

Fluxo de consciência e humanização do super-herói na adaptação de *Crise nas infinitas terras* – das HQ's para um romance

André Aparecido de Medeiros (UEPB)*
ORCID 0000-0003-1473-0285

Resumo: Neste artigo, analisamos a adaptação da maxissérie *Crise nas Infinitas Terras* das histórias em quadrinhos (WOLFMAN; PEREZ, 1985-6) para um romance de mesmo nome (WOLFMAN, 2005). Revisitamos o conceito de adaptação a partir de Hutcheon (2013) e Rajewski (2005) e discutimos as potencialidades de cada mídia, a partir de Chatman (1980), Groensteen (2007), e Saraceni (2003). Analisamos o uso do espaço da mente na adaptação, compreendendo como os personagens são ressignificados em suas subtramas a partir de sua humanização. Por fim, podemos concluir que o espaço da mente, apesar de ser comumente romanesco, pode ser trabalhado nos quadrinhos, permitindo a criação de uma narrativa que reforça as subjetividades dos personagens envolvidos, além de dar-lhes maior profundidade e visibilidade na narrativa.

Palavras-chave: adaptação; intermedialidade; espaço da mente; romancização; histórias em quadrinhos

Abstract: This work analyses the adaptation of the maxiseries *Crisis on Infinite Earths* (WOLFMAN; PEREZ, 1985-6), from the comics to a novel which carries the same title (WOLFMAN, 2005). We base our discussions on some works concerning adaptation, as Hutcheon (2013), and Rajewski (2005) and the potentialities of each media, founded on Chatman (1980), Groensteen (2007; 2013), Cagnin (2014) and Saraceni (2003). Lastly, we discuss the use of the stream of consciousness, examining how characters become more meaningful through their humanization. We conclude the stream of consciousness, though being native of the novel, can be used in comics, allowing the creation of a narrative that reinforces the subjectivities of the characters, giving them greater depth and visibility in the narrative.

Keywords: adaptation; intermediality; stream of consciousness; novelization; comics

Resumen: En este artículo analizamos la adaptación de la serie *Crise Nas Infinitas Terras* (WOLFMAN; PEREZ, 1985-6) a una novela homónima (WOLFMAN, 2005). Revisamos el concepto de adaptación de Hutcheon (2013) y Rajewski (2005) y discutimos el potencial de cada medio basándonos en Chatman (1980), Groensteen (2007) y Saraceni (2003). Analizamos el uso del flujo de la consciencia en la adaptación para comprender cómo los personajes se reconfiguran en las subtramas a través de la humanización. Podemos concluir que el espacio de la mente, aunque es comúnmente novelesco, también puede explorarse en los cómics y permite la creación de una narrativa que les refuerza las subjetividades a los personajes, dándoles más profundidad y visibilidad en la narrativa.

Palabras-clave: adaptación; intermedialidad; flujo de la consciencia; novelización; cómics

Recebido em: 17 set. 2019

| Aprovado em: 15 mar. 2020

* Mestre e Doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). E-mail: andremanson111@hotmail.com.

Introdução

Hoje, mais do que nunca, somos bombardeados por diversas adaptações. Adaptações estas que ocorrem de diversas formas: da literatura para o cinema, para os quadrinhos, jogos, de jogos para livros, etc. Dentre os diversos movimentos possíveis de adaptação, um tem sido recorrente nos últimos anos: a adaptação dos quadrinhos para o cinema. Recentemente, *Vingadores: Ultimato* (2019), e *Homem-aranha: longe de casa* (2019), encerraram mais uma fase do universo cinematográfico da Marvel iniciado em 2008, que conta com mais de 20 filmes até o momento, e já preparam o terreno para a próxima fase. Do outro lado, a Warner Bros., que iniciou seu universo compartilhado no cinema anos mais tarde, com o filme *Homem de aço* (2013), passou por diversos problemas no desenvolvimento de seus trabalhos, mas continuou produzindo filmes baseados em Histórias em Quadrinhos. Na TV e nos serviços *streaming*, também é forte a presença dos super-heróis, em séries como *Arrow*, *Flash*, *Preacher*, apenas para citar algumas.

