personagem e do narrador, a ser tratado mais adiante. Vale ressaltar aqui que, diferente dos *frames* dos filmes, os painéis representam mais do que um momento "congelado" da história, mas, momentos de certa duração, e que podem ter esta duração aumentada conforme são acrescentados balões de diálogos (SARACENI, 2003, p.7), exceto nos casos em que a *voz* vem de um narrador intruso, a ser discutido mais adiante. Além da duração, os super-quadros tem por objetivo aumentar o envolvimento do leitor. Tal recurso é utilizado por esta ser uma página de apresentação (nos termos de EISNER, 1989).

Temos acessos a dois tipos de mensagens textuais: os pensamentos da Supergirl, marcados pelos balões em forma de nuvem e o narrador-recitador (cf. GROENSTEEN, 2013, p. 93), nos balões em formas predominantemente retangulares, também chamados de legenda por Cagnin (2014, p.99), ou *caption*, por Saraceni (2003, p.10). Em seu pensamento, a Supergirl reflete sobre o estado de medo da Batgirl, ao mesmo tempo em que se lembra de quando viu seu planeta ser destruído[43]. Quanto aos *captions* ou legendas, Saraceni (2003) afirma que estes apresentam a voz do narrador. Esta voz geralmente aparece no *background*, efeito similar ao da técnica de *voice over* apresentado em filmes (p.63). Segundo o autor, o uso mais comum dos *captions* é situar o leitor indicando o espaço e tempo da ação, mas, por vezes, estes cumprem a função de fornecer ao leitor informações necessárias para "reconstruir o fluxo da história entre os painéis, preenchendo a lacuna representada pela sarjeta" (SARACENI, 2003, p.10).

Neste primeiro episódio em análise, as legendas narram a situação que nos é visível, adicionando não apenas informações como a data, mas também uma reflexão em torno das mudanças em relação à situação anterior do planeta em questão, ou, de modo geral, os referentes que situam o espaço físico. O texto verbal complementa o imagético. As legendas em questão se caracterizam como a instância do narrador que Groensteen chama de *recitador* ou *recitante* (no Inglês, *reciter*). O *recitante* seria uma das partes

[43] Diferentemente de seu primo Superman, ou Kal-El, Kara Zor-El viu seu planeta ser destruído, pois era mais velha que seu primo ao ser enviado para a Terra. Supergirl foi criada como a contraparte do Superman. A personagem foi uma das tentativas bem sucedidas de criar uma versão feminina "equivalente" ao Superman. Durante a *Crise nas Infinitas Terras* foi decidido que a Supergirl seria uma das personagens que deveria morrer, pois os acréscimos na família de Superman fizeram com que o slogan "o último filho de Krypton" perdesse o sentido. Nas palavras do roteirista Marv Wolfman, a ideia era voltar à origem do Superman, na qual o herói era o ultimo sobrevivente de seu planeta.

constituintes do narrador dos quadrinhos, juntamente ao *mostrador* (*monstrator*, em inglês, tratado mais adiante) (GROENSTEEN, 2013, p. 103).

Aqui, a voz *recitante* funciona em *voice over*[44]. O *recitante*, para o autor, funciona intervindo das seguintes maneiras: a) lembrando o leitor dos eventos ocorridos anteriormente, permitindo que a história comece *in medias res*, modo chamado de *função narrativa*; b) administrando o tempo-espaço, "provendo a ligação temporal entre as sequências de eventos" ou ligação espacial, podendo haver os dois simultaneamente, modo chamado de *função administrativa*; c) referenciando episódios passados dentro da mesma série (na *Crise* há referências a outras revistas que não fazem parte da série) e indicando a revista em que você encontrará o acontecimento citado (GROENSTEEN, 2013, p.96). Todas estas formas de intervenção representam o posicionamento neutro da voz *recitante*, que também pode ser intervencionista (sobrepondo sua voz sobre a sequência e se tornando o narrador principal, fazendo com que as imagens deixem de ser necessárias para a compreensão da narrativa), envolvida (em que são ressaltados os sentimentos do narrador ou que dirige o leitor, por exemplo) e confiável (ou não). A voz *recitante* do trecho em questão é neutra, e cumpre com as funções **a** e **b**: situa o leitor no tempo (*July, 1985*), e retoma os acontecimentos que se passaram anteriormente ("weather has gone insane"), como já citado.

A página seguinte tem *layout* irregular. Ou seja, é formada por painéis de diferentes tamanhos. Como visto anteriormente, as dimensões do painel determinam a duração do momento, podendo os balões alongar-no também. A variedade do tamanho dos painéis nos quadrinhos altera o ritmo de leitura, enquanto a invariabilidade impõe uma métrica (GROENSTEEN, 2007, p.49). Nestes painéis é iniciado o diálogo entre as duas heroínas. A Batgirl reflete sobre a situação, mostra-se pessimista quanto ao que está acontecendo, e espera pelo fim. A Supergirl, por outro lado, mostra compreender os sentimentos de sua amiga e tenta dar-lhe esperança, com uma perspectiva otimista. Enquanto tenta animar sua companheira, Supergirl vê ao longe um avião indo rumo à grande massa devoradora de mundos. Os três últimos quadros representam esta cena: no primeiro, o avião ruma à massa e acaba sendo acertado por um raio; no segundo, o *close* nos olhos da Supergirl, enfatizando sua expressão desesperada com a situação, e,

---

[44] Usamos o termo *voice over* em oposição ao *voice-off*, que, segundo Groensteen, refere-se à voz de uma personagem que emite a voz e faz parte da ação, porém está "temporariamente fora de ação, fora do quadro ou mascarada por ele" (GROENSTEEN, 2011, p.95).

no último, o avião caindo, após começar a se destroçar devido à sua proximidade da onda de antimatéria.

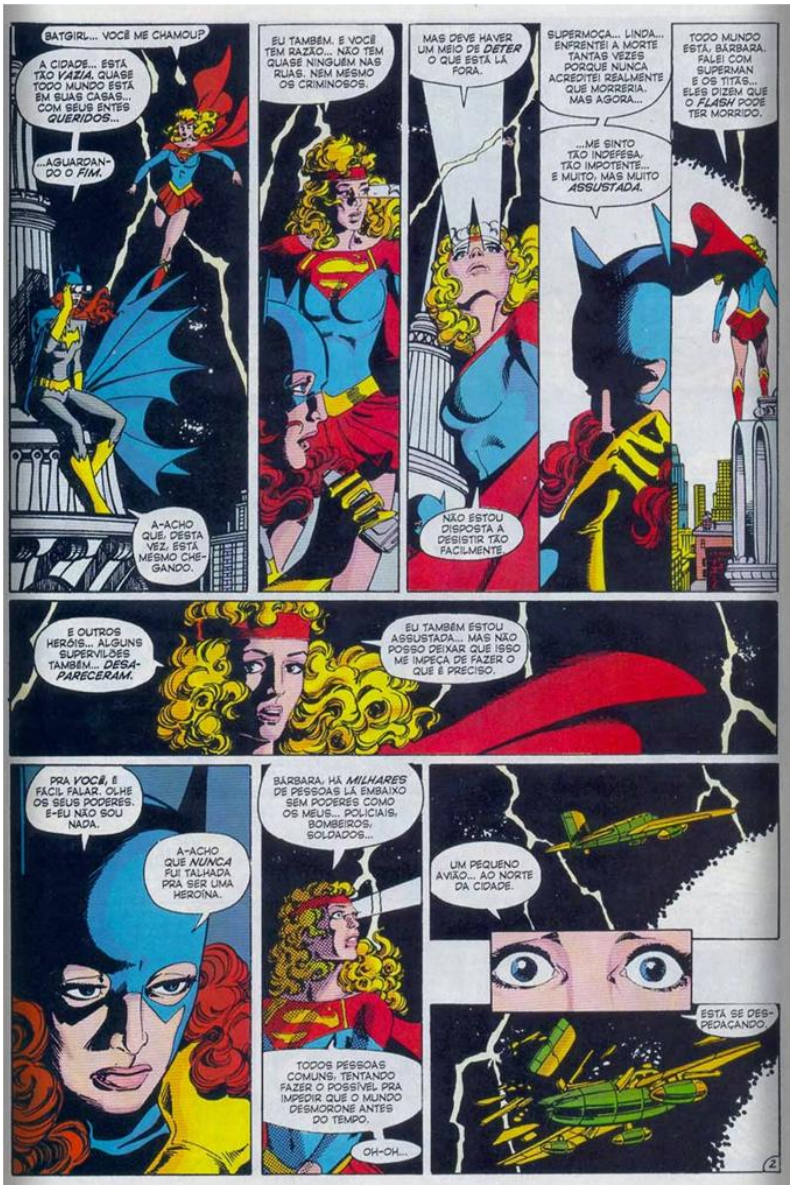

Figura 2: Diálogo entre Supergirl e Batgirl (#4, 2003, p. 87)

Na terceira página, também irregular, porém simétrica, temos, no primeiro quadro, o voo da Supergirl – que mostra a cidade ao fundo e a Batgirl encostada em uma torre, próxima ao topo – para salvar o piloto, e, entre sua partida e o salvamento, temos a cena da Batgirl observando a situação e refletindo sobre a ação da amiga, enquanto questiona seu heroísmo.

Figura 3: Questionamento do heroísmo (#4, 2003, p. 88)

Vale observar que a Batgirl se encontra fora de qualquer painel, ou seja, deslocada no movimento, da ação que ali se passa, e, consequentemente, do tempo da narrativa. Para entendermos o momento, analisemos a presença/ausência do requadro. Como visto antes, a largura do requadro pode expressar um intervalo de tempo maior, já ausência de requadro, por sua vez, pode representar a atemporalidade/ausência de tempo/o eterno (MCCLOUD, 1994, p.102). Para Eisner:

> O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é

> tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. (EISNER, 1989, p.46).

Ainda segundo o autor, a "ausência de requadro expressa espaço ilimitado. Tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem existência reconhecida." (EISNER, 1989, p. 45). A partir das considerações dos autores citados, podemos entender que a ausência de requadro/moldura na cena em que se focaliza a Batgirl, observando e reagindo à ação heroica da amiga, é a expressão do espaço ilimitado da mente, que também pode ser entendido como atemporal, e equivalente ao espaço da mente presente nos romances. Não há mais a presença do céu escuro ao fundo, logo há o deslocamento do mundo "real" para o psicológico. Não podemos "ver" o que ela pensa, mas, sabemos no que ela está imersa neste momento.

Os formatos dos balões de sua fala não indicam que estes sejam seus pensamentos, mas sua fala comum, por mais que o texto se assemelhe à expressão de pensamentos.[45] Quanto ao aspecto gráfico, temos no primeiro requadro um plano aberto, com a Supergirl mais próxima do leitor, e a Batgirl mais ao fundo. Aqui podemos perceber a expressão da segunda instância do narrador dos quadrinhos: o *mostrador* (em inglês, *monstrator*). Groensteen (2013) pega, emprestado, o termo utilizado por Philippe Márion, altera seu significado por considerá-lo impreciso, e adéqua-o ao seu objetivo – discutir o narrador visual dos quadrinhos. Para Groensteen, o *mostrador* é a instância que lida com o imagético dos quadrinhos, e "dá forma aos desenhos". Este narrador visual traz sempre uma visão de mundo cheia de subjetividade e de intenções (GROENSTEEN, 2013, p.93).

O que esta instância nos mostra, no requadro citado anteriormente, pode ser compreendido como a representação visual dos sentimentos (que, por sua vez, também são expressos via o balão de fala) da Batgirl: pequena e impotente perante à Supergirl, tanto quanto à cidade. Também é mérito deste narrador nos mostrar as expressões das personagens, ou, em suma, todo o resto que vemos, em todas as revistas. Corroborando o sentido das palavras, a expressão da Batgirl mostrada em sua última aparição na página mostra sua tristeza. Os últimos painéis da página introduzem uma nova situação com outros personagens, que serão desconsiderados aqui.

---

[45] Podemos aqui perceber a possível presença de um narrador. O narrador também pode aparecer nos quadrinhos como um narrador intruso, que faz uso dos balões das personagens através de monólogos, de modo a passar informações importantes e que não podem ser percebidas visualmente, sob a aparência de que os personagens estão falando sozinhos (SARACENI, 2003, p.66).

No romance, este momento é contado por duas perspectivas: a do Flash, no capítulo "Seven" (WOLFMAN, 2005, p. 29-30), e a de um narrador onisciente, no capítulo dedicado chamado "Batgirl Earth-1" (WOLFMAN, 2005, p. 107-8). O primeiro deles se inicia com mais uma das viagens temporais do Flash. Da pré-história, o personagem é lançado ao momento em que a Batgirl conversa com a Supergirl. Há algumas mudanças aqui: a Supergirl não é mais chamada de Linda, mas sim Kara (seu nome de Krypton); a Batgirl está sentada, apoiada em uma gárgula, e as duas heroínas conversam e riem (p. 29). O fato de a Batgirl tratar a Supergirl por seu nome civil, em ambas as obras, além de explicitar a atualização editorial, mostra a aproximação entre as duas personagens. Não apenas em nível de intimidade, mas, também de humanização. Tal tema é recorrente durante *Crise*, devido à sensação de impotência que os heróis enfrentam perante a onda de antimatéria, que desintegra tudo que toca, e a destruição dos planetas, a qual estes não podem impedir, independentemente do quão poderosos sejam. A sensação de impotência aproxima, então, os heróis com superpoderes (Superman, Supergirl, Flash) daqueles que são tão somente humanos (Batgirl, Caçadora, por exemplo) em sua fragilidade. Ninguém está a salvo, independente do quão forte seja. Um episódio que se assemelha a este, em uma espécie de paralelismo entre narrativas, que se passa mais adiante na trama, envolvendo as personagens Poderosa e Caçadora[46] (WOLFMAN & PÉREZ, 2000, p. 191). Porém, diferentemente da cena entre Barbara e Linda, neste episódio a heróina com super-poderes, Poderosa, que se demonstra desanimada frente à situação, apesar de seus poderes. Enquanto isso, Helena/Caçadora que assume o papel de heroína otimista, mesmo não tendo super-poderes.

A partir de então, o relato passa a ser memorialístico: não temos acesso aos pensamentos de Kara, então o modo que temos de saber que a Supergirl é otimista é através do narrador, que nos revela o nome real da personagem, além de seu passado e sua personalidade.

> Lá estava Supergirl pairando ao lado do topo de um prédio próxima à Batgirl, precariamente apoiada sobre uma gárgula. Elas estavam olhando a cidade, conversando e rindo e eu me peguei sorrindo. Elas eram boas pessoas e eu adorava conversar com ambas. Kara, o nome Kriptoniano da Supergirl, adorava filmes mais do que a Iris e quase tanto quanto eu [...] Kara veio para a Terra ainda adolescente [...] Ela

[46]Há que se notar também que essas personagens, Poderosa e Caçadora são as versões equivalentes à Batgirl e Supergirl na Terra-2, sendo a Poderosa também prima do Superman, enquanto a Caçadora é filha de Bruce Wayne/Batman e Selina Kyle/Mulher-Gato.

> era tão jovem, mas Supergirl era esforçada, sempre otimista e provavelmente mais dedicada à nossa causa do que qualquer um que eu conhecia, incluindo até seu primo, Superman. (WOLFMAN, 2005. p.29)[47]

Também somos introduzidos à Barbara Gordon, a Batgirl, do mesmo modo. Em meio às lembranças, o narrador é jogado de volta ao passado, e mais uma vez ao futuro. Desta vez a Batgirl está chorando, porém, não temos acesso ao acontecimento, uma vez que nosso narrador-intruso não estava lá: "De repente, o pântano havia sumido e eu estava em outro lugar. Vi novamente a Batgirl, mas dessa vez ela estava chorando. O que aconteceu?"[48] (WOLFMAN, 2005. p.30). Durante sua viagem no tempo, Barry vê um homem pré-histórico:

> Eu vi o jovem Cro-Magnon novamente [...] de repente, o Cro-Magnon olhou para além do pântano. Seus olhos se abriram como se tivesse visto algo na névoa que o assustou. O que quer que tenha sido, desapareceu assim que olhei. Ele esfregou seus olhos, deixando de lado o pensamento e então levantou sua lança para os outros e grunhiu algo ininteligível que provavelmente significava *O vilarejo precisa de comida. Vamos caçar*.[49] (WOLFMAN, 2005. P. 30)

Este momento funciona também como antecipação à morte da Supergirl, no qual o Cro-Magnon expressa reação paralelamente semelhante à do Superman, ao ver sua prima morrer. Após a morte da personagem, Batgirl é a responsável pelo discurso de seu funeral (WOLFMAN, 2000, p.215). A aproximação entre as duas será refletida também neste discurso, assim como a humanização da Supergirl. No capítulo seguinte (Batgirl Earth-1, p. 107-8), o enredo não é mais contado pela perspectiva do Flash. Porém, a cena é a mesma: a Batgirl apoiada em uma gárgula, com binóculos nas mãos, observando a cidade, cena que se aproxima de uma *ekphrasis* da cena dos quadrinhos:"Batgirl apoiada sobre a gárgula de uma alta torre ao dois blocos ao norte da câmara de Gotham. Em sua

---

[47] There was Supergirl hovering beside a rooftop next to Batgirl, precariously perched on a gargoyle. They were looking over the city, talking and laughing and I found myself smiling. They were good people and I loved talking to both of them. Kara, Supergirl's Kryptonian name, loved movies more than Iris and almost as much as me […] Kara came to Earth as a teenager. […]She was so young, but Supergirl worked harder, was always optimistic and probably more dedicated to our cause than almost anyone I knew, including her cousin, Superman. (WOLFMAN, 2005. p.29)

[48] Suddenly, the marsh was gone and I was elsewhere. I saw Batgirl again, but this time she was crying. What happened? (WOLFMAN, 2005. p.30)

[49] I saw the young Cro-Magnon again, standing by a marsh, spear in hand. […] Suddenly, the Cro-Magnon looked up beyond the marsh. His eyes widened as he saw something in the mist that frightened him. Whatever it was disappeared by the time I looked up. He rubbed his eyes, dismissing the thought, then held up his spear to the others and grunted unintelligible sounds that probably meant, *The village needs food. Let's hunt*. (WOLFMAN, 2005. p.30)

mão estava um par de binóculos que ela usava para examinar a cidade”[50] (WOLFMAN, 2005, p. 107). Ela está acompanhada por Kara, como esperado, e pergunta a ela para onde vão aquelas pessoas que correm em todas as direções, já que “não há onde se esconder”. Há aqui uma diferença em relação aos quadrinhos, onde as ruas estão vazias, e a cidade está totalmente parada desde a situação inicial. Apesar disso, somos avisados que, em breve, as ruas estariam vazias. As ruas agora têm localização específica: a cidade é Gotham City – o que não nos é dito nos quadrinhos.

