



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

FELIPE LIMA RODRIGUES

O MONSTRO ADAPTADO: UMA ANÁLISE NARRATIVA
DAS ADAPTAÇÕES DE *FRANKENSTEIN* PARA QUADRINHOS

FORTALEZA
2018

FELIPE LIMA RODRIGUES

**O MONSTRO ADAPTADO: UMA ANÁLISE NARRATIVA
DAS ADAPTAÇÕES DE *FRANKENSTEIN* PARA QUADRINHOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas

**FORTALEZA
2018**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

R613m Rodrigues, Felipe Lima.

O MONSTRO ADAPTADO : UMA ANÁLISE NARRATIVA DAS ADAPTAÇÕES DE
FRANKENSTEIN PARA QUADRINHOS / Felipe Lima Rodrigues. – 2018.

135 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2018.

Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. Frankenstein. 2. Histórias em Quadrinhos. 3. Adaptação. 4. Narrativa. I. Título.

CDD 302.23

FELIPE LIMA RODRIGUES

**O MONSTRO ADAPTADO: UMA ANÁLISE NARRATIVA
DAS ADAPTAÇÕES DE *FRANKENSTEIN* PARA QUADRINHOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens.

Aprovada em: ____ / ____ / _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ricardo Lopes Leite
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas, que esteve comigo desde a graduação.

Aos Professores Doutores participantes da Banca Examinadora, Gabriela Frota Reinaldo e Ricardo Lopes Leite.

Aos Professores do curso de Mestrado, pelas contribuições, pelas orientações e pelas aulas ministradas.

Aos colegas da turma de Mestrado, pelas reflexões, críticas e sugestões recebidas.

A meus pais, pelo apoio ao longo de toda minha vida.

A minha esposa e filho, pelo incentivo e paciência.

RESUMO

A análise do foco narrativo nas adaptações de *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, para as histórias em quadrinhos se apresenta como oportunidade singular de estudo desse aspecto nas HQ. A obra literária adota o gênero dos romances epistolares, isto é, contado a partir de cartas do narrador-protagonista para um personagem que assume a postura do leitor. Nesse contexto, desenvolve também anacronismos, mudanças na ordem narrativa coerentes com o ritmo e com o desenvolvimento da trama no texto escrito. Esses recursos narrativos são elaborados de diferentes formas nas adaptações para os quadrinhos, com modificações, alterações, adições e exclusões. Além disso, as histórias em quadrinhos contam não apenas com a figura do narrador, presente na literatura, mas também com a do mostrador – aquela entidade que escolhe quais imagens serão enquadradas e apresentadas ao leitor. A observação desses aspectos e da forma como eles se manifestam em diferentes obras que têm em comum sua fonte, o livro, faz-se relevante para o aprofundamento da compreensão das capacidades narrativas das histórias em quadrinhos, suas peculiaridades e limites. O fenômeno é abordado seguindo o pensamento de Gérard Genette, demonstrado em *Palimpsestes* (1992), que aborda as diferentes formas que os textos guardam relação entre si; de Linda Hutcheon, apresentado em seu livro *Uma Teoria da Adaptação* (2011), que observa a adaptação como tradução intersemiótica e mecanismo de evolução e permanência da narrativa na cultura; e Yves Reuter, que desenvolve os diversos aspectos das narrativas em seus estudos. As análises narrativas são conduzidas de acordo com os conceitos apresentados por Thierry Groensteen, em *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), e *Comics and Narration* (2013), que aponta como indissociáveis as operações de condução da narrativa e gerenciamento do espaço. Na análise das adaptações de *Frankenstein* de Roche (1947), de Ito (1998), de Macdonald (2009), de Viney (2009), de Sierra (2009), de Wagner (2012), de Borges (2012), de Mousse (2009) e de Katz (2017), são abordadas as peculiaridades narrativas de cada uma, bem como suas diferenças e semelhanças com o livro de Shelley. Além disso, é promovida análise aprofundada das mudanças da estrutura narrativa da adaptação de Mousse (2009). Tais análises lançam luz ao fenômeno da adaptação, cada vez mais presente em nossa cultura, sob a óptica da análise narrativa.

Palavras-chave: *Frankenstein*; Histórias em Quadrinhos; Adaptação; Narrativa.

ABSTRACT

The analysis of the narrative focus in the adaptations of *Frankenstein* (1818), from Mary Shelley, for the comics, presents itself as a unique opportunity to study this aspect of the comics. The literary work adopts the genre of epistolary romances, in other words, it is told from the narrator-protagonist's letters to a character who plays the role of a reader. On this context, anachronisms are developed, changes in the narrative order which are coherent with their rhythm and the development of the plot on the written text. These narrative resources are elaborated in different ways on the comics adaptations with modifications, alterations, additions and exclusions. Besides that, the comics count not only on the narrator, present in the literature, but also on the "shower" – that entity who chooses which images will be framed and presented to the reader. The observation of these aspects and also in the way they manifest themselves in different works which have the same source, the book, makes itself relevant for the deepening of the comprehension of the narrative capacities of comics, its peculiarities and limits. The phenomena is approached following the thought of Gérard Genette, showed in *Palimpsestes* (1992), which approaches the different formats the texts keep relation among themselves, from Linda Hutcheon, portrayed on her book "*Uma teoria da adaptação*" (2011), which observes the adaptation as intersemiotic translation and Evolution mechanism and permanence of the narrative in the culture, and Yves Reuter, who develops the different aspects of narrative in his studies. The narrative analysis are conducted according to the concepts presented by Thierry Groensteen in "*O Sistema dos Quadrinhos*" (2015) and *Comics and narration* (2013), which points it as inseparable the conduction of the narration conduction and the management of the space. In the analysis of *Frankenstein* adaptations by Roche (1947), Ito (1998), Macdonald (2009), Viney (2009), Sierra (2009), Wagner (2012), Borges (2012), Mousse (2009) and Katz (2017), the narrative peculiarities of each one are studied, as well as their differences and similarities to Shelley's book. Besides, the changes in the narrative structure of Mousse's adaptation (2009) is object of intense analysis. Such approaches aim throw light to the adaptation phenomena, more and more present in our culture, on the view of the narrative analysis.

Keywords: *Frankenstein*; Comics; Adaptation; Narrative.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	FRANKENSTEIN E SUAS ADAPTAÇÕES	10
2.1	<i>Estado da Arte</i>	10
2.1.1	<i>Frankenstein adaptado</i>	10
2.1.2	<i>Histórias em Quadrinhos</i>	12
2.1.3	<i>Adaptação</i>	14
2.1.4	<i>Adaptação em Quadrinhos</i>	15
2.2	<i>Frankenstein, de Mary Shelley</i>	19
2.2.1	<i>Um verão assombrado</i>	19
2.2.2	<i>Um acidente tão estranho: o enredo de Frankenstein</i>	22
2.2.3	<i>A visão de um louco</i>	24
2.2.4	<i>Uma série de desgraças</i>	25
2.2.5	<i>O relato do monstro</i>	26
2.2.6	<i>A vingança consumada</i>	27
2.2.7	<i>Fechamento do ciclo</i>	28
2.3	<i>O monstro libertado</i>	29
2.4	<i>Frankenstein em quadrinhos</i>	30
2.4.1	<i>Classics Illustrated</i>	31
2.4.2	<i>Marvel's Frankenstein</i>	31
2.4.3	<i>Pateta faz história como Frankenstein</i>	31
2.4.4	<i>Frankenstein em mangá</i>	35
2.4.5	<i>Um monstro didático</i>	35
2.4.6	<i>Ensino de Línguas</i>	38
2.4.7	<i>Frankenstein estilizado</i>	40
2.4.8	<i>Influência cinematográfica</i>	40
2.4.9	<i>Uma HQ premiada</i>	42
2.4.10	<i>Adaptação livre</i>	42
2.4.11	<i>Apropriação de Mignola</i>	45
3	ADAPTAÇÃO	48
3.1	<i>O que é adaptação</i>	48
3.2	<i>Intertextualidade</i>	56
3.3	<i>Um monstro intertextual</i>	59
4	FOCO NARRATIVO	67
4.1	<i>O Foco Narrativo</i>	67
4.1.1	<i>Modos narrativos</i>	67
4.1.2	<i>Vozes, perspectivas e instâncias</i>	69
4.1.3	<i>Níveis Narrativos</i>	71

4.1.4	<i>Temporalidade: momento, velocidade, frequência e ordem</i>	73
4.2	Foco Narrativo em Quadrinhos	75
4.2.1	<i>Modos narrativos</i>	75
4.2.2	<i>A questão do narrador</i>	80
4.2.3	<i>Vozes, perspectivas e instâncias</i>	81
4.2.4	<i>Níveis narrativos em quadrinhos</i>	85
4.2.5	<i>Temporalidade em quadrinhos</i>	88
4.3	Foco Narrativo em Frankenstein	91
4.3.1	<i>Quem é o narrador em Frankenstein?</i>	91
4.3.2	<i>Narrativas encaixadas</i>	96
4.3.3	<i>Outros aspectos narrativos</i>	99
5	FOCO NARRATIVO EM FRANKENSTEIN EM QUADRINHOS	101
5.1	A Narrativa nos Quadrinhos de Frankenstein	101
5.1.1	<i>Estrutura narrativa</i>	102
5.1.2	<i>Relação recitante x mostrador</i>	105
5.1.3	<i>A supressão de níveis narrativos</i>	106
5.1.4	<i>O mostrador e os recitantes</i>	110
5.2	Frankenstein de Mousse	112
5.2.1	<i>Adaptação diferenciada</i>	117
5.2.2	<i>Anacronias de Mousse</i>	119
5.2.3	<i>Ritmo narrativo</i>	123
5.2.4	<i>Trechos silenciosos</i>	130
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	131
	REFERÊNCIAS	133

1 INTRODUÇÃO

Frankenstein, ou o Prometeu Moderno completa 200 anos em 2018. Escrito a partir da combinação das experiências pessoais, das leituras e da imaginação da jovem Mary Shelley, a obra de horror gótico mistura as concepções científicas da época com o estilo literário inglês da época para construir uma narrativa complexa, com diferentes narradores e que atingiu grande popularidade logo quando publicado, embora tenha sido alvo de críticas negativas.

A história do cientista que dá vida a um monstro incontrolável formado por partes de diferentes cadáveres logo alcança o público que, mesmo sem ter lido o livro, apropria-se da narrativa. O nome Frankenstein é associado ao monstro e se torna sinônimo de tudo aquilo que é composto de retalhos, adquirindo uma aparência disforme, bem como fica vinculado também a toda aberração fruto da ciência irresponsável e antiética e de criaturas que se voltam contra seus criadores. “É impossível controlar os Frankensteins que nós mesmos criamos”, declarou Sir John Lubbock, em referência a reformas liberais, na Câmara dos Comuns inglesa, poucos anos depois da publicação da obra. (FLORESCU, 1998, p. 24).

O ciclo de transformações, adições, subtrações e republicações começa imediatamente. Em panfletos que plagiavam o livro, em peças teatrais que o adaptavam para os palcos sob o olhar da própria autora e, posteriormente, no cinema, rádio, televisão, videogames e histórias em quadrinhos, o livro de Shelley e sua criatura passa a vagar livre pela cultura humana, desprendida de suas origens literárias e transformada pelas linguagens de cada meio. Seja na adaptação da história ou na simples aparição da criatura sem nome como personagem de horror, o constructo alcança a imortalidade por sua presença constantemente renovada na cultura.

A persistência de *Frankenstein* é justificada por diversos fatores. Os temas abordados pela obra são universais e atuais: a criação da vida, a ética no desenvolvimento da ciência, as relações de responsabilidade entre criador e criatura, as consequências da imprudência motivada pela vaidade. A narrativa de Shelley dialoga com inúmeras obras, algumas que ela cita diretamente, das quais ela herda essa universalidade e as quais se une na composição dessa metanarrativa.

Nesse contexto, é proposta deste trabalho realizar pesquisa exploratória acerca de *Frankenstein* e suas adaptações, objeto de estudos ao longo dos anos. Da mesma forma, as histórias em quadrinhos, meio para o qual não apenas a obra de Shelley, mas também inúmeras narrativas têm sido adaptadas, serão abordadas nessa pesquisa. Por fim, o próprio fenômeno da adaptação é estudado, como forma de estabelecer um norte sobre as pesquisas na área.

São preocupações deste trabalho observar as adequações narrativas promovidas pelos autores identificáveis nas obras adaptadas. Como as histórias em quadrinhos desenvolvem a alternância de narradores em *Frankenstein*? Como o romance epistolar é apresentado nas narrativas gráficas? Quais recursos as histórias em quadrinhos têm à disposição e quais elas empregam efetivamente para adaptar o livro de Mary Shelley? Para tanto, este trabalho se

propõe a promover pesquisa exploratório das adaptações de *Frankenstein* em quadrinhos a fim de realizar seleção de obras que possam contribuir com as análises.

A primeira parte deste trabalho é dedicada a traçar o panorama das pesquisas acerca de *Frankenstein*, reconhecido como obra literária de relevância pelo meio acadêmico somente em 1974, mais de 150 anos após sua publicação (HITCHCOCK, 2010, p. 295), bem como as histórias em quadrinhos, que vêm crescendo como objeto de pesquisa no Brasil e no mundo, e o fenômeno da adaptação, abordado como fenômeno multifacetado por Hutcheon (2011), Stam (2000) e Genette (1992). Também é neste capítulo que apresentamos o enredo da obra e suas diversas adaptações em quadrinhos, as quais abordaremos em análise narrativa nos capítulos posteriores.

A segunda parte deste trabalho é focada no fenômeno da adaptação, que é abordada como produto (uma entidade derivada de outra entidade anterior), como processo (o ato de desenvolvimento dessa entidade derivada) e como recepção (o ato realizado pelo receptor da adaptação), que promove o reconhecimento do vínculo entre as duas entidades. Neste capítulo, traçamos as relações entre os conceitos de adaptação, as categorias de transtextualidade de Gérard Genette e *Frankenstein*: não apenas a obra de Shelley e seus vínculos com outras narrativas, mas também seus personagens como entidades intertextuais, fruto da combinação de diferentes partes e que desenvolvem suas próprias referências.

A terceira parte é voltada para o foco narrativo, no conceito de Reuter (2002), que aborda as questões relacionadas ao papel do narrador nos textos e os efeitos das posturas que pode assumir. Sob os aspectos narrativos apontados por Reuter, *Frankenstein* é analisado no que diz respeito aos modos, perspectivas, instâncias e outros conceitos, como o tempo, ritmo e frequência. Tais perspectivas são associadas aos estudos promovidos por Groensteen em *Comics and Narration* (2013), procurando aplicá-las aos quadrinhos com os devidos ajustes e limites.

A quarta parte deste trabalho se dedica à análise das adaptações em quadrinhos de *Frankenstein*, promovendo a seleção das obras enumeradas em pesquisa exploratória, de acordo com os objetivos da pesquisa. Além disso, este capítulo se dedica a aprofundar a análise em *Frankenstein*, de Marion Mousse, adaptação do autor francês que inova na estrutura narrativa e no desenvolvimento da trama, procurando atender a requisitos de fidelidade e respeito ao livro, mas se apropriando dos recursos narrativos dos quadrinhos.

Tais análises apontam para potencialidades da linguagem híbrida das histórias em quadrinhos no desenvolvimento de efeitos narrativos particulares. A alternância veloz de narradores e níveis narrativos, suas relações com o mostrador e a articulação dessas diferentes instâncias na construção da história possibilitam a geração de efeitos de enunciação que são próprios da linguagem dos quadrinhos. Assim, este trabalho avança na identificação e análise dessas potencialidades.

2 *FRANKENSTEIN* E SUAS ADAPTAÇÕES

Este capítulo se propõe a traçar o panorama das pesquisas acerca de *Frankenstein*, bem como as histórias em quadrinhos, que vêm crescendo como objeto de pesquisa. Também será abordado o fenômeno da adaptação sob as perspectivas de Hutcheon (2011), Stam (2000) e Genette (1992). Por fim, será apresentado o enredo do livro de Shelley e suas diversas adaptações em quadrinhos, necessários para a realização e compreensão das análises narrativas mais adiante neste trabalho.

2.1 Estado da Arte

Frankenstein é um livro peculiar sob muitos aspectos. Escrito por Mary Shelley há mais de 200 anos, permanece sempre presente em nossa cultura, seja em referências a procedimentos científicos imprudentes, seja em adaptações de diversas naturezas à obra, em diferentes linguagens e suportes. Tanto a obra quanto sua persistência foram objeto de estudo nesses dois séculos, bem como suas diversas versões, algumas delas talvez até mais populares do que o livro da autora inglesa.

2.1.1 *Frankenstein* adaptado

O romance de Mary Shelley vem sendo estudado por inúmeros pesquisadores ao longo dos anos. Se seu apelo popular foi imediato, o interesse acadêmico só surgiria em 1974 – mais de 150 anos após a publicação do romance. É o que aponta Susan Tyler Hitchcock, em *Frankenstein: as muitas faces do monstro* (2010, p. 295), que afirma que naquele ano o editor James Rieger, professor de inglês na Universidade de Rochester, em Nova Iorque, apresentou a obra como merecedora de um estudo bibliográfico.

Rieger publicou a primeira edição do romance com introdução que revelava a vida da autora, o contexto da publicação da obra e suas adaptações do século XX. Em seu texto, o autor defende o aspecto mítico do enredo, em detrimento de suas representações avaliadas por ele como de mau gosto e coloquiais (HITCHCOCK, 2010, p. 296).

No posfácio da obra editada em 1965, o crítico literário americano Harold Bloom relaciona *Frankenstein* a duas obras a que faz referência diretamente: *Prometheus Unbound*, de Percy Shelley, que revisita o mito grego de Prometeu, e *O Paraíso Perdido*, de John Milton, poema épico que conta a guerra entre Deus e Lúcifer, a criação de Adão e Eva e a queda do homem. Os dois livros se debruçam sobre a relação entre criador e criatura, bem como a tentativa de superação de limites como causa de ruína do transgressor. O texto de Bloom está presente em diversas edições de *Frankenstein*. (BLOOM, 1997, p. 264)

Em 1979, os professores norte-americanos George Levine e U. C. Knoepfelmacher organizaram a obra *The Endurance of Frankenstein*, que apresenta diferentes abordagens teóricas sobre o romance e busca identificar as causas de sua persistência. No prefácio, os organizadores rebatem possíveis questionamentos sobre a pertinência do estudo, uma vez que a obra de Shelley ainda não gozava, à época, da relevância acadêmica reconhecida hoje. “Como

Frankenstein se presta a paródias que ocultam as verdadeiras intenções de Mary Shelley, não seria nossa própria coleção recebida como uma auto-paródia do solene criticismo acadêmico?” (LEVINE, KNOEPFLMACHEOR, 1974, p. 12, tradução nossa)¹. Para eles, era um risco a se correr, uma vez que o romance continuava a ser lido e suas vendas eram aumentadas por suas adaptações em filme e na televisão.

Em sua introdução a *Frankenstein: o monstro de Mary Shelley e seus mitos* (1998), o pesquisador romeno Radu Florescu aponta que o interesse pela vida e obra da autora cresce com a publicação de biografias, monografias e artigos acadêmicos. Para ele, embora haja uma grande quantidade de volumes escritos sobre o romance e sobre Shelley, há uma dimensão na raiz da história que escapou à atenção dos eruditos, o que justifica seu estudo, para ele, inovador.

Havia indubitavelmente muitas influências atuando no trabalho de Mary que precisam ser mapeadas, de sua infância até o verão de 1816. Não nos convence a versão geralmente aceita, e na qual a própria Mary quer nos fazer acreditar, de que *Frankenstein* foi o resultado de um “pesadelo”, consequência indireta de uma proposta para que cada um escrevesse uma “história de fantasmas”. (FLORESCU, 1997, p. 27)

Florescu desenvolve uma extensa linha de argumentação questionando a originalidade da obra e mapeando suas influências de acordo o desenvolvimento do romance, bem como o rol de adaptações que seguiram o livro desde a publicação de sua primeira edição, em 1818.

Assim como o romance, as adaptações de *Frankenstein* também são objeto de estudo. No artigo *The Recombinant Mystery of Frankenstein: Experiments in Film Adaptation* (2017), o professor Dennis R. Perry aborda as transposições da obra de Shelley para o cinema, com ênfase nos aspectos gótico e surrealista da versão de James Whale, de 1931.

Sirlene Cristófano também utiliza *Frankenstein* para abordar a relação entre cinema e literatura em seu artigo *O Diálogo entre Cinema e Literatura* (2010). A autora, mestre em Estudos Literários, Culturais e Interartes, pela Faculdade de Letras Universidade do Porto, em Portugal, aborda não somente o filme de Whale como também a adaptação de Keneth Branagh, de 1994. Entre as diversas diferenças que a autora aponta entre as versões cinematográficas e a obra original literária, ela destaca a descrição do monstro.

O acesso que temos ao interior do monstro, sua angústia e tristeza profunda com a condição lamentável com que foi criado, não é transmitida da mesma forma nos filmes, justamente porque não temos acesso a sua consciência, seu “eu” e seus pensamentos. Assim como nos filmes, temos uma visualização do monstro que não é encontrada da mesma forma na obra de Mary Shelley. Através das palavras, podemos criar o nosso monstro, mas não temos tanto acesso a sua realidade monstruosa como nos filmes, aonde podemos realmente “ver” uma criação feita através de pedaços de outros humanos. (CRISTÓFANO, 2010, p. 263)

Alessandro Yuri Alegrette, em sua dissertação de mestrado intitulada *Frankenstein: uma releitura do mito da criação* (2010), aborda a relação entre mito e literatura e analisa mitos

¹ As *Frankenstein* lends itself to parodies that belie Mary Shelley’s earnest intentions, would not our own collection be received as a self-parody of the solemnity of academic criticism?

presentes no enredo do romance de Mary Shelley. Seu estudo aborda a intertextualidade do livro com poemas, romances e estudos filosóficos e científicos, bem como suas relações com *Blade Runner: o caçador de andróides* (1982), filme do cineasta inglês Ridley Scott.

No que concerne a *Frankenstein*, as pesquisas desenvolvidas estão circunscritas às áreas das Letras, Literatura e Cinema. Parte desses estudos tem foco em adaptações específicas, com grande parcela nas transposições para o cinema. Embora Florescu (1997) e Hitchcock (2010) cite as adaptações para outros meios, como os quadrinhos, seus trabalhos dão grande ênfase aos filmes de *Frankenstein*.

2.1.2. Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos, como forma de comunicação, expressão e arte, vêm ganhando cada vez mais destaque no mundo, com reconhecimento de obras relevantes e de enredos bem construídos. Muitas vezes buscando inspiração na literatura e em outras mídias, suas narrativas são também fonte para a indústria do cinema, financeiramente maior e mais popular. Mais que entretenimento, os quadrinhos e outras linguagens gráficas, como a caricatura, a ilustração de humor, a charge e as tiras, são importantes instrumentos de comunicação, herdando dos jornais impressos onde ganharam popularidade o espírito contestador da realidade e a proximidade com seu público leitor. Basta lembrar as relações entre os super-heróis e as guerras ou a identidade nacional representada em personagens americanos, franceses, japoneses e até brasileiros.

A série *Watchmen* é um exemplo de reconhecimento das narrativas gráficas como obra de relevância. Escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, foi publicada originalmente em doze edições mensais pela editora americana DC Comics, entre 1986 e 1987. A série recebeu honraria especial no tradicional Prêmio Hugo, voltado à literatura, em 1988, além de ser a única história em quadrinhos presente na lista dos 100 melhores romances eleitos pela revista Time desde 1923. *Maus*, de Art Spiegelman, é outro exemplo do aumento da importância das histórias em quadrinhos no contexto mundial. Publicado em 1986 e republicado em 1991, ganhou o prêmio Pulitzer de literatura no ano seguinte. A história narra a experiência do pai do autor durante o holocausto nazista e é referência em estudos de diversas áreas.

No Brasil, há aumento da produção nacional nos últimos anos, com autores premiados como Fábio Moon, Gabriel Bá e Rafael Grampá. Também há crescimento no número de editoras que publicam histórias em quadrinhos no país, como a internacional Panini, a Opera Gráfica, a Devir e a Companhia das Letras. Dessas, muitas têm se dedicado a lançar material nacional, tais como *Cachalote*, de Daniel Galera e Rafael Coutinho, de 2010, e *Yeshuah*, de Laudo Ferreira Júnior e Omar Viñole, de 2015.

O valor das histórias em quadrinhos não passa despercebido pelos estudiosos da Comunicação, da Sociologia e da Linguística. Os próprios artistas do gênero, como o americano Will Eisner, em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1999), e o japonês Akira Toriyama, em *Mangaka* (2002), desenvolveram manuais para formação de novos autores e, nesses guias, apresentaram

estudos sobre a arte, como foco no aspecto técnico da ilustração e da narrativa. Eisner descreve seu livro da seguinte forma:

Este trabalho tem o intuito de considerar e examinar a singular estética da Arte Sequencial como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia. Ela é estudada aqui dentro do quadro de sua aplicação às revistas e às tiras de quadrinhos, onde é universalmente empregada. (EISNER, 1999, p. 5).

Já Scott McCloud, outro premiado quadrinista americano, também dedica obras ao estudo das narrativas gráficas. Em *Desvendando os Quadrinhos* (1995), o desenhista se aprofunda sobre questões mais problemáticas, como a própria definição de quadrinhos, e suas origens históricas, no período anterior à invenção da imprensa. Sua pesquisa ganha destaque por realizar análises dos elementos constitutivos da linguagem dos quadrinhos, tais como quadros, modalidades de transição quadro-a-quadro e outros aspectos ligados à arte.

McCloud inova, entre outros aspectos, por levantar as dificuldades em definir quadrinhos, frente à gama de expressões artísticas inseridas no rol das artes visuais e artes sequenciais, tais como animação e pintura. Por meio do refinamento do termo, o autor chega ao conceito que considera mais preciso:

Histórias em quadrinhos s. pl., 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador. Sei que não é o tipo de coisa que surge num papo casual e, na maioria dos casos, esta é a única definição de que vamos precisar. (MCCLOUD, 2005, p. 9)

O pesquisador belga Thierry Groensteen também vem dedicando sua carreira ao estudo sobre as histórias em quadrinhos. Em *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), apresenta conceitos que norteiam estudos posteriores do gênero, tais como solidariedade icônica, que para ele é o denominador comum e elemento central dos quadrinhos. Sua pesquisa é aprofundada em *Comics and Narration* (2011), segunda parte de *Sistema dos Quadrinhos*.

Assim como McCloud, Groensteen reconhece que as definições encontradas em dicionários e enciclopédias para histórias em quadrinhos são insatisfatórias. Para ele, as tentativas de sintetizar a essência dos quadrinhos fracassam por se tratar de uma elaboração sofisticada que realiza apenas certas potencialidades do meio, que variam de uma manifestação para outra. Outras definições, por outro lado, procuram abarcar essa diversidade, mas falham ao focar em manifestações de um determinado período histórico.

Se quisermos propor a base para uma definição razoável para a totalidade das manifestações históricas do meio, e mesmo para todas as outras produções não realizadas até agora, mas concebíveis teoricamente, faz-se necessário reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias. (GROENSTEEN, 2015, p. 27).

São solidárias, de acordo com Groensteen, “as imagens que participam de uma seqüência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e

semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*". A solidariedade icônica passa a ser, para o autor, a característica constante em todos os quadrinhos (GROESTEEN, 2015, p. 28).

Há ainda acadêmicos brasileiros que são destaque na área das narrativas gráficas, como o Álvaro de Moya, professor aposentado da Universidade de São Paulo, que publicou *Shazam!* (1970), obra que foi referência nos estudos de quadrinhos no Brasil por muitos anos. Roberto Elísio dos Santos, pós-doutor em Comunicação pela USP, também realiza pesquisas sobre narrativas gráficas, com obras como *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise* (2002), na qual aborda o sub-gênero funny animals na análise dos personagens da editora americana.

Outros autores vêm desenvolvendo estudos na área, como Sonia Maria Bibe Luyten, Waldomiro Vergueiro e Moacy Cirne, entre outros. Grupos acadêmicos são criados nas universidades brasileiras, tais como o Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da Universidade de São Paulo (USP), o Coletivo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Federal de Minas Gerais e o Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos, Charges e Cartuns, da Faculdade dos Guararapes, em Pernambuco. Assim, as histórias em quadrinhos são reconhecidas como forma de comunicação, entretenimento e arte, e ganham relevância no âmbito da pesquisa em Comunicação, Linguística e Educação.

2.1.3. Adaptação

Em paralelo às histórias em quadrinhos, as teorias da adaptação vem ganhando similarmente destaque nas pesquisas que tratam de literatura, cinema e outras linguagens narrativas. O teórico literário francês Gérard Genette dedicou uma trilogia ao que ele chamou de transcendência textual, com *Introduction à l'architexte* (1979), *Palimpsestes: La littérature au second degré* (1982), e *Paratexts: Thresholds of Interpretation* (a tradução em inglês de *Seuils*, de 1987), nos quais apresenta as diversas possíveis relações entre textos, modalidades de transtextualidade.

Em *Palimpsestes*, Genette aborda a adaptação sob a luz do conceito de hipertextualidade, um dos tipos de transtextualidade que enumera. O autor explica:

“Chamo então de hipertextualidade todo texto derivado de um texto anterior por transformação simples (a que chamaremos agora de transformação) ou por transformação indireta: chamaremos de imitação.” (GENETTE, 1992, p. 16, tradução nossa)².

O pesquisador vai além. Ele destaca a transtextualidade não como categorias de texto, mas como aspectos da textualidade em si. Dessa forma, conclui que todos os textos podem manifestar, em maior ou menor grau, as diversas formas de relação com outros textos. Isso ocorre, por exemplo, pela propriedade que todo texto possui de ser citado, estabelecendo

² J'appelle donc hypertexte tout texte dérivé d'un texte antérieur par transformation simple (nos dirons désormais transformation tout court) ou par transformation indirecte: nos dirons imitation.

assim uma relação de intertextualidade, ou ser objeto de uma resenha, numa relação de metatextualidade.

O pesquisador americano Robert Stam também tem se debruçado sobre questões relativas à adaptação e estudos da intertextualidade. Em seu artigo *Teoria e Prática da Adaptação: da Fidelidade à Intertextualidade* (2008), promove questionamentos sobre as críticas a adaptações cinematográficas de obras literárias. “A retórica padrão comumente lança mão de um discurso elegíaco de perda, lamentando o que foi ‘perdido’ na transição do romance ao filme, ao mesmo tempo em que ignora o que foi ‘ganhado’” (STAM, 2008, p. 20). O autor retoma o conceito de hipertextualidade de Genette para vinculá-lo a adaptações para o cinema:

A ‘hipertextualidade’ se refere à relação entre um texto, que Genette chama de ‘hipertexto’, com um texto anterior ou ‘hipotexto’, que o primeiro transforma, modifica, elabora ou estende. Na literatura, os hipotextos de Eneida incluem A Odisséia e A Ilíada, enquanto os hipotextos de Ulysses, de Joyce, incluem A Odisséia e Hamlet. Tanto a Eneida e Ulysses são elaborações hipertextuais de um mesmo hipotexto – A Odisséia. Adaptações cinematográficas, nesse sentido, são hipertextos derivados de hipotextos pré-existentes que foram transformados por operações de seleção, amplificação, concretização e efetivação (STAM, 2008, p. 33).