Porém, um movimento que não pode deixar de ser percebido é o das romancizações. Apesar de este movimento adaptativo ter sido intensificado nos últimos anos (perceptível pela oferta de diferentes exemplares que podem ser encontrados nas livrarias), esta prática é relativamente antiga. Tratando-se de romancizações de super-heróis, podemos encontrar já em 1942 a obra *The Adventures of Superman*, de George Lowther. De lá para cá, as romancizações de super-heróis sempre estiveram presentes em maior ou menor escala, e recentemente mais presente como adaptações das obras cinematográficas, geralmente lançadas juntos com os filmes ou pouco antes destes, para servir como divulgação para as obras cinematográficas, tais como os casos de *Man of Steel* (COX, 2013) e *Wonder Woman* (HOLDER, 2017), dentre outras. Em meio às romancizações, há um movimento aparentemente mais peculiar, mas também crescente: a romancização dos quadrinhos. Tal como as de filmes, as romancizações de quadrinhos também tem sido mais frequentes. Só para citar alguns exemplos, temos *Guerra Civil* (MOORE, 2014), *Demolidor – O homem sem medo* (CRILLEY, 2017) como casos mais recentes. Mas, mesmo antes do “boom!” dos super-heróis devido ao sucesso das obras cinematográficas, já era possível encontrar outras romancizações de quadrinhos, como *Infinite Crisis* (COX, 2006), *52* (COX, 2007) e, nosso objeto de pesquisa, *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2005).

Buscamos então, entender como se dá o processo de transposição da narrativa entre as duas mídias – HQ’s e romance –, verificando como os recursos narrativos empregados nas duas versões do texto são adaptados, explorando as potencialidades de cada mídia. Para tanto, revisitaremos os modos de engajamento de Linda Hutcheon (2013), de modo a compreender os modos de contar e as potencialidades das mídias em questão. Também contextualizaremos as obras trabalhadas e, por fim, analisaremos as narrativas, principalmente no tocante ao ponto de vista.

A *Crise nas Infinitas Terras* e as crises editoriais

A *Crise nas Infinitas Terras* (doravante, apenas *Crise*) foi um marco na história dos quadrinhos e foi publicada mensalmente entre os anos de 1985 e 1986. Trata-se de um projeto higienista que visava a resolver a bagunça gerada durante décadas na continuidade das histórias em quadrinhos da DC Comics. De forma resumida, tal bagunça começa após o lançamento do livro *Seduction of the Innocent*, publicado por Fredric Wertham em 1954. Neste livro, o psiquiatra acusava as Histórias em Quadrinhos de influenciar a crescente onda de violência, além de incentivar a homossexualidade nos jovens, afirmando que Batman vivia uma relação de pederastia com Robin, e que a Mulher Maravilha seria a versão lésbica do Batman (LANGLEY, 2012, p. 180). Tais acusações voltaram os olhares da população para a questão, e findou por gerar a criação do *Comics Code Authority* (CCA),

órgão responsável por regular e censurar os quadrinhos. A partir disto, vários heróis passaram a ser reescritos/repaginados de modo a se adequarem às novas exigências do mercado. Até este momento, era rara a continuidade nos quadrinhos, podendo cada edição ser lida com total independência das anteriores, pois cada história era iniciada e finalizada dentro da mesma edição. O que permanecia eram apenas as marcas mais “consistentes” de cada super-herói (MURDOUGH, 2006, p. 14-5).

A situação começa a mudar com o início da Era de Prata dos quadrinhos, iniciada em 1956, com a introdução do novo Flash através da revista *Showcase #4*. Além da continuidade, inicia-se também na era de prata a teia intertextual entre as novas e antigas histórias. Em 1961, a DC introduz o conceito de mundos paralelos, que viria a se tornar o seu “multiverso”, a partir de uma história de Julio Schwartz e Gardner Fox, *The Flash of Two Worlds*. Nesta edição, O Flash (Barry Allen) faz seu corpo vibrar em um frequência diferente, que o faz sintonizar com as vibrações de outro universo, no qual habita Jay Garrick, o Flash da Era de Ouro. A partir de então a Era de ouro da DC é reintroduzida, e os seus heróis habitam a terra que ficaria conhecida como “Terra-2”, enquanto os novos heróis seriam os habitantes da “Terra-1”. A partir de então, o conceito de multiverso seria introduzido, e serviria para explicar as “anomalias” na continuidade das histórias 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” (MURDOUGH, 2006, p. 22). Aí surge a bagunça que a *Crise* tenta resolver: ao longo dos anos foram criadas várias terras e várias versões de cada personagem, ou mesmo histórias que, por se serem mal-sucedidas, eram “jogadas” para universos paralelos, o que tornou difícil o acesso para novos leitores acompanharem as histórias. Com o passar dos anos, multiplicaram-se os universos, assim como as inconsistências nas histórias. Mesmo assim, a DC Comics sucedeu por algumas décadas. A ideia de interconexão enriquecia as histórias, porém havia ótimas histórias que estavam separadas em terras paralelas.