Os diálogos são levemente ampliados, porém, a sua essência é a mesma: elas falam sobre o medo que sentem e a sensação de impotência frente à destruição de seu planeta. Certo aprofundamento no desenvolvimento psicológico dos personagens também é realizado, como quando nos é revelado, através do narrador, o motivo de Barbara chamar Kara para aquele encontro – seu pai, o Comissário James Gordon, não tinha tempo para reconfortar a família. Também os diálogos nos permitem tal aprofundamento na mente das personagens, através de suas informações mais específicas, já que não são limitadas ao espaço do balão dos quadrinhos. Sabemos agora especificamente do medo de Kara (que nas HQ’s apenas diz que “todos estão (com medo)”), o pesar de Barbara, mesmo que brevemente apresentado, ao saber da morte do Flash, e um possível desejo de ter visto seus inimigos mortos. Se, por um lado, há adições, por outro, também há cortes. Se nas HQ’s Barbara fala abertamente de seu egoísmo naquele momento no qual só teme o que vai acontecer consigo, o sentido de seu discurso fica totalmente implícito nos seus pensamentos e seu monólogo, presentes no romance.

> Uma rastro vermelho e azul subitamente cortou o céu. Barbara observou até que ela [a Supergirl] desaparecesse. Ela baixou seus binóculos e apoiou-se na torre. *Supergirl não descansa. Ela continua tentando. Ela continua pressionando. Ela é uma heroína de verdade.* “Meu Deus. O que eu me tornei?” (WOLFMAN, 2005, p.108)[51]

Nas HQ’s temos a impressão de um vazio maior. A cidade está estática e vazia, os diálogos são menores. O fundo que, em quase todos os painéis, é negro, só contribui para essa sensação. A única coisa que se move o tempo todo é a parede de antimatéria, a

---

[50] Batgirl perched on the gargoyle of a high tower just north by two blocks of Gotham City Hall. In her hand was a pair of binoculars which she was using to scan the city (WOLFMAN, 2005. p.107)

[51] A streak of red and blue suddenly cometed across the sky. Barbara watched until she disappeared. She put down her binoculars and leaned back into the tower. *Supergirl doesn't rest. She keeps trying. She keeps pushing. She's a real hero.* "My God. What have I become?" (WOLFMAN, 2005, p.108)

destruição. As expressões faciais tristes ou desesperadas contribuem para a atmosfera derrotista ali criada. A forma de encarar a situação, por cada uma delas, pode ser percebida também em suas expressões, o que não temos acesso no romance. Por mais que não tenhamos acesso às memórias de Kara no romance, as memórias narradas pelo Flash tomam esta função de complementar com as informações que não estiveram presentes no capítulo dedicado à Batgirl.

O principal aprofundamento se dá na Batgirl, quando o leitor passa a ter acesso ao seu medo de um modo mais intenso, o que não podemos saber simplesmente lendo a HQ: no romance, o narrador nos conta, seja o narrador onisciente ou as lembranças do Flash. O que se passa entre este momento, nas duas versões, é a seguinte adaptação: o *background* das personagens é adaptado como memória, devido à impossibilidade do mesmo ser exposto sem que haja uma quebra na narrativa, ainda que fosse narrado como *flashback*; e a impossibilidade de a narração adaptar as expressões e o vazio expresso pelas imagens, ou seja, a impossibilidade de *mostrar* estes detalhes com tamanha precisão, é compensada exatamente pelas memórias que nos fazem adentrar no mundo das personagens, e que possamos compreender seus sentimentos perante a situação apresentada. O narrador onipresente, pelo seu tom impessoal e por não ter sentimentos pelas personagens, situa-nos melhor ao descrever o local.

Pelo fato de o capítulo da HQ ser adaptado em dois capítulos diferentes, assim como por dois narradores diferentes, logo percebemos a presença de mais de um ponto de vista. A distância entre os capítulos dentro da obra[52] (o capítulo "Seven" na verdade é o nono capítulo da obra, enquanto o capítulo "Batgirl – Earth-1" é o trigésimo oitavo) e seu caráter fragmentário faz referência às características que Kamilla Eliott (2006) atribui ao romance moderno: "[...] os romances modernos foram moldados pelas técnicas cinematográficas, como a elipse, descontinuidade temporal, visão fragmentada, *crosscutting*, e múltiplos pontos de vista."[53] (p.4).

Por fim, podemos relacionar esta análise a questões teórica já apontadas no capítulo anterior. Primeiro, temos a adaptação como produto – o episódio é transposto em sua toda extensão para a mídia de chegada, havendo também a reinterpretação do momento sob a ótica do narrador-personagem, Flash. Tal reinterpretação gera a

---

[52] A distância é devida ao fato de haver capítulos dedicados entre os capítulos enumerados, que seguem a contagem como se os não enumerados não existissem.

[53] "[…] modern novels were shaped by cinematic techniques, like ellipsis, temporal discontinuity, fragmented vision, crosscutting, and multiple viewpoints" (ELIOT, 2006, p.4)

distensão da narrativa, que passa então a ter mais camadas (uma pela visão do Flash e outra pela visão do narrador onisciente, gerando mais de uma possibilidade de compreensão do dado momento). No cruzamento das fronteiras midiáticas, a *fábula* (para usar o termo de Gaudreault e Márion) passa por um processo de adequação às potencialidades da mídia adaptante: o que é simplesmente mostrado nos quadrinhos passa a ser narrado no romance, além de os diálogos poderem ser estendidos, assim como os pensamentos das personagens, uma vez que no romance o texto não está limitado ao espaço do balão. A imersão no fluxo de consciência das personagens, assim como o conhecimento do narrador Flash sobre as mesmas, permite ao leitor obter acesso aos *backgrounds* das heroínas de modo natural, devido a esta potencialidade do romance. Nos quadrinhos, por outro lado, nem tudo precisa ser narrado. A expressão de tristeza da personagem Batgirl se torna o suficiente para mostrar seus sentimentos, não se fazendo necessário o prolongamento de seu discurso. Seus sentimentos também são expressos nos quadrinhos através do espaço da mente, que apesar de ser uma potencialidade do romance, pode ser trabalhado nas HQ's a partir do uso de recursos como a sarjeta, como visto.

3.5. Caso de análise #2: narrador intruso e narrativas em contraponto

Nos quadrinhos, os momentos finais da Terra-3 se passam na primeira revista (*The summoning*, ou, em português, "A convocação"). Na narrativa dos quadrinhos, a cena é iniciada com a voz do narrador/recitador que diz "Esta é a Terra-3. Seu universo está prestes a chegar ao fim de sua existência...". Na imagem que se segue à fala, vemos a nuvem de antimatéria indo em direção ao planeta. Nos quadros seguintes, os vilões lutam contra as mudanças climáticas e as catástrofes naturais causadas pela aproximação da antimatéria. Enquanto Ultraman tenta se manter esperançoso, Power Ring (Anel Energético) já aceita a iminente derrota.

Figura 4: A iminente destruição da Terra-3 (#1, 2003, p. 6)

Na página seguinte, os personagens que tomam a ação são Owlman (Coruja) e Johnny Quick (Relâmpago). Em seu diálogo, Owlman exterioriza sua falta de esperança. No segundo quadrinho, especificamente, sua fala tem o objetivo de contextualizar o leitor sobre estes personagens e o contexto em que vivem: um mundo dominado por vilões, no qual há apenas um único super-herói – Alexander Luthor. Esta discussão é relevante, pois, na Terra-3, as personagens são contrapartes vilãs dos heróis da, assim chamada, Terra-1, portanto, com poderes e habilidades similares. Começando a narrativa com a destruição daquela Terra, e, assim, não podendo os seus seres poderosos conter a antimatéria, tal elemento começa a construir uma sensação de que nenhuma Terra ou que mesmo nenhum herói/vilão estaria a salvo.

Os painéis seguintes causam impressão semelhante à causada pela intromissão do trecho anterior: desde a introdução de Luthor, voando sobre a cidade que está sendo destruída, até sua penúltima fala, quando diz que a Super-Woman não está ciente da parede de antimatéria atrás de si, indicam mais sobre o estado interior do personagem do que sua função como uma fala propriamente dita.

Figura 5: Narrador intruso, espaço da mente e discurso da personagem (#1, 2003, p. 7)

Como visto anteriormente, o narrador pode aparecer através do pensamento do personagem, em casos em que há longas reflexões para pequenos espaços de tempo.

Logo, a possível voz seria a de um narrador intruso[54], que se expressa como se fosse o personagem. Nesse caso, o monólogo e o pensamento são equivalentes (SARACENI, 2003, p.66). Por outro lado, Groensteen (2007) argumenta que este tipo de enunciado cumpre uma das várias funções que o texto verbal pode assumir nos quadrinhos, a *função informativa* (2007, p.95). No painel do canto inferior esquerdo, então, a mudança do formato do balão representa a reação de surpresa de Alexander, seguida de informações que contextualizam o leitor na situação, dando informações em torno daquela personagem. O último balão de Luthor representa a fala verbal exteriorizada. Seu formato e alteração na fonte, agora em negrito, indicam que o personagem grita ao chamar a personagem em perigo. A confirmação de que sua fala é agora exteriorizada e não uma apropriação do narrador se dá pela resposta da Super-Woman.

A página seguinte, mais uma vez, reflete mais os pensamentos do herói do que uma fala propriamente dita em seus balões (uma espécie de monólogo que exterioriza uma interioridade subjetiva), até o encontro de Alexander e Lois[55]. Em meio à situação de desesperança, Lex parece ter uma ideia de como salvar seu filho recém-nascido, Alexander Luthor, emulando a narrativa em torno da mitologia do Superman da Terra-1, enviado do planeta Krypton pelo seu pai Jor-El, quando da destruição do seu planeta, em uma nave por ele inventada.

Os painéis da parte inferior da página buscam elevar o aspecto emocional: no primeiro quadro, vemos Lois chorar, por um ponto de vista aproximado ao de Alexander; em seguida, Lois questiona se não há salvação para seu filho, e vemos a cena pelos olhos de Alexander, o que Saraceni chama de *ponto de vista interno* (2003, p.78); no terceiro quadro, há um *close-up* no olhar de Alexander, enquanto uma lágrima escorre; no último painel, Alexander dá as costas, enquanto pede a Lois que o acompanhe: há pouco tempo. Vale perceber que os painéis 2 e 3 desta sequência expressam um único momento, devido à ligação entre estes, feita pelo balão. Os planos

---

[54] Faz-se necessário abrir um parente neste momento, e trazer à tona um conceito que se assemelha ao conceito utilizado por Saraceni: o "autor implícito", de Wayne C. Booth. Tom Kindt e Hans-Harald Müller descrevem o "autor implicito" de Booth como uma instância que adentra o texto para além do que o narrador faz, de modo permitir a "interpretação textual". Para Souza (2010), o narrador implícito aparece para descrever ou interpretar, havendo ausência de imparcialidade em seus comentários, enquanto o "narrador-intruso" de Saracenia aparece para exteriorizar o que não é visível, porém, que não faria sentido ser dito "á toa" ou para personagens que já tem tal conhecimento em comum.

[55] Na Terra-3, Alexander é casado com Lois Lane, ao contrário das Terras 1 e 2, por exemplo, nas quais Lois é a 'namorada' ou esposa de Superman.

em *close-up* corroboram a ênfase nos sentimentos e emoções das personagens (Cf. SARACENI, 2003, p.78).

Figura 6: Diferentes pontos de vistas e close-up (#1, 2003, p. 8)

A página 17 nos leva de volta à ação em torno do Sindicato do Crime, agora com o momento da morte de dois de seus membros – Coruja e Relâmpago – enquanto Anel Energético e Ultraman tentam ainda lutar, embora Ultraman comece a demonstrar sua falta de esperança. Nos painéis localizados no centro da página entra um aspecto

interessante: o desenvolvimento das narrativas em *contraponto*[56]. A sequência é composta de sete painéis, sendo a narrativa de Alexander e Lois composta por quatro destes, e a narrativa da chegada de Pariah composta pelos outros três. Na primeira narrativa, Alexander conta de sua descoberta a respeito do multiverso, e de seus esforços para ter acesso aos outros universos; por fim, comunica que seu filho sobreviverá ao ser enviado para outro mundo, no protótipo que ele inventara; porém, constata que ele e Lois morrerão. Por se passar na primeira edição, este trecho da narrativa introduz alguns dos principais pontos abordados durante o arco *Crise*: o multiverso, explicando sobre a existência de outras dimensões e como estas estão separadas, e a destruição dos universos, que é o tema gerador de todos os outros neste arco. Pode ser percebida também na narrativa uma ponte entre a origem de Alexander Luthor Jr. e a do Superman, sendo ambos os últimos sobreviventes de seus planetas, partindo em naves, enquanto ainda bebês.

Intercalados a estes quadros, Pariah – um personagem que é teletransportado contra sua vontade e por motivos desconhecidos[57], àquele momento, aos planetas que estão sendo destruídos –, faz sua aparição. O *recitador* narra sua chegada "Ele aparece.../... em meio ao caos e confusão.../... e ele sabe". Inicialmente, podemos ver apenas seu manto e seus olhos; no segundo quadro, sua expressão de incredulidade; no terceiro, o *close* em seu olhar, mostrando a lágrima, revela o que o narrador apontou ser de conhecimento do personagem: aquele mundo está além da salvação. A última tira da página traz de volta o Sindicato do Crime, desta vez, com a presença de Pariah. O personagem se apresenta e declara seu pesar pelo mundo que se vai, seguindo, então, o último ato do Ultraman, que se encerra na página seguinte.

---

[56] Na teoria musical, o termo *contraponto* é utilizado para referir-se à combinação de duas ou mais melodias independentes. Usaremos este termo para tratar de histórias independentes que são executadas simultaneamente, geralmente apresentadas em painéis intercalados.

[57] Sem conhecimento do motivo, Pária é teletransportado aos universos que estão prestes a ser destruídos. Durante certa parte da narrativa, o personagem acredita que esta seja a punição por ter aberto um portal para o mundo de antimatéria, tendo assim libertado o Antimonitor. Mais tarde, o personagem descobre que o Monitor foi o responsável por lhe manter vivo, levando-o de universo em universo. Também é descoberto que Pária é capaz de sentir a presença do Antimonitor, sendo então o responsável por levar os heróis a seu encontro.

Figura 7: Narrativas em contraponto (#1, 2003, p. 9)

Ultraman, que percebe não haver escapatória de seu destino, vai em direção à parede de antimatéria. Estes quadros trazem incrustados painéis menores, que mostram a destruição por outro ponto de vista– os painéis maiores mostram Ultraman indo rumo à sua morte, mostrando a destruição na terra, enquanto os painéis incrustrados mostram a destruição vista de fora do planeta. Como visto anteriormente, os painéis incrustados (*insetpanels*) podem expressar momentos que ocorrem dentro de um mesmo intervalo de tempo (Cf. GROENSTEEN, 2007, p.66), o que é o caso em questão. A intenção do autor, possivelmente, é de mostrar a impotência do personagem frente à

destruição da antimatéria, mostrando o quão pequeno é o vilão, mesmo que em um momento de heroísmo que eleva suas ações, e o contraponto de sua destruição com a do planeta. Os painéis incrustados apresentam leves mudanças, como o aparecimento de mais pontos brancos (que representam a antimatéria) e as bordas do planeta, que vão se desfazendo.

Figura 8: Painéis incrustrados como recurso narrativo e planificaçaõ (#1, 2003, p. 10)

No centro da página, mais uma vez, os painéis são intercalados. Desta vez a sequência é composta por seis painéis, sendo três dedicados a cada narrativa. A primeira narrativa é a do mundo externo sendo consumido pela parede de antimatéria. Primeiro vem a morte de Anel Energético, depois as das pessoas comuns, e, por fim, as cores mais

claras no manto de Pária mostram que ele está desaparecendo mais uma vez, rumo à outro mundo prestes a ser destruído. É possível notar também que estes painéis estão fundidos com a sarjeta, possivelmente como modo de mostrar, simbolicamente, o que se tornam aqueles absorvidos pela antimatéria: nada. A outra parte da narrativa da tira central, por sua vez, mostra o início da partida de Alexander Luthor Jr. de seu planeta. A terceira tira conclui sua partida, e nos dois painéis finais, Luthor e Lois tem seu último momento juntos e são apagados ao fim de suas últimas declarações de amor.