A estudiosa canadense Linda Hutcheon, em *Uma teoria da adaptação* (2011), defende o ponto de vista de Stam no que diz respeito à valorização da fidelidade como parâmetro de qualidade da adaptação. A autora define o fenômeno como uma revisitação anunciada, extensiva e deliberada de uma obra de arte em particular, que ela chama de “adaptação como tal”, palimpsestosa (no mesmo sentido dado por Genette). Além de excluir do conceito outras obras derivadas, tais como recortes ou alusões intertextuais, a autora critica a visão da obra posterior como sendo de valor inferior à original ou de segunda classe. Com efeito, a visão defendida por Hutcheon é a de que a adaptação deve manter-se por conta própria, ainda que guardando vínculos com as obras de referência.

Em vários casos, por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo). Isso é tradução, mas num sentido bem específico: como transmutação ou transcodificação, ou seja, como necessariamente uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos. (HUTCHEON, 2013, pag. 40)

Os estudos sobre adaptação, enquanto tradução intersemiótica, como bem classificou Linda Hutcheon (2013), dialogam com as teorias de tradução interlinguística. Com efeito, diversos estudos citam teóricos como o francês Paul Ricoeur, o italiano Umberto Eco, o estoniano Peeter Torop, entre outros, que possuem trabalhos que contribuem para os estudos das diferentes modalidades de tradução.

2.1.4. Adaptação em Quadrinhos

Inúmeras histórias em quadrinhos são adaptações de obras da literatura, do teatro e do cinema, fenômeno identificado nas mais antigas manifestações da linguagem. Rogério de

Campos, em seu livro *Imageria: o nascimento das Histórias em Quadrinhos* (2015), apresenta quadrinhos alemães do século XV que adaptavam para as narrativas gráficas histórias do imaginário católico, na forma de xilogravura. Ao longo de sua obra, Campos destaca inúmeros exemplos históricos de como os quadrinhos estiveram sempre presentes, seja na forma educacional seja na forma humorística. E, entre seus exemplos, muitos são adaptações de livros ou de outras formas de narrativas.

Nobu Chinen, Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos, em seu artigo *Literatura e Quadrinhos no Brasil* (2014), apontam que, já em 1929, *Tarzan* foi transposto para tirinhas nos jornais no traço do ilustrador Harold Foster, uma adaptação do romance de Edgar Rice Burroughs de 1912, enquanto outras apropriações, no conceito de Julie Sanders (2005), eram publicadas: *Buck Rogers*, de Dick Calkin e Philip Nowlan, a partir de *Armageddon 2419 AD*, de autoria do próprio Nowlan, e *Flash Gordon*, de Alex Raymond, inspirado no livro *Quando os Mundos Colidem*, de Philip Wilye e Edwin Balmer.

Em 1941, a editora Gilbert Publications iniciou a publicação da revista *Classic Comics*, que mudaria de nome, a partir de sua edição 35, em 1947, para *Classics Illustrated*, responsável por diversas adaptações de clássicos da literatura para quadrinhos, tais como *O Conde de Monte Cristo*, de Alexandre Dumas, *Oliver Twist*, de Charles Dickens, e *As Aventuras de Sherlock Holmes*, de Arthur Conan Doyle. A publicação durou até 1971 com um total de 160 edições.

William B. Jones Jr., pesquisador especializado na publicação, considera a *Classic Illustrated* a mais bem sucedida iniciativa até hoje no campo da adaptação literária para quadrinhos e a precursora da novela gráfica. Para ele, os próprios textos editoriais apresentados nas publicações da revista demonstravam o posicionamento subserviente em relação às obras de origem, conforme ele reproduz em seu artigo *Classics Illustrated and the Evolving Art of Comic-book Literary Adaptation*:

“Não é nossa intenção substituir os velhos clássicos estabelecidos com essas edições da ‘CLASSICS COMICS LIBRARY’, mas preferimos buscar criar um interesse ativo nas grandes obras-primas e instilar um desejo de ler o texto original. Também é nosso objetivo apresentar estas edições para incluir toda a ação para estimular maior prazer para seus leitores. É nossa crença sincera que homens e mulheres, bem como jovens homens e mulheres tenham obtido um gosto refinado para literatura e que eles receberão bem estas edições bastante interessantes e concisas do bem estabelecido trabalho dos mestres”. (JONES JR., 2017)

Jones Jr. observa que o editor de *Classics Illustrated*, Gilbert Kanter, encontrou um nicho de mercado proveitoso no mercado de quadrinhos da Era de Ouro. Poucos anos após o surgimento de *Superman* e *Batman*, as histórias em quadrinhos eram vistas com suspeita pelos pais e perseguidas pela crítica como uma forma de entretenimento nociva para os jovens. Foi nesse contexto que Kanter tomou sua decisão mais importante em relação à sua série: assumir que não se tratavam de quadrinhos. Na edição de fevereiro de 1947 foi feito o anúncio:

A partir de Março, com a edição número 35, o novo nome será ‘Classics Illustrated’. Por que a mudança? Bem, desde nossas primeiras edições, vocês disseram que elas não eram ‘quadrinhos’ de verdade. Nós concordamos com vocês e agora estamos mudando o nome para ‘Classics Illustrated’. (JONES JR., 2017)

O editor buscou o mercado educacional, realizando uma grande quantidade de anúncios da *Classics Illustrated* na revista *Instructor*, voltada para educadores, na década de 1940 e começo da década de 1950, ressaltando os aspectos do apelo dos quadrinhos para o público juvenil e sua fidelidade ao texto original.

Com efeito, enquanto alguns educadores viam os quadrinhos meramente como uma mera ferramenta para estudantes desmotivados, muitos professores distribuíram adaptações da *Classics Illustrated* de romances prescritos para encorajar leitores relutantes. É estimado que dezenas de milhares de escolas em todo o mundo eventualmente adotaram as publicações da Gilbert como auxílio instrucional suplementar. (JONES JR., 2017)

Para Jones Jr., apesar do posicionamento educativo declarado, a *Classics Illustrated* se tornou uma publicação de relevância artística, apresentando diferentes abordagens em adaptação textual e registrando os ajustes estilísticos na ilustração em quadrinhos, ao variar do primitivismo exuberante ao minimalismo de meio-de-século, passando pelo realismo dos pulps. O pesquisador observa que as abordagens eram tão diversas que, se não fosse pelo retângulo amarelo sempre presente nas capas, as revistas poderiam não ser reconhecidas como parte de uma mesma série. “Tudo o que se pode dizer é que generalizações sobre a *Classics Illustrated* são limitadas na tentativa de compreender a dinâmica desta complexa publicação”, afirma.

Jones Jr. condena o fato de críticos realizarem avaliações vagas sobre a série, tratando suas 160 edições como se fossem contemporâneas, sem distinção de data de publicação ou mudanças nas linhas editoriais, estilos artísticos e abordagens de roteiro. “A série *Classics Illustrated* de adaptações de obras da literatura, não-ficção e biografias e autobiografias apresenta um campo rico e proveitoso para estudos de adaptação”, avalia. (JONES JR., 2017)

No Brasil, há registros do fenômeno em 1954, com a publicação da revista Edição Maravilhosa, da editora EBAL, inspirada pela *Classics Illustrated*. Entre os títulos publicados, estão as adaptações de *A Escrava Isaura*, de Bernardo Guimarães; *O Guarani*, de José de Alencar; *A Moreninha*, de Joaquim Manuel de Macedo; e *Menino do Engenho*, de José Lins do Rego, muitos desenvolvidos pelo quadrinista haitiano André LeBlanc, referência das histórias em quadrinhos no Brasil.

No Brasil, nos últimos anos, tem-se assistido ao incremento tanto da quantidade como na variedade de obras que buscam verter para a linguagem das histórias em quadrinhos obras da literatura, especialmente aquelas consideradas clássicas. Várias explicações podem ser encontradas para esse aumento, abordando desde aspectos educacionais a motivações econômicas. No entanto, não se deve esquecer que esse tipo de publicação já fez parte, com bastante sucesso, da realidade do mercado brasileiro de quadrinhos, especialmente durante as décadas de 1950 e 1950. (RAMOS, VERGUEIRO, FILGUEIRA, P. 15, 2014)

Vergueiro (2007) observa que a década de 2000 foi marcada pela publicação de adaptações de obras como *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Melo Neto; *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões; *A Relíquia*, de Eça de Queiroz, entre outros. Para ele, a inclusão das histórias em quadrinhos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) é uma das razões do aumento de publicações dessa natureza, bem como a inclusão, em 2006, de vários títulos de quadrinhos no Programa Nacional Biblioteca na Escola, reconhecimento da importância desta mídia como recurso didático.

Diversas disciplinas vêm pesquisando o fenômeno das adaptações da literatura para as histórias em quadrinhos, em especial a Pedagogia, cujo interesse repousa sobre os aspectos paradigmáticos das adaptações. Como critica o pesquisador de quadrinhos americano Colin Beineke em sua dissertação *Towards a Theory of Comic Book Adaptation* (2011), tais estudos visam se debruçar sobre metodologias de aplicação dos quadrinhos em sala de aula como forma de incentivo à leitura das obras adaptadas, conferindo às adaptações um *status* secundário e menor.

Adaptações literárias em quadrinhos têm sido utilizadas por educadores como instrumentos pedagógicos, em princípio por suas capacidades motivacionais. Os artigos pedagógicos tentam demonstrar como professores podem utilizar adaptações em conjunção com o texto original, mas ao fazer isso às histórias em quadrinhos são dadas inevitavelmente um *status* secundário e reduzido. (BEINEKE, 2011, p. 8-9, tradução nossa)³

O professor americano destaca que os estudos de adaptação têm sido centrados no diálogo entre a literatura e o cinema, ignorando amplamente outros meios como teatro, música, videogames e histórias em quadrinhos. Para Beineke, tal postura limita o desenvolvimento de metodologias próprias para abordar as nuances de cada linguagem. Sua própria pesquisa, que aborda a adaptação de *Moby Dick*, de Herman Melville, para quadrinhos, produzida por Bill Sienkiewicz, já demonstra uma mudança de viés nas pesquisas realizadas envolvendo o fenômeno.

Cresce, portanto, o desenvolvimento de estudos das adaptações para histórias em quadrinhos com viés diferenciado. Lucas Piter Alves Costa, em seu artigo *O Caso d'O Alienista de Moon e Bá: Diagnóstico sobre o gênero Graphic Novel* (2012), aborda a obra com foco na teoria semiolinguística, refletindo sobre as novelas gráficas como gênero próprio. Ele utiliza como objeto de pesquisa a adaptação do romance de Machado de Assis para histórias em quadrinhos.

Nesse mesmo sentido, a obra *Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis* (2014), organizada por Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro e Diego Figueira, reúne artigos diversos com foco nas adaptações da literatura para quadrinhos. São abordadas questões históricas, de tradução, hipertextualidade e pedagógica. O compêndio de artigos é organizado com base em

³ Literary comic book adaptations have been utilized by educators as pedagogical instruments, primarily for their motivational capabilities. The pedagogical article attempts to demonstrate how teachers can use adaptations in conjunction with the original text, but in doing so the comic book is inevitably given a secondary and depleted status.

quatro tópicos: Literatura em Quadrinhos, Adaptações Literárias, Diálogos Literários e Formação de Leitores. Tal abordagem busca dar conta da complexidade das relações estabelecidas entre as duas linguagens.

A utilização de histórias em quadrinhos como recurso paradidático é alvo de estudos e críticas de pesquisadores, que atribuem à prática uma subvalorização da adaptação como obra independente. O pesquisador de quadrinhos americano Colin Beineke, por exemplo, critica, em sua dissertação *Towards a Theory of Comic Book Adaptation* (2011), o foco dos estudos de adaptações em quadrinhos, que visam se debruçar sobre metodologias de aplicação dos quadrinhos em sala de aula como forma de incentivo à leitura das obras adaptadas, conferindo às adaptações um status secundário e menor.

2.2 *Frankenstein*, de Mary Shelley

As origens do livro *Frankenstein* são consideradas por alguns pesquisadores quase tão interessantes quanto o próprio livro. Florescu (1998) e Hitchcock (2010) dedicam estudos à biografia da autora e a relação de sua vida com sua obra e o diretor Haifaa al-Mansour dirigiu, em 2018, o filme *Mary Shelley*, que conta a história do romance. A seguir, abordaremos essa história e o enredo do livro.

2.2.1. *Um verão assombrado*

Considerada por muitos críticos a primeira ficção científica da história, o romance de Mary Shelley segue a tradição literária gótica e dialoga com incontáveis obras anteriores e posteriores. Fruto das experiências pessoais da autora, *Frankenstein* nasce como uma narrativa de apelo popular, levando anos até ser reconhecido como obra relevante para a literatura mundial.

Mary Godwin Shelley nasceu em 30 de agosto de 1797, em Londres, filha de William Godwin, famoso escritor e filósofo radical do século XVIII, e Mary Wollstonecraft, também uma renomada escritora. Godwin era famoso por *Political Justice and its Influence on General Virtue and Happiness*, publicado em 1793, enquanto Mary Wollstonecraft se tornou conhecida pelo revolucionário *A Vindication of the Rights of Woman*, de 1792, uma das primeiras obras de filosofia feminista. Mary Wollstonecraft morreria poucos dias depois no nascimento de sua filha. Filha de duas celebridades literárias, Mary Godwin tinha uma significativa herança intelectual e filosófica.

Foi em 1816 que ocorreu o que Florescu (1998) chamou de “Verão Assombrado”, ocasião na qual o trio de viajantes, Mary Shelley, seu esposo e poeta Percy Shelley e Claire Claremont, meia-irmã da autora, hospedaram-se em Genebra, em propriedade adjacente à residência onde o famoso poeta gótico Lord Byron estava hospedado, com seu amigo e médico pessoal, John Polidori. Eram todos amigos e passavam o tempo juntos naquele verão.

Em uma noite chuvosa, Byron propôs que cada um dos presentes escrevesse sua própria história de fantasmas. O resultado foi descrito por Mary no prefácio de *Frankenstein*, ou o Prometeu Moderno, datado de setembro de 1817, e na introdução escrita pela autora para a edição de 1831, no qual ela fala sobre as origens da história.

Dediquei-me a pensar em uma história – uma estória que rivalizasse com as que nos tinham incitado a realizar aquele trabalho. Uma estória que falasse aos misteriosos medos nossa natureza e despertasse um espantoso horror – capaz de fazer o leitor olhar em torno amedrontado, capaz de gelar o seu sangue e acelerar os batimentos do seu coração. Se eu não conseguisse isso, minha estória de fantasmas seria indigna do seu nome. Pensei e ponderei, mas em vão. Senti aquela total incapacidade de invenção que é a maior desgraça dos autores, quando um estúpido nada responde às nossas ansiosas invocações. “Já encontrou a estória?”, perguntavam-me todas as manhãs, e eu era obrigada a responder com uma mortificante negativa. (SHELLEY, 1997, p. 8)

Outra noite, segundo seus relatos, depois de ouvir as narrativas de Percy e de Polidori, e as conversas dos presentes sobre filosofia, ciência, a natureza do princípio da vida e as experiências de Erasmus Darwin, a autora demorou a dormir assustada pela ideia de cadáveres animados pela ciência assombrando seus criadores.

Eu via – com os olhos fechados, mas com uma penetrante visão mental –, eu via o pálido estudioso das artes profanas ajoelhado junto à coisa que ele tinha reunido. Eu via o horrível espectro de um homem estendido, que, sob a ação de alguma máquina poderosa, mostrava sinais de vida e se agitava com um movimento meio-vivo, desajeitado. Deve ter sido medonho, pois terrivelmente espantoso devia ser qualquer tentativa humana para imitar o estupendo mecanismo do Criador do mundo. O sucesso deveria aterrorizar o artista; ele devia fugir de sua odiosa obra cheio de horror. Ele esperaria que, entregue a si mesma, a centelha de vida que ele lhe comunicara extinguir-se-ia, que aquela coisa que recebera uma animação tão imperfeita mergulharia na matéria morta, e ele poderia então dormir na crença de que o silêncio do túmulo envolveria para sempre a breve existência do hediondo cadáver que ele olhara como berço de uma vida. Ele dorme; mas é acordado; abre os olhos; avista a horrorosa coisa de pé ao lado de sua cama, afastando as cortinas e contemplando-o com os olhos amarelos, vazios de expressão, mas especulativos. (SHELLEY, 1997, p. 10)

O sonho de Mary Shelley resume a essência do romance *Frankenstein*. Ela mesma confessa que tinha intenção de escrever apenas algumas páginas, um conto, mas que seu marido a incentivara a transformá-lo em um romance. Com efeito, a cena está até contida no livro, no quinto capítulo, no qual o cientista dá vida ao monstro.

Susan Tyler Hitchcock, em seu livro *Frankenstein: as muitas faces de um monstro* (2010), relata que pesquisadores levantam a hipótese da existência de um “protorromance”, uma obra curta desenvolvida naquele verão na Suíça, mas da qual não resta nenhum exemplar. Para a pesquisadora, Mary Godwin desenvolveu *Frankenstein* a partir daquele curto relato, criando a narrativa anterior e posterior àquela cena de terror.

Partindo da cena da criação, ela projetou o texto de dentro para fora, imaginando uma trama que levasse até aquele ponto, o envolvesse e fluísse além da visão do sonho que a aterrorizara. Só em março de 1817 ela conseguiu transformar o pesadelo do momento de inspiração em um original acabado: nove meses, um adequado período de gestação. (HITCHCOCK, 2010, p. 47)

Florescu aponta possíveis referências que Mary Shelley pode ter usado na elaboração de *Frankenstein*. Em seu livro, o estudioso romeno aponta referências ao Castelo Frankenstein, que fica naquela região, bem como a semelhanças entre o personagem de Victor Frankenstein e sua história à biografia do alquimista alemão Johann Konrad Dippel (1673 - 1734), que teria nascido no Castelo.

Florescu, de fato, é competente ao apontar que as influências da geografia da Suíça, de Genebra e dos Alpes são muito visíveis em *Frankenstein*, locais visitados por Mary em suas viagens. Plainpalais, Sécheron, o Mont Blanc, os Juras e os Alpes da Savóia, a vila de Coppet e o Mole, entre outros, foram cenários descritos no romance. Para o investigador, sua pesquisa aponta para o fato de Mary ter elaborado sua história ao longo de suas viagens ou, pelo menos, ter recorrido a seus diários para elaborar sua obra.

Após concluídos, os originais de *Frankenstein* foram recusados pelo menos três vezes por editores, sempre encaminhados por Percy Shelley, que tentava utilizar sua fama e influência para conseguir a publicação. Somente em dezembro de 1818 a obra seria finalmente publicada pelo editor Lackington, Allien e Cia, com prefácio de Shelley e dedicatória a William Godwin, sem indicação de autor.

A autoria foi, evidentemente, tema de muita especulação e muitos se perguntavam quem poderia ter escrito um romance tão “audacioso” e “ímpio”. Ninguém, é claro, imaginava que o romance saíra da pena de uma mulher de 19 anos. Muitos críticos atribuíam-no a Shelley, um ateu amoral e expatriado. (FLORESCU, 1998, p. 138)

Alvo de críticas diversas, Mary e Shelley começaram a corrigir a edição de 1818 tão logo ela foi publicada e diversas alterações foram feitas até chegar à edição de 1831, que além de revelar a verdadeira identidade da autora, incluía mais um capítulo, fazia pequenas mudanças no enredo e promovia ajustes gramaticais e de estilo. Antes disso, entretanto, a obra já era distribuída em larga escala e a primeira adaptação já surgia, para o teatro, em 1823, sob o nome de *Presumption, or the Fate of Frankenstein*, que libertou o monstro das páginas do romance e iniciou a miríade de adaptações que cresce até hoje.

2.2.2 Um acidente tão estranho: o enredo de *Frankenstein*

Frankenstein conta a história de Robert Walton, explorador que viaja em uma expedição científica ao polo Norte, a fim de pesquisar sobre a força magnética da Terra. Sua busca incessante pelo conhecimento arrasta seus companheiros para a perdição no ártico e o motim é iminente. Nesse cenário, a tripulação resgata o moribundo Victor Frankenstein, à beira da morte naquele ambiente hostil, que narra sua vida e seus conflitos com um monstro que criara em seus experimentos. No relato, o cientista conta que, perseguido pela criatura, teve parentes, amigos e até sua esposa mortos, um após o outro, pelo ser maligno, a fim de causar-lhe desespero e miséria. Por fim, Victor jura vingança e persegue o monstro, que o atrai para a morte no círculo polar ártico, local onde fora resgatado por Walton e seus homens. A história é narrada a partir de cartas do capitão à sua irmã, que transmitem o relato de Frankenstein ao leitor.

Hitchcock (2010) descreve *Frankenstein* como uma boneca russa, em que várias réplicas se encaixam uma dentro da outra:

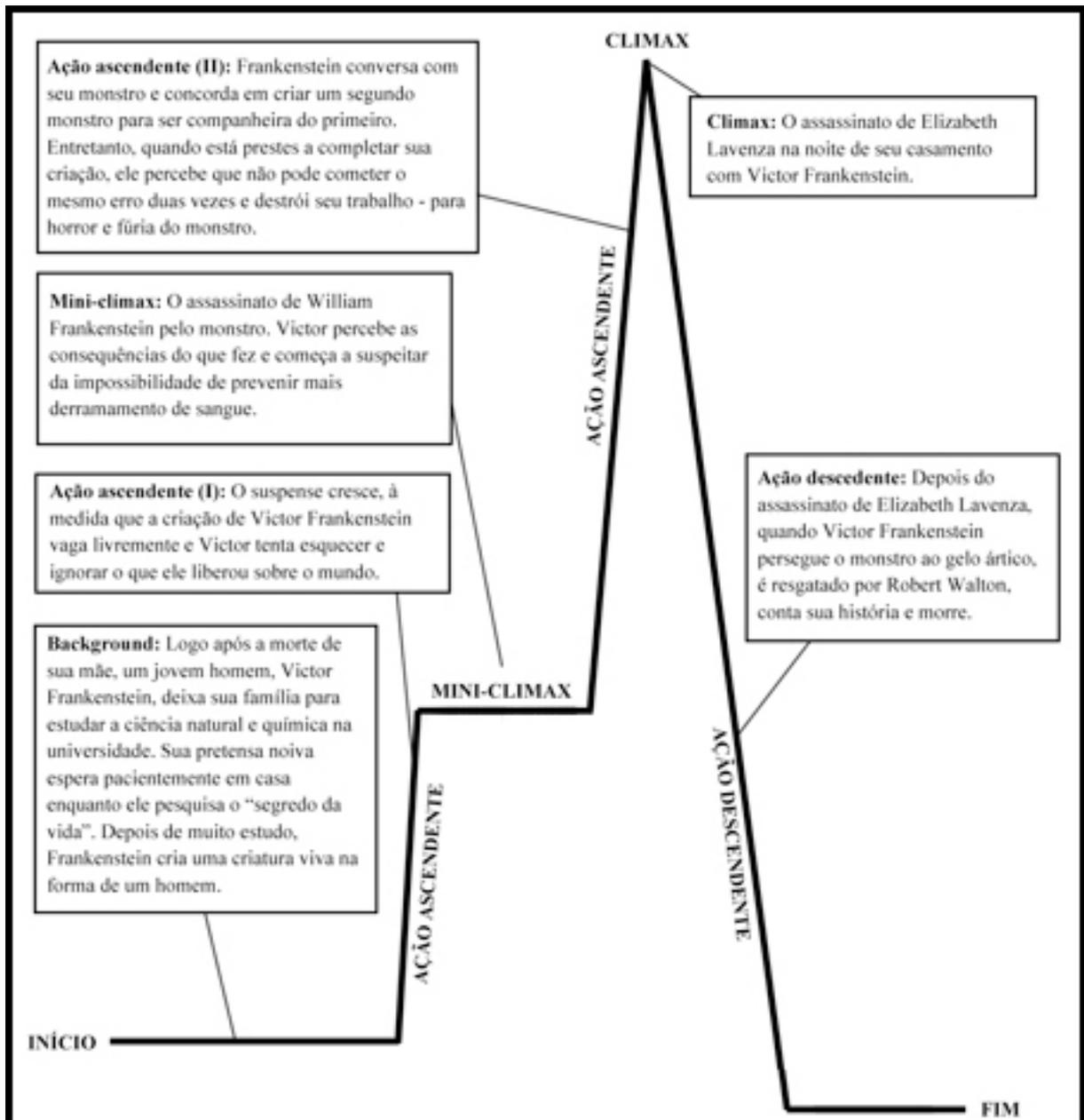
Ficamos sabendo da história vivida pelo monstro quando ele o narra a Frankenstein na geleira; sabemos da história vivida por Frankenstein quando ela a conta a outro

personagem, Robert Walton, um marinheiro do ártico, cujas cartas à irmã emolduram o romance na estrutura epistolar exemplificada em *Pamela*, de Richardson, e outros romances da época. (HITCHCOCK, 2010, p. 75)⁴

O romance é iniciado com quatro cartas de Walton a sua irmã, seguido pelos 24 capítulos que apresentam o relato de Victor ao capitão. A história é desenvolvida em primeira pessoa, tendo o cientista como narrador, à exceção dos capítulos 11 ao 16, nos quais o próprio monstro assume a postura de narrador e, nas cartas de Walton, em que ele cumpre esse papel. No desfecho, o capitão retoma a narrativa por meio de suas cartas, relatando a morte de Frankenstein, sua decisão de abandonar sua busca pelo polo Norte e o encontro final com o monstro criado por Victor.

Brigit Viney (2009, p. 141) desenvolve o gráfico adaptado a seguir (Gráfico 1) para descrever a trama de *Frankenstein*. Na parte inferior, a autora realiza a descrição. Para ela, a tensão da trama é crescente até o momento da morte de Elizabeth Lavenza, que seria o clímax, com um mini-clímax intermediário no assassinato de William Frankenstein. Após a morte de Elizabeth, a tensão seria decrescente até o desfecho, com a morte de Victor e de sua criatura. Já no texto descritivo da obra, Viney apresenta não apenas a estrutura de múltiplos narradores, mas observa que, em cartas endereçadas a Victor, Elizabeth e Alphonse assumem também o papel de narradores secundários.

⁴ Hitchcock se refere ao romance *Pamela ou a Virtude Recompensada*, de Samuel Richardson (1740).

Gráfico 1 – Trama de *Frankenstein*, segundo Viney (2009)

Fonte: VINEY, 2009, p. 141, adaptação nossa.

Antecipação: Por meio de sua narrativa, Victor utiliza palavras como "maldição" e "profecia" para antecipar a tragédia que ocorrerá. Ocasionalmente ele pausa sua história como se memórias apavorantes voltassem a ele.

Narrador(es) primário(s): Robert Walton, que, em suas cartas, cita a narrativa em primeira pessoa de Victor Frankenstein completa; Victor, por sua vez, cita a narrativa em primeira pessoa do monstro.

Narrador(es) secundário(s): Os personagens menores Elizabeth Lavenza e Alphonse Frankenstein também narram partes da história por meio de suas cartas a Victor.

Ponto de vista: O ponto de vista muda com a narração, de Robert Walton para Victor Frankenstein para o monstro de Frankenstein, então de volta para Walton. Ocasionalmente os pontos de vista de Elizabeth e Alphonse são vistos também.

Herói e vilão: Victor Frankenstein é tanto o clássico cientista louco, cruzando as fronteiras morais sem preocupação, e um bravo aventureiro que viaja para as terras científicas desconhecidas, não se responsabilizando pelas consequências de suas explorações.

Temas: O perigo e a responsabilidade do conhecimento; a maravilha e a beleza da Natureza; a lição de moral de que o orgulho deve ser punido; monstruosidade e segredo. (VINEY, 2009, p. 141, tradução nossa)⁵

O gráfico e a descrição de Viney constam nos apêndices da adaptação, que possui evidente caráter paradidático. Este trabalho se aprofundará nos aspectos narrativos do livro e das adaptações no capítulo 4 e 5.

2.2.3 A visão de um louco

Frankenstein gira em torno de Victor, filho de notável família da Genebra, cujo interesse científico o leva a estudar obras de alquimistas como Cornelius Agrippa, Paracelso e Alberto Magno. Aos 17 anos, é enviado para a universidade de Ingolstadt, na qual seus estudos são repudiados pelos professores que o apresentam a História Natural e a Química Moderna. Ao unir o entusiasmo dos alquimistas da antiguidade, que tinham ambições fantasiosas de manipulação das leis naturais, ao conhecimento científico da modernidade, esclarecedor da verdadeira natureza dos elementos e de suas limitações, Victor realiza sua grande descoberta: o segredo da vida.

Lembre-se de que eu não estou revivendo a visão de um louco. O que eu afirmo agora é tão verdadeiro quanto o fato de o Sol brilhar no céu. É possível que isso tenha acontecido por meio de algum milagre, mas as etapas da descoberta eram distintas e prováveis. Após dias e dias de incríveis trabalhos e fadigas, consegui descobrir a causa da criação e da vida; mais ainda, tornei-me capaz de conferir vida à matéria morta. (SHELLEY, 1997, p. 59)

A partir de então, Victor planeja sua criação: um homem de estatura gigantesca, de 2,4 metros de altura e proporcionalmente largo, desenvolvido em segredo a partir do que o romance leva a crer que sejam partes de pessoas mortas. Entre seus procedimentos, o cientista descreve a profanação de sepulturas e a tortura de animais vivos – atos que seriam repulsivos para outras pessoas. Sua criatura seria, para ele, o primeiro de uma nova espécie de criaturas felizes e excelentes e, com o tempo, poderia até devolver a vida a pessoas falecidas.

Assim, num quarto solitário, uma cela, separado das outras dependências por um corredor e uma escada, o cientista iniciante confere vida ao monstro. Instantaneamente, ao vislumbrar sua criação despertar, sua empolgação se torna repulsa e terror.

⁵ Foreshadowing: Through his narrative, Victor uses words such as “fate” and “omen” to hint at the tragedy that will occur. Occasionally he pauses in his retelling as frightening memories come flooding back to him.

Primary narrator(s): Robert Walton, who, in his letters, quotes Victor Frankenstein’s first-person narrative at length; Victor, in turn, quotes the monster’s first-person narrative.