Buscando novos leitores, a DC buscou então facilitar a entrada para o novo público, juntando todas as grandes histórias em um único universo, mantendo a ideia de continuidade e livrando-se de tudo aquilo que não havia funcionado ao longo das décadas (MURDOUGH, 2006, p. 41). A concretização da solução imaginada foi o arco *Crise*, iniciado em 1985 e lançado mensalmente ao longo de 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 (BROOKER *apud* KLOCK, 2002, p. 19).

Assim, seriam varridos os problemas gerados antes da *Crise*, e seria mais fácil para que o novo público acompanhasse as histórias lançadas a partir de então.

Resumidamente, para atingir este objetivo, o enredo da *Crise* traz um evento cataclísmico: um vilão, o Antimonitor, que habita o universo de antimatéria, busca varrer todo o universo de matéria positiva. A saga ocorre nas diversas linhas temporais (cronologicamente falando) e universos existentes até então, simultaneamente, e é iniciada com a morte de um universo, a Terra-3, na qual habitava o Sindicato do Crime. Esta Terra, diferente da vasta maioria, era dominada por vilões, tendo como seu único herói Alexander Luthor. Em paralelo à narrativa de origem do Superman, Alexander envia seu filho para

outro universo para salvá-lo, enquanto seu planeta/universo enfrenta a destruição. O filho de Alexander Luthor, que carrega o mesmo nome, é encontrado pelas figuras de Monitor e Harbinger/Lyla, que se dedicam a reunir figuras específicas em meio a todos os heróis do multiverso de modo a colocar em curso o plano para impedir que a destruição causada pela onda de antimatéria (alusão gráfica a uma explosão nuclear) alcance os universos restantes. Em meio aos eventos e diversas reviravoltas, os personagens vão sendo aniquilados nas tentativas de salvar o multiverso. As terras restantes, antes de serem destruídas, são unidas/fundidas, tornando-se apenas uma. As versões duplicadas de cada herói também são aniquiladas, restando apenas um de cada.

Esta breve visão sobre a história nos permite compreender como a *Crise* impactou o mundo dos quadrinhos, reunificando o multiverso e reformulando heróis importantes, tais como Mulher Maravilha, Batman e Superman, relançados em novas séries para o novo público. O sucesso da saga, que segue até hoje como referência de leitura, pode justificar o motivo de, 20 anos depois de seu lançamento, a maxissérie ser transformada em uma romancização. Em 2005, é lançado pelas mãos do roteirista original do arco nos quadrinhos, Marv Wolfman, o romance *Crisis on Infinite Earths*. Porém, o romance não trata de uma simples *ekphrasis* dos quadrinhos. No romance, há toda uma reinvenção de vários episódios da narrativa, sendo estes narrados por diferentes pontos de vista, além da inserção de novos elementos narrativos e soluções para o enredo. Grande parte da história passa a ser narrada em primeira pessoa, pelo ponto de vista de Barry Allen (Flash).

Adaptação e modos de engajamentos

Como discutido anteriormente, tem sido recorrentes as adaptações de super-heróis nos últimos anos. Para além das adaptações feitas dos quadrinhos para o cinema, há também as romancizações, não apenas partindo dos filmes, mas também dos quadrinhos. O processo de romancização consiste, de modo simples, no cruzamento das fronteiras midiáticas, o que Rajewski (2005) chama de intermedialidade. A autora afirma que o processo intermediário se dá, no sentido amplo, ao “cruzar as margens entre mídias”. Em um sentido mais específico, a autora trata de *transposição midiática*, processo no qual há a “transformação de uma mídia ou seu substrato em outra mídia” e “o texto adaptante é transcodificado para um novo conjunto de convenções e possibilidades materiais, pertencentes à nova mídia” (RAJESWIKI, 2005, p. 18). É importante perceber que o processo de transposição “sempre significa mudança” e que “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 (2013, p. 39), devido às potencialidades e dispositivos utilizados por cada mídia para desenvolver aquilo que se quer veicular. Embora haja autores que acreditem na impossibilidade de tradução de determinados recursos, como veremos adiante, discutiremos aqui através dos modos de engajamento as formas em que se podem adaptar as diferentes potencialidades das mídias em questão.