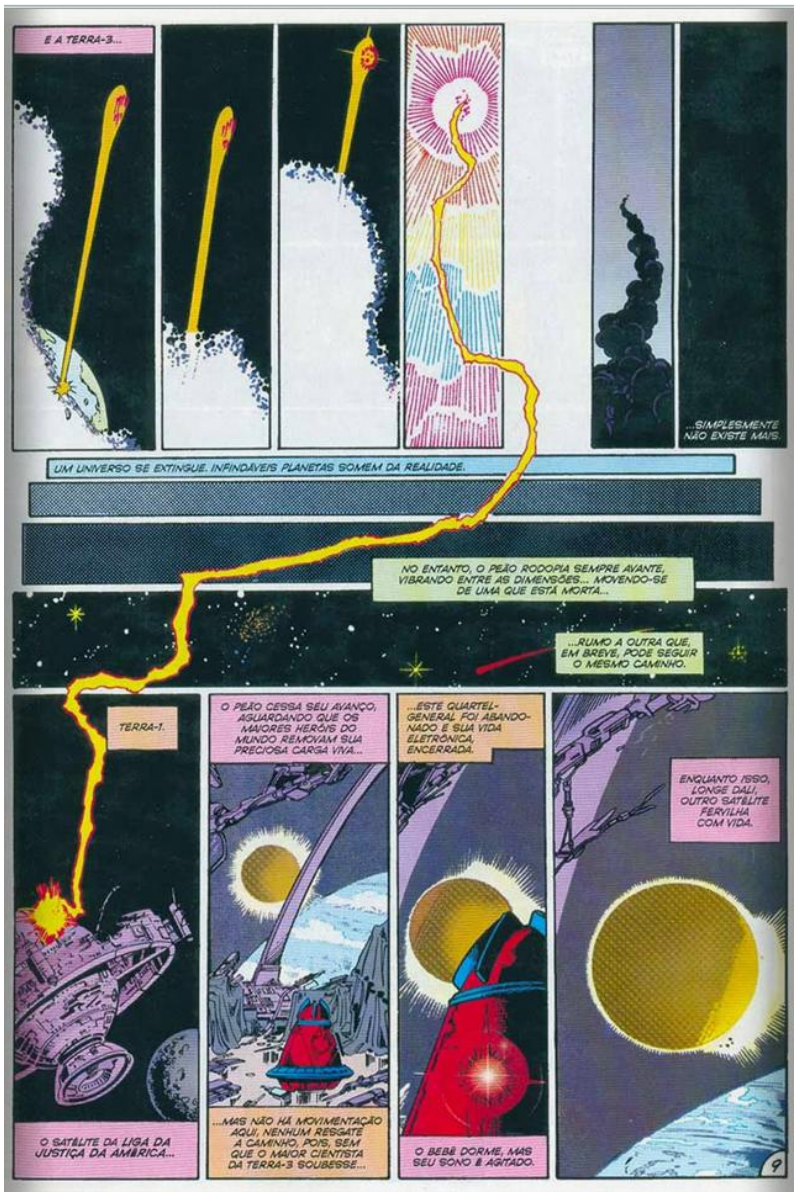

Figura 9: Recitador e o uso da sarjeta (#1, 2003, p. 11)

Na página 19 encerra-se a narrativa da Terra-3. A nave de Alexander Luthor escapa da nuvem de antimatéria, e, no quarto painel, o raio que representa o movimento de sua nave rompe o painel – enquanto nos painéis seguintes é representado o desaparecimento daquele universo – e passa por quadros preenchidos apenas por pontos e cores, o que representa as diferentes vibrações, como especificado pelo recitador ("vibrando entre dimensões... movendo-se de uma (realidade) que está morta.../ para uma que em breve estará") até alcançar o satélite da Liga da Justiça, no universo da Terra-1. A sarjeta aqui, mais uma vez, aparece como recurso para representar o irrepresentável – a barreira entre os universos – apesar de ser necessária a intervenção do narrador para que a ilustração faça sentido. Aqui a imagem e o texto verbal se complementam.

No romance o mesmo episódio é relatado por três pontos de vista, em três capítulos diferentes: *Alexander Luthor – Earth 3, Eleven* e *Eighty-Six*. Trataremos estes capítulos separadamente a seguir. No primeiro deles, que é um capítulo dedicado (p.13-6) há um narrador em terceira pessoa. Este capítulo nos apresenta devidamente o Luthor da Terra-3. A narração aqui é iniciada pelo narrador, externo à narrativa e em uma focalização interna (modo narrativo no qual o narrador foca no conhecimento e ponto de vista de uma unica personagem) (GENETTE, p. 1995), que explicita o desconhecimento de Luthor, tanto da destruição que chegaria em breve ao seu Universo, quanto de seus *doppelganger's* em versões malignas. De modo mais geral, também é tratado o contexto de seu planeta, relatado como uma anomalia, dominado por super-vilões, sendo feita a comparação aos seus equivalentes em outras Terras.[58] É apresentado, então, o *background* de Luthor de modo rápido. Seu passado como cientista, suas descobertas e conquistas. O tempo da narrativa é parado para que sua história seja contada. Em seguida, é narrado o processo das mudanças climáticas e da destruição pela antimatéria.

O narrador nos narra os fatos através da percepção de Luthor: indica que Alex foi o primeiro a perceber as mudanças, narrando quais foram e afirmando que o cientista as estudou. Assim, todas as informações fornecidas são limitadas àquilo o que esta personagem tem conhecimento, como na onisciência seletiva, nos termos de Friedman

[58]A escolha pela comparação se dá pelo fato de que estes nomes (dos vilões) podem ser estranhos para leitores que não tenham aprofundamento no universo DC. Nos quadrinhos, a comparação não se faz necessária, pois há a semelhança física entre os personagens heróicos da Terra-1, bastante óbvia nas imagens.

(2002, p.178), ou focalização interna. Também é narrado o seu passado com Lois, pelo ponto de vista de cada um deles. Este capítulo se passa antes da narrativa da Terra-3, conforme lemos nos quadrinhos. Este fato pode ser atestado pois Lois e Alex conversam sobre o possível sexo do bebê, e, como já citado, ele ainda não sabe do multiverso e as cenas que envolvem o Sindicato do Crime são cortadas, sendo os vilões tão somente citados. Por fim, há, no fim deste capítulo, a presença de uma voz que indica a Alexander o que fazer. Só descobrimos mais tarde de quem é a voz e por outro ponto de vista, no capítulo *Eighty-Six*.

> Alex foi ao seu escritório, fechou a porta suavemente, e colocou para si um pouco de café. Céus não mudam de cor sem razão. Algo estranho estava acontecendo, mas ele não tinha ideia do que era. "Me dá uma dica," disse em voz alta. "qualquer coisa serve." Alex iniciava (suas atividades) quando ouviu uma voz lhe responder, "Os céus vermelhos são apenas o início."/ Ele olhou, mas, não havia ninguém lá. Ele checou seu alarme. A luz de "perigo" mostrava um firme e seguro verde. "Onde você está?"/ "Alexander, uma onda de antimatéria varrerá este planeta e destruirá tudo," a voz continuou./ "Você me conhece? Quem é você?"/ "Este planeta já está morto, mas há outras terras que ainda podem ser salvas."/ "Outras terras?"/ "Alex, você precisa salvar seu filho."/ "Meu filho?"/ "Eis o que tem de fazer."/ Alexander o ouviu.[59] (WOLFMAN, 2005, p. 15-6)

Este capítulo traz várias informações não presentes nos quadrinhos, ampliando nossa visão da história. O contexto em que Alexander está inserido é narrado naturalmente pela onisciência seletiva (FRIEDMAN, 2002, p. 178), ao contrário dos quadrinhos onde se faz necessário o uso do narrador-recitador-intruso exteriorizando sua voz através dos balões de diálogo dos personagens. Não cabe aqui uma comparação direta entre os recursos utilizados para a realização da narrativa por este capítulo não ter um momento "equivalente" nos quadrinhos. Percebemos, então, que a contribuição do mesmo é a aproximação do herói, e o aprofundamento em suas relações pessoais, colaborando para a criação de uma esfera mais emotiva em torno do personagem.

---

[59]"Alex went to his study, softly closed the door, and poured himself some coffee. Skies don't color shift without reason. Something weird was happening, but he had no idea what. "Give me a clue," he said aloud. "Anything will do."/Alex started when he heard a voice reply, "The red skies are just the beginning."/ He looked, but no one was there. He checked his security alarm. The warning light was glowing a steady, safe green. "Where are you?"/ "Alexander, a wall of antimatter will sweep over this planet and destroy everything," the voice continued./ "You know me? Who are you?"/ "This planet is already dead, but there are other Earths that can still be saved."/ "Other Earths?"/ "Alex, you need to save your son."/ "My son?"/ "This is what you have to do."/ Alexander Luthor listened." (WOLFMAN, 2005, p. 15-6)

Por sua vez, no capítulo *Eleven* (p.43-5), a narrativa é guiada por Barry/Flash, que acompanha os acontecimentos que vimos na HQ, agora, pelo satélite do Monitor. O Monitor comunica-se com Barry, talvez sem vê-lo, mas sabendo de sua presença. O capítulo é dedicado à apresentação da Terra-3 para Barry, à narração da morte do Ultraman (a qual nos foi mostrada na HQ). Porém, o capítulo, mais uma vez, não se limita a ser uma *ekphrasis* da narrativa dos quadrinhos.

> O Monitor sentou próximo a um painel de computador, abaixo de uma de das telas e ajustou sua imagem. "Terra-3," disse ele, mas, para quem? Não poderia ser eu. Ele sequer sabia que eu estava lá. Os céus vermelhos cobriram um planeta já imerso na crise. Eu vi a margem da onda branca de antimatéria em seu caminho rumo a uma cidade. A onda estava apagando prédios e pessoas como se fossem desenhos desnecessários. Eu estava enjoado. Queria vomitar, gritar ou reagir de algum modo, mas tudo que eu podia fazer era assistir. Um homem que me lembrava o Superman voava em direção à onda branca. O Monitor focou a tela nele. "Ultraman," disse ele, como se antecipasse minha pergunta. "A Terra-3 é governada por super-vilões, mas, hoje eles estão lutando para salvar seu mundo"[60] (WOLFMAN, 2005, p. 43)

Ao ver o bebê, Barry recorda tê-lo visto também na força de aceleração. No diálogo que segue junto à descrição da cena que se dá entre Luthor e Lois, é possível perceber algumas alterações. Barry narra: "[...] Ela estava segurando um bebê recém-nascido perto de si, como se tivesse medo de deixá-lo partir. Seu sorriso estava cálido enquanto exprimia um beijo à Luthor. Ele se pôs perto dela, tomando o bebê e gentilmente dando umas tapinhas em sua bochecha. 'É hora'" [61] (WOLFMAN, 2005, p.44). No romance, a ideia que vem a Luthor não chega de última hora. Sua esposa já sabe do que está para acontecer, e, apesar de hesitante, já teria concordado em enviar seu filho para outro universo. O diálogo que segue confirma esta percepção, ao sermos informados de que Luthor foi instruído pela "voz". Barry questiona-se sobre quais

---

[60] The Monitor sat at a computer panel beneath one of the screens and adjusted its image. "Earth-3," he said, but to who? It couldn't be me. He didn't know I was even there. Red skies covered a planet already deep into the crisis. I saw the white wall of antimatter edge its way across a city. It was erasing buildings and people as if they were unneeded pencil drawings. I was sick. I wanted to throw up, to scream or to react somehow, but all I could do was watch. A man who reminded me of Superman flew at the white wall. The Monitor focused the view screen on him. "Ultraman," he said as if anticipating my question. "Earth-3 is ruled by super-villains, but today they're fighting to save their world." (WOLFMAN, 2005, p. 43)

[61] She was holding a newborn boy close toher as if afraid to let him go. Her smile was warm as she mouthed a kiss to Luthor. He lay down next to her, taking the baby and gently patting his cheek. All he said was, "It's time." (WOLFMAN, 2005, p.44)

seriam essas vozes, e se seriam as mesmas que ele ouviu na força de aceleração[62]. Em seguida, o casal troca leves sorrisos, e Lois questiona Luthor se haveria salvação para o resto da população, e toma o bebê de volta em seus braços. O monitor revela a Barry que já sabe que será morto por Lyla[63]– sua ajudante -, e que precisa que o filho de Luthor seja levado até ele. Barry desaparece mais uma vez.

Este capítulo, assim como o anterior, adensa o aspecto emotivo no tratamento das personagens. Porém, de um ponto de vista distanciado. Como já citado, agora há lugar para o Sindicato do Crime e seu fim. Ainda assim, só um personagem é notado: o Ultraman. O personagem tenta lutar contra a onda de antimatéria, e, mais uma vez, o que nos quadrinhos é trazido por um recitador-intruso, aqui é trazido de modo natural, pelo Monitor. Apesar de não ser o narrador do capítulo, é este personagem quem narra para Barry o que lhe é necessário saber, sobre o contexto da Terra-3 e da situação atual envolvendo os universos.

Os personagens secundários nos quadrinhos aparecem por dois motivos: 1) para que fiquem registradas as suas mortes, pois a "Crise" tinha o objetivo de ordenar o Universo DC; 2) para servir de receptores das mensagens do narrador-intruso, dando a impressão de ser realizado um diálogo de fato, por mais que, devido ao contexto, ambos os personagens tivessem conhecimento prévio da informação a ser exteriorizada pelos balões (vide a fala do Coruja nos quadrinhos – segundo painel). Um bom exemplo do segundo caso também seria a presença da Super Woman. As informações que Lex traz a seu respeito são as mesmas informações trazidas pelo narrador onisciente do capítulo analisado anteriormente, e pelo monitor - "A Terra-3 é governada por super-vilões, mas hoje eles estão tentando salvar seu mundo" [64] –, logo, a presença da personagem não se faz necessária.

---

[62] As vozes a que nos referimos aparecem no capítulo *Four*, enquanto Barry é lançado a diferentes momentos e Terras. Após voltar ao momento em que seu parceiro, Kid Flash, é criado, Barry é lançado ao futuro, e em seguida ao passado, momento no qual vê Atlantis desaparecer. Ao se questionar sobre o porquê de estar vendo tudo aquilo, as vozes de antigos velocistas entram em contato com o personagem, avisando-o de que vários universos foram extintos, e que a força de aceleração está sendo enfraquecida. A saber, a força de aceleração é uma espécie de energia extradimensional da qual os velocistas da DC obtém seus poderes.

[63]Lyla, ainda criança, foi encontrada pelo Monitor, jogada em meio ao oceano quase morta, tomando conta dela desde então. Lyla, ou Harbinger (em sua forma "energizada", em português, Precursora) é a figura responsável por reunir os primeiros heróis e vilões que estariam a serviço do Monitor, e mais tarde se torna a responsável pela morte do Monitor, após ser possuída por uma das sombras do Antimonitor. A morte do Monitor – evento chave para que se efetue a fusão das terras restantes em uma apenas – ocorre duas vezes na série em quadrinhos, devido a um erro de continuidade, sendo estas na terceira e na quarta edições da *Crise*.

[64] "Earth-3 is ruled by super-villains, but today they're fighting to save their world."

Os recursos usados pelo narrador do romance são os comuns aos quadrinhos: discurso direto e pensamento direto (SARACENI, 2003, p.60-62). As narrativas também funcionam em contraponto, em alguns momentos, porém, os momentos intercalados são os que relatam o que é percebido por Barry na sala do Monitor e os acontecimentos da Terra-3. O verdadeiro contraponto, porém, se dá em nível de capítulos, como veremos mais adiante.

O terceiro capítulo (p. 283-4) em análise também é narrado por Barry. Neste momento, Barry é mandado de volta a mais uma de suas viagens temporais, e o narrador-personagem está agora na Terra-3. Apesar de este capítulo se passar após morte do multiverso e seu renascimento como um único universo, o protagonista observa os membros do Sindicato do Crime (Ultraman e Anel Energético) em cena e se questiona sobre o porquê de estar ali ("I was on Earth-3, sent back in time to before the universe was reborn"), já que o universo fora reconstruído e a Terra-3 deveria não mais existir – expondo, no romance, justamente, a fragilidade editorial que, à altura do seu lançamento, já estava clara: o multiverso precisava voltar, pois, editorialmente e comercialmente, ele era lucrativo, ou seja, estava plantada a chave para acontecimentos que eclodem com a *Crise Infinita*, depois.

Segue a cena: Barry vê Luthor passar e, então, decide segui-lo até sua casa. Lá o protagonista se deparacom uma cena conhecida. O momento que segue é o mesmo que se passou no capítulo *Alexander Luthor – Earth 3*, porém, neste momento, narrado por outro ponto de vista. Lois e Lex jantam juntos, e Barry segue para o gabinete de Alex, que também se dirige para lá mais tarde. Estudando as mudanças climáticas ocorridas, ele olha para cima e pede orientações (como se olhasse para deus) sobre o que fazer. Neste momento, o Monitor fala com Barry, e pede que ele oriente Luthor sobre o que deve fazer. Barry se espanta ao perceber que Luthor pode ouvi-lo, mas entende o porquê de ser mandado àquele momento, e então explica a Alex tudo que ele deve saber sobre o que está acontecendo, e sobre como enviar seu filho e salvá-lo da destruição – conhecimento que Alex já demonstra ter no capítulo *Eleven* – pois, aqui, se está manipulando o tempo-espaço, mas, principalmente, as capacidades do autor de suster surpresas para o leitor, reinventado elementos da fábula que, nestes termos, aproveita de modo mais criativo a premissa do Flash rumando pela força de aceleração por este espaço-tempo inconstante. Ao fim deste capítulo, Barry desaparece mais uma vez, e Lois avisa a Lex que seu filho está prestes a nascer.

Aqui também é suprimida a morte da Super-Woman e também as mortes dos demais integrantes do Sindicato do Crime. O foco desta vez não é o casal e sua história, tão pouco as mortes do Sindicato ou mesmo a partida do recém-nascido bebê Luthor, que, como saberemos, será muito importante para o desfecho dessa Crise[65]. O objetivo de Barry, neste momento, é guiar Luthor para que todas as mudanças que ocorreram nos capítulos anteriores tomem realmente seu curso. Barry passa a ser a polia dos eventos, tendo sua participação na trama ressignificada em relação aos quadrinhos. Apesar de participar de um dos momentos-chave nos quadrinhos, suas aparições são poucas, e, ao longo de toda a narrativa, sua influência também é menor sobre os acontecimentos. Sua maior aparição se faz na oitava edição, quando o Flash se livra de sua prisão e destrói a arma que vinha sendo construída pelo Antimonitor – um canhão antimatéria. Após este feito, Flash desaparece fisicamente e é tido como morto, não fazendo mais aparições nas edições seguintes.

Em suma, este capítulo funciona como um *link* entre os outros dois. O fato de este estar tão distante dos capítulos anteriores (mais próximo do fim da narrativa romanesca, em relação aos demais capítulos analisados, que se situam no início do livro) reafirma o caráter fragmentário da obra (já discutido durante a análise anterior), caráter este também da série em quadrinhos como um todo, pois a narrativa gráfica também funciona com várias mudanças no tempo, transitando de modo muito dinâmico entre as eras e espaços em que acontecem os eventos. Assim sendo, mesmo não sendo narrada por um narrador-personagem, a narrativa gráfica funciona do mesmo modo que o romance, de modo fragmentado, em que ações do presente só serão de fato executadas no futuro (por exemplo, a aparição do Flash para o Batman, que, no tempo cronológico da narrativa, se passa adiante: Flash aparece dizendo que "tudo está morrendo" à sua volta, enquanto, na HQ, no futuro da narrativa, ao destruir o canhão do Antimonitor, Flash começa a viajar pelo tempo, indo ao futuro, no momento em que encontra Wally, e, em seguida, volta ao passado, no momento citado, em que encontra o Batman).