Secondary narrator(s): The lesser characters Elizabeth Lavenza and Alphonse Frankenstein also narrate parts of the story through their letters to Victor.

Point of view: The point of view shifts with the narration, from Robert Walton to Victor Frankenstein to Frankenstein’s monster, the back to Walton. Occasionally Elizabeth and Alphonse’s points of view are heard as well.

Hero and villain: Victor Frankenstein is both a classic mad scientist, crossing moral boundaries without concern, and a brave adventurer who travels into unknown scientific lands, not to be held responsible for the consequences of his explorations.

Themes: The danger and responsibility of knowledge; the wonder and beauty of Nature; the moral lesson that pride must have its fall; monstrosity and secrecy.

Como posso descrever minhas emoções ante aquela catástrofe, como reescrever aquela ruína que eu, com esforço infinito e zelo, havia tentado formar? Seus membros eram bem-proporcionados, e eu havia escolhido e trabalhado suas feições para que fossem belas. Belas! Meu Deus! Sua pele amarela mal cobria o relevo dos músculos e das artérias que jaziam por baixo; seus cabelos eram corridos e de um negro lustroso; seus dentes, alvos como pérolas. Todas essas exuberâncias, porém, não formavam senão um contraste horrível com seus olhos desmaiados, quase da mesma cor acinzentada das órbitas onde se cravavam, e com a pele encarquilhada e os lábios negros e retos. (SHELLEY, 1997, p. 65)

Apanhado em desespero, o cientista abandona o recinto e se põe a caminhar em seu quarto, até que, exausto, joga-se na cama na tentativa de dormir. Após ter pesadelos horrendos vendo sua amada Elizabeth se tornar sua mãe morta em seus braços, é despertado pelo monstro, que o seguira para aquele aposento e tenta se comunicar. O cientista então foge em pânico, abrigando-se pelo resto da noite no pátio da casa.

Ao amanhecer, caminha sem rumo pelas ruas da cidade até ser encontrado por seu amigo de infância, Henry Clerval, que viajara de Genebra para visitá-lo. Ao regressarem à residência de Frankenstein, o monstro desaparecera, para alívio do cientista, que mantém seu segredo sinistro. Nos meses que se seguem, Victor é vítima de uma febre nervosa, e, após sua recuperação, prepara-se para retornar à sua terra natal.

2.2.4 Uma série de desgraças

Uma correspondência de seu pai, então, dá início à série de desgraças de que o cientista toma conhecimento. Seu jovem irmão, William, desaparecera à noite e fora encontrado morto, assassinado, pela manhã. Arrasado com as notícias, Victor agiliza sua viagem à Genebra, sendo necessário pernoitar em Sécheron, meia légua distante da cidade, que fechava seus portões à noite. Lá ele tem um vislumbre da criatura.

Assim falando, percebi, na sombra, um vulto que se esgueirava detrás de um grupo de árvores perto de mim. Parei e fiquei olhando atentamente; não podia haver engano. O clarão de um relâmpago iluminou a figura e revelou perfeitamente sua forma. Sua gigantesca estatura e a deformidade de sua aparência, mais horrível do que humana, fizeram com que eu percebesse imediatamente que se tratava do desgraçado e nojento demônio ao qual eu conferira a vida. (SHELLEY, 1997, p. 88)

Ali, Victor deduz que o monstro assassinara seu jovem irmão e lhe perseguira para causar-lhe mal. Decidido a revelar a identidade do assassino, o cientista é freado pelos temores que o seguirão até o fim de sua vida. Além de ser responsável pela criação de um ser de tamanha maldade, violando os sagrados princípios da vida e da natureza, corre o risco de ser tomado como um louco por crer em tamanhos desvarios. Assim, caso acreditem nele, será culpado. Caso contrário, passará por um insano. Por esses motivos, Victor mantém segredo sobre sua criação horrenda por praticamente toda a sua vida.

A situação se agrava quando Victor regressa a casa de seu pai, pois o monstro plantara em Justine Moritz, uma querida criada da família, um medalhão de ouro com o qual o jovem William brincava no dia de seu desaparecimento – uma prova da autoria do crime. Em

sua busca pela criança, a criada dormira em um celeiro e acordara na manhã em que William fora encontrado morto. Capturada e atordoada com os acontecimentos, a criada é levada a julgamento e, ameaçada por seu padre a arder no fogo do inferno, confessa o crime e é condenada à morte.

São as duas primeiras vítimas do monstro de Frankenstein, que demonstra sua crueldade, inteligência e disposição para praticar o mal, a fim de vingar-se do criador que o abandonara e da rejeição da humanidade.

2.2.5 O relato do monstro

Após esses fatos infelizes, Victor resolve viajar pelas cercanias de sua casa, no vale do Chamounix. Em suas andanças, cruza os alpes, escala o Montalverne e contempla o Mont Blanc, onde tem seu encontro com o monstro.

Avistei, de repente, à distância, a figura de um homem que se encaminhava para mim com velocidade sobre-humana. Ele saltava por sobre as fendas do gelo, entre as quais eu passara com todo o cuidado e, ao se aproximar, sua estrutura parecia também exceder a de um homem. (...) Era o desgraçado que eu havia criado. Tremi de raiva e horror, resolvido a esperá-lo para então lançar-me sobre ele numa luta de morte. Ele se aproximou; seu semblante denotava uma grande angústia, mesclada ao desdém e à maldade, enquanto sua figura quase sobrenatural o tornava por demais horrível aos olhos humanos. Mas quase não liguei para isso; a raiva e o ódio me haviam privado da fala. Quando me recuperei daquele estupor, foi apenas para esmagá-lo com palavras de desprezo e de intensa abominação. (SHELLEY, 1997, p. 114)

Em seguida, Frankenstein tem um longo diálogo com sua criatura, que lhe relata o período de dois anos entre sua criação e aquele reencontro. Desde a compreensão dos sentidos até o aprendizado da fala, da língua e da escrita, o monstro demonstra intelecto desenvolvido e conta como fora rejeitado pela humanidade, que o odeia por sua aparência medonha.

Nesse encontro, a criatura relata a história de De Lacey, em cuja propriedade se escondera. Ao longo de meses, aprendeu a linguagem, a leitura e todo o restante de sua educação espionando a família turca, que possuía origem nobre e encontrava-se exilada e empobrecida na França. Após ajudá-la em segredo, o monstro se revela e é repellido com violência, em virtude de sua aparência horrenda.

A criatura relata também os eventos que levaram à morte de William e a incriminação de Justine, confessando sua culpa e atribuindo os crimes à vingança contra Frankenstein, seu criador.

Sou mau porque sou desgraçado. Não sou eu desprezado e odiado por toda a humanidade? Você, meu criador, seria capaz de me despedaçar em triunfo; lembre-se disso, e diga-me por que deveria eu ter mais compaixão dos homens do que a que eles têm por mim? Se você me precipitasse num desses abismos do gelo e me destruísse, eu, que sou obra de suas mãos, não chamaria a isso um crime. Devo eu respeitar o homem, quando ele me despreza? Se ele fosse bondoso comigo, eu, em vez de maltratá-lo, o cobriria de benefícios, com lágrimas de gratidão por me haver recebido. Mas isso é impossível; os sentidos humanos constituem barreiras intransponíveis para nossa união. No entanto, eu não me submeterei a uma escravidão infame. Vingarme-ei das injúrias que receber; se não puder inspirar amor, provocarei o medo, particularmente em você que é meu superinimigo. Porque você é meu criador, eu lhe

juro um ódio implacável. Acautele-se. Trabalharei pela sua destruição até que esteja tão arruinado, que amaldiçoará a hora em que nasceu. (SHELLEY, 1997, p. 168)

O monstro propõe, entretanto, uma trégua. Para ele, sua propensão para o mal é fruto da rejeição que sofre por parte dos homens e que, caso tivesse uma companheira, seria feliz e poderiam viver reclusos, distante da civilização. Assim, pede ao cientista que crie um ser igual a si, uma fêmea, para que possa amá-lo como semelhante. Em troca, ele suspenderá suas maldades e deixará para sempre o convívio dos homens. Do contrário, despejará toda sua cólera sobre Frankenstein e seus entes queridos.

Tocado pela história da criatura e sua demanda, além de ameaçado por suas capacidades físicas e intelectuais, Frankenstein consente em atender a seu desejo. Satisfeito, o monstro parte, jurando que, caso seja realmente atendido, jamais será visto novamente pelo cientista. Promete reaparecer somente quando o trabalho estiver terminado.

Assim, Victor regressa a sua casa e realiza os preparativos de sua viagem para a Inglaterra, onde pretende construir a nova criatura. Em seu regresso, casará com sua prima, Elizabeth, a quem ama desde que a conheceu. O cientista viaja com Clerval, seu melhor amigo, de quem se desvencilha durante a viagem, sob o pretexto de visitar a Escócia. Nas ilhas Orkney, aluga uma cabana onde inicia seu trabalho, sendo acompanhado pela furtiva criatura, que secretamente vigia seus passos.

Enquanto desenvolve o novo ser, Victor reflete sobre a possibilidade de o monstro ser, de fato, o primeiro de uma nova espécie e de sua prole se alastrar pelo mundo. “Assim, se propagaria pelo mundo uma raça de demônios, que poderia tornar a própria existência da espécie humana precária e cheia de terror”, pondera (SHELLEY, 1997, p. 194). Aterrorizado com a visão, o cientista destrói o corpo inerte, sob o olhar revoltado do monstro que o vigiava. Confrontado pela criatura, Victor permanece irredutível e o monstro parte em fúria, deixando para trás sua ameaça fatal: “Lembra-te, eu estarei contigo na tua noite de núpcias” (SHELLEY, 1997, p. 196).

2.2.6 A vingança consumada

Victor deixa a ilha onde se encontrava, descartando seu material no mar, num cesto cheio de pedras. Seu trajeto, entretanto, é colhido por uma tempestade e somente na manhã seguinte consegue aportar em uma cidade desconhecida. É recebido com hostilidade pelos moradores, que o acusam de assassinato e o conduzem ao magistrado local. Confrontado pelas denúncias, o cientista é conduzido ao corpo da vítima e o reconhece como sendo o de seu amigo Clerval. Horrorizado com a revelação, Victor se desespera e é tomado por fortes convulsões e febre, permanecendo por dois meses entre a vida e a morte.

Nesse período, o magistrado contata o pai de Victor, que viaja até o local em socorro do filho, que estava preso e aguardando julgamento. Após três meses preso, Frankenstein é libertado após o grande júri rejeitar a acusação, já que o acusado estava nas ilhas Orkey quando a vítima foi morta.

De volta a Genebra, o cientista inicia os preparativos para seu casamento. Prevendo o ataque do monstro, anda constantemente armado e tomado pelos temores e preocupações provocados pela ameaça da criatura. Após a cerimônia, o casal partiu em viagem pelo lago e pernoitam em Evian.

Ao chegar à hospedaria, Victor deixa sua esposa em seus aposentos para examinar o estabelecimento, em busca do assassino. Não demora, entretanto, até que os gritos vindos do seu quarto atraíam sua atenção e Frankenstein encontra sua esposa morta em seu leito. O quarto é invadido pelo pessoal da hospedaria quando Victor vê a criatura na janela.

As cortinas haviam sido afastadas e, com uma indescritível sensação de horror, avistei, pela janela aberta, aquela figura monstruosa. Seu rosto estava contraído num esgar. Parecia escarnecer de mim quando, com o dedo diabólico, apontava para o cadáver de minha mulher. Corri para a janela e, puxando da pistola, atirei. Ele, porém, esquivou-se e, pulando de onde estava, correu para o lago com a rapidez do relâmpago. (SHELLEY, 1997, p. 229)

O pai de Victor perece poucos dias após a morte de Elizabeth, a quem ele amava mais que a uma filha. Destruído pela sequência de perdas e finalmente só, o cientista jura vingança contra o assassino que o persegue. Seguindo seus rastros pelo Mediterrâneo, Mar Negro e pelas regiões selvagens da Tartária e da Rússia, Frankenstein é atraído cada vez mais para as geleiras do norte, até o ponto em que é resgatado da morte por Walton e sua tripulação.

2.2.7 Fechamento do ciclo

Ao final de seu relato, são apresentadas mais cinco cartas do capitão à sua irmã, nas quais ele conta os eventos finais do romance. Cercado de perigos e com sua tripulação amotinada, Walton é confrontado por seus companheiros, que determinam que deverão retornar para o sul. Victor, então, intervém:

Vocês não precisavam ter vindo tão longe para assim arrastar o seu capitão à vergonha de uma derrota, apenas para provar a covardia de vocês. Oh! Sejam homens, ou mais do que homens. Sejam firmes nos seus propósitos, firmes como uma rocha. Este gelo não é feito da mesma substância que seus corações; ele é mutável, e não aguentará se vocês disserem que assim deve ser. Não regressem para junto de suas famílias com o estigma da desonra marcado na testa. Voltem como heróis que combateram e venceram, e que não sabem o que é voltar as costas ao inimigo. (SHELLEY, 1997, p. 250)

O discurso de Frankenstein, que convence a tripulação a abandonar o motim, é contraditório. Afinal, a busca desenfreada pelo conhecimento científico provocou a desgraça de Victor. Essa mesma jornada, empreendida agora por Walton, também ameaça a vida de todos os marinheiros presos ali no gelo. Ocorre, entretanto, que é interesse de Victor manter sua perseguição à criatura, o que justifica seu discurso motivador para que a viagem continue, a despeito do iminente fracasso.

Alguns dias após o motim, entretanto, Walton decide regressar à Inglaterra. Já em seus últimos suspiros, Victor lamenta que o monstro permaneça vivo, e morre com um suave

sorriso nos lábios. Ao deixar a cabine e retornar, Walton surpreende o monstro próximo ao corpo de Frankenstein:

Entrei no camarote onde se achava o corpo do meu malfadado e admirável companheiro. Sobre ele curvava-se um vulto que não encontro palavras para descrever, gigantesco porém desajeitado e sem proporções. Enquanto pendia sobre o caixão, seu rosto estava oculto por longas mechas de cabelo em desalinho, mas via-se, estendida, uma mão enorme, com a cor e a textura da de uma múmia. Quando ele me sentiu aproximar, parou de soltar suas exclamações de dor e horror, e saltou na direção da janela. Jamais contemplei coisa tão horrível quanto o seu rosto, tão hedionda e tão apavorante. (SHELLEY, 1997, p. 250)

O monstro se despede de Victor, revelando para Walton seus planos de construir uma pira mortuária para si mesmo no norte. E assim ele deixa a cabine, perdendo-se nas trevas e nas ondas do mar gelado.

2.3 O monstro libertado

Ao final da história de *Frankenstein*, a criatura sem nome realiza o juramento de seguir para o norte e destruir a si mesma, dando fim às desgraças que seguiram sua criação.

Subirei triunfante à minha pira mortuária e exultarei com a agonia causada pelas chamas torturantes. Quando se apagar a luz daquela fogueira, minhas cinzas serão lançadas ao mar pelos ventos. Meu espírito dormirá em paz ou, se ainda pensar, não gozará dessa felicidade. Adeus. (SHELLEY, 1997, p. 260)

Tal desfecho, entretanto, não chega a ser narrado e o leitor jamais chega à certeza da destruição do monstro de Frankenstein. Essa brecha permanece aberta e parece permitir que aquele ser criado em laboratório permaneça vivo em nosso mundo, transitando entre diversas obras, ora como protagonista, ora como coadjuvante. Desde a primeira publicação do romance, o monstro de Frankenstein tornou-se referência de ser artificial, de criação profana formada de diferentes partes discrepantes, de arremedo indesejado.

Em 1823, somente cinco anos após a publicação do romance, a própria Mary Shelley teve oportunidade de assistir a *Presumption, or the Fate of Frankenstein*, apresentação teatral de Richard Brinsley Peake, que adaptava o livro. A peça introduziu diversos elementos novos na trama, como o personagem Fritz, o desastrado ajudante do cientista, que, ao longo dos anos, mudou de nome para Igor e ganhou uma corcunda. Também é nessa adaptação que o monstro ganha outra característica que persiste até em suas versões mais recentes: sua mudez.

O monstro de *Presumption* usa gestos, grunhidos e gemidos para expressar uma vasta gama de emoções designadas para ele no roteiro: prazer, êxtase, decepção, ternura, autodefesa violenta, agonia, ódio, súplica, vingança, traição. Ele ouve uma flauta e permanece “impressionado e suplicante, olha ao redor, tenta agarrar o ar vazio e com as mãos fechadas leva-as às orelhas”. A música acalma o selvagem de Peake – uma inovação dramática baseada em uma breve passagem do romance de Shelley – e essa cena torna-se parte integrante das futuras narrativas da história. (HITCHCOCK, 2012, p. 92)

Ao final daquele ano, outras adaptações para o teatro já vinham sendo realizadas, entre releituras e paródias. Hitchcock aponta que, mesmo sem ter conhecimento do romance, o público já conhecia os principais elementos da história: um ser horroroso e de grandes proporções criado em laboratório, a presença de raios e eletricidade nos acontecimentos da história e a relação psicológica entre criador e criatura.

Ao mesmo tempo, porém, a história já começara a agregar novos elementos, estranhos à versão de Mary Shelley, muitos dos quais vinculados tão fortemente que sempre aparecem desde essa época: um monstro incapaz de articular palavras, um assistente de laboratório desastrado, uma multidão irada em busca do monstro e um final cataclísmico no qual a criatura e o criador perecem juntos. O público devorava avidamente essa história de monstro, contada e recontada, remodelando-a muitas vezes. (HITCHCOCK, 2012, p. 97)

Em 1825, dramas populares sobre *Frankenstein* eram publicados em livretos e vendidos por ambulantes, com o título *The Monster Made by Man, or the Punishment of Presumption*. Hitchcock conta que 35 anos depois da primeira publicação do romance, em 1851, mais de sete mil exemplares já haviam sido impressos e vendidos, em sete edições, incluindo uma tradução francesa, duas edições americanas e 15 diferentes adaptações para o teatro, tendo sido apresentadas centenas de vezes na Grã-Bretanha, na Europa e nos Estados Unidos.

Havia sido, entretanto, a própria autora que, em 1831, publicara a mais influente versão de *Frankenstein*, na edição que é reproduzida até hoje e cujo enredo foi descrito acima. Segundo Hitchcock, Shelley promoveu uma série de mudanças na história original, de 1818, carregando o tom moralista da obra, com uma mensagem mais clara para o público, cuja ausência fora objeto de críticas ao romance de 1818.

Mesmo revisado em 1831, *Frankenstein* permanece imbricado com outras obras literárias. Bloom relaciona o livro a duas obras a que faz referência diretamente: *Prometheus Unbound*, de Percy Shelley, que revisita o mito grego de Prometeu, e *O Paraíso Perdido*, de John Milton, poema épico que conta a guerra entre Deus e Lúcifer, a criação de Adão e Eva e a queda do homem. Os livros se debruçam sobre a relação entre criador e criatura, bem como a tentativa de superação de limites como causa de ruína do transgressor. (BLOOM, 1997, p. 264)

2.4 Frankenstein em quadrinhos

Seria um trabalho de difícil conclusão enumerar as adaptações de *Frankenstein* em quadrinhos publicadas em todo o mundo. Como o romance se encontra em domínio público, são livres sua reprodução e adaptação sem necessidade de licenças ou autorização de qualquer detentor de direitos.

São enumeradas a seguir algumas adaptações publicadas ao longo da história e as mais recentes no Brasil. Em geral, *Frankenstein* figura em coleções de clássicos da literatura adaptada aos quadrinhos, seja em suas versões paradidáticas, com foco no incentivo à leitura de jovens estudantes, seja em suas adaptações com viés artístico ou comercial. Vale ressaltar que uma característica não elimina a outra – obras reúnem de forma competente os dois aspectos.

2.4.1 *Classics Illustrated*

A edição de número 26 da revista *Classics Illustrated* (FIGURA 1), publicada em 1945, apresentou a adaptação de *Frankenstein* em quadrinhos, que seria reimpressa dezenove vezes até 1971. Segundo Hitchcock, a editora Ruth Roche transformou a obra de Mary Shelley em uma narrativa linear de 250 quadros ilustrada por Robert Hayward Webb e Ann Brewster. Com o semblante semelhante ao do ator Boris Karloff⁶, incluindo os eletrodos utilizados para conferir-lhe vida, o monstro da *Classics Illustrated* se diferenciava por ser musculoso e andar descalço.

2.4.2 *Marvel's Frankenstein*

Em 1973, a editora Marvel Comics incorpora o monstro a seu universo em *Seu Nome é Frankenstein*, a primeira história de uma série que adapta o romance original e desenvolve suas continuações. Editada por Roy Thomas, adaptada pelo roteirista Gary Friedrich e ilustrada por Mike Ploog, a narrativa do romance é concluída três edições, com 20 páginas cada uma. Relativamente fiel ao livro de Mary Shelley, *Frankenstein* da Marvel incorpora elementos marcantes da obra, como a narrativa encaixada que se inicia com o relato do cientista ao capitão Walton e detalhes da criação do monstro.

Nos capítulos posteriores, a história se desprende da obra de Shelley e o monstro vaga por terras ermas, combatendo inimigos como Drácula, Lobisomem e os descendentes de Frankenstein. Somente na décima segunda edição ele é congelado e desperta em nossa época, sendo integrado ao Universo Marvel e interagindo com personagens como Homem-Aranha e outros super-heróis (FIGURA 2).

2.4.3 *Pateta faz história como Frankenstein*

A série *Pateta faz história*, da Disney, reuniu 46 histórias em quadrinhos satirizando narrativas e personagens históricos e fictícios, tais como Beethoven e Robinson Crusoe. Cada história foi desenvolvida com 44 páginas, roteirizada e ilustrada por diferentes artistas e publicadas e republicadas em diferentes países e línguas desde 1975. Houve oito histórias precursoras, algumas ainda inéditas, seguidas da sequência definitiva de 38 histórias.

O décimo terceiro volume, lançado em 1979, foi dedicada à adaptação de *Frankenstein* (FIGURA 3). Com roteiro do norte-americano Greg Crosby e desenhos do argentino Hector Adolfo de Urtiaga, a edição brasileira de 1982 da Editora Abril faz uma introdução à história, com Mickey e Pateta indo assistir a dois filmes que Pateta desenvolveu em seu curso de cinema. O primeiro é a adaptação do romance de Mary Shelley, enquanto o segundo é a história de Cristóvão Colombo. Esse recurso se dá pela reunião, em um único volume, de dois episódios da série.

⁶ O ator inglês Boris Karloff representou o monstro de Frankenstein na famosa adaptação cinematográfica de 1931, dirigida por James Whale, e sua aparência é reproduzida em diversas adaptações da história.

Figura 1 - Classics Illustrated 26



Figura 2 - Homem-Aranha e o Monstro de Frankenstein



Fonte: MARVEL COMICS, 2017.

Figura 3 - Pateta faz História



Esta versão cômica incorpora elementos das histórias clássicas de terror. Temos um Mickey viajante chegando ao apavorante castelo de Frankenstein, na noite em que o cientista Pateta vai dar vida a seu monstro. O mordomo louco Yortog auxilia na experiência, que gera uma criatura gigantesca e infantil, com as feições do próprio Pateta. Assim como nas adaptações do romance, a população enfurecida toma conhecimento de que o cientista realiza experiências malignas em seu laboratório e o confronta.

A história em quadrinhos foge aos padrões de quadros isolados, tendo várias de suas páginas construídas em um único painel no qual os personagens transitam em diferentes cenas. Esse recurso gráfico permite que o ilustrador apresente a amplitude do cenário verticalizado do castelo, com grandes salões e escadarias. Da mesma forma, essa liberdade visual permite a inclusão de diversos elementos cômicos dissonantes, como cones de sorvete substituindo os archotes nas paredes do castelo e uma estranha mão demoníaca roubando mortadela da sala de jantar.

2.4.4 *Frankenstein em mangá*

De 1994 a 1998, o quadrinista japonês Junji Ito publicou sua antologia de terror na qual estava contemplada sua adaptação de *Frankenstein* em três partes em mangá, como são conhecidos os quadrinhos japoneses (FIGURA 4). Em 184 páginas, o artista especializado em terror adapta a história de Mary Shelley com relativa fidelidade, incluindo a abertura e o encerramento no ártico com Capitão Walton e a história da família De Lacey, contada em flashback pelo monstro. Algumas alterações foram realizadas, tais como a utilização do corpo de Justine Moritz para a construção da noiva do monstro, bem como a conclusão dessa segunda criatura, abortada no romance pela mudança de postura de Victor. Ocorre que a versão feminina do monstro já é um dos elementos recorrentes nas adaptações – consequência do filme *A Noiva de Frankenstein* de 1935, sequência do clássico de 1931, também estrelado por Boris Karloff.

2.4.5 *Um monstro didático*

No Brasil, a Companhia Editora Nacional, em seu selo Quadrinhos Nacional, publicou uma série de obras da literatura mundial, como *Moby Dick*, de Herman Melville; e *O Homem da Máscara de Ferro*, de Alexandre Dumas. A adaptação de *Frankenstein*, de 2009, é assinada pela editora de livros infantis Fiona Macdonald, que é autora também da adaptação de *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson, da mesma coleção. (FIGURA 5).

Em 33 páginas de quadrinhos, o búlgaro Penko Gelev ilustra a história de Mary Shelley. Os autores optam por dividir a narrativa em 19 partes, cada uma delas sendo apresentada em uma página dupla, à exceção da primeira, que é contada em uma única página. Um narrador onisciente conta a história em terceira pessoa, ao contrário do romance original.

Com uma diagramação que separa texto e imagem, esta adaptação valoriza o texto escrito, utilizando tipografia serifada, mesmo nos balões. O texto do narrador, presente abaixo de quase todos os quadros, descreve as cenas apresentadas no respectivo painel, acrescentando

Figura 4 - *Frankenstein* de Junji Ito



Figura 5 - *Frankenstein* de Macdonald

MAKE ME A WIFE!

I demand it of you as a right.

Victor is horrified by the Creature's story.

But the Creature has more to say. Now that he's met a happy family and seen a beautiful woman, he cannot bear to live alone. He wants to give and receive care, tenderness, love.

He asks Victor to make a female creature to be his wife. He promises that they would live far away, in a wild, empty land, where they would harm nobody.

Shall I create another like yourself, whose joint wickedness might desolate¹ the world?

Oh! my creator, make me happy! I am malicious² because I am miserable.

If I cannot inspire love, I will cause fear.

Victor is appalled by the idea.

Have a care: I will work at your destruction. You shall curse the hour of your birth!

1. desolate: ruin.
2. malicious: cruel, evil.

informações que o leitor não é capaz de inferir na leitura da imagem. Cada unidade da história, contida em sua página dupla, recebe um título: “Um Estranho Encontro”, “Família Feliz”, “Sair de Casa”, “O Sentido da Vida” etc.

A publicação apresenta, após a folha de rosto, uma página dupla que retrata o encontro do monstro com o cientista no Mer de Glace, em plano aberto, com um recordatório com um trecho da obra. Na página seguinte, são apresentadas ilustrações de cada um dos personagens, incluindo o monstro, a família de Frankenstein, os De Lacey e Robert Walton.

É notório o aspecto didático da obra, que tenta sistematizar o romance para apresentá-lo ao público escolar. Ao final da narrativa, é apresentada a biografia resumida de Mary Shelley, em página dupla, um mapa da Europa com destaque para o percurso dos personagens no romance e outros textos explanatórios sobre o romance, destacando aspectos do romance.

Ainda constam, como textos anexos à obra, cronologia das descobertas científicas médicas de 1747 a 1834, bibliografia de Mary Shelley e filmografia das adaptações.

2.4.6 Ensino de Línguas

Com propósitos didáticos para o ensino da língua inglesa, a editora Cengage Learning também possui uma coleção de obras da literatura mundial para quadrinhos, que inclui *Grandes Expectativas*, de Charles Dickens; *Henrique V*, de William Shakespeare; e *O Fantasma de Canterville*, de Oscar Wilde. A adaptação de *Frankenstein* é assinada por Brigit Viney, editora de livros infantis, com roteiro de Jason Cobby. A ilustração ficou sob responsabilidade do premiado quadrinista irlandês Declan Shalvey (FIGURA 6).

Em 124 páginas de quadrinhos, a história é contada de forma contínua, sem interrupções, respeitando a narrativa encaixada do original: em cartas a sua irmã, o capitão Walton conta como encontrou o moribundo Victor Frankenstein e tomou conhecimento de sua história. A obra dá indicações dos volumes e capítulos no romance de Shelley de forma discreta, em recordatórios inseridos na arte dinâmica elaborada por Shalvey.

Com sarjetas negras e elaboradas variações de enquadramento, o ilustrador vai além dos fatos narrados pelos personagens, retratando também suas elucubrações. O sonho de Victor, é um exemplo, na qual vê Elizabeth caminhando em Ingolstadt, a beija e a assiste transformar-se em sua mãe morta, com vermes emergindo de sua boca. De forma semelhante, enquanto Victor constrói a noiva do monstro, são apresentadas as imagens de uma criatura fêmea ensandecida, lutando com o monstro: “Talvez ela fosse pior que seu parceiro e matasse por prazer. Ele tinha prometido viver distante de todos, mas ela não fizera aquela promessa. Talvez ela se recusasse”. (VILNEY, 2009, p. 93, tradução nossa)⁷.

A publicação da Cengage Learning também é iniciada com o rol de personagens ilustrados e com um texto introdutório ao romance. Entretanto, a partir daí seguem as 124 páginas

⁷ Perhaps she would be worse than her mate, and kill for pleasure. He had promised to live far from everyone, but she had not made that promise. Perhaps she would refused to.

Figura 6 - Frankenstein de Viney



ininterruptas de quadrinhos, com os elementos clássicos: requadros, balões, recordatórios, e onomatopeias. Ao final da história, consta um glossário de termos em inglês – a obra é voltada para o ensino da língua inglesa como idioma estrangeiro. Além disso, há textos descrevendo o contexto da obra em sua publicação, a narrativa da trama, espaço em branco para anotações dos estudantes e dois discos compactos com o áudio da leitura da adaptação. Apesar de seu caráter didático, essa adaptação utiliza amplamente os elementos das histórias em quadrinhos para conferir dinamismo à narrativa lenta e introspectiva de *Frankenstein*.

2.4.7 *Frankenstein estilizado*

A ARX Editora também possui sua coleção de quadrinhos, com foco na adaptação da literatura de terror. Em *Histórias para não dormir* (2010), reúne adaptações de contos de Edgar Allan Poe, Robert Louis Stevenson e Guy de Maupassant. E, em 2009, publicou a adaptação de *Frankenstein*, de Sergio A. Sierra.