Os *modos de engajamento*, segundo Linda Hutcheon (2013), são 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. No modo *contar* imergimos na história através das palavras que narram, e nosso engajamento se dá no “campo da imaginação” (HUTCHEON, 2013, p. 48). Neste modo, a construção é mais subjetiva, pois as descrições são interpretadas e construídas imagetivamente pelos leitores, que podem também exercer um controle maior sobre o ritmo da narrativa, pulando passagens ou mesmo capítulos inteiros, ou voltando a pontos anteriores da narrativa quando julgar necessário. Ainda sobre a subjetividade da interpretação, Chatman (1980, p. 131) afirma que, mesmo que tenhamos acesso a certa descrição como aquela 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.

O modo *mostrar*, por sua vez, é o “domínio da percepção direta”, que “nos faz mergulhar através da percepção auditiva e visual [...]” (HUTCHEON, 2013, p. 47-8). Como exemplo temos os filmes, nos quais vemos a ação, e ouvimos os personagens e a trilha sonora, sem, no entanto, ter controle sobre o andamento da história, diferentemente do modo *contar*. Porém, esta afirmação torna-se imprecisa se considerarmos outras formas de acesso a esta mídia que não o cinema: nos DVD’s e no *streaming*, através de aparelhos como tablets ou celulares, por exemplo, é possível voltar até algum ponto específico da obra, e re-experienciar tal momento da narrativa, o que não é possível no cinema.

Conhecendo esses modos de engajamento, temos o intento aqui de desconstruir alguns dos clichês construídos sobre o romance e sobre os quadrinhos, tais como os de que as palavras não podem ter a precisão de uma imagem ao mostrar algo, assim como de que os quadrinhos não podem contar 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” (GROENSTEEN, 2007, p. 13). Discorrendo sobre a 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*¹. Já os quadrinhos, considerados por Groensteen como uma mídia predominantemente visual, logo, pertencente ao modo *mostrar*, seguindo a lógica de oposição palavra-imagem, não deveriam ser capazes de “contar”, mas, sim de “mostrar” a história, tão somente

Tendo em mente os modos de engajamentos, seguiremos analisando as potencialidades midiáticas no romance e nos quadrinhos, compreendendo como é feita a transposição dos seus dispositivos de narração. Para os fins deste trabalho, focaremos especificamente em um destes dispositivos: o espaço da mente ou fluxo de consciência, potencialidade do romance, buscando refletir se há a possibilidade de alcançar a equivalência deste dispositivo em outra mídia, além de compreender os sentidos produzidos por seu emprego nas diferentes mídias, conforme suas possibilidades. Juntamente a este recurso, analisaremos também uma temática recorrente na narrativa – a humanização do herói, verificando com esta é tratada nas diferentes mídias.

Fluxo de consciência e crise no heroísmo: humanização do super-herói

Chatman (1980, p. 122) afirma que as narrativas são compostas por dois tempos: o tempo da história (*story-time*) e o tempo do discurso (*discourse-time*). O tempo da história refere-se à sucessão dos eventos em ordem cronológica, de modo independente de mídia. O tempo do discurso, por sua vez, refere-se ao tempo em que os eventos são contados, e

¹ *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 éfrase 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.

como são dispostos nas versões e mídia em que aparecem as histórias. Enquanto no tempo da história o enredo respeita uma ordem de início, meio e fim, no tempo do discurso os eventos podem ter sua ordem livremente alterada, podendo ser contada uma história do fim para o início, cronologicamente falando, tal como o filme *Irreversível*, de Gaspar Noé (2002), ou mesmo de um momento presente, porém voltando ao passado ocasionalmente através de *flashbacks*. A partir destes tempos, somos apresentados a uma potencialidade do romance – sua capacidade descritiva. Nesta potencialidade, a história é “interrompida e congelada” (CHATMAN, 1980, p. 123), enquanto segue o tempo do discurso, descrevendo elementos da narrativa em seus detalhes, como o ambiente, personagens ou objetos, tal como se olhássemos para um *tableau vivant*.² 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 (GROENSTEEN, 2007).