Devemos considerar também como a transposição de determinadas técnicas narrativas se efetuam, neste caso, o contraponto de narrativas. Como visto nos quadrinhos, os quadros intercalados apresentam momentos diferentes da narrativa, mas que ocorrem ao mesmo tempo. As narrativas se completam e nos proporcionam a visão

---

[65] Alexander Luthor Jr., filho de Alexander Luthor da Terra-3, mostra-se uma figura central na resolução da Crise, pois seu corpo é formado também por antimatéria, o que o permite que este haja como a ponte entre o universo de matéria "positiva" e o universo de antimatéria, Qward.

do todo, dos ambientes externo e interno, do fim daqueles que estão além da salvação – e da fuga daquele que poderá ser a salvação dos universos restantes. Por outro lado, essa técnica só funciona neste episódio quando analisamos a estrutura dos capítulos, pois, através deles, temos acesso a três pontos de vista diferentes, mesmo que dois destes sejam narrados pelo narrador-personagem, Barry Allen/Flash.

Primeiro temos o ponto de vista aproximado ao de Alex e Lois (sabemos o que eles sabem, e o narrador limita-se a falar sobre o multiverso e os outros Luthor's, como informação "extra"), o ponto de vista guiado pelo Monitor (apresentando a Terra-3 ao Barry, como testemunha) e o ponto de vista de Barry, desta vez, inserido no evento/ação, como participante. O primeiro capítulo (*Alexander Luthor – Earth-3*) ocorre simultaneamente ao último (*Eighty-Six*, apesar de este começar um pouco antes que o anterior), enquanto o intermediário (*Eleven*) ocorre exatamente depois dos já citados, dando continuação aos mesmos. O primeiro e o terceiro capítulo estão ligados, pois o momento em que o primeiro termina é, imediatamente, continuado no terceiro. Temos dois pontos de vista sobre os mesmos eventos, sendo um na perspectiva emotiva e pessoal de Alexander, que vê seu mundo morrer, e, em contraposição, a perspectiva de Barry, que tem uma missão a cumprir e vidas de vários universos a salvar. Apesar de não serem intercalados, estes capítulos funcionam de modo semelhante aos contrapontos dos quadrinhos.

O capítulo intermediário (*Eleven*) funciona, como já citado, através da *ekphrasis* do episódio nos quadrinhos, apesar de não se limitar tão somente a tal. Categorias como o narrador e o ponto de vista são adaptadas: o narrador intruso torna-se um personagem que observa a situação e dá a Barry as informações necessárias para compreender o momento. Barry, por sua vez, funciona como o leitor frente à história em quadrinhos: observando as imagens que são guiadas pelo Monitor (que funciona como um meta-narrador-mostrador-recitador, neste momento). As categorias de narrador são alteradas dentro das potencialidades da mídia, tornando a passagem natural do modo *mostrar* para o modo *narrar*. O uso de telas pelo Monitor garante a naturalidade da descrição das cenas pelo narrador, assim como as intervenções do personagem Monitor enquanto recitador, trazendo certa relação de equivalência ao episódio dos quadrinhos.

Nosso intuito neste capítulo foi o de tentar desfazer alguns dos clichês existentes dentro do que Kamila Eliott chama de "guerra das imagens/palavras". Vindos de uma longa tradição, teóricos defenderam a ideia de que a imagem não pode narrar tão bem

quanto as palavras, assim como a ideia de que as palavras não podem mostrar tal como a imagem. Tais discussões de ideias geraram o preconceito voltado para obras imagéticas, tal como o filme, ou mesmo os quadrinhos, que foram tidos como gêneros narrativos menores. Daí vem a ideia, popularmente difundida, de que os quadrinhos são um gênero para crianças, como se as imagens fossem voltadas para o público que não sabe ler, que lê "pouco" ou mesmo em período de alfabetização.

A partir destes "clichés" (ou preconceitos), analisamos potencialidades das mídias quadrinhos e romances, tentando perceber como o enredo muda a partir de sua inserção e adequação a uma nova mídia. Para tanto, verificamos como determinados dispositivos foram transpostos entre as mídias e como suas potencialidades podem abrir novas possibilidades para o enredo. Em um dos episódios analisados – aquele referente àcena entre a Batgirl e Supergil -, tratamos especificamente do espaço da mente ou do fluxo de consciência. No romance, o uso deste recurso permite a retomada dos *backgrounds* das personagens, além da exteriorização dos sentimentos das mesmas. Nos quadrinhos, como pudemos ver, o uso da sarjeta aparece com uma possibilidade de representar este espaço aparentemente "irrepresentável", devido ao seu deslocamento em relação ao tempo cronológico.

No segundo episódio, verificamos a presença do "narrador-intruso" nos quadrinhos, que funciona naturalmente no romance, simplesmente como narrador. Nos quadrinhos, por sua vez, esta categoria atua através da "voz" dos personagens, de modo a exteriorizar um estado interno. Há também a possibilidade de comparar essa atuação do narrador com o discurso indireto livre, o que, segundo Saraceni, não é possível de ocorrer nos quadrinhos, uma vez que, para este autor, nos quadrinhos os pensamentos só podem ser relatados diretamente (SARACENI, 2003. p.62). Ainda na narrativa de Alex, discutimos a questão das narrativas em contraponto presentes em ambas as obras, e como se deu tal transposição. Enquanto nos quadrinhos tais narrativas funcionam através de painéis intercalados, no romance tal modo narrativo é trazido em nível de capítulos, e também através da criação de diferentes pontos de vista.

4. NARRADOR E PONTOS DE VISTA: NAS MALHAS DA TRANSPOSIÇÃO

Este capítulo se dedica às discussões em torno do narrador e dos pontos de vista, com a preocupação de empreender uma análise-interpretação de como estes recursos narrativos são demandados para a romancização da *Crise nas Infinitas Terras*, pois, como visto, a adaptação (ou transposição midiática) pode trazer, em si, uma mudança de ponto de vista em relação à obra adaptante. Seguiremos, então, retomando teorias em torno do narrador para poder, depois, conceituar o que é o ponto de vista. Focaremos, principalmente, no principal narrador da *romancização* da *Crise*, o Flash/Barry Allen, e discutiremos como a adição de um narrador em primeira pessoa altera a *história* (em sentido oposto à *fábula*), além de perseguimos a maneira pela qual a adaptação altera o eixo de interesse em torno do personagem.

Desde Aristóteles e Platão, teóricos debatem o estatuto do narrador e o do ponto de vista na literatura, utilizando-os como elementos avaliativos para determinar, por exemplo, a qualidade da obra literária, tais como Henry James e Percy Lubbock, que condenam a interferência do narrador sobre a narrativa ou mesmo a alternância de pontos de vista dentro de uma obra, conforme já apontou Leite (1989, p.14): Lubbock faz a distinção entre *cena* (categoria relativa ao modo *mostrar*, discutido no capítulo anterior) e *sumário* ou *panorama* (relativo ao modo *contar*) – o *sumário* é o resultado da intervenção do narrador, que conta e resume os fatos, e a *cena*, justamente, é a formalização de uma espécie de desaparecimento do narrador, quando "os acontecimentos são mostrados diretamente ao leitor" (LEITE, 1989, p. 14-6).

Ainda segundo a mesma autora, outros teóricos criticam o pensamento desenvolvido por Lubbock, como Forster, o qual afirma que as necessidades do tema e do efeito pretendidas podem justificar a mudança de ponto de vista dentro de uma obra. Anos mais tarde Lubbock seria criticado também por Wayne C. Booth, quando afirmou que não há o "desaparecimento do autor" ou mesmo a existência de uma "narrativa objetiva", pois o autor, no máximo, se mascara como personagem ou voz narrativa, configurando assim o que será tomado como um *autor implícito* (LEITE, 1989, p. 18), o qual subordina o narrador a "'uma visão mais extensa e dominadora'" (LEITE, 1989, p. 19), ou, em outras palavras, o entendimento de que ele já "é uma imagem do autor real criada pela escrita, e é ele que comanda os movimentos do narrador [...]" (LEITE, 1989, p. 19). Logo, a história que nos é contada é apenas uma das possíveis interpretações

desta, e a mudança de ponto de vista pode nos proporcionar uma visão totalmente diferente de uma história, assim como a alternância de pontos de vista pode ser usada intencionalmente de modo a atingir um efeito pretendido.

Seguiremos, então, tendo em mente que os pontos de vista são recortes subordinados às intenções do autor implícito, e que podem ser mutáveis dentro de uma obra, ou, como explica Dal Farra (1978) "o narrador, às instâncias do autor-implícito, pode abandonar temporariamente o foco adotado, o que significa que qualquer classificação é sempre inexata" (p. 27).

4.1. Definindo a importância do ponto de vista

Como visto no capítulo anterior, nas HQs, o narrador pode ser dividido em duas instâncias: o *recitador*, responsável pela parte textual, e o *mostrador*, que narra o conteúdo imagético/visual. No romance, como bem sabemos, é possível encontrar outras classificações para os modos de formalização do narrador, denominadas de acordo com o ponto de vista (no sentido de "posição", apesar não se limitar apenas a este significado) do qual a história é contada, diante de uma perspectiva que considera uma ótica ou conjunto de óticas em uma narrativa.

A importância do ponto de vista em nosso trabalho dá-se pela possibilidade de análise e interpretação dos diferentes efeitos e significados atingidos ao se alterar o ponto de vista numa transposição midiática. Segundo Saraceni (2003),

> A narrativa é seletiva a respeito do que decide contar. Por esse motivo, há sempre a diferença entre **história** e **enredo**: o primeiro diz respeito à real corrente de eventos (reais ou não), enquanto o segundo diz respeito ao modo que estes são contados [...] Logo, a mesma história pode ser contada mediante diferentes pontos de vista, produzindo diferentes resultados.[66] (SARACENI, 2003, p. 74. Destaques do autor.)

[66] "Narrative is very selective about what it chooses to tell. Because of this, there is always a difference between **story** and **plot**: the former refers to the actual chain of events (whether real or not) as they took place, and the latter refers to the way in which those events are told – *what* is told and *how* it is told. So, the same story can be told from different points of view, producing very different results". (SARACENI, 2003. p.74)

Chatman (1980), em seus estudos sobre narrativa e discurso, destaca que devemos notar a diferença entre "voz do autor" e "ponto de vista". Para o autor, o conceito de "ponto de vista" pode ter diversos significados, sendo os mais distintos: o sentido *literal*, ou seja, a percepção pelos olhos de alguém; o *figurativo,* que se refere à visão de mundo (ideologia, sistema conceitual); e o *transferido* ou de *interesse*, referindo-se ao "interesse-vantagem" de alguém (CHATMAN, 1980. p. 151-2). Em suma, "ponto de vista" se refere ao "lugar físico ou à situação ideológica ou à orientação de vida prática com os quais os eventos da narrativa se mantêm em relação"; enquanto a voz da narrativa refere-se ao "meio pelo qual os eventos da narrativa são comunicados"[67] (CHATMAN, 1980, p.153).

As definições de ponto de vista adotadas por Chatman podem nos ajudar a entender como uma mudança de ponto de vista permite a criação de novos significados em uma adaptação. Segundo Wayne C. Booth (1983), é necessário que acreditemos no narrador para que possamos "prosseguir" em uma narrativa, mesmo que não saibamos se ele está sendo "sincero" conosco. Isso ocorre devido ao ponto de vista assumido pelo narrador, neste caso, pelo *figurativo* (ou ideológico) e também pelo de *interesse*, posicionando-se (e nos levando consigo) ao lado dos que serão tratados como heróis, em uma dada narrativa, por exemplo.

Trabalhando uma visão mais específica de ponto de vista, Norman Friedman, citando os estudos de Whitcomb, afirma que "a unidade de uma passagem ou trama depende largamente da clareza e estabilidade da posição [do narrador]" (FRIEDMAN, 2002, p. 170). Os pontos de vista, que tem por objetivo dar consistência à "ilusão" criada na narrativa, podem desenvolver diversos efeitos, de acordo com suas funções e limitações e são escolhidos de acordo com o objetivo a ser alcançado. Para entendermos, devemos responder às perguntas: quem fala ao leitor? (primeira ou terceira pessoa); De onde? (de dentro, de fora do ato, ou alternando estas posições); Quais os canais de transmissão? (Fala, pensamento, sentimentos) (p. 171-2). Respondendo-as, identificamos o narrador, por sua vez, enquanto uma criação do autor. Portanto, alguns dos mais comuns pontos de vista, para Friedman (2002), são:

---

[67] "Thus the crucial difference between 'point of view' and narrative voice: point of view is the physical place or ideological situation or practical life-orientation to which narrative events stand in relation. Voice, on the contrary, refers to the speech or other overt means through which events and existents are communicated to the audience".

a) *Narrador Onisciente*: neutro descreve a cena como ele a vê, e não como seus personagens;
b) *Narrador-testemunha*: é um personagem dentro da história, mais ou menos familiarizado com os personagens e mais ou menos envolvido na ação, nos fala em primeira pessoa. Por não ser onisciente, não nos dá acesso aos pensamentos dos outros personagens, mas, apenas aos do observador. Podemos, no máximo, obter inferências sobre outros personagens. A cena é narrada como a testemunha a vê;
c) *O narrador-protagonista*: pode inferir pensamentos de outras personagens como o narrador-testemunha, porém, tem menor mobilidade dentro da trama. O leitor é limitado aos seus pensamentos, percepções, etc.);
d) *Onisciência seletiva múltipla*: exclui qualquer narrador. A história vem diretamente das mentes das personagens;
e) Onisciência seletiva: o leitor fica limitado à mente de apenas um personagem
f) *Modo dramático*: Não há indicação sobre a percepção do personagem, mas, simplesmente temos acesso apenas ao que eles fazem e falam, nada mais que isso.

Gerárd Genette (1995), por sua vez, aborda modos de manifestação do narrador semelhantes aos já citados, utilizando o termo "focalização" para definir os pontos de vista. As focalizações podem ser classificadas em a) *focalização interna*, quando os eventos são narrados a partir de conhecimento e do ponto de vista de determinado personagem, semelhante à *onisciência seletiva*; b) *focalização externa*, na qual o narrador observa o herói, sem que tenhamos conhecimento sobre seus pensamentos; ou c) *focalização zero*, equivalente ao *narrador onisciente* das narrativas clássicas (GENETTE, 1995, p. 187-9). Tais *focalizações* podem também sofrer variações ou alternâncias dentro das narrativas, ou ser aplicadas apenas a determinado segmento da obra.

Dos pontos de vista citados, interessa-nos principalmente os três primeiros: os narradores *onisciente*, *testemunha* e *protagonista*, porém, não descartaremos os demais, tratando deles quando necessário. Considerando as categorias citadas, discutiremos os modos de manifestação do narrador (ponto de vista *literal*, nos termos de Chatman) no romance *Crise*, verificando como a mobilidade no narrador entre tais categorias/pontos de vista promove a mudança na história (usando o termo num sentido oposto à *fábula*, e

mais próximo de *syuzhet*, como discutido no capítulo 2) em relação aos quadrinhos, assim como nos eixos de interesse e subtramas da mesma. Consideraremos também o ponto de vista *figurativo* e de *interesse*, por ter em mente que há uma ideologia pressuposta, a qual aceitamos desde o princípio (o ponto de vista dos heróis), também verificando como tais aspectos funcionam nas duas mídias trabalhadas.

4.2. O narrador na *Crise #1:* Precursora e a onisciência seletiva

Apesar de o narrador dos quadrinhos (tanto o recitador quanto o mostrador) nos passar a impressão de que sua narração seja, aparentemente, uma *narração neutra,* devido ao fato de vermos a narrativa de "fora" (no sentido oposto ao de ver através dos olhos dos personagens), a narrativa das HQs também traz em si um ponto de vista que pode ser identificado às definições discutidas anteriormente a partir, por exemplo, da análise dos recursos textuais. Os *captions* (ou caixas de diálogo) podem focar nos pensamentos de um único personagem – semelhantes à *onisciência seletiva* – ou de vários – como na *onisciência múltipla*.

Para ilustrar tais casos em *Crise*, começando pelo narrador onisciente, podemos citar os capítulos enumerados como um todo – como no capítulo analisado anteriormente, "Alexander Luthor – Earth-3", o narrador excede o conhecimento da personagem naquele determinado momento, ao explicar que "Alexander Luthor não sabia que a crise cósmica já acontecia em seu universo e que seu mundo estava prestes ser destruído"[68] (WOLFMAN, 2005, p.13), trazendo outras informações que Alexander desconhece, para, só então, apresentar ao leitor alguns eventos/fatos de seu passado. Porém, há casos diferentes, como no capítulo "Harbinger Earth-1" (2005, p.55-9) (que será o foco desta análise), em que a posição do narrador oscila. O capítulo, de modo geral, reproduz parte dos eventos da "Convocação" (primeiro capítulo das HQs), além de trazer também a narrativa de origem de Lyla [69]. No romance, esta origem é narrada em onisciência seletiva, em meio às lembranças que irrompem logo após Lyla "energizar" e

[68] "Alexander Luthor didn't know that in the cosmic crisis already in motion his universe and his world were about to be destroyed"

[69] Lyla ou Precursora foi encontrada pelo Monitor ainda criança, e criada por ele. Seu principal poder consiste em se dividir em várias réplicas de si, que podem agir com total independência uma das outras. Tal qual o multiverso, como é citado na saga, que poderia ser um todo mais forte, porém foi dividido em várias réplicas mais fracas que o todo, Harbinger tem suas réplicas também mais fracas, apesar de terem ainda algum poder. Estas réplicas aparecem na "Convocação" (edição #1) e vão a diversos universos e períodos de modo a recrutar os heróis. Seus poderes podem ser usados apenas por tempo limitado, e ela deve descansar de modo a recuperar-se e poder usá-los novamente.

se transformar na Precursora, para seguir com sua missão – recrutar os heróis indicados pelo Monitor.