Em 90 páginas de quadrinhos, o ilustrador catalão Meritxell Ribas empresta seu traço estilizado à obra de Shelley. Em seu tracejado em preto e branco, resultado da técnica de gravura do *scratchboard*⁸, o desenhista imprime um tom sombrio à narrativa. A simplicidade do traço com a riqueza das texturas confere à narrativa uma atmosfera de isolamento e terror.

Sem capítulos ou outras subdivisões, essa obra se destaca das anteriores por não conter textos em anexo ou caráter didático explícito, à exceção da citação de *Paraíso Perdido* que toma emprestado do romance original: “Será que eu lhe pedi, ó Criador, que do barro me fizesse homem? Será que eu lhe roguei para que me tirasse da escuridão?” (SIERRA, 2009, p. 4).

Na construção da trama, os autores seguem a estrutura dos níveis narrativos da obra original. Os momentos-chave estão todos presentes: a criação do monstro, o encontro no Mar de Gelo, o relato da criatura, o assassinato de Elizabeth e o desfecho no ártico. É tomada a liberdade de acrescentar a cena incorporada na qual Victor ordena “Viva!” para o cadáver inerte enquanto lhe imbuí da centelha da vida, presente em adaptações ao cinema.

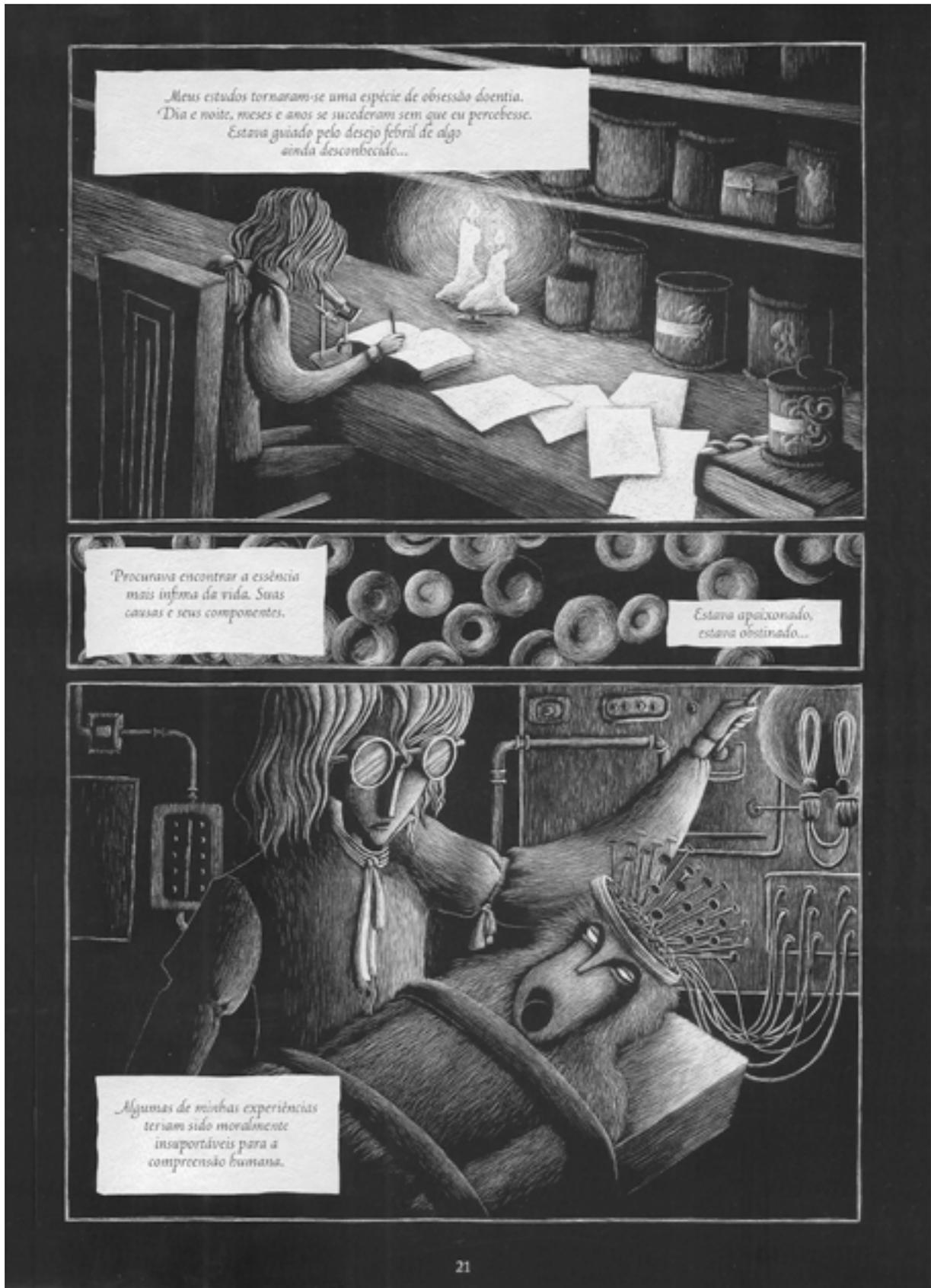
Frankenstein de Sierra é uma história em quadrinhos bem desenvolvida, com enquadramentos que conferem dinamismo e fluidez à leitura. O texto é adequado à narrativa gráfica e são utilizados balões de fala para alguns monólogos, e recordatórios para a narração.

2.4.8 *Influência cinematográfica*

A editora Farol HQ também incluiu adaptação de *Frankenstein* em sua coleção de quadrinhos, ao lado de obras como *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, *Joana D’Arc*, de Mark Twain, e *Robinson Crusoe*, de Daniel Defoe, entre outros. A adaptação do clássico de Shelley é assinada por Lloyd S. Wagner, que também adapta *O Chamado Selvagem*,

⁸ O *scratchboard* é uma técnica de gravura desenvolvida na Europa no século XIX, que consiste na gravação dos traços em uma superfície sólida utilizando lâminas. Ao raspar a superfície negra, o tracejado branco se revela, compondo a imagem.

Figura 7 - Frankenstein de Sierra



Fonte: SIERRA, 2009, p. 23.

de Jack London, para a mesma coleção. As ilustrações são elaboradas pelo indiano Naresh Kumar, com um traço detalhista.

A obra também conta com elementos paradidáticos, tais como o elenco dos personagens no início da história e a biografia da autora ao final, seguida por texto de contextualização e indicação de livros, filmes e sites relacionados a *Frankenstein*.

São 68 páginas de quadrinhos sem interrupção ou divisão em capítulos. A narrativa é encaixada, com a exclusão da referência de Walton a sua irmã – ele conta a história diretamente ao leitor. Os autores lançam mão dos recursos das histórias em quadrinhos, como balões e linhas de movimento, e a variação no enquadramento e na composição das páginas confere o dinamismo à história.

Esta adaptação é influenciada pelo filme de 1994, *Frankenstein de Mary Shelley*, dirigido e estrelado por Kenneth Branagh. É possível reconhecer o ator na fisionomia de Victor Frankenstein, bem como o visual do monstro se assemelha à encarnação de Robert de Niro como a criatura, com suas costuras aparentes no rosto e no dorso.

2.4.9 Uma HQ premiada

A artista plástica Taisa Borges assina a adaptação de *Frankenstein* para a coleção de Clássicos em HQ da Editora Peirópolis, que inclui *Morte de Ivan Ilitch*, de Liev Tolstói, *Auto da Barca do Inferno*, de Gil Vicente, e *Odisseia*, de Homero. A obra foi selecionada para o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) e finalista do prêmio HQMix em 2013.

Lançada em 2012, a adaptação conta com 50 páginas que desafiam o conceito de quadrinhos ao fundir os elementos das narrativas gráficas, como balões e recordatórios, a ilustrações pouco figurativas. O conjunto da obra da artista é mais voltada para ilustração e livros ilustrados. Daí que sua versão de *Frankenstein* em quadrinhos é inovadora e peculiar.

Embora os momentos-chave da história estejam presentes, a adaptação de Borges conta mais com o texto que a imagem para contar o romance de Shelley. Eventos da trama estão presentes em grandes recordatórios que transferem o texto da obra original para as páginas ilustradas, cujas figuras transmitem as emoções daqueles momentos.

É interessante destacar, entretanto, que a primeira página de *Frankenstein* de Borges apresenta uma personagem até então inédita em todas as obras: Margareth Walton Saville, a irmã a quem Walton dirige sua correspondência. Suas iniciais correspondem às da autora do romance original, Mary Wollstonecraft Shelley.

2.4.10 Adaptação livre

O francês Marion Mousse também tem sua adaptação de *Frankenstein*, publicada no Brasil pela Editora Salamandra em sua coleção de clássicos em quadrinhos, a série Ex-Libris, que inclui *Tom Sawyer*, de Mark Twain, e *A Guerra dos Botões*, de Louis Pergaud e Philippe Thirault. *Frankenstein* é roteirizado e desenhado por Mousse em 138 páginas.

Figura 8 - Frankenstein de Wagner



Fonte: WAGNER, 2012.

Figura 9 - Frankenstein de Borges



Fonte: BORGES, 2013, p. 32 e 33.

A obra conta com maior liberdade na elaboração dos diálogos e na narrativa, embora mantenha a estrutura estabelecida pelo romance de Shelley. Nesta versão, o cientista Victor conversa com sua criatura antes mesmo de lhe conferir vida, enquanto outros momentos se passam inteiramente em silêncio, que nos quadrinhos são representados pela ausência de balões ou recordatórios. É destaque, por exemplo, o trecho no qual Frankenstein retorna para seu leito nupcial, deitando-se ao lado de Elizabeth. Ao perceber sangue no leito, o cientista remove os lençóis e descobre que sua esposa está morta.

A narrativa de Mousse é intercalada por interrupções de Victor em sua fala para Walton, enquanto a perspectiva da chegada do monstro ao navio preso ao gelo aumenta a tensão da narrativa. Outras mudanças elevam o suspense da trama. Como elementos paratextuais, *Frankenstein* de Mousse conta com uma falsa folha de rosto, com a ilustração de Prometeu abrindo a Caixa de Pandora. No verso, um curto texto apresenta o mito e a obra de *Frankenstein*. A contracapa da obra foi espaço destinado à biografia de Shelley e texto sobre o livro original.

2.4.11 Apropriação de Mignola

O famoso autor de quadrinhos Mike Mignola se apropriou do monstro de *Frankenstein* em sua história *Hellboy no México*, publicada no Brasil no encadernado *Hellboy: A Casa dos Mortos-Vivos*. Na história, o demônio protagonista de Mignola é obrigado a lutar contra a criatura de Shelley em um ringue de luta-livre mexicana.

Motivado pelo valor e complexidade do personagem clássico da literatura, Mignola decide elaborar uma história tendo o monstro como protagonista, conforme demonstra no prefácio de *Frankenstein: Entre o Céu e o Inferno*.

A partir do momento em que me apossei de uma figura tão ilustre, eu não podia deixá-la relegada a uma participação sumária, ela merecia um papel bem mais relevante. (...) Em suma, nada poderia me intimidar mais do que “adotar” um ícone como o monstro de Frankenstein. Mesmo se tratando de uma versão particular, eu me senti no dever de honrar a clássica origem imaginada por Mary Shelley, bem como a melancólica interpretação de Boris Karloff nos filmes clássicos da Universal. Ao mesmo tempo, lancei a criatura em um panorama inteiramente novo, e acredito ter conseguido criar não apenas uma inesperada ramificação do Universo Hellboy, mas também uma história inovadora para os fãs de nossas bizarrices. (MIGNOLA, 2016, p. 6)

O monstro de Mignola é imortal e cruza as fronteiras do tempo fugindo da humanidade que o condena. Perdido no submundo e enfrentando criaturas sobrenaturais, é aprisionado por místicos que buscam extrair o segredo de sua imortalidade. Ao contrário do romance de Shelley, que ignorava o sobrenatural e o fantasioso, Mignola insere a criatura em seu universo lovecraftiano infestado por bruxas e seres mitológicos. Outrora um fruto exclusivo da ciência, o constructo agora se vê interagindo com fanstasmas e com a Virgem Maria. A referência ao romance é constante, por meio de flashbacks de memórias do monstro ou referências visuais citadas por outros personagens referente às origens da criatura.

Figura 10 - Frankenstein de Mousse



Fonte: MOUSSE, 2009, p. 49.

Figura 11 - Frankenstein de Mignola



3 ADAPTAÇÃO

Adaptação é o termo genérico que designa diferentes fenômenos nos mais variados contextos. Seja na pedagogia, ao se referir ao ajuste de estudantes na inserção em ambientes educacionais (LADWING, GOI e SOUZA, 2016), seja na biologia, ao designar alterações de organismos necessárias à sobrevivência em ecossistemas diferentes (SEPÚLVEDA e EL-HANI, 2006), seja na literatura, na qual aponta para as complexas transformações observadas em textos, filmes e outras formas de expressão humana, o termo compreende essas ideias: transformação, ajuste, alteração, isto é, mudanças vinculadas à transposição de elementos de um momento, lugar ou situação para outro.

São relatos da oralidade escritos em livros, histórias em quadrinhos recontadas em séries de televisão, peças teatrais transpostas para o cinema, contos apresentados como jogos eletrônicos, para citar obras que transitam em diferentes meios. Nesta visão do senso comum, o termo também abrange a manifestação renovada da expressão num mesmo suporte e linguagem, por exemplo, o remake de um filme, no qual o suporte audiovisual e a linguagem do cinema são o mesmo na obra de origem e na adaptação. Este capítulo se debruçará sobre o tema, traçando paralelos com os conceitos de intertextualidade e *Frankenstein*, conforme se segue.

3.1 O que é adaptação

Timothy Corrigan, professor de Inglês e Estudos de Cinema da Universidade da Pensilvânia, em seu artigo *Defining Adaptation* (2017), esclarece:

No sentido mais amplo, adaptação tem descrito a capacidade de ajuste humano, cultural e biológico, como forma de sobrevivência, avanço ou simplesmente mudança. Neste sentido, adaptação tem sido um processo frequentemente reconhecido e assumido na sociologia cultural, economia política e ciência evolutiva ao longo da maior parte da história humana. (CORRIGAN, 2017, p. 5, tradução nossa)⁹

Para Corrigan, durante o último século, os debates a respeito da adaptação giraram em torno dos estudos de mídia, focados nas especificidades tecnológicas, textuais e de outros meios como apropriações diferenciadas dos chamados textos de origem. São estudos que se debruçam sobre aspectos das diferenças e similaridades da escrita e da filmagem como formas de expressão, bem como a audiência e a leitura como atividades distintas que adaptam trabalhos para novos contextos. (CORRIGAN, 2017)

Linda Hutcheon (2013) destaca que adaptações são, em muitos casos, recodificações, isto é, traduções, uma vez que assumem a forma de transposições intersemióticas entre diferentes sistemas de signos. Para a autora, isso equivaleria a uma forma específica de tradução, a que ela chama de transcodificação ou transmutação. (HUTCHEON, 2013, p. 40)

Já Sanders define apropriação como uma submodalidade da adaptação. Para a pesquisadora, a apropriação é caracterizada por um distanciamento maior entre a obra de origem

⁹ In the broadest sense, adaptation has described the capacities for human, cultural, and biological adjustments as a way of surviving, advancing, or simply changing. In this sense, adaptation has been a frequently recognizable and assumed process in cultural sociology, political economies, and evolutionary science through much of human history.

e sua adaptação. Enquanto a adaptação é uma transposição declarada, explícita (ou anunciada, para utilizar o termo de Hutcheon), a apropriação deixa essa relação menos evidente.

Uma adaptação aponta uma relação com um texto de origem ou original informado; uma versão cinematográfica de Hamlet de Shakespeare, por exemplo, embora claramente reinterpretada pelos esforços colaborativos do diretor, roteirista, atores e as demandas gerais do movimento do palco para o filme, permanece ostensivamente Hamlet, uma versão específica, embora alcançada em um modo temporal e genericamente alternativos, daquele influente texto cultural. Por outro lado, apropriação frequentemente implica uma transição mais decisiva da origem informada para um domínio e produto completamente novos. Isto pode ou não envolver um ajuste geral e pode ainda requerer a justaposição intelectual de (pelo menos) um texto contra outro que sugerimos ser central à experiência de leitura e audiência de adaptações. (SANDERS, 2005, p. 26, tradução nossa)¹⁰

Julie Sanders, professora de Literatura Inglesa da Universidade de Nottingham, em seu livro *Adaptation and Appropriation* (2005), diferencia os dois fenômenos, definindo o segundo como uma sub-modalidade do primeiro. Para a pesquisadora, a apropriação é caracterizada por um distanciamento maior da adaptação. Enquanto a adaptação é uma transposição declarada, explícita, a apropriação nem sempre apresenta claramente essa relação.

Uma adaptação aponta uma relação com um texto de origem ou original informado; uma versão cinematográfica de Hamlet de Shakespeare, por exemplo, embora claramente reinterpretada pelos esforços colaborativos do diretor, roteirista, atores e as demandas gerais do movimento do palco para o filme, permanece ostensivamente Hamlet, uma versão específica, embora alcançada em um modo temporal e genericamente alternativos, daquele influente texto cultural. Por outro lado, apropriação frequentemente implica em uma transição mais decisiva da origem informada para um domínio e produto completamente novos. Isto pode ou não envolver um ajuste geral e pode ainda requerer a justaposição intelectual de (pelo menos) um texto contra outro que sugerimos ser central à experiência de leitura e audiência de adaptações. (SANDERS, 2005, p. 26, tradução nossa)¹¹

Ocorre que Sanders, assim como Hutcheon, destaca que parte do prazer da leitura está no reconhecimento das similaridades e diferenças entre as obras, sejam elas adaptações ou apropriações. Assim, a adaptação é obra independente, cuja sobrevivência prescinde da

10 An adaptation signals a relationship with an informing source text or original; a cinematic version of Shakespeare's Hamlet, for example, although clearly reinterpreted by the collaborative efforts of director, scriptwriter, actors, and the generic demands of the movement from stage to film, remains ostensibly Hamlet, a specific version, albeit achieved in alternative temporal and generic modes, of that seminal cultural text. On the other hand, appropriation frequently affects a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain. This may or may not involve a generic shift, and it may still require the intellectual juxtaposition of (at least) one text against another that we have suggested is central to the reading and spectating experience of adaptations.

11 An adaptation signals a relationship with an informing source text or original; a cinematic version of Shakespeare's Hamlet, for example, although clearly reinterpreted by the collaborative efforts of director, scriptwriter, actors, and the generic demands of the movement from stage to film, remains ostensibly Hamlet, a specific version, albeit achieved in alternative temporal and generic modes, of that seminal cultural text. On the other hand, appropriation frequently affects a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain. This may or may not involve a generic shift, and it may still require the intellectual juxtaposition of (at least) one text against another that we have suggested is central to the reading and spectating experience of adaptations.

co-presença do original, embora seu reconhecimento enquanto adaptação enriquece sua leitura, permitindo o paralelo realizado pelo leitor.

Hutcheon, assim como Corrigan, reconhece a onipresença do fenômeno da adaptação na história da humanidade. “Nas telas da televisão e do cinema, nos palcos do musical e do teatro dramático, na internet, nos romances e quadrinhos, nos fliperamas e também nos parques temáticos mais próximos de você” (HUTCHEON, 2013, p. 22). Para ela, a repetição é, sob certos aspectos, inerente à narrativa.

É evidente que as adaptações são velhas companheiras: Shakespeare transferiu histórias de sua própria cultura das páginas para os palcos, tornando-as assim disponíveis para um público totalmente distinto. Ésquilo, Racine, Goethe e da Ponte também recontaram histórias conhecidas em novas formas. As adaptações são tão fundamentais à cultura ocidental que parecem confirmar o insight de Walter Benjamin, segundo o qual “contar histórias é sempre a arte de repetir histórias”. (HUTCHEON, 2013, p. 22)

Estes teóricos observam, entretanto, que o termo “adaptação” pode designar diferentes fenômenos e que sua compreensão requer uma definição mais precisa. Corrigan (2017) enumera três perspectivas para esta definição. A primeira perspectiva apontada aborda a adaptação como processo, isto é, o termo descreve como uma ou mais entidades são reconfiguradas ou ajustadas ao se engajar ou se relacionar com um ou mais textos e objetos. Trata-se, por exemplo, do ato de transformar ou modificar um texto a fim de desenvolver um novo texto. Designa, portanto, a atividade de adaptar, de traduzir uma obra para uma nova linguagem.

A segunda perspectiva apontada por Corrigan descreve a adaptação como produto. Neste caso, é a entidade resultante desse engajamento ou o resultado sintético da relação entre duas ou mais atividades. Trata-se da obra adaptada em si, do texto resultante da atividade de transformação. Esta perspectiva é utilizada nas análises de obras adaptadas, transpostas da literatura para o cinema, por exemplo.

As duas primeiras definições de adaptação são abordadas também por Linda Hutcheon (2013): adaptação como processo e adaptação como produto. Ela apresenta primeiro, entretanto, a perspectiva de adaptação como produto:

Em primeiro lugar, vista como uma entidade ou produto formal, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular. Essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de um épico para um romance), ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto: recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação visivelmente distinta. A transposição também pode significar uma mudança, em termos de ontologia, do real para o ficcional, do relato histórico ou biográfico para uma narrativa ou peça ficcionalizada. (HUTCHEON, 2013, p. 29)

Hutcheon e Corrigan abordam ainda outra perspectiva, a de adaptação como um processo de criação, na qual o ato envolve reinterpretação e recriação. São processos que, para a autora, podem ser chamados de apropriação ou recuperação (HUTCHEON, 2013, p. 29). Esta terceira perspectiva, que Corrigan aponta como mais recente, designa adaptação como o ato

de recepção, no qual o leitor ou espectador adapta por meio de uma forma específica de prazer e compreensão (CORRIGAN, 2017, p. 2). Para Hutcheon, esta abordagem é uma forma de intertextualidade, visto que o receptor estabelece um vínculo entre o texto adaptado e o texto fonte, por meio de sua memória, num processo de reconhecimento da repetição com variação. (HUTCHEON, 2013, p. 30)

Estas três perspectivas são bem enumeradas por Hutcheon, que descreve a adaptação como (1) uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; (2) um ato criativo e intepretativo de apropriação/recuperação; (3) um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada. Ao longo de sua obra, entretanto, a pesquisadora utiliza essencialmente duas visões: como produto e como processo, sendo possível perceber aspectos da terceira perspectiva nas duas anteriores.

O conceito de intertextualidade, evocado por Hutcheon na terceira perspectiva, será abordado mais adiante à luz do pensamento de Gérard Genette. Na obra, o autor francês enumera as diferentes formas por meio das quais os textos estão relacionados, fenômeno que ele chama de transtextualidade, na qual a hipertextualidade é a categoria em que ele encaixa o fenômeno da adaptação.

Outro aspecto recorrente nos estudos da adaptação é a questão da fidelidade, isto é, das semelhanças e diferenças percebidas entre a obra de origem e a obra adaptada. Mais que isso, são frequentes as avaliações que estabelecem como parâmetro de qualidade de uma obra adaptada sua semelhança com a obra fonte, a despeito da transposição midiática (de livro para filme, por exemplo), diferenças temporais (um livro do século XV adaptado no século XXI) ou culturais (uma obra japonesa adaptada para o público ocidental).

Hutcheon observa que a valorização romântica do gênio criativo e da originalidade é uma das origens da depreciação de adaptadores e adaptações. Para ela, há uma suposição equivocada de que o objetivo de uma adaptação seja a mera reprodução fiel do texto adaptado – daí que, quanto maior a proximidade entre os dois textos, mais competente seria o autor da adaptação e maior qualidade teria a adaptação.

A adaptação é repetição, porém repetição sem replicação. E há claramente várias intenções possíveis por trás do ato de adaptar: o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo, é um motivo tão comum quanto a vontade de prestar homenagem, copiando-o. (HUTCHEON, 2013, p. 28)

Com efeito, a adaptação plenamente fiel de uma obra não se torna apenas impossível, dada as especificidades de cada suporte e linguagem, mas é, de pronto, indesejada, considerando as intenções possíveis destacadas por Hutcheon. Assim, qualquer que seja o objetivo de um autor ao adaptar uma obra, o ato implica na interferência no material fonte, o que resulta em distanciamento.

É claro que há uma gama de razões pelas quais os adaptadores podem escolher uma história em particular para então transcodificá-la para uma mídia ou um gênero específico. Conforme observado anteriormente, o propósito pode muito bem ser o de suplantar econômica e artisticamente as obras anteriores. A vontade de contestar

os valores estéticos e políticos do texto adaptado é tão comum quanto o de prestar homenagem. Isso, claro, é uma das razões pelas quais a retórica da fidelidade é inadequada para discutir o processo de adaptação. Qualquer que seja o motivo, a adaptação, do ponto de vista do adaptador, é um ato de apropriação ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo. (HUTCHEON, 2013, p. 43-44)

Hutcheon afirma ainda, evocando a terceira perspectiva sobre o fenômeno, que parte do prazer do espectador de uma obra adaptada repousa sobre a possibilidade de identificar nela diferenças e similaridades com o texto-fonte. Para que isso ocorra, entretanto, é necessário que o leitor conheça o texto anterior (HUTCHEON, 2013, p. 46-47).

Outro aspecto relevante destacado por Hutcheon em sua pesquisa são as “formas de engajamento”: o modo contar, o modo mostrar e o modo interagir. Essas formas de engajamento dizem respeito à relação estabelecida entre a obra e seu receptor. Textos escritos, tais como a literatura em prosa, estariam enquadrados no modo contar. As formas de expressão que utilizam imagens fixas ou em movimento, como o cinema, estariam classificadas no modo mostrar. Por fim, as obras que permitem a interferência ativa do receptor, como os jogos eletrônicos, seriam posicionados no modo interagir.

Esta classificação é derivada da abordagem de Hutcheon do fenômeno da adaptação como um processo, que, segundo ela, permite a expansão do foco tradicional dos estudos na área, centrados na especificidade midiática e casos comparativos.

Ter em mente esses três modos de engajamento com as histórias – contar, mostrar e interagir – pode nos ajudar a estabelecer certas precisões e distinções que o foco isolado na mídia não pode. Além disso, permite-nos fazer conexões entre as mídias que a concentração na especificidade midiática pode apagar, afastando-nos assim das definições formais de adaptação, em particular, para considerar o processo. (HUTCHEON, 2013, p. 53-54)

Hutcheon destaca as diferenças inerentes ao modo contar e ao modo mostrar. A autora observa que no primeiro, o engajamento se dá no campo da imaginação, centrado pelas palavras que conduzem o texto. A possibilidade da suspensão da leitura ou de retroceder parágrafos e páginas é um diferencial em relação ao modo mostrar, no qual o espectador seria conduzido no ritmo imposto pela obra: “Com a travessia para o modo mostrar, como em filmes e adaptações teatrais, somos capturados por uma história inexorável, que sempre segue adiante” (HUTCHEON, 2013, p. 48-49). Além disso, no modo mostrar, a imaginação é substituída pela percepção direta, que extrapola o âmbito da linguagem para representações visuais, gestuais e sonoras.

Por outro lado, entretanto, uma dramatização mostrada é incapaz de se aproximar do jogo verbal complicado da poesia contada, ou do entrelaçamento entre descrição, narração e explicação que a narrativa em prosa conquista com tanta facilidade. Contar uma história em palavras, seja oralmente ou no papel, nunca é o mesmo que mostrá-la visual ou auditivamente em quaisquer das várias mídias performativas disponíveis. (HUTCHEON, 2013, p. 48-49)

A pesquisadora pondera, por outro lado, que características inerentes a cada modo se manifestam nos demais. A imersão, por exemplo, está presente nos três modos de engajamento – seja pelo processo imaginativo, pelo processo perceptivo ou pela participação. O papel de receptor ativo, da mesma forma, está sempre presente, em maior ou menor grau.

Com efeito, se o processo imaginativo é predominante na leitura de um texto narrativo, por exemplo, não seria razoável pressupor que ele não esteja presente também na audiência de uma peça teatral ou de um filme, por exemplo. Nos filmes de suspense do cineasta Alfred Hitchcock, por exemplo, muito do que ocorre na história não é apresentado em som ou imagens, mas evocado por esses elementos na imaginação do espectador. Nos jogos eletrônicos isso se dá de forma similar, quando confrontos são simulados por representações gráficas pouco similares à realidade, cabendo ao jogador imaginar o que ocorre.

De forma semelhante, a percepção visual – processo característico do modo mostrar – pode ser considerada elemento relevante na leitura de textos. Isso se dá de forma mais evidente na poesia concreta de Décio Pignatari, por exemplo, embora romances em prosa também possam utilizar o aspecto visual como cor das letras ou escolha da tipografia. O livro *História sem Fim*, de Michael Ende, indica a mudança da perspectiva do narrador por meio de diferentes cores para o texto. É evidente, também, a relevância do aspecto audiovisual em obras interativas – jogos eletrônicos e de tabuleiro, instalações artísticas que permitem o manuseio do público e performances participativas.

Por fim, ainda que em menor grau, a possibilidade de intervenção do leitor de um romance ou espectador de um filme demonstra a presença do aspecto interativo também nesses modos de engajamento. Com o avanço da tecnologia, é possível pausar, retroceder, inserir legenda em diversas línguas e até mudar o idioma da dublagem de um filme exibido em casa. Na leitura de um texto, também é possível estabelecer o ritmo, bem como reler trechos, antecipar a leitura, saltar páginas, bem como suspender o processo para retomá-lo em outro momento.

É evidente que tais procedimentos estão bastante distantes do nível de interação propiciado por jogos eletrônicos, por exemplo, nos quais a narrativa pode ser completamente modificada em virtude das decisões do jogador. Títulos como *Grand Theft Auto V* e *Red Dead Redemption*, da Rockstar Games, são classificados como “mundo aberto”, nos quais a simulação da realidade permite ao jogador vagar pelo mundo do jogo, desenvolvendo sua história de forma única, em seu próprio ritmo e na ordem que desejar. A autonomia do jogador é tamanha que se torna praticamente impossível conduzir a narrativa duas vezes de forma idêntica.

Dessa forma, os modos de engajamento não se encerram em suas próprias especificidades, mas compartilham características que são predominantes em outros modos. Interessa, entretanto, a análise de cada perspectiva no sentido de observar, por exemplo, o que ocorre quando uma obra é adaptada de um modo para outro.

Cada modo, assim como cada mídia, tem sua própria especificidade, se não sua própria essência. Em outras palavras, nenhum modo é inerentemente bom para uma coisa e não para outra; cada qual tem à sua disposição diferentes meios de expressão – mídias e gêneros – e, portanto, pode mirar e conquistar certas coisas mais facilmente que outras. (HUTCHEON, 2013, p. 48-49)

Tais conceitos são essenciais para a análise que este trabalho pretende desenvolver, em especial ao que diz respeito ao foco narrativo e à figura do narrador em cada modo. No modo contar, essa figura – o narrador – pode ser um personagem da história ou não; pode narrar no presente ou no passado; pode ser onisciente ou não. Um romance, que possui como característica o modo contar, é predominantemente imaginativo. Os sons e as imagens são descritos pelo texto, isto é, pelo narrador, e cabe ao leitor evocar essa percepção em sua mente, num processo de imersão solitário.