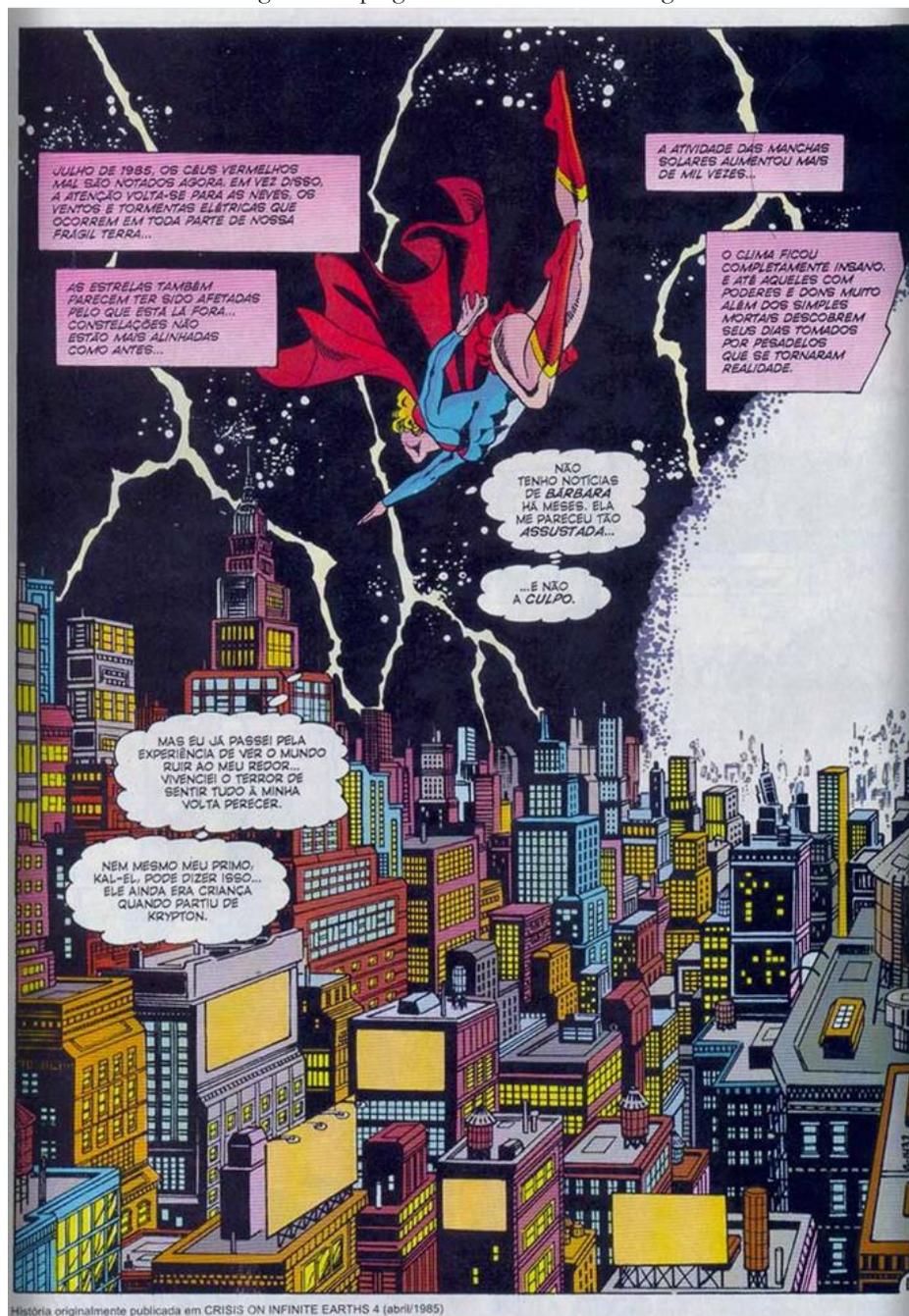
Relacionada a este recurso, há também a imersão no fluxo de consciência, potencialidade do modo *contar*, no qual imergimos na interioridade dos personagens (DINKLA, 2002 *apud* HUTCHEON, 2013, p. 91). Alguns autores citados no estudo de Hutcheon discutem sobre a dificuldade de expressar a interioridade 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 do *voice over*. Além do mais, para Vigna (2011), 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” (VIGNA, 2011, p. 105). 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. Esta verticalização pode ser trabalhada através da adição de painéis incrustados, uma vez que estes permitem que nos retenhamos um pouco mais em um momento da narrativa, congelando brevemente seu andamento no eixo horizontal, enquanto é desenvolvido o aspecto emotivo/vertical desta.