> Ela era um bebê quando ele a encontrou sozinha e à beira da morte, criando-a como se fosse seu pai, mesmo quando a treinava para a obrigação que estava por vir. Enquanto Lyla crescia, eles frequentemente sentavam juntos à noite na torre de observação, comendo lentamente o jantar, enquanto contemplavam as estrelas. Ele apontaria para algum pequeno ponto no céu quase encoberto pelo vasto conjunto de luzes que o cercavam, e contaria a ela sobre alguma incrível aventura que ele viveu por lá, há milhares de anos atrás. Suas histórias a impressionavam e empolgavam.[70] (WOLFMAN, 2005, p. 56)

Nos quadrinhos, por outro lado, a origem de Lyla é narrada por alguns comentários do Monitor em dois diferentes momentos. Estes comentários, produzidos pelo Monitor em *modo dramático* e *focalização zero*, funcionam tais quais outros durante as suas participações na trama, revelando ou dando pistas sobre eventos do por vir. Diferente do discurso do narrador sobre Lyla no capítulo "Harbinger Earth-1", que está inserido em um momento de retomada de seu passado, em tom nostálgico e via *focalização interna*, as falas do Monitor assumem um tom mais preocupado. Enquanto as projeções de Lyla, no romance, apontam para o passado, mediante fragmentos memorialísticos e mais sentimentais; nas HQs, o Monitor traz tais informações, nos quadrinhos, monologando (interferências do narrador intruso) e voltando seu discurso aos eventos futuros.

No primeiro momento em que o Monitor fala sobre Lyla (Figura 10), ainda não sabemos nada sobre ele, e também não é possível vê-lo completamente. Isso implica em duas visões diferentes: o passado de uma personagem, narrado pela perspectiva dela mesma (no romance), e o mesmo passado contado pela perspectiva de um desconhecido (nos quadrinhos). Mais que isso, no capítulo "Harbinger Earth-1", a *focalização interna* dá crédito à narrativa, por tratar da mesma personagem a partir de quem o discurso é focalizado, enquanto a narrativa do Monitor, por não o conhecermos, o torna um narrador não confiável:

---

[70] "She was an infant when he found her alone and near death, and he raised her as if he was her father, even as he trained her for the undertaking to come. As Lyla grew up, they would often sit together at night in the observation tower, slowly eating their dinner while gazing at the stars. He'd point to one small dot almost overwhelmed by the vast cluster of lights that surrounded it, and he would tell her of some incredible adventure he had had there many millions of years before. His stories thrilled and excited her." (WOLFMAN, 2005, p. 56)

Figura 10: Monitor narra a origem de Lyla – 1 (#1, 2003, p.27)

No segundo momento (Figura 11), por outro lado, já conhecemos a figura do Monitor, sabemos que este vem sendo enfraquecido devido à destruição de diversos universos pela antimatéria, e o mais importante, já sabemos mais sobre o relacionamento entre os dois personagens.

Figura 11: Monitor sobre a origem de Lyla - 2 (#2, 2003, p.60)

Outro ponto de vista a ser estudado é o que podemos encontrar logo na primeira sentença do capítulo do romance:

> A sombra estava se aproximando. (...) Lyla sabia que os guerreiros estavam espalhados pelo multiverso, em diferentes períodos do tempo, em mundos diferentes, até mesmo em universos diferentes. Mas, de onde quer que tenham vindo, as quatorze precursoras os trariam de volta ao satélite do Monitor.[71] (WOLFMAN, 2005, p.55)

[71] "The shadow was closing in. (...) Lyla knew the warriors were spread out across the multiverse, living in different time periods, on different worlds, even different universes. But wherever they came from, the fourteen Harbingers would bring them all back to the Monitor's satellite". (WOLFMAN, 2005, p.55)

Podemos notar a diferença entre o ponto de vista do primeiro parágrafo, constítuído por uma única sentença, para o segundo. Temos no primeiro o narrador onisciente neutro, afastado do ponto de vista das personagens. A partir da sentença seguinte, temos um narrador que relata os eventos a partir do ponto de vista de Lyla, que não se restringe somente à posição física: o que é exposto pelo narrador é aquilo o que a personagem tem conhecimento, como as ordens que ela recebeu do Monitor, o que ela vê, ou suas lembranças com o personagem: "Conforme seus múltiplos *eus* moviam-se através do tempo-espaço, Lyla pensou no Monitor, que por muitos anos foi a única presença consciente em sua vida"[72] (WOLFMAN, 2005, p.55). Esse momento do romance aciona um narrador com "onisciência seletiva", focando na mente de uma personagem, apenas.

Mais adiante, no mesmo capítulo, tal ponto de vista é alterado e o narrador assume a posição da *sombra* que persegue a Precursora neste episódio "A sombra a viu indo em direção às distantes pedras de gelo ao norte da ilha"[73] (2005, p. 57), que coincide com o ponto de vista presente nos quadrinhos (Figura 12). Neste momento, Lyla é possuída por uma das sombras[74], passando assim a ser controlada pelo Antimonitor. Este evento acaba por se configurar em um momento chave da narrativa, pois é a partir desta possessão que serão desencadeados eventos como a morte do Monitor (pelas mãos de Harbinger), e a ativação de máquinas criadas pelo Monitor com a energia gerada por sua morte, para proteger as últimas terras restantes, levando ao fracasso dos planos de Antimonitor.

Porém, o narrador não adentra a mente da sombra, assim como não se alonga no ponto de vista da mesma. Essa focalização seria então a do narrador onisciente, assim como na abertura do capítulo. Esse ponto de vista, nos termos de Chatman, é *literal*, ou seja, de posicionamento/lugar físico, pois não somos expostos à ideologia do vilão, por não adentrarmos sua mente e não termos acesso a esta por outros meios.

---

[72] "As her different selves moved through time and space, Lyla thought about the Monitor, for so many years the only sentient presence in her life."

[73] "The shadow saw her arcing toward the distant ice cliffs to the north of the island"

[74] Neste episódio, tal como em alguns outros, são enviadas "sombras" para atacar os heróis e impedir que estes possam suceder com seus planos. As sombras fazem parte do exercito de guerreiros do Antimonitor. Ao ser possuída pela sombra e juntar sua parte possuída às demais partes, Harbinger passa a ser controlada pelo Antimonitor.

Figura 12: A possessão (#1, 2003, p.21)

Os trechos seguinte, no mesmo parágrafo, mostra como o narrador fala sobre a sombra sem, no entanto, manter-se ou assumir seu ponto de vista:

> A sombra a viu indo em direção às distantes pedras de gelo ao norte da ilha. Arion estaria lá, questionando-se como sempre, procurando a quietude reconfortante da beleza dos blocos de gelo que ele lutava para deter. / O gelo envolveria seu lar antes do século terminar, e então o arrastando para as profundezas, onde estaria perdido para sempre (WOLFMAN, 2005, p.57)[75]

O ponto de vista pelo qual é contado o momento de embate entre Arion e a Precursora também é diferente nas duas mídias. No romance, o momento é sumarizado – isto é, há a intervenção do narrador, que conta e resume os fatos, diferente da *cena*, em que "os acontecimentos são mostrados diretamente ao leitor" (LEITE, 1989, p. 14-6),

[75] "The shadow saw her arcing toward the distant ice cliffs to the north of the island. Arion would be there, questioning himself as always, seeking quiet solace in the beauty of the encroaching floes he struggled to stem. The ice would encase his home before the century was gone, then drag it down into the deep where it would be lost forever."

como discutido anteriormente –, sendo-lhe dado menor importância, pois o foco deste é a possessão de Harbinger pela sombra. Apenas o fim do capítulo trata sobre o encontro entre os eles: "De uma grande distância, o mestre (Antimonitor) observou a Precursora pegar a mão de Arion. Um momento depois, eles já haviam partido./ O fim do multiverso se aproximava"[76] (WOLFMAN, 2005, p. 59). Nas HQ's, por outro lado, há um conflito entre as personagens. Arion, em meio a suas reflexões sobre como poderia salvar Atlantis de sua iminente destruição, é surpreendido pela Precursora, que chega de surpresa, e antes de poder investir contra ela, é levado de súbito.

Figura 13: Arion é levado por Harbinger (#1, 2003, p.24)

[76] From a great distance, the master watched Harbinger take Arion's hand. An instant later they were gone. /The end of the multiverse was drawing closer.

Além deste momento, trechos anteriores, assim como a parte que segue este parágrafo[77], são narrados por um narrador onisciente, que trata sobre o passado de Atlantis, e sobre a postura de Arion, conjecturando sobre sua vontade de salvar seu lar. Embora sejamos avisados, mais adiante, de que Lyla esperava pela presença da sombra, "A Precursora virou-se, sentido sua aproximação. 'Eu estava me perguntando quando você apareceria', ela disse" [78] (p. 58), não é possível afirmar que a aparição da mesma era de conhecimento de Lyla, mas, apenas que esta era uma expectativa, mantendo, assim, o ponto de vista seletivo, focado na personagem.

Este episódio, diferentemente dos quadrinhos, é levemente alterado no romance. Enquanto nos quadrinhos o foco seria o similar à *focalização zero* ou *narrador onisciente neutro* por não focar na mente de um personagem em específico e por seu modo de apresentação de falas e pensamentos ser a apresentação direta, como afirma Saraceni (2003, p. 69), o foco aqui, como sugere o título do capítulo, é a personagem Lyla. Na HQ há diversos momentos de interação entre a Precursora e os demais personagens (heróis e vilões) conforme vão sendo convocados. No romance, porém, tais momentos são sumariados, como já citado, pela intervenção do narrador, que conta e resume os fatos, ao invés de a cena se desenrolar "frente aos olhos" do leitor. A justificativa se encontra no próprio texto, quando o narrador informa ao leitor que os demais heróis não protestaram, depois de descobrir que o Superman aceitara a convocação sem maiores questionamentos:

> Como o Monitor esperara, Superman-2 juntou ao grupo sem discussão. Lanterna Verde não estava certo, mas, assim que ouviu que o Superman já estava a bordo, ele decidiu ir, sem mais questões. Cyborg estava desconfiado, mas também concordou em juntar-se aos outros. Solovar disse sim também. / O Monitor estava certo em fazê-la recrutar o Superman primeiro [79] (WOLFMAN, 2005, p.57)

O discurso presente no episódio discutido no romance é, em sua maior parte, uma focalização interna em Lyla, e expõe seus sentimentos, em uma narrativa, de certo

---

[77] "De uma grande distância, o mestre (Antimonitor) observou a Precursora pegar a mão de Arion. Um momento depois, eles já haviam partido./O fim do multiverso se aproximava." (2005, p. 59)
[78] "Harbinger turned, sensing its approach. "I was wondering when you'd show," she said" (p. 58)
[79] "As the Monitor expected, Superman-2 joined them with no fuss. Green Lantern wasn't sure but once he heard Superman was already on board, he went without further questions. Cyborg was suspicious but also agreed to join the others. Solovar said yes as well. / The Monitor was right to have her recruit Superman first."

modo, mais pessoal. Como visto nos capítulos *dedicados* analisados anteriormente, personagens "secundárias", que não influenciam diretamente no curso da crise ou que não afetam seus principais eventos, como a Batgirl (apesar de sua presença reforçar alguns dos temas presentes na obra como um todo), são ressignificados no romance, sendo explorados mais a fundo e ganhando profundidade. O romance permite a criação de capítulos *dedicados* ao aprofundamento dessas personagens, e tal focalização é a ferramenta para que possamos conhecê-los.

4.3. O narrador na *Crise* #2: Flash e as variações de ponto de vista/eixo de interesse

Um caso diferente, em relação aos capítulos cujo ponto de vista é o de um narrador onisciente, formaliza-se no romance como um narrador dos capítulos enumerados, que assume diferentes papéis dentro da trama: Barry Allen/Flash. Sua atuação no romance se distingue da HQ: nesta, mesmo sendo peça chave do arco narrativo desenvolvido, participando de momentos significativos (tais como sua aparição para Batman, com o intuito de sobre a crise que está em curso, ou, depois, a destruição da arma/canhão de antimatéria do Antimonitor), sua participação (de modo decisivo) é limitada a alguns poucos momentos, enquanto, no romance analisado, ele é o personagem que faz mover a narrativa como um todo.

Como exemplo, podemos citar alguns episódios do romance, comparando-os aos quadrinhos. O primeiro deles, já discutido no capítulo anterior, seria a presença do Flash na narrativa que se refere a Alexander Luthor da Terra-3, na qual o personagem, como uma espécie de "polia", muda o curso dos eventos em andamento. Barry é aquele que orienta Alexander sobre como proceder e salvar seu filho, o qual se tornará essencial ao desfecho da trama. Tal momento acontece por dois diferentes pontos de vista que são desenvolvidos simultaneamente, porém ambos pertencem ao mesmo narrador, o Flash: inicialmente como narrador-testemunha, que vê toda a ação ocorrer a partir da sala do Monitor, o qual avisa Barry de que o filho de Alexander deve ser levado até ele; e, depois, como narrador-protagonista, quando Barry assume a ação e orienta Alexander sobre como enviar seu filho para a Terra-1.

Este não é o único momento em que o personagem é inserido em meio a narrativas já estabelecidas, nas quais sua presença não existia anteriormente. Também

no episódio que se passa entre a Supergirl e Batgirl, este é inserido, porém, apenas como observador/testemunha, assim como ocorre também em vários outros capítulos. Especificamente, poderíamos apontar os encontros entre o Flash, o Antimonitor e, em seguida, o Espectro. No primeiro momentos, Flash é manipulado pelo Antimonitor para levar os heróis ao Alvorecer do Tempo[80] (*Dawn of Time*), diferentemente dos quadrinhos, onde não há a presença do Flash. O momento seguinte trata do salvamento do Superman da Terra-2, por parte do Flash, após a destruição completa do Antimonitor, além de ter contribuído para a batalha, emprestando ao Superman a força de diversos outros heróis já mortos, que o Flash fora buscar no mundo dos mortos, onde encontrou o Espectro, no capítulo "Ninety-two". Nas HQs, o primeiro momento (no caso, a batalha) acontece na edição "Morte na Aurora do Tempo" (*Death at the dawn of time*, #10) e o seguinte na edição "Crise Final" (*Final Crisis*, #12).

4.3.1. A batalha do alvorecer dos tempos

No que se refere ao primeiro destes dois momentos, a Batalha do Alvorecer do Tempo, nas HQs, Flash já está morto, após sacrificar-se para destruir o canhão antimatéria, que vinha sendo construído pelo Antimonitor.[81] Nos momentos seguintes à destruição da arma, enquanto os vilões das terras restantes unem-se na tentativa de subjugar os heróis e tomar o controle de tudo, Pária desaparece levado pelas forças que o atraem até os universos que estão prestes a morrer, não sem antes avisar aos heróis que o perigo ainda não acabou. Durante a batalha entre os heróis e vilões (que ocorre entre as edições #9 e #10 – "Zona de Guerra" e "Morte na Aurora do Tempo",

---

[80] Capítulos "Seventy-nine" (p. 263-4), "The Spectre" (p. 265-6), "Eighty" (p. 267-8), "Eighty-one" (p. 269-70), "The Spectre" (p. 271-2), "Eighty-two" (p. 273-4) e "Eighty-three" (p. 275-6)

[81] Evento que se passa na edição #8, "A Flash of the Linghtning", ou no português, "Um clarão de relâmpago!". Neste evento, Flash/Barry consegue se libertar das "amarras" criadas pelo Antimonitor, as quais o impediam de se mover, e, em seguida, domina o vilão Pirata Psíquico (que domina seus oponentes através da manipulação de suas emoções), e usa os poderes do vilão de modo a controlar todos os servos do Antimonitor, levando-os a atacar seu mestre. Enquanto o Antimonitor está distraído, sendo golpeado por seus servos, Barry descobre que os servos do Antimonitor estava trabalhando na construção de um canhão de antimatéria, alimentado pela sua energia (do próprio Flash). Barry decide, então, dar fim a sua vida destruíndo o canhão. Para isso, o herói corre em torno do canhão, permitindo que a energia acumulada escape, e que o canhão de antimatéria seja totalmente destruído. Durante os últimos momentos da destruição, que são também os últimos de vida do Flash, o personagem vê portais abertos para diferentes períodos temporais, sendo um deles no futuro (prolepse), encontrando o Kid Flash (momento que se passa na edição #12, "Crise Final"), e, ao passado (analepse), encontrando o Coringa (edição #2, "Tempos e Contratempo") e, depois, o Batman (edição #3, "A ameaça sobre nós").

respectivamente), Espectro aparece e interrompe a batalha, avisando todos os envolvidos sobre os planos do Antimonitor: ele pretende voltar no tempo, ou mais exatamente para o "início dos tempos", ao momento que antecede a própria criação. Lá, o vilão pretende alterar o rumo de toda a história, impedindo a criação de universos de matéria positiva, criando apenas um universo de antimatéria. Mais uma vez, heróis e vilões se unem para enfrentar o Antimonitor.

Com a ajuda de Flash (Jay Garrick), Kid Flash (Wally West) e Alexander Luthor Jr., parte do grupo (os heróis) é levada ao início dos tempos, enquanto outra parte (os vilões) é levada ao momento em que um dos cientistas de OA,[82] Krona, abre um portal, permitindo-o observar a origem do universo, e que seria usado pelo Antimonitor para alterar a história. No alvorecer dos tempos, o Antimonitor revela aos heróis que a presença deles se fazia necessária naquele momento, pois sem a energia de todos não seria possível dar seguimento ao seu plano. Após absorver a energia dos heróis, e estando prestes a concluir seu intento, o Antimonitor é surpreendido por uma força que resiste a sua tentativa de atravessar o portal aberto em OA – o Espectro –, utilizando a força cedida pelos feiticeiros, reunidos em comunhão, consegue barrar a travessia do Antimonitor com algum esforço, o que, por fim, leva a uma explosão, que reordena a criação, unificando o universo em apenas um. Em consequência, todos os personagens presentes na batalha, mesmo sendo originários de múltiplas terras, passam a coexistir na nova Terra, porém, sem ser lembrados por aqueles que não participaram da batalha do alvorecer dos tempos.