Embora o narrador possa estar presente nas obras cujo modo de engajamento é o mostrar, ele é substituído pela figura do mostrador – trata-se do indivíduo que seleciona a perspectiva, o enquadramento, os elementos, ou seja, tudo o que é apresentado ao espectador, de forma explícita ou implícita. Assim como o narrador nos romances, o mostrador é o responsável por tudo o que a história apresenta a seu público, bem como o momento e a duração de cada etapa. Esse conceito será aprofundado adiante, na abordagem dos aspectos narrativos das histórias em quadrinhos.

No modo interagir, a perspectiva muda para o usuário, o jogador, o receptor. Nesse caso, o indivíduo pode, de acordo com a infraestrutura oferecida, ter maior ou menor controle sobre os aspectos da narrativa. De acordo com seus comandos, de forma intermediada, é possível controlar ritmo, explorar elementos, acelerar, retroceder ou encerrar a história. Tais possibilidades dependem das oportunidades elaboradas por um desenvolvedor prévio, que podem ser mais amplas, como em jogos eletrônicos em mundo aberto ou MMORPG (Massive Multiuser On-line Roleplaying Games), ou mais restritos, como em jogos de tabuleiro ou jogos eletrônicos mais antigos, nos quais as possibilidades eram mais limitadas.

Nesse contexto, seria mais produtivo pensar a perspectiva do modo interagir não do usuário, que explora as possibilidades pré-estabelecidas, mas do desenvolvedor – a figura que está equiparada ao narrador, no modo contar, e ao mostrador, no modo mostrar. É ele quem prevê os possíveis comportamentos do jogador e cria o universo no qual ele estará inserido, desenvolvendo não apenas o que lhe será narrado ou mostrado, mas também as ações e os caminhos que ele poderá tomar.

Assim, mais que observar as características inerentes a cada modo e as formas de expressão nos quais eles predominam, é oportuno perceber que diversas obras estão presentes em adaptações que utilizam os três modos de engajamento e avaliar como elementos são modificados, adicionados e excluídos em cada modalidade. Dessa forma, é possível ler *Drácula*, de Bram Stoker, no formato livro, bem como assistir ao filme de Francis Ford Coppola, de 1992, ou jogar *Bram Stoker's Dracula*, no videogame SegaCD. Enquanto o livro desenvolve a estrutura epistolar, o filme procura fazer referência a isso respeitando a alternância do narrador, presente no livro. Já o jogo eletrônico utiliza os elementos audiovisuais do filme para desenvolver uma história de ação, na qual Jonathan Harker explora o castelo do vampiro, enfrentando toda sorte de inimigos com socos e ponta-pés, até confrontar o próprio Drácula em um combate corpo-a-corpo. O jogo oferece poucas opções narrativas, exigindo do jogador apenas a habilidade de

saltar e golpear no momento certo para evitar os oponentes que se aproximam do protagonista, que segue inexoravelmente adiante. Entre um estágio e outro, os jogadores são recompensados com cenas do filme e a narração de uma figura sentada próxima à uma lareira, que lê em voz alta a introdução à próxima fase.

É evidente a complexidade da elaboração de obras em cada uma das modalidades de engajamento, bem como o incremento dessa complexidade no processo de adaptação. Assim, as obras adaptadas não apenas mantêm relações com as obras de partida, mas desenvolvem novos elementos agregando as características de seus próprios modos de engajamento. O filme de *Dracula* exigirá uma trilha sonora, por exemplo, e o adaptador poderá desenvolver esse aspecto no que ele crê ser consonante com o livro de Stocker. O videogame, por sua vez, necessita elaborar desafios que sejam interessantes a um jogador de SegaCD – saltar e golpear morcegos, objetos animados e, por fim, o próprio vampiro – mantendo assim o que acredita ser uma adaptação adequada do filme. Os próprios termos utilizados, "consoante" e "adequado", reforçam esse aspecto da fidelidade, como se houvesse um parâmetro, uma referência do que é certo, errado ou apropriado em uma adaptação. Hutcheon, ao abordar essa questão, ressalta a importância da independência do texto adaptado em relação a sua fonte.

Talvez devêssemos pensar o fracasso de certas adaptações não em termos de fidelidade a um texto anterior, mas de falta de criatividade e habilidade para tornar o texto adaptado algo que pertence ao seu adaptador e que é, portanto, autônomo. (HUTCHEON, 2013, p. 45)

Conforme observado no início deste capítulo, o termo “adaptação” está presente em diversas disciplinas da ciência humana, com aplicações específicas mas dentro do mesmo contexto. Diversos pesquisadores apontam relações entre essas disciplinas, situando a adaptação como fenômenos similares na literatura e na biologia, por exemplo.

Hutcheon é uma dessas pesquisadoras. Ela observa ser oportuno “pensar a adaptação narrativa em termos de permanência de uma história, seu processo de mutação ou adequação (através da adaptação) a um dado meio cultural” (HUTCHEON, 2013, p. 58). Para ela, as histórias não são imutáveis, mas evoluem por meio da adaptação ao longo dos anos e, em alguns casos, a adaptação cultural conduz a uma migração para condições mais favoráveis. Por esse motivo, em sua visão, narrativas migram do teatro e do livro para o cinema, ou realizam o caminho inverso, conforme a necessidade. O mesmo ocorre na adaptação biológica, quando organismos migram de um ecossistema para outro, conforme lhes é favorável.

Com essa compreensão, Hutcheon defende que as adaptações são processos naturais de sobrevivência das narrativas na cultura humana. As obras se fazem presentes nas diferentes épocas em seu formato original e, quando necessário, assumem novas feições em suas adaptações, em outras linguagens, outros meios, em um processo de evolução. Tal pensamento é oportuno, considerando que o surgimento de novas mídias ensejam a presença de histórias antigas no novo suporte. O vampiro Drácula, conforme já citado, surgiu no romance em 1897 e transitou, por assim dizer, no teatro, na televisão, no cinema, nas histórias em quadrinhos,

nos desenhos animados e nos videogames. A obra não é esquecida por estar constantemente se renovando. Em novas adaptações.

Algumas mostram grande capacidade de sobrevivência (persistência numa cultura) ou reprodução (número de adaptações). A adaptação, tal como a evolução, é um fenômeno transgeracional. (...) As histórias são, de fato, recontadas de diferentes maneiras, através de novos materiais e em diversos espaços culturais; assim como os genes, elas se adaptam aos novos meios em virtude da mutação – por meio de suas “crias” ou adaptações. E as mais aptas fazem mais do que sobreviver; elas florescem. (HUTCHEON, 2013, p. 59).

A pesquisadora cita o livro *O Gene Egoísta*, de 1976, de Richard Dawkins, que sugere a existência de um paralelo cultural para a teoria biológica de Darwin. Na obra, Dawkins diz que a transmissão cultural é semelhante à transmissão genética, pois pode dar origem a um tipo de evolução. Dawkins, conforme aponta Hutcheon, trabalha sua teoria pesquisando memes, mas para ela o mesmo pode ser aplicado às narrativas, que também são ideias que funcionariam de forma análoga.

3.2 Intertextualidade

Diversos pesquisadores das teorias da adaptação recorrem ao conceito de intertextualidade em referência à relação entre os textos de origem e suas adaptações ou entre as sucessivas adaptações e outras formas de ligação entre textos, a que Sanders chama de variações da adaptação: versão, variação, interpretação, continuação, transformação, imitação, pastiche, paródia, falsificação, revisão etc. Corrigan, ao avaliar a lista de Sanders, as diferencia da seguinte forma:

Uma versão, por exemplo, se torna uma variação da obra de origem adaptada, enquanto uma continuação sugere adaptação como um processo de desenvolvimento. Uma paródia ou uma sátira desmascara o material adaptado e a falsificação remove a aura de autenticidade do original. Finalmente, as diferentes nuances, revisões, reavaliações e reescritas podem sugerir adaptação como um aprimoramento da obra de origem em uma variedade de formas. (CORRIGAN, 2017, tradução nossa, p. 10)¹²

Robert Stam, em seu artigo *Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation* (2000), afirma que o conceito de dialogismo intertextual sugere que cada texto compõe uma interseção de superfícies textuais, isto é, todos os textos são tecidos de fórmulas anônimas, citações conscientes ou inconscientes, confluências e inversões de outros textos.

No sentido mais amplo, dialogismo intertextual se refere às possibilidades infinitas e ilimitadas geradas por todas as práticas discursivas de uma cultura, a matriz inteira dos enunciados comunicativos dentro do qual o texto artístico está situado, o qual alcança o texto não apenas por meio de suas influências reconhecíveis, mas também através de um sutil processo de disseminação. (STAM, 2000, p. 64)¹³

12 A version, for instance, becomes a variation on an adapted source, while a continuation suggest adaptation as a developmental process. A parody or travesty debunks the adapted material, and a forgery removes the aura of authenticity from the original. Finally, the different nuances, revisions, revaluations, and rewriting could suggest adaptation as an improvement of its source in a variety of ways.

13 In the broadest sense, intertextual dialogism refers to the infinite and open-ended possibilities generated by all

O conceito de intertextualidade abordado por Stam deriva do dialogismo desenvolvido por Mikhail Bakhtin ao longo de toda sua obra. O pesquisador José Luiz Fiorin observa que o termo “intertextualidade” não está explicitamente presente na obra do filósofo russo, tendo sido introduzido por Júlia Kristeva em sua apresentação de Bakhtin na França em 1967 publicada na revista *Critique*.

A semioticista diz que, para o filósofo russo, o discurso literário não é um ponto, um sentido fixo, mas um cruzamento de superfícies textuais, um diálogo de várias escrituras, um cruzamento de citações. Como ela vai chamar “texto” o que Bakhtin denomina “enunciado”, ela acaba por designar por intertextualidade a noção de dialogismo. (FIORIN, 2006, p. 51-52)

Fiorin argumenta que é equivocada a equivalência entre os termos, dialogismo e intertextualidade, uma vez que o filósofo diferenciava enunciado (uma posição assumida por um recitante, um sentido) e texto (a manifestação material imediata do enunciado). Assim, o dialogismo seria a relação entre os enunciados, enquanto a intertextualidade seria a relação entre os textos.

No que diz respeito, portanto, ao dialogismo, Bakhtin defende que o autor de um romance desenvolve uma obra, isto é, um enunciado, de discurso único e integral. Mas, para o pensador russo, esse escritor a elabora a partir de enunciados heterogêneos, que lhe são alheios. No pensamento de Bakhtin, o autor, mesmo sem ter consciência disso, constrói enunciados a partir de ideias anteriores. Daí a aproximação de seu conceito com a intertextualidade e o próprio fenômeno da adaptação.

Dois enunciados distantes um do outro, tanto no tempo quanto no espaço, que nada sabem um sobre o outro, no confronto dos sentidos revelam relações dialógicas se entre eles há ao menos alguma convergência de sentidos (ainda que seja uma identidade particular do tema, do ponto de vista, etc.). Qualquer resenha da história de alguma questão científica (independente ou incluída no trabalho científico sobre uma determinada questão) realiza confrontos dialógicos (entre enunciados, opiniões, pontos de vista) entre enunciados de cientistas que não sabiam nem podiam saber nada uns sobre os outros. O aspecto comum da questão gera aqui relação dialógica. (BAKHTIN, 2011, p. 331)

Assim sendo, como um entre muitos pontos de convergência numa teia, cada texto está ligado a textos anteriores, sem os quais não poderia existir, e se liga a um sem número de textos posteriores, sobre os quais exerce influência relevante. Stam resgata então o conceito de transtextualidade apresentado por Gérard Genette (1992), em seu livro *Palimpsestes*, que trata das relações que os diversos textos guardam entre si - das quais a intertextualidade é apenas uma dessas categorias.

Genette enumera cinco tipos de transtextualidade. O primeiro tipo é a intertextualidade, qualidade da citação, da alusão e do plágio. Trata-se da transcrição explícita de trechos de obras dentro de outras obras, isto é, a co-presença de dois textos. Esta definição

the discursive practices of a culture, the entire matrix of communicative utterances within which the artistic text is situated, which reach the text not only through recognizable influences, but also through a subtle process of dissemination.

sugere a capacidade do leitor de identificar a presença de parte de uma obra em outra, embora a categoria do plágio tenha como premissa a ocultação dessa cópia.

A citação, sim, é explícita e identifica a origem do trecho apresentado, como Mary Shelley faz em *Frankenstein* ao transcrever trechos de *Paraíso Perdido* e *A Balada do Velho Marinheiro*. A alusão, entretanto, pode passar despercebida do leitor, visto que pode se tratar de referência mais vaga de uma obra em outra. Tais recursos podem confundir, a exemplo da cena do carrinho de bebê descendo a escadaria em *Os Intocáveis*, de 1987, de Coppola, que diferentes espectadores podem considerar plágio, citação ou referência ao *Encouraçado Potemkin*, de 1925, do Sergei Eisenstein. A perspectiva de homenagem, entretanto, afasta a ideia de plágio nesse caso.

O segundo tipo de transtextualidade enumerado do Gérard Genette é a paratextualidade, que define a relação entre o texto e seus elementos paratextuais. Capas, orelhas, ilustrações, numeração de página e toda sorte de suporte gráfico e textual que circunda o texto. Tais elementos guardam relação de dependência com o texto principal, considerando que perdem função e sentido se fisicamente apartados de seu suporte.

A paratextualidade também pode ser identificada em outras formas de expressão, como cenas excluídas de filmes em DVD; galerias de capas alternativas e esboços dos artistas em histórias em quadrinhos; prefácios e notas de rodapé em edições comentadas de livros; cenas pós-crédito no cinema. São textos que contribuem de alguma forma com o texto original, buscando enriquecê-lo ou valorizá-lo.

A terceira modalidade é a metatextualidade, na qual estão enquadrados textos que falam sobre outros textos. Resenhas, análises, estudos e todos os textos que avaliam ou desenvolvem comentários sobre outros textos de forma explícita. A relação de dependência desses textos também se dá na medida que sua compreensão depende da leitura do texto original. É possível, evidentemente, ler e compreender uma resenha mesmo sem o conhecimento profundo do texto sobre o qual ela fala, entretanto persiste um vínculo de complementaridade entre os textos.

O quarto tipo de transtextualidade de Genette é a arquitextualidade: a relação entre o texto e os gêneros nos quais eles podem ser enquadrados. Tais gêneros não são definitivos, uma vez que é possível desenvolver um fio condutor entre as obras e reuni-las sob um mesmo aspecto em comum, criando assim um conjunto. *Frankenstein*, por exemplo, é um romance gótico – ele guarda relação arquitextual com o conjunto das obras dessa escola literária. É considerado por diversos pesquisadores, também, como a primeira obra de ficção científica da humanidade. Dessa forma, ele não apenas está ligado às narrativas desse segmento como foi pioneiro entre elas.

O último gênero apresentado por Genette é a hipertextualidade. Trata-se da adaptação, a literatura em segundo grau a qual o autor dedica sua obra. Ocorre quando um texto, a que ele chama "hipertexto", brota de outro texto, chamado "hipotexto", por meio de um processo que exclui as demais relações transtextuais. Isto é, não se trata de uma citação ou de

um comentário, mas de um novo texto que seria mais considerado como uma obra propriamente literária do que um metatexto.

E a “hipertextualidade”? Ela também é evidentemente um aspecto universal (um grau mais próximo) da literariedade: é próprio da obra literária que, em algum grau e segundo as leituras, evoque alguma outra, neste sentido, todas as obras são hipertextuais. (GENETTE, 1992, pag. 18, Tradução nossa)¹⁴

Dessa forma, Genette observa que as obras se relacionam de diferentes formas. Essa relação pode ser mais distante, no caso de obras originais que possam ser enquadradas no mesmo gênero (arquitextualidade), ou mais íntima, como na resenha de um filme (metatextualidade). A adaptação, entretanto, guarda uma relação peculiar com a obra adaptada: é capaz de sobreviver sem ela, embora faça referência a sua antecessora. Pode ainda conter citações diretas do original (intertextualidade).

Os conceitos de transtextualidade de Genette também não são, naturalmente, excludentes. O texto da contracapa de um livro é, ao mesmo tempo, metatextual, uma vez que fala sobre a obra, e paratextual, está ligado fisicamente a ela.

Encontramos nas adaptações, portanto, diversas categorias da transtextualidade de Genette. Nas obras declaradamente baseadas em textos anteriores, fica evidente seu caráter intertextual e hipertextual. O primeiro, em virtude de citações e alusões presentes na adaptação em referência ao texto de origem. Filmes que adaptam livros, por exemplo, reproduzem frases, falas e cenários descritos no texto.

A hipertextualidade, por sua vez, manifesta-se na independência da adaptação em relação ao texto adaptado. É desnecessário ler *Frankenstein* para compreender qualquer uma de suas adaptações e não é arriscado dizer que a maior parte do público tem acesso indireto à obra de Mary Shelley somente por meio de suas versões cinematográficas.

3.3. Um monstro intertextual

A intertextualidade é a essência do romance de Mary Shelley, segundo o pesquisador da literatura inglesa do século XIX, Dennis Perry, em seu artigo *The Recombinant Mystery of Frankenstein: Experiments in Film Adaptation* (2017). Para ele, tanto o protagonista da obra como sua autora são adaptadores, que costumam partes de diferentes origens para dar à luz a algo novo.

A criação de retalhos do monstro de Frankenstein, claro, é uma analogia perfeita para os processos implícitos da criação artística em si. Uma vez que a teoria intertextual afirma que todos os textos são o resultado de uma síntese consciente ou não de textos anteriores, todos os autores, ao elaborar sobre tramas, personagens, temas pré-existentes, se assemelham a *Frankenstein* em si, que construiu sua criatura ao suturar partes de diferentes corpos. (PERRY, 2017, p. 4, tradução nossa)¹⁵

14 Et ‘hypertextualité’? Elle aussi est évidemment un aspect universel (au degré près) de la littérarité: il n’est pas d’œuvre littéraire qui, à quelque degré et selon les lectures, n’en évoque quelque autre et, en ce sens, toutes les œuvres sont hypertextuelles.

15 The patchwork creation of Frankenstein's monster, of course, is a perfect analogy for the underlying processes of artistic creation itself. Because intertextual theory posits that all texts are the result of a conscious or unconscious

Com efeito, a obra de Shelley remete, explicitamente ou não, a diversos outros textos anteriores. Como seu próprio subtítulo evoca, o mito de Prometeu seria a peça central da criatura que a autora pretende criar. Em sua epígrafe, *O Paraíso Perdido* é um novo membro importante de seu constructo, sendo inclusive citado diretamente no texto.

No decorrer da história, é possível reconhecer diversas outras partes costuradas: *Fausto*, de 1808, de Goethe, que faz um pacto com o demônio em busca da superação de seus limites; *Vathek*, de 1786, de William Beckford, que realiza ato semelhante também em busca de conhecimento; a lenda judaica do Golem, o ser criado a partir do barro para a proteção do vilarejo, dentre outras histórias que condenam a presunção do homem em sua busca pelo conhecimento proibido e a criação de um ser artificial.

Outras obras desenvolvidas após *Frankenstein* também fazem parte dessa costura. Suas próprias adaptações, logo após a publicação, em panfletos apócrifos e para o teatro, passam a fazer parte da mitologia do monstro feito pelo homem. Em 1823, somente cinco anos após a publicação do romance, a própria autora teve oportunidade de assistir a *Presumption, or the Fate of Frankenstein*, apresentação teatral de Richard Brinsley Peake que adaptava o livro, conforme já descrito anteriormente neste trabalho.

Perry defende que *Frankenstein* não é apenas uma obra adaptada, mas que ela trata de adaptação em si: a reunião e a costura de partes de corpos para criar um ser humano artificial torna a obra um texto sobre adaptação. Neste caso, adaptação da humanidade. Para ele, a obra é intertextual em sua essência.

Intertextualidade é a própria semente da novela de Mary Shelley. Como *Frankenstein*, ela é uma adaptadora costurando partes de textos antigos como o mito de Prometeu, *Paraíso Perdido*, *A Balada do Velho Marinheiro*, *Fausto* e *Caleb Williams* para criar um monstro que deixasse os revisores conservadores indignados o suficiente para chamar o romance de “um composto de absurdos horríveis e repugnantes”. (PERRY, 2017, p. 3, tradução nossa)¹⁶

Perry elogia a obra, destacando seu aspecto intertextual também em sua estrutura narrativa. Para ele, o fato de Shelley deixar evidente as múltiplas referências a outros autores e livros é um destaque à própria construção explícita do romance.

Mais que a maioria dos romances, *Frankenstein* de Mary Shelley implora por um tratamento visual para se completar. Seu romance radicalmente inovador e intertextual é pós-moderno ao destacar sua própria construtividade, fazendo referência a Prometeu e *Paraíso Perdido* em sua capa e invocando seu pai ao mencionar *Caleb Williams*. Tal intertextualidade aberta também sinaliza o pastiche nos variados narradores e histórias intercaladas do romance, unidos à justaposição de tipos de narrativa radicalmente

synthesis of previous texts, all authors, in drawing on preexisting plot lines, characters, and themes, reflect Frankenstein himself, who made his creature by suturing parts from different corpses.

16 Intertextuality is the very seed of Mary Shelley’s novel. Like Frankenstein, she is an adapter sewing together parts from older texts like the Prometheus myth, Paradise Lost, The Rime of the Ancient Mariner, Faust, and Caleb Williams to create a monster that made conservative reviewers indignant enough to call the novel “a tissue of horrible and disgusting absurdity”.

diferentes. (PERRY, 2017, p. 7, tradução nossa)¹⁷

Frankenstein é declaradamente uma modernização de Prometeu, conforme seu título sugere. O titã que roubou o fogo dos deuses para entregá-lo aos homens representa a vitória dos seres humanos sobre as divindades, por meio do desenvolvimento da civilização e do progresso científico. Vale ressaltar que o nome Prometeu significa, em grego, “antevisão” ou “premonição”, aquele que vê ou pensa antecipadamente. Um homem à frente de seu tempo, como Victor Frankenstein se considera.

E Prometeu também é punido por sua ousadia. Aprisionado por Zeus no cume de uma montanha, passa a eternidade tendo seu fígado devorado diariamente por um pássaro, apenas para tê-lo regenerado e, no dia seguinte, novamente retalhado, num eterno ciclo de tortura.

O Prometeu dos antigos tem sido, na maior parte, uma figura espiritualmente repreensível, se bem que frequentemente simpática, tanto em termos de sua dramática situação quanto de sua íntima aliança com o homem contra os deuses. Porém essa aliança foi ruínosa para o homem na maioria das versões do mito, e a benevolência do Titã mal foi suficiente para recompensar a alienação do homem do céu, donde ele o havia trazido. (BLOOM, 1997, p. 263)

Bloom observa que o titã da mitologia grega se assemelha ao Lúcifer de John Milton, um filho da luz expulso do céu. “[Percy] Shelley foi mais longe ao considerar o Satanás de Milton como um Prometeu imperfeito, inadequado devido à mescla de suas qualidades heróicas e mesquinhas, que criam na mente do leitor um ‘pernicioso sofisma’ contrário ao espírito da arte”. (BLOOM, 2011, p. 264)

A referência a *Paraíso Perdido* é feita no decorrer da narrativa de *Frankenstein*, nas palavras do monstro:

Li-o, como li os outros volumes que me haviam caído às mãos, como se fosse uma história verídica. Ele agitava todos os sentimentos de maravilha e terror que o quadro de um Deus onipotente, guerreando com suas criaturas, seria capaz de despertar. Não raro, eu encarava aquelas situações como semelhantes à minha. Como Adão, aparentemente eu não possuía liame algum com qualquer outra criatura viva; a situação dele, porém, sob todos os outros pontos de vista, era muito diferente da minha. Ele saíra das mãos de um Deus, como criatura perfeita, feliz e próspera, protegida com especial carinho por seu Criador. Podia conversar com seres de uma natureza superior e adquirir conhecimentos deles, mas eu era um desgraçado, impotente, que estava só. Muitas vezes considerei Satanás como o emblema que mais se adaptava à minha situação, pois não raro, como ele, quando eu via a alegria de meus protetores, sentia dentro de mim o gosto amargo da inveja. (SHELLEY, 1997, p. 150-151)

Assim, a história de Mary Shelley estabelece vínculos explícitos com as obras anteriores, em citações e alusões. Mais que isso, recorre a outros recursos da literatura gótica,

¹⁷ More than most novels, Mary Shelley’s *Frankenstein* begs for a visual treatment to complete itself. Her radically innovative and intertextual novel is postmodern in highlighting its own constructedness, referencing Prometheus and Paradise Lost on the title page and invoking her father by mentioning his novel Caleb Williams. Such overt intertextuality also signals the pastiche in the novel’s various narrators and interpolated stories, together with juxtaposition of radically different types of narratives.

como o conceito do *doppelgänger*, isto é, do duplo. Manifestado como um *alter ego*, um sósia, um irmão gêmeo, real ou imaginário, esse recurso narrativo serve a propósitos diversos, seja para marcar a oposição simbólica entre personagens antagonistas, seja para demonstrar que, embora oponentes, eles guardam semelhanças como imagens refletidas num espelho.

Em seu aprofundamento na análise da obra, no posfácio, Bloom observa a confusão do leitor comum ao atribuir o nome de Frankenstein à criatura ao invés de fazê-lo em relação ao cientista que lhe deu vida. Para ele, isso se dá pela dualidade central existente na novela de Mary Shelley, na qual o monstro e seu criador são as metades antiéticas de um mesmo ser. Eis aí o *doppelgänger*. Bloom cita a novelista escocesa Muriel Spark, que estabeleceu esta antítese:

Para ela, Victor Frankenstein personifica os sentimentos, e sua inominada criatura o intelecto. No seu modo de ver, o monstro não possui emoções e, ‘o que parece ser emoções... são na verdade manifestações intelectuais que chegam através de canais racionais’. (BLOOM, 1997, p. 262)

Sob este enfoque, é possível estabelecer relações entre *Frankenstein* e outra obra clássica de terror, *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, de 1886, do escocês Robert Louis Stevenson. Aquela narrativa utiliza de forma mais explícita o recurso do *doppelgänger*, mas amparado pelos estudos científicos de sua época, no caso, o distúrbio de dupla personalidade. Assim como na novela de Shelley, Stevenson descreve um desastroso caso de desenvolvimento científico desenfreado, que resulta em crimes horrendos e na destruição de ambas as manifestações.

Dessa forma, Frankenstein é Prometeu e seu monstro, Adão e Lúcifer. O primeiro rouba o fogo de Zeus para entregá-lo aos humanos. Ele e sua criação provam do fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal. O monstro volta-se contra Deus e é amaldiçoado a viver nas trevas. O arrependimento do criador é imediato, mas de nada vale para sua redenção.

Frankenstein, como vemos, dialoga com uma miríade de obras literárias e de outras linguagens. Considerado como primeiro texto de ficção científica da literatura, o livro tem suas origens no romance gótico, gênero literário do século XVIII, cujas obras se contrapunham ao movimento iluminista, visão na qual o progresso científico e a lógica racional trariam desenvolvimento para a humanidade. A história de Shelley é um exemplo de contraposição a essa ideia: a ciência de Victor Frankenstein provocou somente horrores e morte, numa espiral de crimes, violência e desesperança (ALEGRETTE, 2010).

A pesquisadora Adriana da Rosa Amaral, em sua tese de doutorado, na Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) em 2005, relaciona o romantismo gótico à literatura cyberpunk e, no processo, enumera autores e pesquisadores que defendem o romance de Mary Shelley como uma barreira paradigmática na ficção científica. Entre os citados, está Isaac Assimov, para quem não seria mera coincidência que *Frankenstein* tenha surgido em 1818, na Inglaterra – local onde teve início a Revolução Industrial e, por isso, ele possuía um tom tão pessimista em relação à moralidade científica da época (AMARAL, 2011, p. 61).

Em 1831, Shelley dá novos pontos na costura que une as partes de sua criatura, concluindo assim a mais influente versão do livro de *Frankenstein*, na edição que é reproduzida até hoje. Segundo Hitchcock, a autora promoveu uma série de mudanças na história original, de 1818, carregando o tom moralista da obra, com uma mensagem mais clara para o público, cuja ausência fora objeto de críticas ao romance de 1818. Mary Shelley seria, para Hitchcock, uma pessoa bem diferente da jovem autora de *Frankenstein*:

Então uma viúva na casa dos 30 anos, dependendo da renda de escritora complementada por uma pequena ajuda do seu amargo sogro, Mary Shelley mudara de vida. Não estava mais envolvida com as vozes do ateísmo radical e da retórica revolucionária. Polidori, Byron e Percy Shelley – estava todos mortos, seu idealismo desaparecido com eles. O risco e a revolução não a empolgavam mais. Ela era uma mulher diferente quando revisou seu romance em 1831. (HITCHCOCK, 2010, p. 104)

A pesquisadora afirma que as mudanças feitas por Mary Shelley agravam a maldade do monstro, que em sua versão original era mais desamparado e confuso. O cientista, por sua vez, é apresentado como autoconsciente e arrependido, o que unifica a mensagem moral do romance. Com efeito, alguns trechos foram inteiramente reescritos.

Na primeira edição, a criatura identifica Justine desde o começo como “alguém que sorri a todos menos para mim” e, enciumado com a desconsideração, escolhe “cometer uma travessura”, fazendo parecer que ela teria matado William. No texto da edição de 1831 esse momento se desenvolve mais íntima e horrivelmente, com a cena repleta de sexualidade frustrada. O monstro inclina-se sobre Justine e sussurra: “Acorde, belezura, teu amante chegou”. Quando ela se espreguiça, “um arrepião de terror” o excita, e ele a implica no assassinio de William como uma vingança contra a raça humana. (HITCHCOCK, 2010, p. 105-106)

Florescu (1998) também ressalta as transformações ocorridas na edição de 1831. O pesquisador destaca que, além de ajustes gramaticais e de estilo, a noiva de Frankenstein deixa de ser sua “prima” para ser sua “amiga”, a fim de evitar a insinuação de uma relação incestuosa.

Maurice Hindle, na introdução que faz à edição de 2015 da obra, da editora Companhia das Letras, aponta que, apesar da manutenção da dedicatória ao pai, a autora remove ou suaviza certos didatismos godwinianos presentes na edição de 1818. “Na casa dos trinta anos, ela já não era tão adepta dos radicalismos de Godwin quanto havia sido na adolescência”, explica. Esses trechos estavam presentes no relato do cientista sobre sua educação e a de seus irmãos, conduzida por pais “avançados” – um reflexo dos preceitos radicais que Mary herdara do pai.