Nos casos abaixo, veremos o uso dos recursos de *voice over* e incrustação aplicados de modo a promover tanto o desenvolvimento vertical da narrativa como para expressar a relação de simultaneidade. A primeira imagem trata dos pensamentos da personagem Supergirl frente à destruição enfrentada por seu planeta adotivo. A heroína vai de encontro à Batgirl, e reflete sobre a situação, mostrando sua preocupação com a Batgirl, uma vez que ela nunca encarou um evento como este. Trata-se de um momento de verticalização, expresso em diferentes níveis. O momento nos é apresentado por um superquadro (EISNER, 1989, p. 80), o que aumenta a duração do momento, uma vez que a duração do tempo pode ser medida pelo tamanho/largura do painel, marcando o ritmo da história e passagem do tempo, como afirmam Eisner (1989, p. 30), Saraceni (2003, p. 7-8) e McCloud (1994, p. 101). Aqui, há duas vozes em ação: o narrador-recitador (GROENSTEEN, 2013, p. 93), que contextualiza os acontecimentos expressos pelos *captions*/balões retangulares (SARACENI, 2003, p. 10), e os pensamentos da Supergirl, expressos pelos balões em forma de nuvem.

² *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)

Supergirl reflete sobre o medo da Batgirl ao mesmo tempo em que lembra o fato de ter visto a destruição de seu planeta. Os *captions*, por sua vez, embora costumem cumprir a função de situar o leitor no espaço tempo, também podem trazer informações necessárias para “reconstruir o fluxo da história entre os painéis, preenchendo a lacuna representada pela sarjeta” (SARACENI, 2003, p. 10).

Figura 1: Supergirl vai ao encontro da Batgirl



Fonte: [#4, 2003, p. 86]

Na página seguinte, ao encontrar a Batgirl/Barbara Gordon, as duas personagens travam um diálogo sobre a situação. Batgirl se mostra pessimista, enquanto a Supergirl tenta dar-lhe esperanças. Ao avistar um avião atingido por um raio enquanto ia em direção à parede de antimateria, Supergirl desloca-se rapidamente para tentar salvar a vida do piloto. Mais adiante, seguindo mais uma página, vemos a Supergirl indo em direção ao

avião em queda livre. Interessa-nos aqui mais um dispositivo da narração: a sarjeta.

Figura 2: Questionamento do heroísmo



Fonte: (#4, 2003, p. 88)

Neste momento, Barbara observa a situação e reflete sobre a ação de sua amiga, enquanto questiona seu heroísmo. O primeiro quadro mostra Supergirl voando, vista de cima para baixo, enquanto a Batgirl aparece ao fundo, numa representação de como Barbara se sente em relação ao momento: pequena, impotente, presa e “ilhada”. Tudo isso é refletido em sua fala, ao se comparar com a Supergirl: “Ela não pensa um instante em si mesma ou na sua segurança [...] Enquanto tudo em que consigo pensar é no que vai

acontecer comigo. Meu deus... no que eu me transformei?” (WOLFMAN, PEREZ. 2003, p. 88). A personagem se encontra fora de qualquer painel, na sarjeta, descolada do movimento de ação que ali se passa, assim como do tempo da narrativa. A ausência de requadro pode representar a atemporalidade/ausência de tempo/o eterno (MCCLLOUD, 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). Assim, podemos compreender que este uso da sarjeta representa o espaço ilimitado da mente, atemporalidade e é equivalente ao espaço da mente no romance. Não há mais a presença do céu escuro ao fundo ou mesmo da cidade, prédios, etc. A personagem fala, mas sua fala não se dirige a nenhuma personagem senão a si mesma. Esta seria, de acordo com Saraceni (2003), a presença de um narrador intruso, que faz uso dos balões das personagens através de monólogos, de modo a passar informações que não podem ser percebidas visualmente, sob a aparência de personagens que falam sozinhos (SARACENI, 2003, p. 66).

No romance, o momento é narrado por duas diferentes perspectivas: a do Flash, narrador principal do romance, no capítulo “Seven” (WOLFMAN, 2005, p. 29-30), e a de um narrador onisciente, no capítulo “Batgirl Earth-1” (WOLFMAN, 2005, p. 107-8). No primeiro, Flash é lançado no momento após uma de suas recorrentes viagens temporais. Este primeiro capítulo referente à cena é um relato memorialístico – embora não tenhamos acesso aos pensamentos das personagens, sabemos sobre estas a partir dos comentários do narrador-observador:

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 Kryptoniano da Supergirl, adorava filmes mais do que a Iris e quase tanto quanto eu [...] Kara veio para a Terra ainda adolescente [...] Ela 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).