No romance, pouco antes da batalha do alvorecer, a primeira aparição de Flash se dá quando o Antimonitor viaja para o alvorecer dos tempos, e ao perceber para onde foi levado, Barry atenta à presença do vilão, ainda no capítulo "Seventy-Eighty". Porém, a interação entre os dois só é iniciada no capítulo seguinte. Esse momento não existe nos quadrinhos. Ao proferir algumas palavras, Flash descobre que pode ser ouvido pelo

---

[82] Fazem-se necessárias algumas explicações aqui. Na edição #7, "Além da noite silenciosa" (*Beyond the Silent Night*), Precursora fala sobre OA e os seus habitantes, os Oanos. O planeta OA é referido pela personagem como "o mundo dos imortais", onde a crise teve início. Seus habitantes eram extremamente evoluídos em vários campos. Um de seus cientistas, Krona, contrariando seus companheiros cientistas que acreditavam que não deveria se buscar o conhecimento sobre a origem do universo, avançou com seus experimentos até conseguir vislumbrar a criação, no alvorecer dos tempos. Em seu experimento, Krona vê a imagem de uma mão se formar dentro do portal criado por ele, e, nesse momento, após o surgimento de um raio cósmico que destrói sua máquina e o universo encolher e se reexpandir, é formado o multiverso, assim como o universo de antimatéria. Junto a este, os planetas existentes são duplicados, dando origem ao multiverso. O único planeta que não possui uma "cópia" é OA. Para OA, surge um planeta "irmão" no universo de antimatéria, chamado de Qward. (WOLFMAN; PEREZ, 2000, p. 181-8)

Antimonitor, que revela, pouco depois ao herói, seus planos para alterar a história desde aquele momento. A maior parte do capítulo é narrada por Barry, como um narrador-personagem, ou seja, que se limita ao seu próprio conhecimento, pensamentos e pode, no máximo, pressupor o que outros personagens estão pensando. Porém, o parágrafo final do capítulo traz uma voz e uma focalização diferentes: "O Antimonitor o viu desaparecer e um sorriso deformado cruzou seus lábios. *Sim, tolo, encontre os outros e conte-os sobre os meus planos. Então os traga aqui, até mim. Apenas a presença deles pode assegurar a destruição final do multiverso*"[83] (WOLFMAN, 2005, p. 264). A mudança de ponto de vista aqui é de um narrador personagem para um narrador onisciente. Não há mais uma testemunha para observar o vilão.

O capítulo seguinte, "The Spectre" (p. 265-6) trata das percepções de Espectro sobre os acontecimentos recentes, e termina com o primeiro contato entre ele e o Flash no mundo dos mortos. Após o herói sentir a destruição dos universos e questionar-se sobre quem seria o autor de tais catástrofes, o ponto de vista é alterado para o de Barry, que é atraído até Espectro, no encerramento do capítulo. No capítulo "Eighty" (p. 267-8), Barry orienta Espectro sobre o que deve ser dito aos heróis ainda vivos, sobre os planos do Antimonitor, assumindo função de mensageiro e guia, como uma espécie de Hermes, tal qual desenvolvido no episódio envolvendo Alexander Luthor, da Terra-3, analisado anteriormente.

Espectro, por sua vez, explica os passos a serem seguidos pelos heróis. A narração é efetuada por Barry, que não intervém/participa da cena, e relata o que vê acontecer. Em relação à narrativa gráfica, há aqui algumas diferenças. A primeira a ser citada é a entrada em cena de Espectro. Enquanto nos quadrinhos o personagem aparece acabando com a briga que acontecia entre heróis e vilões, no romance não temos nenhum rastro desta subtrama. O capítulo é iniciado por algumas reflexões do Flash, sobre sua tentativa de comunicação com Espectro:

> Em *Rebeldia indomável*, um dos meus filmes favoritos, Strother Martin disse: "O que temos aqui é falha na comunicação." Não sei bem se falha seria a palavra correta para descrever eu tentando explicar aos heróis do Monitor o que estava acontecendo – *incapacidade* parecia melhor. Mas não havia nem falha nem incapacidade de ter um "um pra um" com o Espectro. Ele estava

[83] "The Antimonitor saw him disappear and a twisted smile crossed his lips. *Yes, fool, find the others and tell them my plans. Then bring them here to me. Only their presence can assure the final destruction of the multiverse.*"

> morto. Eu estava mais morto ainda. Já era o bastante. Eu explicaria as coisas para ele e então, em um jogo do telefone de Patrick Swayze-Whoopi Goldberg, ele poderia traduzir para os outros enquanto me mantia de fora da situação. Depois da morte da Supergirl, eu não queria preocupá-los com os meus – *estou morto ou praticamente morto* – problemas. Havia problemas bem maiores para preocuparem-se agora. [84] (WOLFMAN, 2005, p. 267).

Neste trecho há a focalização interna no Flash, narrando em primeira pessoa/ narrador-protagonista, que, em seguida, muda para um narrador-observador com a introdução de Espectro, *in media res*, já orientando os heróis sobre o que devem fazer: ""Há dois momentos no tempo que devem ser protegidos," explicou o Espectro. "Precisamos dividir nossas forças entre eles""[85] (WOLFMAN, 2005, p. 267). A mudança seguinte é em relação aos personagens que participam efetivamente do momento, se pronunciando verbalmente, ao invés apenas se fazerem presentes: nos quadrinhos, na edição "Morte na Aurora do Tempo!" (#10), há o diálogo entre Superman da Terra-2 e sua esposa, Lois Lane, seguida pela participação significativa de Superboy da Terra Prime, e, por fim, o discurso de Tio Sam, o qual busca unir os heróis, fazendo-os esquecer de suas diferenças. Há outras participações, mais curtas, de heróis como o Superman Terra-1, Mulher-Maravilha, Kid Flash e Flash (Jay Garrick, Terra-2), além de vários outros heróis mais ou menos conhecidos, sendo alguns deles apenas citados visualmente, ou seja, são apenas mostrados, porém, sem dizer nenhuma palavra, enquanto outros pronunciam algumas palavras.

---

[84] "In *Cool Hand Luke,* one of my favorite movies, Strother Martin said, "What we've got here is failure to communicate." I'm not sure failure would have been the right word to describe me trying to explain to the Monitor's heroes what was going on—*inability* might have come closer. But I had neither failure nor the inability to have a one-on-one with the Spectre. He was dead. I was deadish. Close enough. I would explain things to him and then, in a Patrick Swayze-Whoopi Goldberg game of telephone, he could translate that to the others all the while keeping me out of it. After Supergirl's death, I didn't want to burden them with my—*am I dead or just mostly dead*—problems. There were much bigger concerns to worry about now." (WOLFMAN, 2005, p. 267)

[85] "There are two moments in time that must be guarded," explained the Spectre. "We need to divide our forces between them." (WOLFMAN, 2005, p. 267)

Figura 14: Despedida de Lois e Clark, pt.1 (#10, 2003, p.264)

Figura 15: Despedida de Lois e Clark, pt.2. Preparação para a batalha (#10, 2003, p.265)

Figura 16: Preparação para a batalha e aparecimento do Superboy Prime (#10, 2003, p. 266)

No romance, por outro lado, as aparições citadas são, tão somente, as da Mulher-Maravilha, Superman (Terra-1), Capitão Marvel e Superman (Terra-2), com uma participação menor, e com seu diálogo com Lois Lane excluído, o que implica também no desaparecimento do início de outra subtrama, a do reencontro entre Superman e Lois após a batalha final, presente nos quadrinhos e no capítulo "Ninety-Two"[86]. Além disso, nos quadrinhos, a presença do Capitão Marvel se faz menos perceptível, apenas sendo relatado um pensamento seu, em relação à outra personagem. Na prosa, por outro lado, Capitão Marvel se torna a figura responsável por questionar Espectro sobre como procederiam os grupos em OA, fazendo-o revelar que ele não se dirigiria a OA, não acompanhando os heróis na viagem ao Alvorecer dos Tempo (p.267-8). Nos quadrinhos, porém, Espectro acompanha os heróis na viagem.

No segundo capítulo dedicado ao Espectro ("The Spectre", p. 271-2), nos é revelado que o grupo dirigido a OA é composto por vilões, "O time principal consistia em

[86] Apesar de esta subtrama não aparecer no romance tal qual nos quadrinhos, há outra narrativa semelhante no romance, porém, que não está presente nos quadrinhos. Esta se encontra no capítulo Lois Lane Earth 2 — (p. 46-9), e também trata da despedida do herói e sua amada. Porém, diferente da subtrama dos quadrinhos, que se passa antes da batalha da aurora do tempo, esta se passa no inicio da história, durante a convocação dos primeiros heróis.

vilões liderados por Lex Luthor, arqui-inimigo de Superman-1”[87] (2005, p. 271), o que, apesar de não ser citado verbalmente nos quadrinhos, é nos mostrado:

Figura 17: Vilões invadindo o planeta OA (#10, 2003, p.274)

No romance, este momento é narrado, como indica o título do capítulo, pelo ponto de vista do Espectro, não só do físico/literal, mas, também, do de interesse:

> O Espectro também sabia que Luthor e seu time ignorariam seus avisos, também, e tentariam matar os Oanos. Deixe que tentem. Os Oanos eram nada menos que imortais e força alguma dos vilões da Terra poderia fazer nada mais que atrasá-los. Porém, isso era tudo o que Espectro precisava que eles fizessem. [88] (WOLMAN, 2005, p. 272).

Tal escolha representa a adição de um novo ponto de vista. Este ponto de vista esclarece também a sobre a presença do Espectro nos momentos finais da batalha,

[87] The lead team consisted of the villains headed by Lex Luthor, Superman-1's archenemy. (2005, p. 271)
[88] The Spectre also knew Luthor and his team would ignore his warnings, too, and try to kill the Oans. Let them try. The Oans were all but immortal and no force of villains from Earth could do anything more than hold them at bay. But that was all the Spectre needed them to do. (2005, p. 272)

quando aparenta surgir da fenda aberta pelo Antimonitor[89], mesmo tendo viajado ao alvorecer junto aos heróis, corrigindo a confusão feita nos quadrinhos:

Figura 18: Espectro em embate com o Antimonitor (#10, 2003, p.277)

Assim, além das mudanças citadas, de personagens que desaparecem da narrativa principal e de suas subtramas, é ressignificada a presença do Capitão Marvel, que nos traz, a partir de sua pergunta, a informação de que o Espectro acompanhará os vilões, e, mais tarde, em seu segundo capítulo dedicado, é narrada a trilha de Espectro por OA, tentando evitar a abertura do portal que seria utilizado pelo Antimonitor para criar um único universo de antimatéria, ressignificando, também, a posição deste herói neste momento da narrativa, e também cobrindo o que parece ser um "furo" que passou despercebido na época da publicação da revista mensal.

[89] Neste momento da narrativa, o plano do Antimonitor era o de, no momento em que Krona abrisse o portal, fazer com que a mão que fosse a sua mão a que Krona veria, substituíndo assim a mão vista por Krona no passado, e, consequentemente, interferindo na criação do multiverso, tal qual ocorreu com Krona. A presença de sua mão no dado momento consumiria a energia de matéria positiva (tal qual as ondas de antimatéria o fazem nos episódios anteriores) transformando todas as energias que criaram o multiverso, e, assim, transformando toda a criação em antimatéria.

No capítulo “Eighty-one”, mais uma vez, Flash é reafirmado como figura de importância na narrativa, sendo o responsável pelo curso dos eventos. Inicialmente, Flash vê o Antimonitor conversando com seu outro “eu”, referente ao momento do capítulo “Seventy-Nine”.

> Quando eu reapareci no alvorecer do tempo, eu era um fantasma novamente, em pé sobre aquele pedaço de terra flutuando acima do buraco negro e seu horizonte de eventos. Há mais ou menos trezentos metros de distância, eu vi o Antimonitor conversando com meu outro eu. Aquele Flash, então, desapareceu e eu percebi que ele estava viajando de volta ao futuro de onde eu acabara de sair.[90] (WOLFMAN, 2005, p. 269).

Vale citar que este momento não existe nos quadrinhos, pois a única aparição do Antimonitor no alvorecer dos tempos é no momento em que os heróis chegam para enfrentá-lo. Neste momento, o Flash, que interagia com o vilão, desaparece, para dar curso aos acontecimentos dos eventos anteriores, e, atrás do Flash que acompanhamos (agora em sua forma “fantasma”, como visto acima), aparecem os heróis que viajaram ao alvorecer dos tempos para enfrentar o vilão. Então, o vilão revela que já estava esperando pelos heróis, e que sabia que o Flash não o desapontaria: “‘Estive esperando por vocês’, disse o Antimonitor. ‘Tinha certeza de que o Flash não me desapontaria’” [91] (WOLFMAN, 2005, p. 269).

Flash tenta gritar, pedindo que os heróis batam em retirada, mas estes não podem ouvi-lo, pois Flash é novamente um fantasma, viajando pela força de aceleração. Os heróis são derrotados sem o menor esforço por parte do Antimonitor, que absorve as suas energias conforme o atacam, deixando-os enfraquecidos. O capítulo é encerrado pelo sentimento de culpa de Barry: “Sem levantar um dedo para revidar, o Antimonitor derrotou os heróis mais poderosos do universo. / E eles tinham a mim para agradecer por isso. / Eu trouxe meus amigos para uma armadilha”[92] (WOLFMAN, 2005, p. 270).

Os capítulos “Eighty-two” (p. 273-4) e “Eighty-Three” (p. 275-6) seguem descrevendo a batalha do alvorecer até seu desfecho. No primeiro, Flash narra como testemunha o desenrolar da batalha, até o momento em que Espectro afronta o

---

[90] “When I reappeared at the dawn of time, I was a ghost again, standing on that spit of land floating above the black hole and its event horizon. About three hundred yards away I saw the Antimonitor talking to my other self. That Flash then disappeared and I realized he was traveling back to the future where I'd just been.” (p. 269).

[91] "I've been waiting for you," the Antimonitor said. "I was certain the Flash would not disappoint me."

[92] “Without raising a fist to strike back, the Antimonitor defeated the most powerful heroes in the universe./ And they had me to thank for that. / I had led my friends into a trap. “

Antimonitor, impendido que a mão do vilão atravesse o buraco negro e alcance seu objetivo. Energizado pelo poder de um grupo de feiticeiros, Espectro resistir ao poder do Antimonitor, mas por pouco tempo, até começar a ceder. Flash percebe sua condição, assim como o que tem de fazer para ajudar os heróis: "Foi então que eu percebi o quão tolo eu era. / Eu não estava vivo e não era matéria. / Eu era pura energia"[93] (p. 274). Assim, no capítulo seguinte, "Eighty-Three", Flash passa de narrador-testemunha a narrador-protagonista, tomando parte na ação. O herói atravessa o portal aberto em OA, e corre através dos magos, de modo a energiza-los, contribuindo para a energização do Espectro:

> Os magos estavam fechados em um círculo, de mãos dadas. Um circuito contínuo. Eu respirei profundamente e então corri através deles, um após o outro, continuando o *loop*. Se eles sentissem alguma coisa conforme eu passava entre seus átomos, poderiam tomar apenas como um tremor de poder momentâneo. Eu era um transmissor de energia, e cada vez que eu completava o círculo eu dava uma fração de minha energia a eles. Eu corria mais rápido, ganhando velocidade a cada giro. (WOLFMAN, 2005, p. 275).[94]

Por fim, o universo de antimatéria não é criado, porém o multiverso é apagado, sendo recriado como único, combinando elementos de universos anteriores: "Eu ouvi o Espectro gritar, enquanto nossa energia canalizava-se nele. Por fim, num desesperado esforço, ele forçou a mão do Antimonitor totalmente para fora do buraco negro. /O universo estremeceu./ E a criação começou novamente" [95] (WOLFMAN, 2005, p. 276).

A presença do Flash neste momento também inexiste nos quadrinhos. Mais uma vez Flash funciona como a "polia" dos eventos, muda o curso dos eventos, e é recolocado na narrativa como uma personagem chave. Vale acrescentar que a presença do Flash não é sentida pelos personagens, fazendo com que a narrativa romanesca funcione tal qual a narrativa gráfica. Trata-se de um mesmo momento contado por outro ponto de vista,

---

[93] "That was when I realized how much of a fool I really was./ I wasn't alive and I wasn't matter. / I was pure energy. "

[94] "The sorcerers were locked in a circle, hands clasped together. An unbroken circuit. I breathed in deeply and then ran through them, one after the other, continuing the loop. If they felt anything as I passed between their atoms, it could only have been a momentary shudder of power. I was an energy transmitter, and each time I completed the circle I gave a fraction of my energy to them. I ran faster, picking up speed with each revolution".

[95] "I heard the Spectre scream as our energy funneled into him. With a final, desperate push, he forced the Antimonitor's hand completely through the black hole. /The universe shuddered. /And creation began all over again" (p. 276).

que dá a um personagem, neste caso, o Flash, importância que o mesmo não havia dentro de tal momento da trama.

Como citado anteriormente, Saraceni afirma que há a diferença entre *história* e *enredo*, e que a *história* pode ser contada por diferentes pontos de vista, gerando assim diferentes *enredos*, e, assim, alcançando diferetes resultados. E é isso o que a mudança dos pontos de vista nos proporciona nas obras em questão: os eixos de interesse em torno dos personagens são alterados, assim como as subtramas da história. Elementos considerados menos "importantes" para determinados momentos da narrativa podem ser simplesmente sumarizados pelo narrador.

Quando tratamos sobre a batalha do alvorecer dos tempos, vemos que determinados personagens desaparecem da narrativa, não sendo citados no romance (como os discutidos a partir das figuras 15 e 16). Por outro lado, a narrativa é expandida pela adição do narrador Flash/Barry Allen, que, por suas potencialidades enquanto herói, pode estar em lugares a que não teríamos acesso através de outros narradores-personagens. Sua presença nos permite ir, assim, além do ponto de vista dos heróis, de modo geral, e ter contato com o Antimonitor no momento que antecede a batalha do alvorecer, permitindo-nos saber sobre seus planos de alterar a criação.

Além do mais, estes momentos adicionados à narrativa do romance complementam a HQ: após a destruição do canhão do Antimonitor, sabemos através do Espectro sobre seus planos de voltar à aurora dos tempos, porém, não nos é explicado como Espectro descobre os planos do vilão, se não por informações vagas como "Ele sente o rompimento universal em torno de si" ou "Ele sente uma ação para mover toda a realidade" (WOLFMAN; PÉREZ, 2000, p. 242), enquanto o romance cobre este vazio adicionando o Flash como mensageiro, cumprindo, mais uma vez, a função de orientar algum personagem dentro da narrativa a cumprir determinada ação. Há também o caso já analisado, em que o romance corrige uma falha da narrativa gráfica, como a presença do Espectro em diferentes lugares, sendo corrigida através da mudança de lugar do personagem dentro da narrativa, que segue, no momento da batalha, para OA, onde atravessará o portal aberto por Krona para confrontar o Antimonitor.