Santiago Nazarian, tradutor da edição de *Frankenstein* para a editora Zahar (2007), concorda que muitas ideias políticas de William Godwin, presentes no romance de 1818, foram minimizadas em 1831, fruto do amadurecimento da autora, que já não era mais tão influenciada pelos pensamentos do pai.

Mary também tornou mais vagas as referências científicas – que com o passar do tempo iam sendo testadas e descartadas –, o que muitos estudiosos veem como um prejuízo para a obra, pois com isso perdem-se as teorias científicas da época (ainda que o romance tenha o mérito de eternizar conceitos científicos, como o galvanismo,

para o grande público). (SHELLEY, 2007, p. 13)

A composição do monstro de Frankenstein não parou por aí. Anos antes da publicação da terceira e última edição de Shelley, dramas populares sobre *Frankenstein* eram publicados em livretos e vendidos por ambulantes, com o título *The Monster Made by Man, or the Punishment of Presumption*, mais baseado na peça de Peake que no romance original. Este e outros folhetins inspirados na obra de Mary Shelley tinham o tom moralista, com foco no horror, no melodrama e, às vezes, na comédia.

Ocorre que a peça introduziu diversos elementos novos na trama, como o personagem Fritz, o desastrado ajudante do cientista, que, ao longo dos anos, mudou de nome para Igor e ganhou uma corcunda. Perry (2007) também enumera outras mudanças promovidas por Peake, considerando-o como um dos três autores que definiram o que *Frankenstein* é hoje, ao lado de Mary Shelley e de James Whale, que dirigiu o filme estrelado por Boris Karloff em 1931.

Além das mudanças observadas anteriormente, alguns dos personagens foram fundidos e equiparados. Agatha de Lacey se torna noiva de Victor, que é depois morta pelo monstro, e Clerval e Elizabeth (que aqui é irmão de Victor) sobrevivem após Victor e sua criação morrerem juntos sob uma avalanche. Apesar da influência das inovações individuais de Peake, sua contribuição mais influente pode ter sido a revelação de que o romance não é sagrado e pode ser modificado de forma lucrativa. (PERRY, 2017).

Apesar de o tom moralista da edição de 1831 atenuar a culpa do cientista e agravar a maldade do monstro, a exposição visual da criatura no teatro e no cinema a redimiram. O ser criado por Frankenstein reúne ao mesmo tempo características de diversos personagens do imaginário humano. Ele remete à figura mítica judaica do Golem, o constructo criado magicamente a partir da matéria inanimada. Também é um morto-vivo, reanimado, com suas carnes em decomposição. É ainda um ciborgue, fruto da ciência moderna, com capacidades físicas superiores e questionamentos em relação à sua origem e finalidade. Não faltam referências a ela em filmes como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, e *Robocop* (1987), de Paul Verhoeven, nos quais seres artificiais transitam em realidades violentas e sombrias, no clima de desesperança que perpassa o romance gótico e a ficção científica cyberpunk.

O caráter monstruoso da criatura, um dos aspectos centrais do romance, é tema de estudo do inglês Jeffrey Jerome Cohen, professor de Língua Inglesa e diretor do Programa em Ciências Humanas da George Washington University. Em seu artigo *A Cultura dos monstros: sete teses* (2000), ele estabelece seus postulados das características dos monstros em nossa cultura, não como inimigos mortais da humanidade, mas como um ser revelador:

O monstro nasce nessas encruzilhadas metafóricas, como a corporificação de um certo momento cultural – de uma época, de um sentimento e de um lugar. O corpo do monstro incorpora – de modo bastante literal – medo, desejo, ansiedade e fantasia (ataráxica ou incendiária), dando-lhes uma vida e uma estranha independência. O corpo monstruoso é pura cultura. Um constructo e uma projeção, o monstro existe apenas para ser lido: o monstros é, etimologicamente, “aquele que revela”, “aquele que adverte”, um glifo em busca de um hierofante. Como uma letra na página, o monstro significa algo diferente dele: é sempre um deslocamento; ele habita, sempre, o intervalo entre o momento da convulsão que o criou e o momento no qual ele é

recebido — para nascer outra vez. (COHEN, 2000, p. 26-27)

A tese de Cohen é corroborada por Perry. Para ele, o monstro de Frankenstein nos representa em nossas angústias sociais: ele é fruto do meio, resultado do abandono e da falta de amor de seu criador. Sua maldade é justificada. Não seríamos todos nós, também, abandonados por nosso criador neste mundo selvagem? E, como o monstro, teríamos justificativa para nossos pecados?

Mas o que nos faz chorar sobre o monstro de retalhos de Frankenstein quando ele não deveria ser paradigmático para nós? Talvez ele represente todas as nossas inadequações, medos e ansiedades sociais – a corporificação do que Jung chama de nossa “sombra” ou tudo o que é fraco e inadequado em nós. (PERRY, 2017, p. 2, tradução nossa)¹⁸

Para Cohen, o monstro sempre escapa à morte, como a criatura sem nome de *Alien*, do filme de Ridley Scott, que sempre retorna na continuação para perseguir os inocentes desbravadores do espaço. Isso se dá, segundo o pesquisador, porque o monstro não se presta à categorização fácil. Se não se sabe o que ele é, como matá-lo? Como citado há pouco, não se sabe exatamente o que é o monstro de Frankenstein: se ele está vivo ou morto, se é um ciborgue ou um constructo, se envelhecerá, se é imortal ou se sua centelha se apagará com o tempo.

Cohen destaca essa incapacidade de classificar o monstro segundo nossos conceitos estabelecidos. Trata-se justamente de sua característica mais desconcertante. Drácula se desfaz em névoa, transforma-se em um lobo gigante, rejuvenesce e envelhece à vontade. Sua natureza não é clara, desafia a lógica e rompe as barreiras do possível.

Essa recusa a fazer parte da ‘ordem classificatória das coisas’ vale para os monstros em geral: eles são híbridos que perturbam, híbridos cujos corpos externamente incoerentes resistem a tentativas para incluí-los em qualquer estruturação sistemática. E, assim, o monstro é perigoso, uma forma – suspensa entre formas – que ameaça explodir toda e qualquer distinção. (COHEN, 2000, p. 30)

A quarta tese apresentada por Cohen é mais emblemática: “O monstro polícia as fronteiras do possível” (COHEN, 2000, p. 40). O autor afirma que é papel desses seres patrulhar os limites do proibido. Não raro, deparamo-nos com a utilização de monstros em nossa cultura que punem os imprudentes e os pecadores. Jason Vorhees, o assassino mascarado da série cinematográfica *Sexta-feira 13*, persegue os amantes adolescentes, preferindo matá-los durante o ato sexual. O xenomorfo de *Alien* trucidava aqueles que ousam ultrapassar os limites do espaço sideral. Os duendes de *Gremlins*, filme de 1984, se vingam daqueles que não cumprem suas regras: nunca os ilumine, nunca os molhe e nunca os alimente depois da meia-noite. O ancestral Lobo Mau devora crianças que se desviam de seus caminhos.

Juntos os gigantes da Patagônia, os dragões do Oriente e os dinossauros do Jurassic Park declaram que a curiosidade é mais freqüentemente punida do que recompensada, que se está mais seguro protegido em sua própria esfera doméstica do que fora dela,

¹⁸ But what makes us weep over Frankenstein’s patchwork monster when he shouldn’t be paradigmatic for us? Perhaps he represents all of our inadequacies, fears, and social anxieties – the embodiment of what Jung calls our “shadow”, or all that is weak and inadequate about us. (PERRY, 2017)

distante dos vigilantes olhos do Estado. O monstro impede a mobilidade (intelectual, geográfica ou sexual), delimitando os espaços sociais através dos quais os corpos privados podem se movimentar. Dar um passo fora dessa geografia oficial significa arriscar sermos atacados por alguma monstruosa patrulha de fronteira ou – o que é pior – tornarmo-nos, nós próprios, monstruosos. (COHEN, 2000, p. 41)

Monstro em sua essência, a criatura de Shelley é o espírito de sua época: sem nome, sem pátria, sem propósito, rejeitado desde o nascimento, animado pela ciência curiosa e imprudente. Uma costura de partes de diferentes seres, em busca de identidade e de sentido em sua vida. No pensamento de Cohen, Victor também guarda seu aspecto monstruoso – transgride os limites das ciências naturais e revela mais de nós mesmos. O Capitão Walton foi capaz de perceber isso, mudando seu comportamento e salvando a vida de sua tripulação.

Adam Roberts, em seu livro *A Verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conquista das massas* (2018), reserva um trecho para a análise de *Frankenstein*, que, conforme ele demonstra em seu estudo, não é a primeira obra do gênero. Apesar disso, o pesquisador reconhece a presença em incontáveis obras, em uma disseminação cultural relevante. (ROBERTS, 2018, p. 191)

Roberts propõe, entretanto, uma nova abordagem para *Frankenstein*, a da ficção ideológica, que ele resgata do estudioso italiano Franco Moretti.

A interpretação persuasiva de Moretti sobre a obra vê o monstro como um emblema da figura “alienada” ou “monstruosa”, cada vez mais ubíqua, do proletariado industrial. A razão de a novela ter sido tão bem-sucedida, Moretti sugere, é que ela toca um acorde da cultura do início do século XIX que continua a ressoar. Sem raízes, apartado de seu trabalho, isolado e caracterizado como “monstruoso” pelas classes dominantes, o trabalhador industrial sofria a maioria das consequências da retração econômica do século XIX. (ROBERTS, 2018, p. 194)

No pensamento de Roberts, a criatura de Frankenstein se torna uma espécie de signo visual da ameaçadora multidão da classe trabalhadora, dos irlandeses fenianos ou de qualquer outro tipo de extraburguês. O monstro, como o proletário, possui enorme capacidade para o bem, mas sofre entraves e se volta para fins destrutivos. Detém uma força bruta potencial e se encontra fora dos discursos da sociedade civilizada.

O que é, então, o monstro de Frankenstein? É a revolução (e sua sangrenta consequência) como mito. É a escavação da culpa da criação e ação iluministas ganhando forma na alma individual. É, em suma, uma descida ao Inferno. Na verdade, eu sugeriria, podemos interpretar a novela como uma peça, estruturada com cuidado, de intertextualidade mítica sobre esse grande tema. (Roberts, 2018, p. 198)

Roberts compara a descida metafórica ao Inferno de Victor Frankenstein à descida literal de Dante Alighieri. O estudioso observa, por exemplo, que a estrutura narrativa de *Frankenstein* tem a forma de uma espiral concêntrica, na qual os níveis narrativos circundam uns aos outros. Na superfície está o relato de Walton. De forma mais profunda se encontra o relato de Victor. Nas profundezas, o monstro tem sua voz. De fato, assim como a primeira parte da Divina Comédia se encerra com o embate entre Dante e Satã e termina com o demônio aprisionado em um imenso campo de gelo, o livro de Mary Shelley também termina nas vastidões árticas.

A autoidentificação do monstro com o demônio (provocada por sua intensa leitura de *O Paraíso Perdido*, de Milton) só reforça esse tropo infernal. O inferno do liberalismo iluminista é você ou seu hediondo, monstruoso duplo, sua criação, seu filho. (ROBERTS, 2018, p. 198-199)

4 FOCO NARRATIVO

O foco narrativo diz respeito às posturas adotadas pelo narrador na história e como seus aspectos influenciam no desenvolvimento da trama e sua relação com o leitor. Embora o tema seja desenvolvido com maior profundidade tendo em vista instâncias textuais com Yves Reuter e Gérard Genette, este capítulo procurará traçar paralelos com as ideias de Linda Hutcheon e Thierry Groensteen no que diz respeito às instâncias narrativas nos meios visuais.

4.1 O Foco Narrativo

Yves Reuter enumera os diversos aspectos da narrativa, tais como modos, vozes, perspectivas, instâncias, níveis e tempo. Cada uma dessas nuances representa um conjunto de opções tomadas pelo autor e geram efeitos narrativos diversos. A opção da utilização de um narrador-personagem onisciente, por exemplo, pode indicar que aquela narrativa é contada no passado. Assim, todos os fatos já teriam se desenrolado e o narrador já possui conhecimento suficiente para realizar sua narrativa.

Tais escolhas são vinculadas também a gêneros narrativos. Romances policiais adotam com frequência um narrador-personagem que conta a história por sua perspectiva, isto é, o leitor acompanha esse personagem, conhece seus pensamentos e compartilha seu conhecimento à medida em que ele descobre os fatos. Tanto o personagem quanto o leitor desconhecem o que outros personagens pensam e não sabem o que ocorre fora de sua presença. Assim, é mantido o mistério da investigação e todos permanecem suspeitos.

4.1.1 Modos narrativos

Reuter inicia sua classificação com duas grandes categorias: os modos narrativos contar e mostrar, que já foram abordados anteriormente neste trabalho, na perspectiva de Hutcheon. É importante ressaltar que Reuter trabalha com instâncias textuais, ao contrário da estudiosa canadense. O pesquisador francês diferencia os modos contar e mostrar da seguinte forma:

No primeiro modo, a mediação do narrador não é oculta. É visível. O narrador é aparente e não dissimula sua presença. O leitor sabe que a história é contada por um ou vários narradores, mediada por uma ou várias “consciências”. Esse modo, o do *contar* (também chamado de *diegese*), é sem dúvida o mais frequente na nossa cultura, das epopéias às notícias de jornal, passando pelos romances. No segundo modo, o do *mostrar*, também chamado *mimese*, a narração é menos aparente, para dar ao leitor a impressão de que a história se desenrola, sem distância, diante dos seus olhos, como se ele estivesse no teatro ou no cinema. Constrói-se, assim, a ilusão de uma presença imediata. (REUTER, 2002, p. 60, grifos do autor).

Para Reuter, cada um dos modos são caracterizados por uma série de técnicas e

escolhas narrativas presentes no texto. O modo mostrar, por exemplo, seria composto pelo que o autor chama de cenas, isto é, trechos da narrativa que apresentam plenitude de detalhes, falas de personagens e elementos visuais. A ideia, para ele, é transmitir ao leitor a impressão de que ele está presente no cenário. Em oposição, os sumários tendem a resumir os acontecimentos da narrativa, agilizando a trama e tornando evidente para o leitor de que se trata de uma narrativa contada. É o que ocorre quando anos se passam em um único instante em uma narrativa, por exemplo, ou na transição instantânea de um lugar para outro.

Já para Genette (1972), os modos narrativos se assemelham aos modos verbais, na medida que a escolha de sua utilização estabelece a distância e a perspectiva por meio da qual a narrativa é desenvolvida. Mais que isso, segundo Genette, os modos dizem respeito também à quantidade de informação que é apresentada ao leitor e a forma como ela é disponibilizada.

“Distância” e “perspectiva”, embora designadas e definidas provisionalmente, são as duas modalidades essenciais dessa regulação da informação narrativa que é o modo, como a visão que eu tenho de uma pintura depende, em precisão, da distância que me separa dela, e em amplitude, de minha posição em relação a algum obstáculo parcial que a esteja bloqueando. (GENETTE, 1972, p. 184, tradução nossa)¹⁹

As obras de Reuter e Genette abordam a narrativa verbal, mas seus conceitos são aplicáveis à narrativa em geral, conforme já apresentado na teoria de Hutcheon. Dessa forma, cada linguagem privilegia um dos modos: no texto escrito predomina o modo contar, ainda que o modo mostrar possa se fazer presente, como descreve Reuter, nas cenas. Já em narrativas na linguagem audiovisual, por exemplo, predomina o modo mostrar, por sua característica própria da exibição de imagens e sons que mimetizam a realidade.

Reuter pondera, entretanto, que as narrativas alternam cenas e sumários, e, portanto, modos, de acordo com sua estrutura. Os romances, segundo ele, utilizam cenas para marcar os momentos decisivos na trama, intercaladas por sumários, nos quais as narrativas fluem com maior velocidade e dinamismo.

Mas essa divisão é apenas uma tendência. A repartição não é, com efeito, mecânica nem exclusiva, na medida em que – com raras exceções – todo romance alterna cenas e sumários. Então é interessante analisar essa alternância em relação à duração e ao ritmo, às acelerações e às desacelerações da narrativa, para produzir efeitos de realidade e efeitos de dramatização. (REUTER, 2002, p. 61, grifos do autor)

Segundo Reuter, os modos impactam em outras características da narrativa, tais como a apresentação das falas dos personagens. No modo contar, as falas são apresentadas diretamente ao leitor, como se ditas pela boca dos próprios personagens, com marcadores textuais como o travessão ou as aspas. Já no modo mostrar, as falas são apresentadas em discurso indireto. As perspectivas também variam: no modo contar, a história tende a ser mediada por um narrador ou personagem, enquanto no modo mostrar existe a tendência da apresentação da história de forma neutra.

¹⁹ “Distance” et “perspective”, ainsi provisoirement dénommées et définies, sont les deux modalités essentielles de cette régulation de l'information narrative qu'est le mode, comme la vision que j'ai d'un tableau dépend, en précision, de la distance qui m'en sépare, et en ampleur, de ma position par rapport à tel obstacle partiel qui lui fait plus ou moins écran.

4.1.2 *Vozes, perspectivas e instâncias*

Outro aspecto para o qual Reuter chama atenção são as vozes narrativas, que remetem à relação entre o narrador e a história que ele conta. Citando Gérard Genette, Reuter estabelece que a voz narrativa pode ser heterodiegética, na qual o narrador está ausente da história, e homodiegética, na qual o narrador é um personagem. Essas duas possíveis atitudes narrativas, como o teórico chama, refletem nas escolhas realizadas pelo autor, como pronomes e tempos verbais.

É importante observar que a questão das vozes está ligada às narrativas nas quais há narrador explícito presente, isto é, do modo contar. No modo mostrar, na ausência de um indivíduo, heterodiegético ou homodiegético que assuma a postura de narrador, é naturalmente impossível precisar sua relação com a história. Outros aspectos surgem, entretanto, no modo mostrar. É o caso da perspectiva narrativa, que está, segundo Reuter, vinculadas à percepção, que é algo que foge ao que é narrado.

A questão das perspectivas é de fato muito importante para a análise das narrativas, pois o leitor percebe a história segundo um prisma, uma visão, uma consciência que determina a natureza e a quantidade das informações: podemos, com efeito, saber mais ou menos sobre o universo e os seres, podemos continuar fora dos seres ou penetrar em sua interioridade. A perspectiva – convém ainda identificá-la com exatidão, pois o termo é enganoso – pode passar não apenas pela visão (caso mais frequente), mas também pela audição, pelo olfato (ver *O perfume*, de Patrick Süskind), pelo paladar e pelo tato. (REUTER, 2002, p. 73)

Reuter enumera, portanto, três possíveis perspectivas, de acordo com a relação entre o que o leitor, o narrador e o personagem sabem. No caso da narrativa não focalizada ou focalização zero, temos o narrador onisciente, que conhece o passado, o presente e o futuro, sabe o que o cada personagem vê e sente. Nesse caso, o narrador e o leitor sabem, em geral, mais que o personagem.

A segunda perspectiva é a da focalização interna fixa (no caso de um personagem) ou variável (no caso de vários personagens), na qual a narrativa acompanha um personagem. E a terceira perspectiva é a da focalização externa, na qual a história é contada diante do leitor de forma objetiva. A visão, os pensamentos e os sentimentos dos personagens são desconhecidos e a sensação é a de saber menos que os personagens.

O equilíbrio entre o que o narrador, o leitor e os personagens sabem é essencial para o estabelecimento de efeitos narrativos como a surpresa e o suspense. A primeira ocorre quando a narrativa apresenta um elemento do qual o leitor não tinha conhecimento, gerando uma quebra na expectativa e um efeito de inversão ou ruptura. Em *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson, por exemplo, a condução narrativa leva a crer que o médico é vítima de chantagem por parte do antagonista. O público é surpreendido com a revelação final de que ambos são o mesmo indivíduo.

O segundo efeito, o do suspense, ocorre quando o leitor tem conhecimento de algo que os personagens ignoram. Em *A Sala dos Répteis*, o segundo volume de *Desventuras*

em *Série*, o narrador Lemony Snicket antecipa aos leitores que um dos personagens morrerá, provocando um efeito de suspense. "Pois, por mais seguras e felizes que as crianças estejam se sentindo, por mais confortadoras que tenham sido as palavras do tio Monty, vocês leitores e eu sabemos que o tio não demorará a morrer e os Baudelaires vão ficar na pior outra vez" (SNICKET, 2001, p. 38). A morte se realiza três capítulos depois, ao longo dos quais os órfãos procuram a todo custo alertar o tio do perigo fatal.

A combinação das vozes (homodiegética ou heterodiegética) com as perspectivas narrativas (focalização zero, focalização interna fixa e focalização externa) estabelecem o que Reuter chama de instâncias narrativas. Essa combinação gera cinco posturas narrativas possíveis.

Quando o narrador é heterodiegético e a perspectiva é de focalização zero, temos o narrador onisciente. "Ele sabe mais do que todas as personagens, conhece os comportamentos e também o que pensam e sentem os diferentes atores, podendo sem problema estar em todos os lugares e dominar o tempo: o passado, mas também – de certa maneira – o futuro" (REUTER, 2002, p. 76). Nesse caso, o narrador é livre inclusive para adotar outras posturas: expor os fatos de forma estratégica para gerar suspense ou surpresa, focar em personagens de forma alternada ou revelar fatos do passado ou do futuro com efeitos dramáticos. De certa maneira, trata-se de um narrador livre para transitar entre as demais posturas.

O narrador heterodiegético com focalização interna fixa ou variável é uma forma mais limitada que a do narrador onisciente, visto que este não sabe o que se passa na cabeça de outros personagens e nem pode se deslocar no tempo e espaço para longe do personagem que segue, salvo quando ela é variável – ocorre uma alternância entre os personagens seguidos pelo narrador. Já o narrador heterodiegético com focalização externa narra os fatos de forma objetiva, uma testemunha neutra dos acontecimentos.

Essa combinação, bastante rara, restringe radicalmente as possibilidades, pois procede como se o universo, as ações e as personagens se apresentassem diante dos nossos olhos sem o filtro de nenhuma consciência, de maneira neutralizada, como se o narrador, testemunha "objetiva", soubesse menos do que as personagens e, por isso, pudesse fornecer apenas algumas informações ao leitor, sob a forma menos distinta possível. (REUTER, 2002, p. 80)

O narrador homodiegético com a perspectiva de focalização zero é aquele das autobiografias, das confissões e dos relatos feitos de forma retrospectiva. Nessa narrativa, ele já conhece o início e o final da história, tem conhecimento de fatos que se passaram em outros locais nos quais não esteve presente e consegue antecipar eventos futuros, visto que, para ele, já ocorreram. Esta é a instância narrativa de *Frankenstein*.

O narrador homodiegético com a perspectiva de focalização interna fixa ou variável é semelhante à anterior, com a diferença de que os fatos são narrados no tempo verbal do presente, o que confere uma impressão de simultaneidade entre o relato e a percepção do personagem que narra.

Tem-se a impressão de se estar “na pele” da personagem, bem perto de suas sensações e de seus pensamentos, à medida que eles vão se formando. Em troca, isso restringe potencialmente tudo aquilo que instaura uma distância: retornos reflexivos, intervenções do narrador. E tende a interditar as incursões do espírito de outras personagens, além das antecipações corretas. (REUTER, 2002, p. 84)

Reuter não descreve a instância narrativa resultante da focalização externa com narrador homodiegético. Ocorre que a perspectiva remete à percepção e, desta forma, exige a figura de um indivíduo. Ao narrador é permitida essa visão neutra, embora ela seja rara, como destaca Reuter. Mas é impossível que um personagem, uma entidade homodiegética, apresente uma visão externa, isto é, apresente uma visão que não passa por nenhuma consciência.

A tabela a seguir expõe a combinação entre as vozes narrativas e as perspectivas, resultando em cada uma das posturas descritas por Reuter.

Tabela 1 – Instâncias Narrativas de Reuter

	Narrador Heterodiegético	Narrador Homodiegético
Focalização Zero	Narrador onisciente	Narrador-personagem em retrospectiva
Focalização Interna	Narrador limitado	Narrador-personagem que narra os fatos enquanto acontecem
Focalização Externa	Narrador neutro	

Fonte: Elaborada pelo autor, tendo como referências os conceitos de REUTER, 2002.

As instâncias narrativas são posturas utilizadas pelos autores para provocar diferentes efeitos narrativos. Elas permitem a utilização de recursos no sentido de dosar a exposição, transmitir credibilidade, defender posições e explicitar aspectos psicológicos dos personagens.

Um narrador onisciente é plenamente confiável, embora ele possa atrasar a revelação de fatos de forma oportuna a fim de gerar surpresa no leitor ou compor ironias dramáticas. Um narrador-personagem contando a história em retrospectiva pode enganar a audiência, dando sua visão estreita dos fatos, adulterando eventos e isentando-se de responsabilidades.

Já os narradores, heterodiegéticos ou homodiegéticos, que utilizam a perspectiva interna fixa são limitados no tempo e no espaço pelos personagens a que estão vinculados. No caso da necessidade de o leitor tomar conhecimento de fatos que esses personagens não presenciaram, os autores costumam elaborar soluções criativas para isso: sonhos, cartas, testemunhas são alguns exemplos.

Genette (1972) elabora uma tabela diferente. Mesmo adotando as mesmas nomenclaturas e conceitos de Reuter (ou Reuter adotando os seus), o pesquisador francês relaciona a voz narrativa (heterodiegética ou homodiegética) a perspectiva (eventos analisados do interior ou eventos observados do exterior). O resultado é apresentado na Tabela 2, conforme se segue.

Tabela 2 – Perspectivas Narrativas de Genette

	Eventos analisados do interior	Eventos observados do exterior
Narrador presente como personagem da ação	Os heróis contam sua história	Uma testemunha conta a história dos heróis
Narrador ausente como personagem da ação	O autor analista ou onisciente conta a história	O autor conta a história do exterior

Fonte: GENETTE, 1972, p. 204, tradução do autor.

A abordagem de Genette é simplificada, uma vez que trabalha com duas focalizações (interior e exterior) e ignora a focalização zero. Dessa forma, esta tabela não assume que o narrador onisciente analisa os fatos do interior dos personagens - o que é verdade. Esta tabela, entretanto, ignora a questão do momento da narração, isto é, se o narrador conta a história de forma pretérita (e possui algum nível de onisciência) ou se ele narra à medida em que os fatos vão se desenrolando. Genette aborda, sim, questões relativas a temporalidade em outro momento de sua obra.

4.1.3 Níveis Narrativos

Outro aspecto relevante destacado por Reuter é o de níveis narrativos. Segundo o pesquisador, os níveis se manifestam de duas formas: narrativas encaixadas e quebra da fronteira entre ficção e realidade. No primeiro caso, tratam-se de narrativas inseridas dentro de narrativas, um recurso bastante comum, em alguns casos, mas que pode ser intensificado provocando efeitos narrativos diversos.

Ocorre, de forma mais simples, quando um personagem ou o narrador interrompem o fluxo da narrativa para contar uma história, seja na leitura de uma carta ou em uma anedota. Há narrativas em que esse recurso é utilizado de forma mais complexa, como *As Mil e uma Noites* ou *Decameron*, de Marguerite de Navarre.

As relações entre a narrativa primeira (ou “de encaixe”) e narrativa segunda (ou “encaixada”) podem, conseqüentemente, ser múltiplas, explícitas ou implícitas, de embaralhamento ou de esclarecimento da história, de explicação, de predição, de comentário etc. (REUTER, 1996, p. 84)

Genette (1972) também dedica especial atenção aos níveis narrativos. O teórico francês define que, para ele, "todo evento contado por um narrativa está em um nível diegético imediatamente superior àquele onde se situa o ato da narração produtora de sua narrativa." (GENETTE, 1972, p. 238, tradução nossa).²⁰ Ele também classifica como extradiegética a narrativa inicial e como metadiegética as posteriores, algo que vai além do caráter real ou fictício daquilo que é narrado, mas pela relação que cada nível narrativo estabelece com a história e as relações que estabelecem entre si.

²⁰ Nous définirons cette différence de niveau en disant que tout événement raconté par un récit est à un niveau diégétique immédiatement supérieur à celui où se situe l'acte narratif producteur de ce récit.

A instância narrativa de uma primeira narrativa é portanto por definição extradiegética, como a instância narrativa de uma segunda narrativa (metadiegética) é por definição diegética etc. Insistimos no fato de que o caráter eventualmente fictício da primeira narrativa não muda mais essa situação que o caráter eventualmente “real” das instâncias seguintes. (GENETTE, 1972, p. 239, tradução nossa)²¹

Frankenstein é exemplo de narrativas encaixadas, nas quais três histórias são contadas de forma embutida e guardam profunda relação entre si: o Capitão Walton conta a história para sua irmã por cartas, na qual Victor Frankenstein conta sua história para o marinheiro, na qual o monstro conta sua história para o cientista. Como uma boneca russa, o romance vai se revelando em camadas. Essa visão é oposta a de Genette, que observa os níveis narrativos como ascendentes, ao invés da ideia de aprofundamento ou de revelação.

A narrativa de Walton seria, para Genette, extradiegética - seu narrador se dirige diretamente ao leitor, sem intermediários. Da mesma forma, Walton está fora da história narrada por Victor, da qual ele é ouvinte. Já a história de Victor (e do monstro, no terceiro nível) são diegéticas, ou intradiegéticas, ou ainda metadiegéticas, contidas na narrativa de Walton.

A quebra da fronteira entre ficção e realidade é o que Yves Reuter chama de metalepse. É o recurso que chamam no cinema da quebra da quarta parede, isto é, quando o narrador ou personagens procedem de forma a romper com a ilusão ficcional a que estão submetidos. Bastante frequente no cinema de humor, ocorre quando o ator olha para a câmera como se pudesse interagir com o público, a exemplo dos créditos finais de *Curtindo a vida adoidado* (1986) ou em sátiras como *Corra que a Polícia vem Aí* (1988).

4.1.4 Temporalidade: momento, velocidade, frequência e ordem

O último aspecto destacado por Reuter é o da temporalidade. O teórico observa que toda narrativa se constrói por meio das relações entre duas séries temporais: o tempo da história contada e o tempo tomado para contá-la. Dessa forma, ele analisa quatro características dessas relações: o momento da narração, a velocidade, a frequência e a ordem.

O momento da narração indica a relação entre o momento no qual a história é contada e o momento no qual ela ocorre. Dessa forma, ela pode ser ulterior, que é o caso mais comum, no qual a história é contada depois que os fatos ocorreram. O momento da narração pode ser também simultâneo, isto é, ser contado ao mesmo tempo em que ocorre. E pode ser ainda anterior, forma rara de narrativa, geralmente presente em trechos na forma de presságio, de profecia.