O capítulo permite também, nos termos de Vigna (2011), o desenvolvimento vertical da narrativa, possibilitando conhecer as personagens, seu passado, temores e, por fim, humanizá-las. As personagens se tratam pelos seus nomes civis (assim como o narrador se refere a elas), evocando seu lado humano. De um modo geral, a humanização é tema recorrente dentro da *Crise*, devido à sensação de impotência dos heróis perante a onda de antimatéria, não importando o quão poderosos sejam. Esta sensação aproxima os heróis com superpoderes ou meta-humanos (como o Flash e o Superman) de heróis puramente humanos (Batgirl e Caçadora) em sua fragilidade, pois todos sabem que ninguém está a salvo. Além de recorrente, este tema é apresentado por alguns paralelos ao longo das edições da série. Um episódio semelhante a este, e que apresenta um certo paralelismo entre narrativas, é o episódio que envolve as personagens Poderosa e Caçadora (WOLFMAN; PÉREZ, 2000, p. 191). Estas personagens, para os não familiarizados, são as

versões equivalentes a Supergirl e Batgirl, respectivamente, na Terra-2. Poderosa, tal como a Supergirl, também é prima do Superman, enquanto Caçadora é filha de Bruce Wayne/Batman e Selina Kyle/Mulher Gato. Apesar das semelhanças, no episódio citado, que ocorre mais adiante na narrativa, Poderosa é a personagem que demonstra desânimo frente à situação, apesar de seus poderes. Helena/Caçadora é quem assume a postura otimista e tenta motivar a amiga, mesmo não tendo superpoderes.

No segundo capítulo a cena não é mais narrada pela perspectiva do Flash. Porém, a cena é a mesma, em uma representação quase em *ekphrasis* da cena dos quadrinhos “Batgirl apoiada sobre a gárgula de uma alta torre a dois blocos ao norte da câmara de Gotham. Em sua mão estava um par de binóculos que ela usava para examinar a cidade” (WOLFMAN, 2005, p. 107). Porém, neste capítulo os diálogos são levemente ampliados, sem alterar sua essência: as personagens temem por sua impotência perante os eventos em curso. A verticalização se faz presente neste momento, aprofundando-se no motivo de Barbara chamar Kara para aquele encontro – seu pai, o Comissário Gordon, não tinha tempo para reconfortar a família. Os diálogos também aumentam o aprofundamento na mente das personagens, através de informações específicas, já que não são limitados ao espaço dos balões dos quadrinhos. Diferentemente dos quadrinhos, onde Barbara fala abertamente de seu egoísmo por só temer o que vai acontecer consigo, no romance o sentido de seu discurso fica totalmente implícito nos seus pensamentos e monólogo:

Um 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).

Cada uma das mídias cumpre aqui uma função. Nas HQ’s a sensação de vazio é maior. A cidade está estática e vazia, além de serem menores os diálogos. O fundo em quase todos os painéis é preto, aumentando a sensação do vazio. As expressões tristes contribuem para a atmosfera derrotista ali criada, às quais não temos acesso no romance. A estaticidade reforça a ideia de impotência. A única coisa que se move é a parede antimatéria, a destruição. No romance, o *background* das personagens é adaptado como memória, devido à impossibilidade de este ser exposto sem que haja uma quebra na narrativa, mesmo que narrado como *flashback*; e a impossibilidade de a narração adaptar as expressões e o vazio expresso pelas imagens, ou seja, de *mostrar* estes detalhes com tamanha precisão, é compensada exatamente pelas memórias que nos fazem adentrar o mundo das personagens e compreender seus sentimentos.

A narrativa deste episódio adquire, assim, no romance, mais camadas ao ser reinterpretada sob a ótica de narradores diferentes. A *fábula* (no sentido de Gaudreault e Márion, de história não midiaticizada) passa pelo processo de adequação às potencialidades da mídia adaptante, estendendo-se os diálogos e uso do espaço da mente, uma vez que o romance não é limitado pelo espaço dos balões dos quadrinhos. Se, por um lado, a imersão no fluxo de consciência e o conhecimento do narrador Flash nos permite ter acesso aos *backgrounds* das personagens no romance, por outro lado, nos quadrinhos nem tudo precisa ser narrado. As expressões se fazem suficientes para demonstrar a tristeza, não sendo necessário o prolongamento de seu discurso, além do uso do espaço da mente, através da sarjeta, para auxiliar a expressão de seus sentimentos.