4.3.2. A batalha final

O último capítulo foco de nossa análise é o capítulo "Ninety-Two", que trata dos últimos momentos da batalha contra o Antimonitor, após o retorno do vilão em busca de vingança por ter seus planos arruinados na aurora dos tempos. No capítulo "Ninety", quando restam apenas os Supermen (e Alexander Luthor, responsável por manter o portal aberto) para fugir do mundo do Antimonitor (diferente da narrativa dos quadrinhos, na qual há outros heróis presentes), Superman-2 golpeia Superman 1- deixando-o insconsciente, e arremessa-o através do portal de fuga, para longe da batalha, uma vez que o portal pelo qual escapariam estava se fechando. Nos quadrinhos, há a presença de outros personagens: Superboy Prime se encarrega de levar o Superman-1 e Lady Quark: então, Superman-2 prepara-se para o desferir golpe final no Antimonitor, e Flash descobre uma maneira de ajudar o herói da terra-2. Nos quadrinhos, porém, não há a presença do Flash:

Figura 19: O golpe final e a destruição do Antimonitor (#12, 2003, p.342)

Em "Ninety-One", resumidamente, Flash viaja de volta ao mundo dos mortos, no qual encontrou o Espectro anteriormente, e pega "emprestada" a energia de todos os que estavam ali presentes, heróis e vilões, mortos durante a crise, de modo a ajudar o Superman Finalmente no capítulo "Ninety-Two", Flash consegue unir seu corpo ao do Superman-2, concedendo-lhe, assim, a energia de todos os mortos da *Crise*.

> Menos de um trigésimo de segundo restavam quando eu voltei à dimensão de antimatéria. Eu vi Superman-2 prestes a golpear o Antimonitor. Eu corri até ele e, por um momento, nossos corpos se

> fundiram. Os heróis mortos, até mesmo os vilões, haviam morrido, mas eles haviam cedido de bom grado seus poderes para mim. / E agora eu estava dividindo seu último presente com Clark.[96] (WOLFMAN, 2005, p.305)

Após acertado com toda energia, o vilão gera uma explosão que varreria todos os que estavam ainda presentes no local. Por impulso, Flash pega Superman pela mão, e puxa-o, tentando fugir da explosão, sendo visto por ele.

> Sem pensar, eu peguei a mão de Kal-L para arrastá-lo. Eu me senti em carne sólida e, então, vi-o me encarando./ "Flash?" ele disse./"Acho que isso quer dizer que você pode me ver. Boo?"/"Pensei que você estivesse..."/"É," eu ri. "Mas, não é tão ruim, na verdade. Você acaba se acostumando."/ Quando as ondas de choque alcançaram o ponto onde estávamos, nós já tinhamos partido[97]. (2005, p. 306)

Flash se configura como aquele responsável por salvar o Superman no romance, sendo aproveitado dentro de suas potencialdades – viajar na força de aceleração, super velocidade e viagens para outros mundos, como na sua viagem ao mundo dos mortos, como citado anteriormente. O episódio é encerrado como Flash pedindo que Superman se apresse em direção a Alexander, sem lhe dar explicações em torno de tudo o que acabara de acontecer. Superman reencontra Lois (que ele acreditava estar morta) e Flash desaparece mais uma vez.

Nos quadrinhos, o momento é diferente. Não é Flash que auxilia na derrota do Antimonitor, mas Darkseid[98], que ataca o Antimonitor através do corpo de Alexander Luthor (Figura 20), e enfraquece-o o suficiente para que possa ser derrotado por um golpe final do Superman. Após o golpe final, Superman vê ondas de choque formadas a partir dos resquícios do Antimonitor desintegrando tudo o que tocam. Então, Superman-2 vai de encontro ao Superboy e Alexander Luhtor. Devido ao fato de o portal que os levaria de volta ao planeta Terra já ter se fechado sem a mínima possibilidade de ser reaberto. Superman, conversando com Superboy se dá por vencido e decide esperar a

---

[96] "Less than a thirtieth of a second remained as I returned to the antimatter dimension. I saw Superman-2 about to slam headlong into the Antimonitor. I ran at him and for an instant our bodies merged. The dead heroes, even the villains, were gone, but they had all willingly given their power to me./ And now I was sharing their final gift with Clark."

[97] "Without thinking, I grabbed Kal-L's hand to pull him away. I felt solid flesh then saw him staring at me./"Flash?" he said./ "Guess this means you can see me. Boo?"/"I thought you were..."/"Yeah," I laughed. "But it's not so bad, really. You'll get used to it."/As the Shockwaves washed over where we'd been standing, we were already gone."

[98] Darkseid é um super-vilão icônico da DC, governador tirano de um planeta chamado Apokolips, além de pertencer à raça dos Novos-Deuses, sendo um dos principais oponentes da Liga da Justiça.

morte chegar, conforme as ondas os alcancem. Ao citar que seu único desejo seria que Lois tivesse sobrevivido para ver seu triunfo, Superman é surpreendido por Alexander, que revela que Lois estava dentro dele o tempo inteiro, numa espécie de entrelugar gerado pela antimatéria e a matéria positiva de que ele é feito[99]. Superman abraça Lois, e ambos vão embora junto ao Superboy Prime e Alexander Luthor, levados por este último para outra dimensão – a mesma em Lois Lane estava refugiada desde sua despedida do Superman-2, espaço descrito por Alexander como um local de "eterna paz". Nos quadrinhos não há, em absoluto, a presença do Flash.

Figura 20: Darkseid x Antimonitor. Alexander como portal de poder (#12, 2003, p. 340)

[99] Superman acredita que Lois havia morrido após a batalha do alvorecer, que, ao seu término reescreve a criação, eliminando o multiverso e os habitantes de várias terras, incluindos os da Terra-2.

A adição do ponto de vista do Flash no capítulo “Ninety-two”, novamente, reforça a importância do Flash na narrativa romanesca. O personagem altera, mais uma vez, o curso dos eventos, tornando-se indispensável para que a narrativa prossiga. Acrescentar o Flash neste episódio também permite que seja criada uma nova explicação para a fuga do Superman-2 da explosão, uma nova possibilidade é explorada – substituindo a atuação, em termos de função, de Alexander Luthor, pela de Barry Allen. Por outro lado, outra subtrama é retirada: a do vilão Darkseid, que, nos quadrinhos, age a maior parte do tempo pelas “sombras”, preparando-se tão somente para o momento final, quando, enfim, nos é revelado o seu plano e sua participação.

Tais alterações no pontos de vista exploram outras possbilidades, novos modos de contar os mesmos eventos, sem, no entanto, cancelar os “fatos” ocorridos. Por vezes, as narrativas funcionam como em complementaridade, e, por outras, contando a história de modos diferentes. As subtramas também adquirem níveis de importância diferentes, como no caso da relação entre Lois e Superman, que é reduzida no romance. Por outro lado, momentos que funcionariam como subtramas na narrativa gráfica, no caso, as narrativas do Flash, são de vital importância para o curso dos eventos. Seus momentos são adicionados entre outros momentos da narrativa, funcionando tanto como narrador-personagem como testemunha. O *autor implícito*, para citar Booth, vale-se dos poderes atríbuídos ao herói (velocidade que o permite viajar no tempo, ou sua capacidade de estar na força de aceleração) para deslocá-lo para os mais diversos momentos na história, sendo o Flash capaz de estar em diversos momentos da história quase que simultaneamente.

O uso da narração em primeira pessoa na obra, geralmente em *focalização interna*, reforça a expressão das subjetividades. Abre-se um espaço para trabalhar o espaço psicológico dos personagens – seus medos, vontades, passados, sentimentos de um modo geral –, isso tudo sem prejuízos (temporais) à narrativa, como discutido no capítulo anterior. Estes aspectos não são trabalhados nos quadrinhos por diversos motivos, tais como a limitação do número de páginas em revistas mensais, a intenção de fazer os leitores procurarem por revistas específicas de determinados personagens, caso queiram se aprofundar nestes. Não se trata de uma impossibilidade da mídia em trabalhar tal aspecto (no caso, os quadrinhos em trabalhar o espaço da mente), mas, de decisões editoriais.

Há também que se citar alguns casos omissos até o momento. Dois deles seriam os capítulos de abertura e encerramento do romance – o prefácio "From the Journal of Barry Allen", "One", "Two" e os capítulos "Ninety-Three" e "Ninety-Four", sendo que nenhum destes momento é tratado nos quadrinhos. O prefácio, que traduzido seria "Do diário de Barry Allen", trata de uma narrativa de origem do herói, que funciona em dois sentidos: da origem do personagem enquanto tal, como herói, leitor das revistas *All Flash Comics* (Edições dos quadrinhos onde encontramos Jay Garrick, o primeiro Flash), e de sua origem no mundo real, como personagem de quadrinhos, uma vez que Barry é o sucessor de Jay Garrick, como Flash, dando inicio à era de prata da DC.

A narrativa deste capítulo nos introduz ao Multiverso, explicando sobre a existência de diferentes universos vibrando em frequências diferentes, e de personagens semelhantes nestes diferentes universos, além de elucidar algumas diferenças existentes entre eles. O prefácio faz também referência à edição "Flash de Dois Mundos", discutida no capítulo 2, na qual Barry descobre que os personagens lidos nas revistas em quadrinhos existiam de verdade, em outras Terras. Ao fim do capítulo, Barry informa que no momento em que esta parte de seu diário estiver sendo lida, ele já estará morto há algum tempo. Não há intenção em manter este fato como surpresa dentro do romance, pois, na maior parte do tempo, Barry narra os eventos de dentro da força de aceleração, meio que o desloca entre os diversos períodos temporais necessários para contar os acontecimentos que tomam curso nos quadrinhos.

Os capítulos "One" e "Two" abrem o romance de modo mais efetivo. "One" trata de situar a posição de Barry inicialmente, confuso após ver sua própria morte diversas vezes, e, em seguida, descrever tais experiências. O capítulo é encerrado com Barry lembrando sobre a onda de antimatéria pela qual foi "devorado", que remete ao seu desaparecimento nos quadrinhos. O capítulo "Two" nos introduz a Iris, esposa de Barry, e relata como ambos se conheceram, passando por alguns momentos até a despedida de Barry para tentar salvar as vidas de pessoas, prestes a ser engolidas pela onda de antimatéria. A presença de Iris faz-se uma parte importante dentro do romance, uma vez que o desejo de reencontrar sua amada é uma das maiores motivações que alavancam o Flash durante a narrativa, principalmente após Barry descobrir através de Lyla que Iris ainda está viva, não tendo morrido durante a *Crise*, no capítulo "Forty-Six".

Os dois últimos capítulos encerram esta subtrama no romance, marcando o reencontro entre os personagens após a destruição do Antimonitor. Após reconhecer o

local para onde fora enviado – a cidade onde morava com Iris, Central City –, Barry dirige-se ao local onde morara e a encontra junto a um garoto que ele descobre ser seu neto, Bart Allen. Apesar de sermos informados no capítulo "Kid Flash Earth-1" que Wally/Kid Flash, após encontrar o traje do Flash na fortaleza do Antimonitor, indicando sua morte, seguirá assumindo a identidade de Flash, carregando agora o manto de Barry, o capítulo é narrado, mais uma vez, por uma onisciência seletiva. Ou seja, Barry não tinha conhecimento do fato de Wally ter se tornado Flash, e é no capítulo final, através do diálogo entre Iris e Bart que Barry toma conhecimento disso. O capítulo também representa a culminância do momento mais esperado por Barry, desde o início da narrativa, sendo reforçado por vários capítulos o seu desejo de reencontrar sua amada. Encerrada a subtrama, Barry é levado pela Força de Aceleração, sendo este o fim da narrativa.

Além da culminância da primeira subtrama da *Crise*, estes capítulos encerram também a narrativa subjetiva mais longa do romance, formada por memórias que vão sendo contadas aos poucos, dentro do romance. A importância desta subtrama se dá não só por seu caráter subjetivo, que revela sobre o nosso protagonista, mas também por motivá-lo durante toda a trama da adaptação. Iris funciona como a motivação de Barry dentro da trama principal – salvar o universo da destruição pelas mãos do Antimonitor.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dado o enorme número de adaptações a que somos expostos, sendo muitas delas intermidiáticas, o intento deste trabalho foi analisar uma categoria específica de transposição midiática – a adaptação de quadrinhos para romance –, para a qual os olhares críticos ainda são pouco voltados. Neste movimento adaptativo, não tão comum como as adaptações de romance para o filme, por exemplo, buscamos compreender como se dá a transposição de determinados dispositivos midiáticos, e como as mídias em questão adaptam potencialidades de outras mídias.

Nossa discussão inicial retoma os estudos em torno do termo adaptação (e suas variações). Percorremos os caminhos trilhados por estudiosos como Hutcheon (2013) e Rajewski (2005) de modo a definir nossa abordagem sobre as obras, utilizando o conceito de *transposição midiática*, e abordando a adaptação enquanto *produto* e *processo*. Depois, abordamos o termo por outra perspectiva: aquela que diz respeito à sobrevivência de um produto e seus derivados no mercado. Para abordar o tema por tal perspectiva, revisamos a história dos quadrinhos de super-heróis, de modo a entender como as tendências de cada período influenciam no conteúdo produzido pelas empresas que produzem tais meios de entretenimento. Analisamos como a *Crise* foi um produto, dentre outros elementos, da "bagunça" causada no universo DC, que, por sua vez, foi iniciada após a criação do CCA, orgão criado para a manutenção dos conteúdos trabalhados na histórias em quadrinhos.

Vale notar que nossa escolha por esse recorte no tema não anula nem desconsidera outros pontos envolvidos nas produções dos quadrinhos em seus devidos períodos, como a retirada dos poderes da Mulher-Maravilha, além de uma tentativa de humanização, que se tornou muito atinente à ascensão dos movimentos feministas, por exemplo, abrindo margem para a interpretação de tal castração como uma tentativa de manipulação da população através de um veículo de cultura de massa. Do mesmo modo, a *Crise nas Infinitas Terras* também é um produto de seu tempo, e traz consigo marcas deste, e vem carregada de ideologias: um mundo bipartido, em período de Guerra Fria, e duas grandes potências armamentistas em perigo de conflito. Em um mundo tão discrepante, a *Crise* vem como modo de "limpar a bagunça" gerada por anos de (des)continuidade dos quadrinhos, mas, também, para realizar no consumidor a ideia de

reificação de uma utopia, como discutido por Fredric Jameson (1995), na qual seriam esmagadas as diferenças em um projeto higienista, assim como seria apagada de vez a ameaça nuclear, possivelmente simbolizada na *Crise* pela onda de antimatéria, que varre tudo o que toca. A obra teria, então, a função de permitir que fosse realizado simbólicamente na ficção o desejo do leitor, ou, nas palavras de Jameson,

> Tanto o modernismo como a cultura de massa mantém relações de repressão com as angústias e preocupações sociais; esperanças e antinomias ideológicas e imaginários de desastre fundamentais, que são sua matéria-prima; a diferença é que o modernismo tende a manusear esse material produzindo estruturas compensatórias de vários tipos, a cultura de massa os recalca por meio da construção narrativa de resoluções imaginárias e da projeção de uma ilusão ótica de harmonia social (JAMESON, 1995, p. 26).

Seguimos trabalhando as potencialidades midiáticas e modos de engajamento. Embora haja ainda o preconceito vindo de uma tradição iconoclasta, que trata os quadrinhos como uma mídia inferior e reafirma a superioridade do romance. Assim, pudemos perceber, em nossa análise, que, apesar das crenças de intraduzibilidade de determinados recursos na adaptação palavra ←→ imagem (ou vice versa), estas potencialidades midiáticas podem ser traduzidas, trabalhando dentro das configurações da obra adaptante. Trabalhamos para derrubar esse *cliché* no capítulo 3, com a análise de alguns capítulos *dedicados* do romance, comparando o funcionamento de suas potencialidades ao dos mesmos episódios nos quadrinhos. No episódio dedicado à Batgirl e Supergirl, pudemos perceber, por exemplo, como o espaço da mente, potencialidade do romance, pode ser trabalhado nos quadrinhos através do uso da sarjeta, que tem função de representar o "irrepresentável".

No mesmo episódio, pudemos perceber também que os quadrinhos também podem trabalhar outras potencialidades do romance, tal como a capacidade de congelar a narrativa, *no tempo da história*, porém, permitindo que a narrativa siga em movimento no *tempo do discurso*, tal qual ensina Chatman (1980a). Nos episódios que giram em torno de Alexander Luthor, fizemos o movimento inverso, e analisamos como o romance trabalha uma potencialidade dos quadrinhos: a narrativa em contraponto, conceito utilizado na música. Capítulos diferentes tratam de um mesmo momento por pontos de vista diferentes, e, o mais importante, ocorrendo simultaneamente, similar ao que acontece nos quadrinhos.

O capítulo 4 foi dedicado às teorias do ponto de vista. Observamos como se dá a mobilidade do narrador dentro da trama e as mudanças que sua presença, de acordo com a classificação em que funcione, causam na história. Fazemos uso das classificações de Friedman (2002) e Genette (1995) para conceituar o narrador, e observamos os efeitos causados na trama, observando como os pontos de vista e as focalizações, geralmente *focalizações internas*, ressignificam os personagens dentro da história, alterando os eixos de interesse em torno dos persoagens e subtramas. Um exemplo a ser citado é o Flash, narrador principal do romance, desempenhando diferentes papéis enquanto narrador do romance, como narrador-testemunha e como protagonista. A mudança de pontos de vista na história faz com que determinadas subtramas simplesmente sumam no romance, como a batalha dos vilões, na edição#9. Outras subtramas, porém, surgem, sendo a principal delas a do reencontro de Barry e Iris, sendo esta a subtrama que impulsiona Barry durante todo o romance, fazendo com que várias outras tramas sejam derivadas. Personagens também podem desaparecer ou ter menos destaque, de acordo com a trama, tal qual Arion no capítulo "Harbinger earth-1", focalizado na personagem, trazendo a tona seu passado a partir de uma focalização interna do narrador, e que reduz seu encontro com Arion a poucas sentenças. Personagens secundários menos conhecidos são apagados nos capítulos que tratam dos momentos anteriores à batalha da aurora do tempo, como, por exemplo, o Tio Sam.