A velocidade da narração remete à relação entre a duração da história e a duração da narração. *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, conta uma história que se passa em vinte anos, enquanto sua leitura pode ser realizada em menos tempo. Por outro lado, o conto *A cadeira*, de José Saramago, tem 20 páginas e narra a queda de uma cadeira, que leva alguns segundos.

21 L'instance narrative d'un récit premier est donc par définition extradiégétique, comme l'instance narrative d'un récit second (métadiégétique) est par définition diégétique, etc. Insistons sur le fait que le caractère éventuellement fictif de l'instance première ne modifie pas plus cette situation que le caractère éventuellement "réel" des instances suivantes.

Como forma de tornar a narração mais breve que a história, os autores utilizam recursos narrativos como a elipse e o sumário. A elipse consiste na supressão de fatos com o objetivo de acelerar a história. Embora ela ocorra em muitos casos de forma estratégica para provocar os mais diversos efeitos para a trama, ela está sempre presente, sendo consequência natural da seleção daquilo que é narrado. O sumário, já descrito anteriormente, é a condensação e o resumo do tempo ficcional. Ele se diferencia da elipse pela declaração explícita da passagem do tempo.

Os recursos utilizados para tornar a história mais longa, a exemplo do conto de Saramago, é a repetição de informações, a descrição mais detalhada e as intervenções do narrador – algo que o escritor português usa de forma plena. A impressão da leitura é que o evento é narrado em câmera lenta, com comentários do narrador.

O velho vê o tecto. Vê apenas, não tem tempo de olhar. Agita os braços e as pernas como um cágado virado de barriga para o ar, e logo a seguir é muito mais um seminarista de botas a masturbar-se quando vai a férias a casa dos senhores pais que andam na eira. É só isso, e nada mais. Suave terra, e bruta, e simples, para pisar e depois dizer que tudo são pedras, e que nascemos pobres e pobres felizmente morreremos, e por isso estamos na graça do Senhor. Cai, velho, cai. Repara que neste momento tens os pés mais altos que a cabeça. Antes de dares o teu salto mortal, medalha olímpica, farás o pino como o não foi capaz de fazer aquele rapaz na praia, que tentava e caía, só com um braço porque o outro lhe tinha ficado em África. Cai. Porém, não tenhas pressa: ainda há muito sol no céu. (SARAMAGO, 1998, p. 23 e 24)

Genette (1972) observa as relações entre o tempo da história e o tempo da narração, no que diz respeito à duração de cada um. Quando o tempo da história é superior ao tempo da narração, há uma abreviação, isto é, um sumário – anos se passam em alguns instantes, por exemplo. Quando o tempo da narração é igual ao tempo da história, há uma cena – os fatos são narrados na velocidade em que costumam ocorrer. Quando o tempo da história é zero e o tempo na narração é qualquer outro, há uma pausa – pode ser uma descrição de um espaço, de um personagem, uma reflexão etc. E, por fim, quando o tempo da narração é zero e o tempo da história é qualquer outro, há uma elipse.

Tabela 3 – Relações entre Tempo da História e Tempo da Narração

	Tempo da História	Tempo da Narração	Portanto...
Pausa	Zero	Maior que zero	A história não anda, mas a narração continua
Cena	Igual	Igual	A história caminha junto com a narração
Sumário	Maior	Menor	A narração conta de forma mais veloz o que se passa na história
Elipse	Maior que zero	Zero	Ocorrem fatos na história que a narração não conta

Fonte: GENETTE, 1972, p. 129, adaptada pelo autor.

A frequência é a diferença entre a quantidade de vezes que um determinado evento ocorre na ficção e a quantidade de vezes em que ele é narrado. Isto ocorre porque algumas narrativas têm necessidade de representar um fato que ocorre de forma frequente, entretanto o tempo da narrativa não comporta isso. Por outro lado, a narrativa pode apresentar várias vezes um fato que só ocorreu uma vez – seja a repetição exata de sua ocorrência, seja sob o ponto de vista de outro personagem.

Reuter enumera três modos de frequência. No primeiro, o modo singulativo, é a narração única de um evento que ocorreu somente uma vez. O segundo modo, o repetitivo, consiste em várias narrações de um evento que ocorreu somente uma vez. O terceiro modo, o iterativo, na qual há uma única narração, semelhante a um sumário, de um evento que ocorreu várias vezes.

Por fim, Reuter apresenta a ordem narrativa, que designa a relação entre a forma como os eventos se sucedem na narrativa e a seu posicionamento na cronologia da narração. Por meio de anacronias, isto é, rompimentos da ordem natural dos acontecimentos, o narrador expõe informações de forma estratégica para provocar diversos efeitos na trama.

Reuter apresenta dois tipos de anacronia: por antecipação e por retrospectão. A primeira antecipa fatos da trama, seja na forma de imaginação do personagem, profecias ou sonhos premonitórios. A segunda, bem mais frequente, reapresenta ou revela fatos passados, a fim de revelar eventos que ocorreram em uma elipse ou fora do alcance da percepção dos personagens.

Esses jogos com a ordem têm, portanto, múltiplas funções: “mimar” um percurso psicológico ou as forma da memorização, contestar a objetividade do realismo e da cronologia do romance clássico (ver o *Nouveau Roman*), aumentar a angústia do leitor, revelando-lhe por antecipação um momento posterior inquietante, excitar sua curiosidade, dissimulando-lhe acontecimentos anteriores... (REUTER, 1996, p. 96)

Com efeito, em *Frankenstein* tomamos conhecimento da morte do jovem William após sua ocorrência de fato – Victor recebe uma carta. Entretanto, somente depois o monstro reconta o fato, narrando seus detalhes e tecendo suas justificativas.

4.2 Foco Narrativo em Quadrinhos

Como destacado anteriormente, os conceitos de Reuter e Genette dizem respeito às narrativas verbais. Este tópico pretende avaliar a aplicação dessas ideias aos quadrinhos, enquanto linguagem híbrida. Para tanto, seguiremos o roteiro de Reuter, cujo aspecto sistemático é simplificado.

4.2.1 Modos narrativos

Conforme já abordado, os modos narrativos de Reuter são relevantes para os estudos narrativos de adaptações em quadrinhos. A transição do modo contar (do livro) para o modo mostrar (dos quadrinhos) implica transformações narrativas significativas, que serão abordadas a seguir.

Kukkonen (2013), em seu livro *Studying Comics and Graphic Novels*, vincula a utilização de palavras à narrativa e a utilização de imagens ao modo mostrar, fazendo ressalvas, entretanto, sobre a capacidade de figuras contar uma história. A autora defende, entretanto, que nos quadrinhos os dois modos se combinam no sentido de desenvolver a narrativa.

Tradicionalmente, parece que imagens são mais adequadas para mostrar uma história e palavras são mais adequadas para contar uma história. Há inclusive alguma discussão sobre se as imagens podem em princípio narrar. Em sequências, imagens podem apresentar diferentes eventos os quais leitores compreendem como parte de uma história, mas também imagens individuais podem sugerir uma narrativa, especialmente quando elas representam o encontro entre personagens diferentes ou quando elas indicam muitos eventos (sequenciais) simultaneamente. Nos quadrinhos, leitores obtêm pistas tanto das imagens como das palavras, e em geral os dois modos trabalham juntos no sentido de desdobrar a narrativa dos quadrinhos na sequência de painéis. (Kukkonen, 2013, p. 32, tradução nossa)²²

É importante lembrar que Reuter descreve cenas como unidades narrativas nas quais os fatos são narrados de forma detalhada, mais presentes no modo contar, e sumários como unidades narrativas marcadas pela elipse, nas quais o tempo passa de forma mais veloz e é caracterizada pela descrição.

Nos quadrinhos, a dicotomia é estabelecida entre texto e imagem. O modo contar seria, nessa abordagem, caracterizado pela presença de um narrador *em off*, expresso em texto escrito, com maior frequência apresentado em caixas de texto no interior dos quadros ou em textos fora dos quadros. Mais adiante esse narrador será objeto de análise mais profunda. Já o modo mostrar está sempre presente nos quadrinhos por meio de suas imagens, bem como sua disposição.

Como Reuter defende em seu estudo, cenas e sumários, isto é, o modo contar e o modo mostrar se alternam nos romances a fim de desenvolver um ritmo adequado ao desenvolvimento da trama. Nos quadrinhos, não ocorre uma alternância entre texto e imagem, mas sua combinação a fim de conduzir a narrativa.

McCloud (1995), em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, estabelece sete formas de combinação entre imagens e palavras nos quadrinhos: específica de palavras, específica de imagens, quadros duo-específicos, aditiva, combinações paralelas, montagem e interdependente. O autor procura, de forma didática, traçar limites definidos entre as formas que os dois elementos atuam em conjunto nas páginas.

Nas combinações específicas de palavras, há uma sobreposição do modo contar ao modo mostrar e as ilustrações se tornam elementos secundários na narrativa, podendo até ser consideradas dispensáveis. Já na combinação específica de imagens, a imagem é suficiente para

²² Traditionally, it seems that images are better suited for the showing of a story, and words are better suited for the telling of a story. There is even some discussion as to whether images can narrate in the first place. In sequences, images can present different events which readers understand as part of a story, but also individual images can suggest a narrative, especially, when they represent the encounter between different characters or when they indicate several (sequential) events simultaneously. In comics, readers pick up clues from both the images and the words, and mostly, the two modes work together toward unfolding the comic's narrative in the panel sequence.

transmitir o sentido ao leitor, sendo o texto, nesse caso, o elemento secundário. Nos quadros duo-específicos, segundo McCloud, há uma redundância entre texto e imagem, na qual um descreve exatamente o outro. Nesse caso, a exclusão do texto ou da imagem não interferiria na sequência narrativa.

A combinação aditiva ocorre quando o texto amplia ou elabora sobre uma imagem, isto é, ele acrescenta informações que a imagem por si só não é capaz de transmitir. Nas combinações paralelas, entretanto, não existe relação direta entre o texto e a imagem. Nesses casos, a narrativa é quem estabelece esse vínculo. E a montagem ocorre quando há uma combinação visual entre imagem e palavra, recurso bastante usado em onomatopeias.

McCloud destaca como combinação mais comum a interdependente, na qual texto e imagem se unem para transmitir ideias que nenhuma delas sozinha seria capaz de exprimir. Para ele, tais combinações podem ser classificadas como específica de texto ou de imagem, uma vez que cada elemento desempenha um papel determinado que pode ser considerado mais relevante que o outro.

A análise de McCloud não aborda especificamente a questão do narrador, mas da presença do texto nos quadrinhos em geral. Ela diz respeito, também, aos balões de fala, balões de pensamento e onomatopeias, entre outras formas que o texto possa se fazer presente.

Barbara Postema, em sua análise das obras de Joe Sacco e Alison Bechdel, diferencia narrativa visual da narrativa verbal nos quadrinhos. A pesquisadora vincula o texto do narrador às ações que ele narra e as imagens à indexação, recorrendo ao conceito de Roland Barthes.

Segundo Barthes, o tipo de detalhe analisado nas obras de Sacco e Bechdel aparece em um nível de significação diferente no discurso do que na trama, isto é, os indexadores. Nesse nível, há uma grande mudança da narrativa verbal em comparação à narrativa visual, pois o discurso verbal com seus verbos, naturalmente, evoca ações, e o discurso visual prioriza a aparência, que é o domínio da indexação. Indexadores funcionam para indexar – um “significado implícito” - ou como informantes, complementando dados autênticos. (POSTEMA, 2018, p. 151)

Dessa forma, observamos que as ideias de Postema se aproximam das de Kukkonen, no que diz respeito ao papel descritivo das imagens e à função narrativa do texto, e das de Reuter ao vincular as cenas ao modo contar (narrativo) e os sumários ao modo mostrar (descritivo), aqui equivalentes ao conceito de indexação de Barthes. Postema reitera, entretanto, que nos quadrinhos, a estrutura narrativa é polivalente:

Nos quadrinhos, o discurso é único e o mesmo. Os quadros transmitem as operações das funções ao mesmo tempo em que elas significam de forma indexical. As imagens mostram a funcionalidade do fazer e do ser ao mesmo tempo, demonstrando a polivalência da estrutura narrativa dos quadrinhos. (POSTEMA, 2018, p. 153)

Thierry Groensteen, em seu livro *Comics and Narration* (2013), fala sobre o assunto ao reconhecer o desafio dos estudos narrativos em quadrinhos em virtude de sua linguagem híbrida.

A dificuldade de elaborar uma narratologia para quadrinhos surge de sua natureza polissêmica. Ele combina texto e imagem em proporções variadas. É essencial começar com a assunção de ambos desempenham um papel integral no processo narrativo. Não há, de um lado, um texto que conta (e que seria diegético) e, de outro, uma imagem que mostra (e que seria somente mimética). Todos os meus esforços em *O Sistema dos Quadrinhos* foram dirigidos para demonstrar que uma parte substancial da narração é conduzida pelas imagens, tanto pelo seu interior quanto por meio de sua articulação em diferentes níveis. Para dizer de outra forma, há sem dúvida uma dissociação entre o contado (com palavras) e o mostrado (com desenhos), mas o mostrado é, em si, contado. (Groensteen, 2013, p. 92, tradução nossa)²³

Isto posto, há a compreensão de que ambos, texto e imagem, conduzem a narrativa, não desempenhando cada um deles um papel exclusivamente descritivo ou narrativo, mas atuando como dois vetores que conduzem a trama.

Como exemplo, *A Última Caçada de Kraven*, história do Homem-Aranha, desenvolve uma narrativa com diferentes recitantes que se alternam no desenvolvimento da trama. O protagonista Peter Parker, sua esposa Mary Jane e os vilões Kraven e Ratus desenvolvem o papel de narrador em off, por meio de recordatórios, em momentos diferentes da história.

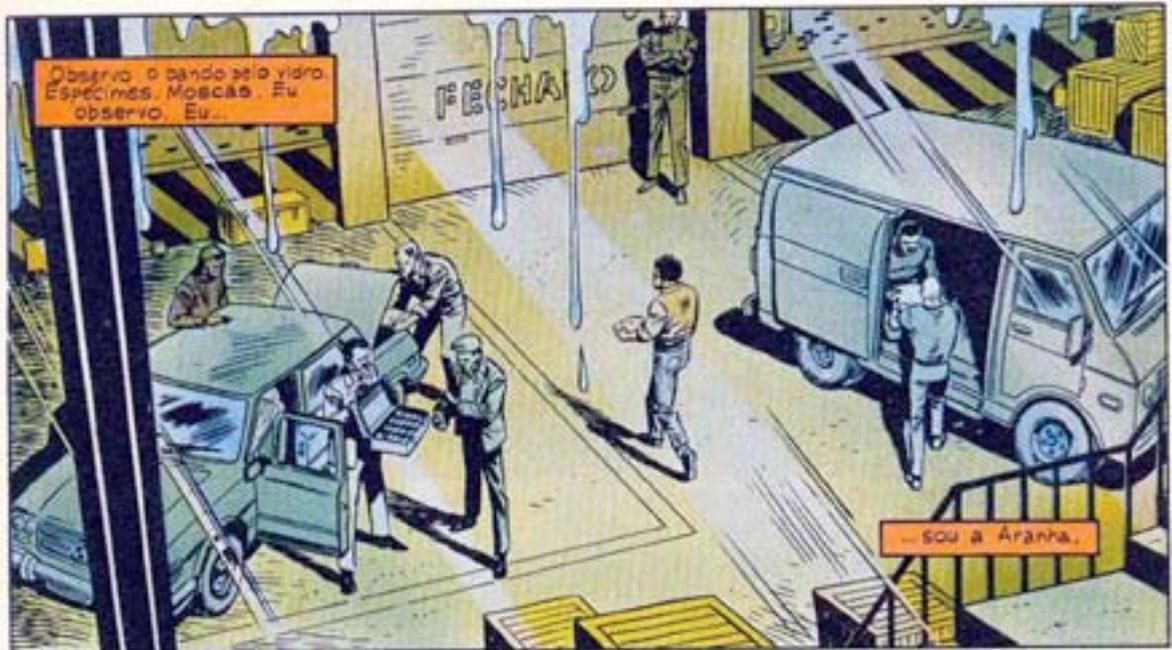
É difícil estabelecer, entretanto, que a história é contada pelo texto e descrita pelas imagens, uma vez que há combinações de paralelismo e interdependência, no conceito de McCloud. Em muitas sequências, enquanto a ação se desenrola por meio das imagens, no recordatório o personagem-narrador reflete sobre outros assuntos. É justamente essa relação entre os pensamentos do narrador e a imagem mostrada que conduz a um terceiro sentido, que conduz a narrativa.

Na página selecionada, Kraven, disfarçado de Homem-Aranha, ataca bandidos de forma violenta. Na primeira página (FIGURA 12), dividida em três requadros horizontais, temos no primeiro quadro sua visão subjetiva através da janela, onde os traficantes desenvolvem suas atividades. No quadro central, o vilão rompe a janela, entrando no recinto. Esse requadro não possui borda ou fundo, sendo limitado ao personagem e um recordatório. No terceiro requadro, o falso Homem-Aranha salta sobre os inimigos, que o aguardam em primeiro plano com arma em punho.

Enquanto essa ação se desenrola, algo ligeiramente diferente é narrado nos recordatórios. “Observo o bando pelo vidro. Espécimes. Moscas. Eu observo. Eu...”, diz o vilão, “... sou a Aranha”. No quadro central, ele continua: “E eu sei”. No quadro inferior, o narrador se distancia mais da narrativa contada pelas imagens: “De maneiras que homens normais não podem saber, eu sei. Eu vejo dentro das coisas. Vejo as tramas do destino que nos vinculam: vítimas ao vitorioso. Que eles berrem. Que gritem meu nome”.

23 The difficulty of elaborating a narratology for comic art arises out of its polysemiotic nature. It combines text and image in varying proportions. It is essential to start with the assumption that both play a full part in the narrative process. There is not, on the one hand, a text that tells (and which would be diegetic) and on the other, images that show (and would be solely mimetic). All my efforts in *The System of Comics* were directed towards demonstrating that a substantial part of the narration is carried by the images, both within them and through their articulation at different levels. To put it another way, there is undoubtedly a dissociation between the told (with words) and the shown (by drawings), but the shown is itself a told.

Figura 12 - Convergência entre texto e imagem



Fonte: DEMATTEIS; ZECK e MCLEOD, 1991.

No caso de *A Última Caçada de Kraven*, a ação é desenvolvida pelas imagens e o texto narrado se encarrega de atribuir a introspecção da trama. Na história, o vilão Kraven elabora um plano para matar o Homem-Aranha e tomar seu lugar, provando sua superioridade. Drogando o herói, ele o enterra vivo para que, passado o efeito do entorpecente, possa mostrar sua superioridade ao arqui-inimigo. A história mostra como Kraven derrota um inimigo que Homem-Aranha fora incapaz de derrotar sozinho, Ratus, e como a esposa do herói, Mary Jane, encara o desaparecimento do marido por duas semanas.

Publicada entre outubro e novembro de 1987, a história é influenciada pela onda de quadrinhos de super-heróis voltados para um público mais maduro, como *Batman*, *o Cavaleiro das Trevas*, de 1986, e *Watchmen*, publicada entre 1986 e 1987. As três histórias trabalham com diversos narradores que se alternam ao longo da trama e, assim como em *A Última Caçada de Kraven*, texto e imagem variam entre paralelismo e interdependência para desenvolver a trama.

4.2.2 A questão do narrador

Até o momento, este trabalho tratou o narrador em quadrinhos como o elemento, heterodiegético ou homodiegético, que narra a história de forma explícita. Entretanto, é momento de levantar os problemas relacionados a esse aspecto.

Groensteen observa que o narrador é uma instância essencial na literatura, uma consequência inevitável do texto. Com efeito, não é possível pensar em um texto narrativo sem a presença do narrador, personagem ou não.

É bem sabido que o narrador – o contador da história, a fonte responsável pela enunciação do discurso narrativo – é um conceito chave na narratologia literária, que tem bastante cuidado em distingui-lo do autor na vida real. O narrador é uma instância construída pelo texto. (GROENSTEEN, 2013, p. 88, tradução nossa)²⁴

O pesquisador belga considera, entretanto, que não é possível estabelecer uma ciência geral da narrativa que seja válida para todos os tipos de narrativa em quaisquer meios. Assim, ele acredita que a questão do narrador pode ser legitimamente abordada em relação a qualquer tipo de história, mas deve ser renovada para cada meio, uma vez que cada um possui seu próprio mecanismo enunciativo e, como consequência, configurações narratológicas distintas (GROENSTEEN, 2013, p. 90).

Ocorre que, nos quadrinhos, temos dois vetores que se combinam para traçar a narrativa: o texto e a imagem. Como demonstrado no exemplo do Homem-Aranha, a história contada pelo texto pode se afastar ou se aproximar do que é mostrado pela imagem e nem sempre esse narrador, que pode ser um personagem, tem controle sobre o que é mostrado.

Groensteen explica essa questão ao lembrar as duas questões narratológicas levantadas por Gérard Genette: “Quem está falando?” e “Quem pode ver?”, que remetem justamente ao que está sendo contado e ao que está sendo mostrado.

²⁴ It is well-known that the narrator—the teller of the story, the source responsible for the enunciation of the narrative discourse—is a key concept in literary narratology, which takes great care to distinguish it from the real-life author. The narrator is an instance constructed by the text.

Lucas (2013) concorda com Groensteen e observa que o narrador, elemento obrigatório em algumas linguagens narrativas, é uma figura dispensável nas histórias em quadrinhos.

Uma narrativa, ficcional ou factual, deve mobilizar um enunciador (narrador) responsável por sua materialização semiótica. Para nós, a noção de narrador só se aplica aos quadrinhos na forma opcional de um personagem, presente em recordatórios (se for heterodiegético) ou através de balões de fala ou recursos similares (se homodiegético), e não como instância enunciativa necessária, pois há obras sem narrador. Ou seja: o narrador é uma possibilidade diegética, não um imperativo enunciativo. (LUCAS, 2013, p. 4)

Seguindo esse pensamento e sendo o narrador uma consequência inevitável do texto, o mostrador, a instância responsável pelo que o leitor vê (ou não vê), seria um imperativo dos quadrinhos. Teríamos, portanto, até agora, nos quadrinhos, duas instâncias: o recitante, nem sempre presente, e o mostrador, este sim, sempre presente. Groensteen descreve o mostrador como

a instância responsável pelo *produzir na forma desenhada* da história. Como Gardier tem destacado de forma pertinente, o termo *monstração* sublinha o fato de que o que é visto é resultado do que é mostrado, e portanto de uma decisão no nível da enunciação. Confirmar a existência material de uma instância mostradora dentro da teoria narratológica significa isolar, no processo da criação dos quadrinhos, o que pertence especificamente ao desenho na medida em que ela é conduzida por uma intenção narrativa e imbuída com subjetividade. (GROENSTEEN, 2013, p. 95, grifo do autor, tradução nossa)²⁵

Para Groensteen, tal conceito sugere a articulação enunciativa entre diferentes posturas do recitante e do mostrador. Da mesma forma, fica evidente a distinção entre o responsável pela enunciação nos quadrinhos e a personagem diegética que narra dentro de uma história. Isto posto, cabe observar como essas figuras se relacionam aos aspectos narratológicos de Reuter, com as ressalvas feitas por Groensteen de que seria impossível a adequação perfeita entre esses conceitos nas duas linguagens.

4.2.3 Vozes, perspectivas e instâncias

A voz narrativa diz respeito à relação entre o narrador (no caso dos quadrinhos, o recitante) e a história. Basicamente, observa-se se é um personagem (homodiegético) ou não (heterodiegético). Nos quadrinhos, a voz narrativa pode ser aplicada, em geral, ao recitante explícito – aquele que fala, por meio de recordatórios, ao leitor.

O que dizer das demais instâncias narrativas presentes nos quadrinhos? O artrólogo é, para Groensteen, em essência, heterodiegético – até mais que isso. Para ele, trata-se de um

25 the instance responsible for the rendering into drawn form¹⁸ of the story. As Gardier has pertinently remarked, the term *monstration* underlines the fact that what is seen is the result of what is shown, and therefore of a decision at the level of enunciation. Asserting the material existence of a *monstrating* instance within a narratological theory means isolating, in the process of comics creation, what pertains specifically to the drawing inasmuch as it is driven by a narrative intention and imbued with subjectivity.

narrador primário, fundamental, supradiegético ou extradiegético, impossibilitado de manifestar sua presença no mundo ficcional (GROENSTEEN, 2013, p. 92).

Não obstante reconheço [...] a existência de um “narrador primário, fundamental, um verdadeiramente supradiegético (e sempre desde já extra-diegético), também descrito como “uma instância impessoal (ou melhor, apessoal), a qual, porque nunca lhe foi dada o status de um personagem no mundo ficcional, não pode manifestar “sua” presença, uma instância que Gaudreault chama de narrador, mas a qual, em minha terminologia, simplesmente corresponde ao narrateur [narrador]. (GROENSTEEN, 2013, p. 106, tradução nossa)²⁶

Já o mostrador é uma instância essencialmente heterodiegética. Mesmo em casos em que são adotadas perspectivas subjetivas, nas quais o leitor vê pelos olhos de um personagem, pode-se considerar que o mostrador posiciona seu olhar sobre o do personagem, ao invés de supor que é o personagem quem controla o que é visto e o que não é.

Essa questão já remete às perspectivas narrativas – qual a percepção do recitante e mostrador em relação ao mundo da história. É importante lembrar que há três possíveis perspectivas: focalização zero, na qual temos um narrador onisciente; focalização interna (fixa ou variável), na qual a narração acompanha um personagem; e a focalização externa, na qual a visão do narrador é externa aos personagens.

No que diz respeito ao recitante, não há diferenças entre as perspectivas possíveis no texto verbal ou nos quadrinhos, isto é, as três posturas são possíveis e, pode-se dizer, até frequentes. No que tange ao mostrador, Groensteen reconhece também a possibilidade das três posturas.

Nem é a aplicação das categorias de focalização ou ocularização particularmente problemática. Ann Miller tem mostrado que “No caso de narração heterodiegética, os quadrinhos permitem focalização zero, interna e externa”; ela sugere, além disso, que ocularização nos quadrinhos podem incluir “não apenas imagens representando ponto-de-vista ocular de um personagem”, mas também imagens que “possuem traços de subjetividade por meio da deformação” e “imagens completamente subjetivas”. (GROENSTEEN, 2013, p. 93, tradução nossa)²⁷

Ao cruzar as vozes narrativas e as perspectivas, Reuter chega às instâncias narrativas, conforme apresentado anteriormente. Essas instâncias são possíveis, também para o recitante dos quadrinhos: recitante onisciente, recitante limitado, recitante neutro, recitante-personagem em retrospectiva e recitante-personagem, que narra os fatos enquanto acontecem.

26 But, like him, I nonetheless recognize the existence of a “primary, fundamental narrator, a truly supra-diegetic (and always already extra-diegetic)”, also described as “an im-personal (or rather a-personal) instance, which, because it was never given the status of a character within the fictional world, cannot manifest “its” presence, an instance that Gaudreault calls the narrator, but which, in my terminology, simply corresponds to the narrateur [narrator].

27 Nor is the application of the categories of focalization and ocularization particularly problematic. Ann Miller has shown that “In the case of heterodiegetic narration, bande dessinée allows for zero, internal, and external focalization”; she suggests, moreover, that ocularization in comics can include “not only images representing the ocular viewpoint of a character,” but also images that “bear traces of subjectivity through deformation” and “wholly subjective images.

Da mesma forma que nos romances, é impossível um recitante-personagem de focalização zero. Retomamos essas instâncias para avaliar a possibilidade de sua aplicação ao mostrador.

Como destacado, o mostrador é uma entidade heterodiegética, eliminando portanto a ideia de um mostrador-personagem, salvo em casos extremamente raros de mostração em primeira pessoa. Da mesma forma, é pouco provável limitar a mostração à percepção de um personagem – o leitor vê o semblante do personagem, bem como o que está às suas costas, além de uma infinidade de elementos que o personagem ignora.

Assim, restam as possibilidades do mostrador com focalização zero, que seria onisciente. Assim como um recitante que sabe de tudo, mas, evidentemente, não diz tudo, esse mostrador é capaz de mostrar tudo, embora o faça de forma oportuna. É livre para apresentar enquadramentos e perspectivas, bem como para mostrar o que seria, em princípio, impossível. Em quadrinhos japoneses, por exemplo, não é raro cenas de combate apresentarem órgãos internos se rompendo, ossos partindo e outros elementos invisíveis, como a aura dos personagens. Exemplos ocidentais são a representação gráfica do sentido de aranha do Homem-Aranha ou a visão de raio X do Superman.

O mostrador com focalização interna apresentaria as imagens de acordo com a visão de um personagem. É possível identificar essa postura na apresentação da realidade conforme a percepção de um personagem específico. Nesse casos, distorções perceptivas são representadas graficamente, bem como delírios ou sonhos.

O mostrador com focalização externa, que Reuter apresenta como rara na literatura, pode ser mais frequente em quadrinhos nos quais a “câmera” passeia por cenários de forma aparentemente livre, sem vínculo com personagens, mas criando sentido a partir dos fatos apresentados. Também é importante observar que, embora o mostrador tenha focalização externa, o recitante não adota necessariamente essa postura, podendo romper com a aparente neutralidade das imagens ao apresentar uma narração em contraste.

A questão da perspectiva da mostração também pode ser exemplificada por um elemento em desuso nos quadrinhos mais recentes: o balão de pensamento, que, em alguns casos, assume a forma de uma nuvem. Assim como os balões de fala, eles são delegados ao mostrador em virtude da conveniência da representação gráfica da fala e do pensamento²⁸.

No que concerne ao balão de pensamento, o mostrador com focalização zero é capaz de apresentar o pensamento de todos os personagens. O de focalização interna mostra somente o do personagem que segue. Já o de focalização externa não seria capaz de mostrar o pensamento de ninguém. Embora, como dissemos, o balão de pensamento seja mais raro, esse exemplo serve para demonstrar como a focalização funciona para o mostrador.

Groensteen apresenta uma proposta diferente para as instâncias do recitante. Para ele, há três critérios. O primeiro diz respeito ao nível de interferência que um recitante pratica.

28 Os balões de fala e pensamento são objetos peculiares, uma vez que se situam entre o verbal e o gráfico. Sobre isso Groensteen declara que "a instância narrativa tem à sua disposição um mecanismo conveniente e econômico [...]: o balão de fala, que mimetiza o discurso direto, identificando a pessoa mostrada no ato de falar como o emittentes das palavras" (GROENSTEEN, 2013, p. 107)

Um recitante intervencionista impõe sua voz durante toda a sequência, tornando as imagens desnecessárias para a compreensão da ação. Já o narrador em plano de fundo permanece em silêncio, deixando as imagens e os balões falarem por si.