Conclusão

Buscamos neste trabalho discutir a adaptação da maxissérie *Crise nas Infinitas Terras*, que passa dos quadrinhos para um romance, lançado 20 anos depois. A *Crise*, importante

arco da DC por tratar de um projeto higienista que colocaria ordem à bagunça causada pelos anos de (des)continuidade nos quadrinhos, além de funcionar como uma reificação utópica (JAMESON, 1995), na qual se livraria o mundo da ameaça nuclear tão temida nos anos de guerra fria, volta em forma de romance, trazendo novos pontos de vista e novas maneiras de contar/ver os acontecimentos da história já tão conhecida pelos leitores da DC.

Discutimos brevemente o conceito de transposição midiática e, em seguida, os modos de engajamento, atentando para algumas das especificidades de cada modo transmitir uma história. Relacionados a esses modos, existem os clichês interpretativos em torno destes, defendendo a incompatibilidade de tradução entre os modos.

Dentre as diversas alterações da adaptação, como a adição de um narrador-personagem, o Flash, ou as causadas pelas potencialidades de cada mídia, optamos por nos ater ao uso do espaço da mente (ou fluxo de consciência) nas duas mídias em questão. Analisamos o uso do espaço da mente, pontencialidade do romance, e seu uso adaptado nos quadrinhos, funcionando de modo semelhante ao do romance: o tempo da narrativa (nos termos de Chatman) é congelado, enquanto segue o discurso livremente, sem prejuízos na narrativa. Este uso é possibilitado principalmente pelo uso da sarjeta, que, como visto, tem como função representar aquilo que não pode ser facilmente representado. Usando este recurso, os quadrinhos permitem a imersão nos pensamentos de um personagem, além de permitir o desenvolvimento vertical/emotivo deste na narrativa, aproximando-o do leitor. Os quadrinhos fazem uso do recurso imagético para poder dizer com menos palavras o que se deseja dizer. No romance, o recurso é usado a partir de memórias do narrador ou da imersão de um personagem em seus próprios pensamentos. O recurso da *écfrase* é usado para situar o leitor, mas o foco da narrativa é a construção de *backgrounds* para a criação do desenvolvimento emotivo dos personagens. Todo o desenvolvimento vertical dos personagens contribui para o desenvolvimento de um tema recorrente na série – a humanização dos super-heróis, gerada pelo sentimento de impotência frente à destruição do multiverso.

Por fim, dentre os vários elementos passíveis de discussão na adaptação, tal como o as narrativas em contraponto ou mudanças de ponto de vista que ressignificam momentos diversos da história, selecionamos este recurso para análise como modo de desfazer um dos clichês envolvidos na compreensão das possibilidades narratológicas de cada mídia, que, conforme discutido, costumam apontar intraduzibilidades entre as mídias pertencentes a diferentes modos de engajamento (*contar e mostrar*).

Referências

- CHATMAN, Seymour. What novels can do that films can't (and vice versa). **Critical Inquiry**, v. 7, n. 1, p. 121-140, 1980a.
- CLÜVER, Claus. Estudos interartes - Conceitos, termos, objetivos. **Literatura e Sociedade**. n. 2, p. 37-55, 1997.
- EISNER, Will. **Arte sequencial**. Tradução Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ELIOT, 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.
- FOX, Gardner; SCHWARTZ, Julius. The Flash of Two Worlds. **The Flash**. DC Comics, v.2, n.123, set. 1961.
- GAULDREAU, André; MÁRION, Philippe. Transcritura e midiática narrativa: questões de intermedialidade. In: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira (org.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG,

2012. p. 107-128.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007.

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.

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.

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

MCCLLOUD, Scott. **Understanding Comics**. Nova York: Harper Collins Book, 1994.

MURDOUGH, Adam C. **Worlds Will Live, Worlds Will Die: Myth, Metatext, Continuity and Cataclysm in DC Comics' Crisis on Infinite Earths**. 2006. Master's Thesis of Arts – Bowling Green State University, 2006.

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. **Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies**. n. 6, p. 43-64, 2005.

SARACENI, Mario. **The Language of Comics**. Nova Iorque: Routledge, 2003.

VIGNA, Elvira. Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica. **Estudos de literatura brasileira contemporânea**, n. 37, p. 105-122, 2011.

WOLFMAN, Marv. **Crisis on Infinite Earths – The Novel**. Nova York: DC comics, 2005.

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