De modo geral, a narrativa romanesca da *Crise* permite que nos aprofundemos nos personagens. Passamos a conhecer as mentes dos personagens através das focalizações internas, que permitem conhecer os sentimentos das personagens, e das rememorações de seus passados. Parte desses aprofundamentos é dada por uma parte específica da narrativa memorialística: a narrativa de origem, que são recorrentes durante o romance. Um caso não citado durante nossas análises é o da narrativa do capítulo "Supergirl Earth-1". Em meio à batalha travada entre Supergril e Antimonitor, que leva à morte da heroína, somos imersos na memória da personagem, aos poucos. Intercalados entre momentos da batalha, são contados momentos de seu passado, sobre sua relação com seu primo, Superman/Kal-El, de como Superman era um exemplo para ela, de sua chegada na Terra, a primeira vez que foi enganada por Luthor, quase sendo morta por ele, lembrando também de seus pais, da destruição de sua cidade natal, sua fuga para a terra. Conforme a personagem vai morrendo, esta se lembra de seu primeiro dia na Terra, e de seu primeiro encontro com Superman. Seguindo o momento em que,

em sua memória, Superman abre sua nave, a narrativa segue com Superman aproximando-se da Supergirl e abraçando-a. As narrativas, memorialística e a do presente, encontram-se como em um paralelismo temporal. O momento da morte é, assim, semelhante ao do "nascimento" da Supergirl (considerando que Kara só se torna heroína após chegar na Terra).

Essa narrativa nos mostra um pouco de como se dá o aprofundamento nas personagens a partir da focalização interna no romance. A partir das memórias e da exploração da mente de uma personagem podemos conhecer, mesmo que de modo resumido, toda a sua vida – o que é possível pelo uso do sumário narrativo. Desse modo, os personagens da narrativa deixam de ser "apenas mais um herói" e passam a ser *um alguém* com um passado, com perpectivas, etc. Isso não quer dizer, porém, que a potencialidade de trabalhar as mentes e o espaço psicológico dos personagens seja um elemento exclusivo do romance. Os quadrinhos, como visto no capítulo 3, podem sim trabalhar estas potencialidades, porém, há determinados impedimentos, como o número de páginas de uma edição mensal (caso da *Crise*) ou mesmo a intenção dos editores de fazer com que os leitores interessados em se aprofundar em determinadas personagens busque as revistas anteriores.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA Jr., José Simões de. Jogo teatral de figuras alegóricas e os processos de espacialização da cena.In: *Fênix - Revista de História e Estudos Culturais*, Vol. 7 ano VII n°1. 2010.Disponível em: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/1688949/TEXTO_14_ARTIGO_DOSSIE_JOSE_SIMOES_DE_ALMEIDA_JUNIOR_FENIX_JAN_FEV_MAR_ABR_2010.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1470701179&Signature=UXiwC0cIf06xtJZL7%2BYCXZHLtaA%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DJogo_teatral_teatro_de_figuras_alegorica.pdf. Acesso em 08/08/2016.

BOOTH, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press. 2 ed. 1983. 473 p.

BROOKER, Will. *Batman Unmasked:* Analyzing a cultural icon. Nova York: Bloomsbury Publishing Inc., 2001. 353 p.

BULFINCH, Thomas.*O livro de ouro da mitologia*: história de deuses e heróis. Tradução de David Jardim. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os* Quadrinhos: Um estudo abrangente da arte seqüencial: Linguagem e semiótica. 1° Ed. São Paulo: Criativo, 2014. 288 p.

CHATMAN, Seymour. What novels can do that films can't (and vice versa). In: *Critical Inquiry*, vol. 7, n. 1. Chicago: University of Chicago Press, 1980a. P. 121-140.

_____. *Story and Discourse:* Narrative structure in fiction and film. Ithaca, N. Y.: Cornell University Press, 1980b. 277 p.

CLÜVER, Claus. Intermidialidade. Pós, Belo Horizonte, v.1, n.2, p. 8-23, Nov. 2011

_____. Estudos interartes - Conceitos, termos, objetivos. *Literatura e Sociedade*– Revista de Literatura Comparada, São Paulo, n. 2, p. 37-55, 1997.

DAL FARRA, Maria Lúcia. *Ótica e pontos de vista*. In: O narrador ensimesmado. São Paulo: Ática, 1978. P. 26-53

DUNCAN, Randy; SMITH, Mathew J. The power of comics: History, form and culture. Continuum International Publishing Group Inc. 2009.

EISNER, Will. *Arte Sequencial*. Tradução Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 156p.

ELIOT, T. S. *Tradition and the individual talent*. Perspecta, Vol. 19. 1982. p. 36-42. Disponível em:

http://seas3.elte.hu/coursematerial/RuttkayVeronika/tradition_and_individual_talent.pdf acesso em: 08/10/2014.

ELIOTT, Kamilla. Novels films and the Word/image wars. In: STAM, Robert; RAENGO, Alessandra (org). *A Companion Literature and Film*. EUA: Blackwell Publishing. 2006. p.1-22.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. *Hollywood goes Graphic*: The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films. Belo Horizonte: UFMG, 2010. p. 277-288. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ECAP-84ZQTQ/disserta__o_camila___22_06_10.pdf?sequence=1.

FINGER, Bill; KANE, Bob. The joker walks the Last Mile. *DetectiveComics,*DC Comics,v. 1, n. 64, jun. 1942.

FLAUBERT, Gustave. *Madame Bovary*. Tradução de Mario Laranjeira. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

FOX, Gardner; SCHWARTZ, Julius. The Flash of Two Worlds.*The Flash*,DC Comics, v.2, n.123, set. 1961.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico. Tradução de Fábio Fonseca de Melo. *Revista USP*, São Paulo, n. 53, março/maio2002. p. 166-82.

GAULDREAULT, André; MÁRION, Philippe.Transecritura e midiática narrativa: questões de intermidialidade. In: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira (org.). *Intermidialidade e Estudos Interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. P. 107-128.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. 3 ed. Lisboa: Veja, 1995. 275p.

GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. Mississipi: University Press of Mississipi, 2007.150p.
_____. *Comics and narration*. Mississipi: University Press of Mississipi, 2013.222p.

HAMILTON, Edmond; MOLDOFF, Sheldon. The Rainbow Batman. *Detective comics*,v. 1, n. 241 mar. 1957.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução André Cechinel. 2 ed. – Florianópolis:Ed.Da UFSC, 2013. 280 p.

JAMESON, Fredric. Reificação e utopia na cultura de massa. In: *As marcas do sensível*. Tradução de João Roberto Martins Filho. Rio de janeiro: Graal, 1995. p. 9-35.

JENKINS, Henry. *Culturada Convergência* [livro eletrônico]. Tradução por Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013. 3 Mb; ePUB.

JOHNS, Geoff; JIMENEZ, Phil; PEREZ, George; REIS, Ivan; ORDWAY, Jerry. *Infinite Crisis*. DC Comics, v.1, n. 1-7, dez./jun. 2005/2006
_____, RUCKA, Greg; BENES, Ed; JIMENEZ, Phil. *Countdown to infinite Crisis*. DC Comics, #1, v.1, n.1, mai. 2005.

JOHNSON, Jeffrey K. *Super-history*: comic book superheroes and American society, 1938 to the present. Carolina do norte: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2012. 220 p.

KANIGHER, Robert; INFANTINO, Carmine. Mystery of the Human Thunderbolt. *Showcase*, DC Comics, v. 1, n. 4, out. 1956.

KLOCK, Geoff. How *to Read Superhero Comics and why*. Nova York: Continuum International Publishing Books, 2002. P. 1-20.

KRISTEVA, Julia. The bounded text. In: *Desire in Language:* A semiotic Approach to Literature and Art. 1980. P. 36-63

LANGLEY, Travis. *Batman and Psychology*: a dark and stormy knight. Nova Jersey: John Willey & Sons, Inc., 2012.

LEITE, Lígia Chiappini Moraes. *O foco narrativo (ou A polêmica em torno da ilusão)*. 4° edição.. São Paulo: Ática, 1989. Série Princípios. 96 p.

MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics*. Nova York: Harper Collins Book, 1994. 222p.

MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve.*Civil War*. Marvel Comics, v. 1, n.1-7, jul./fev. 2006/2007.
MOORE, Alan; GIBBONS, David. *Watchmen*. DC Comics, 1986-7. 12 edições.

MORRISON, Grant; JONES, G. J.; PACHECO, Carlos.*Final Crisis*. DC Comics, v.1 n. 1-7, jul./mar. 2008/2009.

MURDOUGH, Adam C. .*Worlds Will Live, Worlds Will Die*: Myth, Metatext, Continuity and Cataclysm in DC Comics' *Crisis on Infinite Earths*. Electronic Thesis or Dissertation. Bowling Green State University, 2006. *Ohio LINK Electronic Theses and Dissertations Center*. Acesso em: 07 de Fevereiro de 2016.

O'NEIL, Dennis; ADAMS, Neal. SnowbirdsDon'tFly.*Green Lantern*, DC Comics, v. 2, n. 85-6, ago. 1971.
_____. They Say It'll Kill Me… But They Won't Say When. *Green Lantern*,DC Comics, v. 2, n. 86,out. 1971.

PUZO, Mario. *O poderoso chefão*. Tradução Carlos Ney Feld. 1969. Disponível em: http://baixar-download.jegueajato.com/Mario%20Puzo/O%20Poderoso%20Chefao%20(202)/O%20Poderoso%20Chefao%20-%20Mario%20Puzo.pdf.

RAJEWSKY, Irina O. *Intermediality, Intertextuality, and Remediation*: A Literary Perspective on Intermediality. In: *Intermediality*: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies, n° 6, 2005, p. 43-64. Disponível em: http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf

_____. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade. In: DINIZ, Thais F. N; VIEIRA, André S. *Intermidialidade e Estudos Interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora, 2012. P. 51-74.

REIS, Denys da Silva. Tradução e Formação do Mercado Editorial dos Quadrinhos no Brasil. In: *Anais da III jornada de Estudos Sobre Romances Gráficos*. Brasília: UnB, 2012. p.126-136.

ROBB, Brian J. *A brief history of superheroes:* From Superman to the Avengers, the evolution of comic book legends. Filadelfia: Running Press, 2014. 406 p.

SANDERS, Julia. *Adaptation and appropriation*. Nova York: Routledge, 2006. 201 p.

SARACENI, Mario. *The language of Comics*. Nova Iorque: Routledge, 2003. 107 p.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. Superman, Champion of the Oppressed.*Actioncomics,* v. 1, n. 1, jun. 1938.

STAM, Robert. Teoria e Prática da Adaptação: da Fidelidade à Intertextualidade. *Revista Ilha do Desterro*, n° 51.Florianóplois: UFSC, 2006. P. 19-53.

SUASSUNA, Ariano. *A história de amor de Romeu e Julieta*. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/fsp/1997/1/19/mais!/5.html . Acesso: 14 de agosto de 2016

SNYDER, Scott; CAPULLO, Greg. *Batman:* Nas profundezas do labirinto. Tradução de Bernardo Santtana e Levi Trindade.Barueri: PaniniComics, 2012.

VIGNA, Elvira. Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, n. 37. Brasília, janeiro-junho de 2011, p. 105-122.

WAID, Mark; ROSS, Alex. *Kingdom Come*. DC Comics, v. 1, n. 1-4, mai./ago. 1996.

WOLFMAN, Marv. *Crisis on infinite earths – The Novel.* Nova York: DC comics, 2005. 322 p.

WOLFMAN, Marv; PÉREZ, George. *Crise nas Infinitas Terras.* São Paulo: Panini, 2003. 370 p.

Filmes:

ABRAMS, J. J. *Star Wars VII*: O Despertar da Força. [Filme-vídeo]. Produção de J. J. Abrams, BryanBurk e Kathleen Kennedy, direção de J. J. Abrams. Lucas film Ltd, 2015. 138 min. color. som.

BOWMAN, Rob.*Elektra* (2005) [Filme-vídeo]. Produção de Avid Arad, Gary Foster e Arnon Milchan, direção de Rob Bowman. Marvel Enterprises e Twentieth Century Fox Film Corporation, 2005. 97 min. color. som.

BURTON, Tim. *Batman*. [Filme-vídeo]. Produção de Peter Guber e John Peters, direção de Tim BurtonWarnerBros, 1989. 126 min. color. som.

_____. *Batman Returns*. [Filme-vídeo]. Produção de Tim Burton e Denise Di Novi, direção de Tim Burton. Warner Bros, 1992. 126 min. color. som.

DEL TORO, Guilhermo. *Hellboy*.[Filme-vídeo]. Produção de Lawrence Gordon, Lloyd Levin e Mike Richardson, direção de Guilhermo Del Toro. Revolution Studios, 2004. 122 min. color. som.

_____. *Hellboy II:* the golden army.[Filme-vídeo]. Produção de Lawrence Gordon, Lloyd Levin e Mike Richardson, direção de Guilhermo Del Toro. Universal Pictures e RevolutionStudios, 2008. 120 min. color. som.

_____. *Blade II*: O caçador de vampiros. [Filme-vídeo]. Produção de Peter Frankfurt, Patrick J. Palmer e Wesley Snipes, direção de Guilhermo Del Toro. Marvel Enterprises e New Line Cinema, 2002. 117 min. color. som.

DIPPÉ, Mark A. Z. *Spawn*: O soldado do inferno. [Filme-vídeo]. Produção de Clint Goldman, direção de Mark A. Z. Dippé. New Line Cinema, Pull down your Pants Pictures e Todd McFarlane Entertainment, 1997. 96 min. color. som.

DONNER, Richard. *Superman.* [Filme-vídeo]. Produção de Pierre Spengler, direção de Richard Donner. Dovemead Films, 1978. 143 min. color. som.

_____; LESTER,Richard.*SupermanII*.[Filme-vídeo]. Produção de Pierre Spengler, direção de Richard Donner e Richard Lester. Dovemead Films, 1980. 127 min. color. som.

FAVREAU, Jon. *Homem de Ferro*. [Filme-vídeo]. [Filme-vídeo]. Produção de Avi Arad e Kevin Feige, direção de Jon Fevrau.Marvel Studios e Paramount Pictures, 2008. 126 min. color. som.

FURIE, Sidney J. *Superman IV: The quest for peace*. [Filme-vídeo]. Produção de YoramGlobus e Menahem Golan, direção de Sidney J. Furie. Cannon Films e Warner Bros, 1987. 90 min. color. som.

GOYER, David S. *Blade*: Trinity. [Filme-vídeo]. Produção de Peter Frankfurt, Lynn Harris, David S. Goyer e Wesley Snipes, direção de Guilhermo Del Toro. Marvel Enterprises e New Line Cinema, 2004. 113 min. color. som.

GUNNARSSON, Sturla. *A lenda de Grendel* (2005),[Filme-vídeo]. ProduçãodeMichael Cowan, SturlaGunnarsson, Gary Hamilton, Eric Jordan, direção de SturlaGunnarsson. Movision Films International, 2005. 103 min. color. som.

IMDB (Internet Movie Database) [site] *Batman*. (1966). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0059968/?ref_=fn_al_tt_3. Acessado em: 02 sete. 2016.

IMDB (Internet Movie Database) [site] *Batman: the animated series* (1992). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0103359/?ref_=nv_sr_1. Acessado em: 02 sete. 2016.

IMDB (Internet MovieDatabase) [site] *Superman: theanimated series* (1996).Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0115378/. Acessado em: 02 sete. 2016.

IMDB (Internet MovieDatabase) [site] *Spiderman*: *theanimated series* (1994). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0112175/. Acessado em: 02 sete. 2016.

JOHNSON, Mark Stevens. *Demolidor:* O homem sem medo.[Filme-vídeo]. Produção de Avid Arad e Arnon Milchan, direção de Mark Stevens Johnson. Marvel Enterprises e Twentieth Century Fox Film Corporation, 2003. 103 min. color. som.

LEE, Ang. *Hulk*.[Filme-vídeo]. Produção de Avid Arad, Larry J. Franco e James Chamus, direção de Ang Lee. Marvel Enterprises e Universal Pictures, 2003. 138 min. color. som.

LESTER, Richard .*Superman III*. [Filme-vídeo]. Produção de Pierre Spengler, direção de Richard Donner e Richard Lester. Dovemead Films,1983. 125 min. color. som.

LETERRIER, Louis. *O Incrível Hulk*. [Filme-vídeo]. Produção de Avi Arad, Kevin Feige e Gale Anne Hurd, direção de Louis Leterrier.MarvelStudios e Universal Pictures, 2008. 112 min. color. som.

NORRINGTON, Stephen. *Blade*. [Filme-vídeo]. Produção de Peter Frankfurt, Robert Engelmane Wesley Snipes, direção de Stephen Norrington. Marvel Enterprises e New Line Cinema, 1998. 120 min. color. som.

RATNER, Brett. *X-men*: O confront final. [Filme-vídeo]. Produção de Avid Arad, Lauren Schuler Donner e Ralph Winter, direção de Bryan Singer. Marvel Enterprises e Twentieth Century Fox, 2006. 104 min. color. som.

SINGER, Bryan. *X-men*. [Filme-vídeo]. Produção de Lauren Schuler Donner e Ralph Winter, direção de Bryan Singer. Marvel Enterprises e Twentieth Century Fox, 2000. 104 min. color. som.

_____. *X-men 2*. [Filme-vídeo]. Produção de Lauren Schuler Donner e Ralph Winter, direção de Bryan Singer. Marvel Enterprises e Twentieth Century Fox, 2003. 134 min. color. som.

_____. *X-men:* Dias de um futuro esquecido. [Filme-vídeo]. Produção de Bryan Singer, Lauren Schuler Donner e Simon Kinberg, direção de Bryan Singer. Marvel Entertainment e TwentiethCentury Fox, 2014. 132 min. color. som.

SCHUMACHER,Joel. *Batman Forever*. [Filme-vídeo]. Produção de Tim Burton e Peter Macgregor-Scott, direção de Joel Schumacher. Warner Bros, 1995. 121 min. color. som.

_____. *Batman & Robin*. [Filme-vídeo]. Produção de Peter Macgregor-Scott, direção de Joel Schumacher. Warner Bros, 1997. 125 min. color. som.

SNYDER, Zack. *Watchmen*. 2009 [Filme-vídeo]. Produção de Lawrebce Gordon, Lloyd Levin e Deborah Snyder, direção de ZackSnyder. Warner Bros. e Paramount Pictures, 2009. 162 min. color. som.

VAUGHN, Matthew. *X-men*: Primeira classe. [Filme-vídeo]. Produçãode Bryan Singer, Gregory Goodman, Simon Kinberg e Lauren Shuler Donner, direção de Mathew Vaughn. Marvel Entertainment Twentieth Century Fox, 2011. 132 min. color. som.

WHEDON, Joss. *Vingadores:* A Era de Ultron.[Filme-vídeo]. Produção Kevin Feige, direção de JossWhedon. Marvel Studios e Prime Focus, 2015. 151 min. color. som.