O segundo critério é o da neutralidade. O recitante pode ser neutro, objetivo, reportando os fatos sem apresentar afeição ou impacto pelo que ocorre, ou pode ser envolvido. Nesse caso, ele assume a postura do que Groensteen chama de “primeiro leitor da história”, tecendo comentários sobre os fatos ou sugerindo julgamentos que caberiam aos leitores.

O terceiro aspecto é o da confiabilidade. Em princípio, o leitor confia no narrador. Entretanto, no caso de narradores homodiegéticos, é possível que o leitor seja enganado pelos fatos narrados, sendo induzido ao erro ou surpreendido com presunções equivocadas. É o que Groensteen chama de recitante decepcionante ou enganoso.

Essas três posturas também podem ser adotadas pelo mostrador. Em alguns casos, ele pode entrar em um modo “silencioso”, isto é, a imagem desaparece. É o caso de representar a cegueira de um personagem ou uma cena em um ambiente escuro, na qual nem mesmo o leitor é capaz de saber o que se passa. Da mesma forma, elementos no mundo da história podem interromper o fluxo narrativo e o mostrador pode representar isso pela ausência de imagem.

A neutralidade também é outro aspecto também pertinente ao mostrador. Para Groensteen, o mostrador neutro mantém a homogeneidade do estilo gráfico ao longo da história, enquanto distorções no traço ou adoção de traço diferenciado incorreriam em envolvimento do mostrador nos fatos da história. Temos exemplos disso com frequência nos quadrinhos japoneses, nos quais o nível de detalhamento, a distorção das formas e até exageros em expressões faciais variam dentro de uma mesma história de acordo com os eventos narrados.

Por fim, a confiabilidade do mostrador pode ser colocada em xeque quando ele apresenta imagens que não correspondem à realidade do mundo da história, isto é, em caso de delírios, sonhos ou ilusões sofridas pelos personagens. Em geral, essas imagens são reveladas como falsas ao longo da história, contrapostas às verdadeiras visões.

Isto posto, resta questionar se as instâncias do recitante e do mostrador coincidem, isto é, se o personagem que narra a história é confiável e, portanto, se as imagens apresentadas também o seriam. É evidente que não necessariamente.

As respectivas instâncias do recitante e do mostrador podem, então, coincidir, mas eles muito frequentemente divergem. A coordenação dessas instâncias dependem da autoridade de uma fonte recitante superior, a mesma fonte que escolhemos para reservar o nome de narrador. O narrador é a instância definitiva responsável pela seleção e organização de todos os tipos de informação que produzem a narrativa. O recitante e o mostrador são meros delegados a exercer algumas de suas prerrogativas (GROENSTEEN, 2013, p. 105, tradução nossa)²⁹

29 The respective stances of the reciter and the monstrator can, then, coincide, but they very often diverge. The coordination of these stances depends on the authority of a higher enunciating source, the very source for which we have chosen to reserve the name of narrator. The narrator is the ultimate instance responsible for the selection and organization of all the types of information that make up the narrative. The reciter and the monstrator are merely delegated to exercise some of its prerogatives.

Kukkonen acrescenta o problema da relação entre as perspectivas narrativas do recitante e do mostrador, que podem ser conflitantes.

Como leitores, compartilhamos o conhecimento do focalizador e partilhamos sua experiência. Entretanto, aquele que fala e aquele de quem partilhamos a experiência não são necessariamente a mesma coisa. Você pode ter um narrador em terceira pessoa despersonalizado, mas este narrador pode apenas apresentar conhecimento e experiência que são acessíveis por meio de um dos personagens. Você pode ter um personagem narrador em primeira pessoa que conta coisas que este personagem não tem como saber. Focalização é a perspectiva pela qual o texto limita o que nós conseguimos descobrir sobre o mundo da narrativa. Em quadrinhos, temos um problema aqui – a perspectiva visual da imagem e a perspectiva da focalização nem sempre combinam. (KUKKONEN, 2013, p. 45, tradução nossa).³⁰

A tabela a seguir apresenta as instâncias possíveis destacadas por Groensteen. Suas combinações totalizam seis instâncias para o recitante e seis para o mostrador, cuja multiplicação resultam em 36 possíveis resultados do cruzamento dessas posturas. É possível, por exemplo, um recitante intervencionista, envolvido e enganoso com um mostrador intervencionista, neutro e confiável. Nesse caso, teríamos um personagem-narrador eloquente, que dialoga com o leitor e pouco confiável, em contraposição ao que o mostrador neutro e confiável que apresenta a realidade da história. Nesse caso, o recitante tentaria, em vão, enganar a audiência, provocando talvez efeitos como ironia ou humor.

Tabela 3 - Instâncias do recitante e mostrador, segundo Groensteen

	NÍVEL DE INTERFERÊNCIA	NEUTRALIDADE	CONFIABILIDADE
RECITANTE	EM PLANO DE FUNDO	NEUTRO	CONFIÁVEL
	INTERVENCIONISTA	ENVOLVIDO	ENGANOSO
MOSTRADOR	EM PLANO DE FUNDO	NEUTRO	CONFIÁVEL
	INTERVENCIONISTA	ENVOLVIDO	ENGANOSO

Fonte: Elaborada pelo autor, tendo como referências os conceitos de GROENSTEEN, 2013.

4.2.4 Níveis narrativos em quadrinhos

Os níveis narrativos se manifestam, segundo Reuter, na forma de narrativas encaixadas e nas metalepses – a quebra da fronteira entre a realidade e a ficção. Consistem, portanto, no estabelecimento de camadas narrativas, digamos assim, que podem ser aprofundadas

³⁰ As readers, we share the knowledge of the focalizer and partake in his or her experience. However, who speaks and who experiences are not necessarily the same thing. You might have a third-person depersonalized narrator, but this narrator might only present knowledge and experience that are accessible to one of the characters. You might have a first-person character narrator who tells you things which this character cannot know. Focalization is the perspective to which the text limits the knowledge we get about the storyworld. For comics, we have a problem here – the visual perspective of the image and the narrative perspective of focalization do not always match.

(narrativas dentro de narrativas) ou podem emergir, alcançando a realidade.

Nos quadrinhos, o fenômeno da inserção de uma história dentro de outra é frequente, inclusive com participação relevante da instância do mostrador no recurso. Na história *Tormento*, de 1990, do Homem-Aranha, o artista Todd McFarlane aproveita o momento em que o herói cai inconsciente para interromper a narrativa e recontar sua origem, em página dupla. Nesse caso, a história é mostrada de forma resumida, em requadros na forma de teias e com um recitante narrando os fatos (FIGURA 13).

De forma semelhante, em *Velho Logan*, de 2008, Mark Millar e Steve McNiven contam uma história que mostra Wolverine em um futuro distópico no qual todos os heróis foram derrotados pelos vilões. Logan sobrevive no anonimato até ser convidado pelo Gavião Arqueiro para realizar uma nova missão. Escondendo ao longo da narrativa o motivo pelo qual se tornou um pacifista e jurou nunca mais machucar outro ser vivo, no final do capítulo 4, o herói decide revelar ao parceiro o que ocorreu.

O capítulo 5 já começa com a história contada pelo Wolverine, que assume a postura de recitante e conta como foi drogado e ludibriado pelos vilões a matar todos os colegas de equipe. Em sua narrativa, Logan vê os inimigos invadindo a mansão dos X-Men – e o mostrador também engana o leitor, exibindo a selvagem luta entre o herói e os inimigos. Somente no final é revelada a verdade, quando o personagem e os leitores podem ver Wolverine coberto de sangue entre os companheiros mortos. Em seguida, a história retorna para seu fluxo normal.

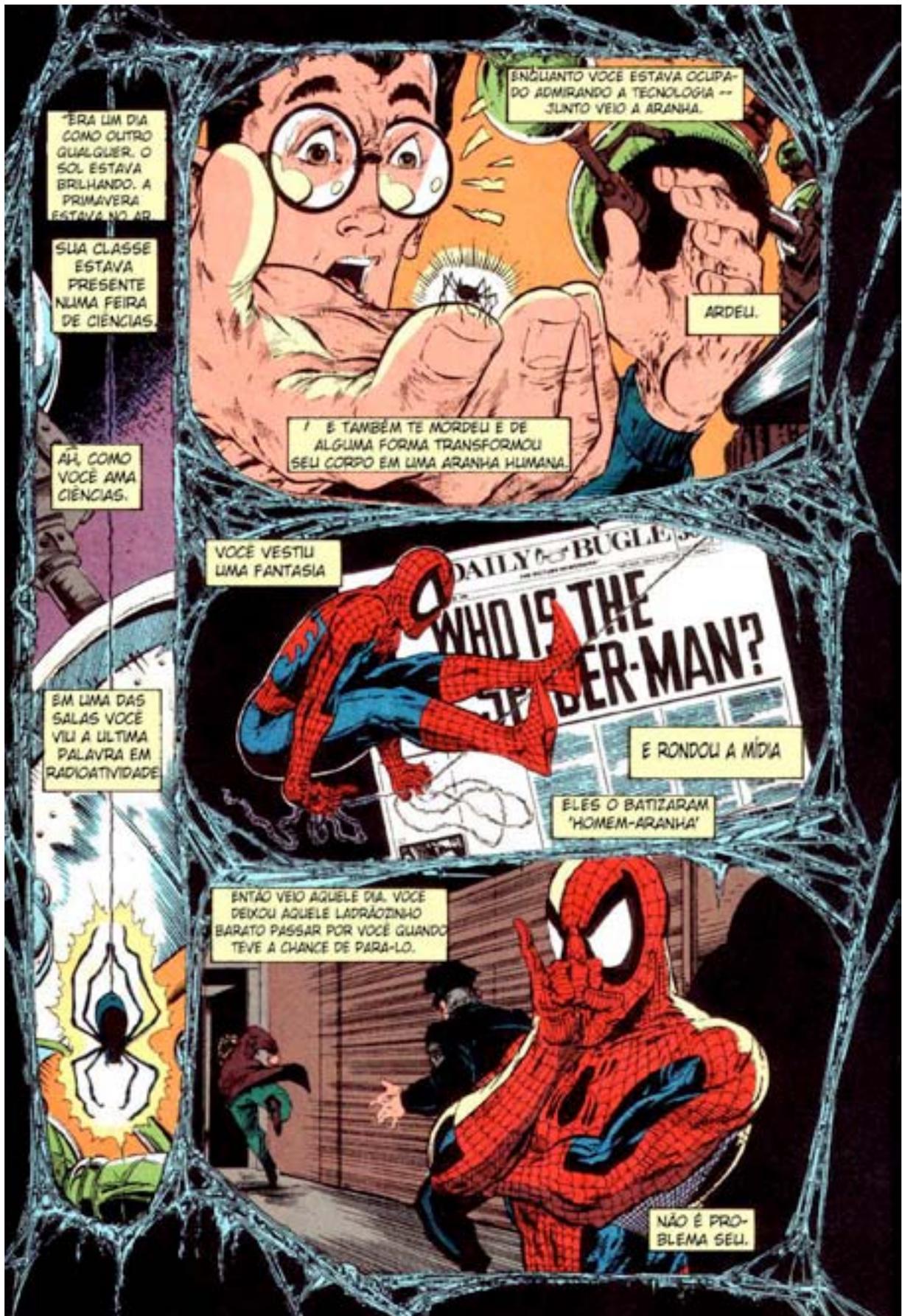
Homem-Aranha: Azul, de 2002, é uma história na qual o Peter Parker conta como conheceu sua falecida namorada, Gwen Stacy. A narrativa começa no presente, com o Homem-Aranha se balançando entre os prédios e deixando uma flor no local onde a moça morreu. O tom da colorização é todo azulado, em referência ao título da história. O recitante também é o herói, em outro nível narrativo, gravando uma fita de áudio destinada a Gwen.

Ao longo dos seis capítulos da história, os fatos são narrados pelas imagens, enquanto o recitante-personagem se alterna entre tecer comentários e, eventualmente, situar o leitor. No que diz respeito aos níveis narrativos, nesse caso uma história (o Homem-Aranha gravando uma fita de áudio para a falecida namorada) emoldura a outra (como ele a conheceu e começou a namorá-la). O primeiro nível narrativo, marcado pela coloração azul, só está presente nas cinco primeiras páginas do capítulo 1 e nas três últimas páginas do capítulo seis, no final.

No primeiro exemplo, em *Tormento*, a história se dá nas lembranças do Homem-Aranha desacordado e tem a função de recontar a história do herói, provocando um contraste entre sua situação atual e uma época na qual era feliz. Em *Velho Logan*, é o próprio Wolverine quem conta a história, que tem uma função de revelação de um mistério – o motivo pelo qual o herói se aposentou e como os vilões ascenderam ao poder. Já em *Homem-Aranha: Azul*, o encaixe narrativo tem a função de estabelecer Peter Parker como um recitador que se dirige à namorada falecida, num tom confessional.

Essas são apenas algumas funções que as narrativas encaixadas podem assumir. Reuter e Genette destacam também a metalepse, que é ruptura do aspecto ficcional da história,

FIGURA 13 - Narrativa encaixada em Homem-Aranha



Fonte: MCFARLANE, 1992.

algo comumente presente nas histórias em quadrinhos de Deadpool, por exemplo, ou do Bidu e Bugu, dos Estúdios Maurício de Souza.

4.2.5 Temporalidade em quadrinhos

Assim como nas perspectivas, há uma diferenciação no que diz respeito ao tempo nos quadrinhos em relação ao recitante e o mostrador. Groensteen defende que os quadrinhos trabalham com um grau de imprecisão temporal, uma vez que as imagens remetem ao presente e, em muitos casos, o recitante narra no passado.

Na realidade, qualquer quadrinho deveria ser visto por sua própria natureza como sendo no passado, por conta da disposição panóptica das imagens. “Não há presente que não seja assombrado por um passado e por um futuro”, escreveu Deleuze em *O Tempo-Imagem*. Nos quadrinhos, no momento quando nossa atenção é focada em um painel, os precedentes ainda não desapareceram (eles permanecem disponíveis, recuperáveis a qualquer tempo), mas, sobretudo, nós já avistamos os painéis seguintes, e nós podemos ver que o futuro já está lá. Se o futuro que puxa nossa leitura adiante já está presente, então o presente inevitavelmente tende a escorregar em direção ao passado ao qual, de fato, já pertence. A ideia que presentes sucessivos possam coexistir é paradoxal: ao contrário do passado, o presente não pode ser cumulativo. (GROENSTEEN, 2013, p. 96)³¹

Groensteen pontua, entretanto, que, apesar de a narrativa em quadrinhos ser inerentemente no passado, isso não significa que o leitor a perceba dessa forma necessariamente. Para ele, qualquer imagem posta diante dos olhos do leitor estabelecem uma cena no aqui e agora. O pesquisador esclarece, ainda, que o tempo verbal utilizado pelo recitante pode reduzir essa incerteza.

A escolha do tempo verbal pelo recitante vai, portanto, ter o potencial para empurrar este equilíbrio instável para uma direção ou outra – mesmo se, por razões já explicadas, as categorias de passado e presente parecerem menos fáceis de distinguir e contrastar no caso de um quadrinho do que em um texto sem ilustrações. O tempo encontrado com mais frequência é o passado. O recitante retrocede no tempo para recontar eventos que ocorreram no passado próximo ou distante. (GROENSTEEN, 2013, p. 120)

Assim, de acordo com o pensamento de Groensteen, o momento da mostração é impreciso, produzindo uma narração no passado pela justaposição de imagens que estão no presente. Já o momento da enunciação é estabelecido de acordo com a narrativa.

A questão da velocidade é tratada por Barbieri (2017) em sua obra *As Linguagens dos Quadrinhos*, ao abordar o que ele chama de temporalidade sugerida. Para o autor italiano, uma imagem habitualmente conta um lapso de tempo maior que o que se representa.

Entretanto, que diferença há entre um tempo representado e um tempo contado por

23 In reality, any comic should be seen by its very nature as being in the past, on account of the panoptic display of the images. “(T)here is no present that is not haunted by a past and a future” wrote Deleuze in *The Time-Image*.²² In comics, at the moment when our attention is focused on one panel, the preceding ones have not yet disappeared (they remain available, retrievable at any time), but, above all, we already have sight of the following panels, and we can see that the future is already there. If the future that pulls our reading towards it is already present, then the present inevitably tends to slip back towards a past to which, in fact, it already belongs. The idea that successive presents can coexist is paradoxical: unlike the past, the present cannot be cumulative.

uma imagem? Se observarmos uma pintura que representa um guerreiro sobre um cavalo empinado, com a espada levantada e pronta para golpear um dragão que se debate a seus pés, enquanto a pouca distância uma moça foge, o tempo representado por essa imagem será apenas um instante – a imagem é um instantâneo. Mas o tempo que a imagem nos conta é o de uma longa história que explica a caça do dragão por São Jorge, a luta e a vitória, e a libertação da princesa que o dragão mantinha prisioneira. Em outras palavras, e em geral, o tempo representado por uma imagem é o que podemos observar dentro dela, ao passo que o tempo contado é o tempo de toda a história – ou do fragmento de história – que a imagem conta. (BARBIERI, 2017, p. 101)

Ao longo de sua obra, Barbieri aborda diversos exemplos de recursos que as histórias em quadrinhos aplicam com o objetivo de dilatar o tempo, alterando assim a velocidade narrativa. O autor cita a utilização de diálogos mais prolongados, a repetição de quadros, o enquadramento e até a adoção de perspectivas para representar o tempo.

Para ele, a linguagem tem grande possibilidade de aproveitar as características cinematográficas de prolongar as próprias imagens em medida comparável aos quadros de um filme, mas com duas limitações fundamentais:

A primeira se refere à duração. O quadrinho não pode, realmente, representar períodos longos demais em uma única vinheta; e o fato de que uma vinheta possa, por outro lado, narrar períodos longos não resolve o problema: também no cinema, de fato, uma cena breve pode narrar uma duração prolongadíssima, enquanto em um filme um quadro pode manter uma duração qualquer, inclusive prolongada, quer dizer, que pode representar, e não apenas narrar, longas durações. (BARBIERI, 2017, p. 226)

A segunda limitação destacada por Barbieri diz respeito ao movimento de câmera, isto é, o movimento de mudança de enquadramento. Essa limitação impede, por exemplo, que os quadrinhos reproduzam o efeito cinematográfico do plano-sequência – uma longa sequência sem cortes na qual o movimento do enquadramento transmite a sensação de que o espectador se move pela cena.

Outro aspecto referente ao tempo que se manifesta de forma diferenciada nos quadrinhos é o da frequência. Para além dos modos singulativo, repetitivo ou iterativo, o recurso da mostração permite a repetição exaustiva de uma cena, na forma de composição, a exemplo de *Magnetar*, de Danilo Beyruth. A narrativa conta uma história do personagem Astronauta, de Maurício de Souza, que fica aprisionado em sua nave, no espaço sideral, como um náufrago. Com o passar dos dias, o protagonista repete sua rotina diária por 146 dias, perdendo a lucidez.

Danilo Beyruth representa a repetição dos dias pela reprodução exata da mesma página, de forma idêntica, e, em seguida, de forma reduzida, e assim por diante, gerando uma imagem fractal formada pela redução desses dias (FIGURA 14). O autor, nesse caso, desafia os conceitos de frequência, uma vez que se trata do modo singulativo (cada dia vivido pelo personagem foi contado), mas, ao mesmo tempo, iterativo (os muitos dias vividos foram contados menos vezes). Na realidade, Beyruth desenvolveu uma solução gráfica para retratar não somente a longa passagem de tempo de forma abreviada, mas também para exprimir a repetição que leva seu personagem à loucura.

FIGURA 14 - Frequência em Astronauta



Fonte: BEYRUTH, 2015

No que diz respeito à ordem, os quadrinhos gozam das mesmas possibilidades narrativas de outras linguagens verbais ou visuais. Para além disso, permitem a adoção de recursos gráficos que poderiam se tornar confusos em outras linguagens visuais, como o cinema. Em virtude da simultaneidade da apresentação de seus painéis, é possível apresentar em uma única página, ou páginas duplas, duas ou mais sequências narrativas de momentos distintos – o que implicaria em uma alternância em ritmo excessivo em filmes, por exemplo, a exemplo do trecho a seguir de *A Última Caçada de Kraven* (FIGURA 15).

Já livre de seu túmulo quando fora enterrado vivo, o herói é obrigado a descer aos esgotos para capturar o assassino canibal, o vilão Ratus. Apesar de estar fisicamente revigorado, o confinamento do esgoto faz o Homem-Aranha lembrar de sua prisão no sepultamento, algo que ele deixa claro ao enunciar que não queria estar naquele local. Mais que isso, o mostrador alterna as imagens, fazendo um paralelo importante entre as cenas.

Na primeira página, o Homem-Aranha rasteja pelo esgoto em busca de seu inimigo, enquanto, em paralelo, uma narrativa se desenvolve em anacronia por retrospectão: ele tentava escapar de seu caixão, quando fora enterrado vivo. A alternância entre as cenas procura estabelecer um paralelo entre as situações de confinamento espacial e demonstrar que a situação atual – no esgoto – faz o personagem lembrar de seu desespero anterior – o caixão. A narração reforça essa ideia: “Não quero estar aqui. Quero estar em casa. Em casa, com Mary Jane. Em casa... onde é quente e tranquilo. Estou com medo. Muito medo!”. A narração das cenas em retrospectiva é diferente: “Tão escuro. Tão escuro! Me deixe sair!”.

4.3 Foco Narrativo em *Frankenstein*

A questão do narrador é um dos tópicos relevantes em *Frankenstein*. Com múltiplos narradores distribuídos em diferentes níveis narrativos, e que se alternam ao longo da história, o livro de Mary Shelley desenvolve uma estrutura singular cuja análise é necessária para o desenvolvimento dos estudos de suas adaptações.

4.3.1 Quem é o narrador em *Frankenstein*?

Frankenstein, de Mary Shelley, é uma obra literária singular. Publicado anonimamente em 1818 e revisado pela própria autora, já assinado, em 1931, o livro apresenta um relato fantástico que reúne elementos da ciência daquele século, mitologia e horror gótico que chocou a sociedade da época, ao mesmo tempo em que virou referência imediata na cultura e se faz presente, desde então, no imaginário popular.

A história é composta por cartas de Robert Walton a sua irmã, Margareth Walton Saville, cujas iniciais coincidem com a da autora de *Frankenstein*: Mary Wollstonecraft Shelley. Assim, a autora se põe como uma mera receptora daquele relato que chega às suas mãos. Dessa forma, é possível afirmar que o narrador é Walton.

Enquanto personagem, o capitão é um narrador homodiegético. Sua focalização

FIGURA 15 - Anacronias em Homem-Aranha



é interna – sabemos o que ele pensa e sente, suas impressões sobre os fatos que presencia e sobre o que toma conhecimento. É possível afirmar, ainda, que todos os fatos narrados no livro passam por seu filtro.

Essas reflexões desvaneceram a agitação com que comecei minha carta, e sinto meu coração brilhar com um entusiasmo que me eleva ao céu, pois nada me contribui tanto para tranquilizar a mente como um firme propósito – um ponto sobre o qual a alma pode fixar seu olho intelectual. (SHELLEY, 1997, p. 16)

Embora o núcleo central da história seja o relato de Victor, para o qual as cartas de Walton servem como moldura, as experiências do capitão traçam um paralelo com a vida de Frankenstein e parte da tensão da história repousa na decisão a ser tomada pelo marinheiro: ele seguirá viagem ao norte, em nome de sua vaidade e em prol do desenvolvimento científico, correndo o risco de matar a si mesmo e toda sua tripulação?

Escrevo-lhe, cercado de perigos e sem saber se verei ainda minha cara Inglaterra e os queridos amigos que aí vivem. Estou rodeado por montanhas de gelo que não me permitem sair e ameaçam esmagar, a cada momento, o meu navio. Os bravos camaradas que eu convenci a me acompanharem olham-me implorando auxílio, mas nada posso fazer. Nossa situação tem algo de terrivelmente apavorante, mas minha coragem não me abandona. E não perco as esperanças. No entanto, é terrível pensar que as vidas de todos esses homens se acham em perigo por minha causa. Se nos perdermos, será devido aos meus planos loucos. (SHELLEY, 1997, p. 248)

Para Corrêa (2006), Victor e o monstro são os protagonistas da história, cabendo a Walton o papel de testemunha. Para ela, o capitão seria um narrador equiciente, que não narra em retrospectiva, visto que é na sucessão de suas cartas que os fatos vão se desenrolando.

Frankenstein e seus narradores encaixam-se na categoria de narrador equiciente, onde o narrador, no caso Walton, possui uma soma de conhecimento igual à das personagens, mas vai adquirindo tal conhecimento aos poucos, à medida que os fatos lhe são relatados por Victor e, no final da narrativa, pelo monstro. Dessa forma, o leitor também vai construindo, mentalmente, o desenrolar do enredo. (CORRÊA, 2006, p. 60)

Depois de quatro cartas de Walton à sua irmã, Victor assume como narrador da história.

De ascendência eu sou genebrino, e minha família é uma das mais notáveis daquela república. Durante muitos anos, meus ancestrais foram conselheiros e síndicos, e meu pai desempenhou várias funções públicas que o honraram e lhe deram uma boa reputação. (SHELLEY, 1997, p. 34)

Victor é, assim como Walton, um personagem da história que ele mesmo narra, portanto um narrador homodiegético. Ocorre, entretanto, uma diferença significativa no que diz respeito à focalização. Como observado, Walton narra os fatos de forma limitada, enquanto ocorrem. Em suas primeiras cartas, ele não tem conhecimento sobre seu futuro encontro com Frankenstein ou do fracasso de seu empreendimento. Sua perspectiva é limitada.

Já o relato de Victor possui começo, meio e fim conhecidos desde o início da narração – ele é um narrador-personagem que conta em retrospectão, com focalização zero.

Não se pode falar em onisciência uma vez que ele não sabe o que os demais personagens pensam ou sentem, mas ele detém domínio dos fatos que descreve e conhece seu desfecho. Seus comentários e lamentos comprovam esse conhecimento.

Quando olho para trás, é como se esta quase milagrosa mudança de tendências e da vontade fosse a imediata sugestão do anjo da guarda da minha vida – o último esforço feito pelo espírito de conservação para afastar a tempestade que pendia das estrelas e estava pronta para me envolver. (...) Foi um grande esforço do espírito do bem, porém inútil. O destino era muito poderoso, e suas leis imutáveis haviam decretado minha destruição completa e terrível. (SHELLEY, 1997, p. 46-47).

Victor chega a imaginar desfechos diferentes para sua história, diferentes das desgraças que ele é capaz de antecipar por já tê-las vivido.

Se, em vez dessa observação, meu pai tivesse se dado ao trabalho de explicar que os princípios de Agrippa estavam completamente ultrapassados (...) eu teria certamente deixado de lado Agrippa e me contentaria com minha imaginação, aquecida conforme estava, retornando com mais ardor aos meus estudos anteriores. É mesmo possível que o curso de minhas ideias jamais tivesse recebido o impulso fatal que me levou à ruína. (SHELLEY, 1997, p. 43)

Frankenstein narra sob seu ponto-de-vista, de sua própria perspectiva. Eloquentemente e melodramático, o cientista dedica a maior parte dos 18 capítulos os quais protagoniza a refletir sobre suas condições e lamentar seus infortúnios. Sua narração é tão subjetiva que ele chega a relatar seus sonhos e delírios.

Na verdade, dormi, mas fui perturbado pelos sonhos mais violentos. Julguei ver Elizabeth estuante de saúde, caminhando pelas ruas de Ingolstadt. Deliciado e surpreso, abracei-a, porém ao beijá-la nos lábios eles se tornaram lívidos com a cor da morte; suas feições mudaram, e eu tive a impressão de que segurava o cadáver de minha mãe; um sudário envolvia-lhe o corpo, e eu via os vermes rastejando pelas dobras do pano. (SHELLEY, 1997, p. 66)

Victor conduz a narrativa até o momento em que ele tem o encontro com o monstro, no topo do mar de gelo. Lá, Victor concorda em escutar a criatura, que inicia sua narrativa.

Só com muita dificuldade consigo lembrar-me dos primeiros tempos da minha existência. Todos os acontecimentos daquela época me parecem confusos e indistintos. Uma abundante variedade de sensações apoderou-se de mim, e eu via, sentia, ouvia e cheirava ao mesmo tempo. Com efeito, decorreu muito tempo antes que eu aprendesse a distinguir entre o funcionamento dos meus vários sentidos. (SHELLEY, 1997, p. 119).

O monstro de Mary Shelley nasce como uma tábula rasa e sua compreensão de mundo vai sendo desenvolvida aos poucos. Assim como Victor, é um narrador-personagem, portanto homodiegético, com focalização limitada. A forma que a criatura narra os eventos que presencia transmite justamente sua inocência e ignorância.

Pouco a pouco, vi claramente o límpido regato que me fornecia do que beber, e as árvores que me abrigavam com a sua folhagem. Fiquei deliciado quando descobri que um som agradável, que muitas vezes feria os meus ouvidos, provinha das gargantas de pequenos animais alados que frequentemente interceptavam a luz dos meus olhos.

(SHELLEY, 1997, p. 120)

Apesar da inverossimilhança que críticos apontam sobre a surpreendente capacidade de aprendizagem da criatura ignorante de Frankenstein, é relevante observar como um narrador pode descrever um mundo que lhe é estranho sob seu ponto de vista subjetivo. No início de seu relato, o monstro fala dessa forma, esforçando-se para descrever o sol, a lua, os frutos e os animais. Seu aprendizado, entretanto, é veloz e, em poucas páginas, ele já nomeia os fenômenos com desenvoltura. Isso pode ser justificado, entretanto, pelo conhecimento que o narrador possui hoje, em contraste ao que ele possuía quando era ignorante.

Ocorre que, assim como Victor, a criatura é um narrador com focalização zero, isto é, narra no tempo pretérito e já tem conhecimento pleno do desenrolar dos fatos até aquele momento em que inicia sua narrativa. Ao contrário do cientista, ele não faz antecipações ou tece comentários sobre fatos que ainda não ocorreram.

Ao final do relato do monstro, Victor volta a ser o narrador. Ele prossegue sua história até concluí-la no momento em que seu caminho se cruza com o de Walton. O capitão então narra o desfecho da história, novamente em cartas endereçadas à sua irmã.

Conforme observado anteriormente, Walton é o responsável por transmitir a história de Frankenstein ao leitor. Como um relato fantástico, ele faz ressalvas quanto à credibilidade dos eventos narrados, revelando que apesar das afirmações convincentes do cientista, somente provas materiais e o encontro com o próprio monstro puderam conferir veracidade à história.

Sua história tem uma certa coerência e traços de verdade, mas foram as cartas de Félix e de Safie, que ele me mostrou, e o aparecimento do monstro, que vimos aqui no navio, que me convenceram muito mais da veracidade de sua narrativa do que suas afirmações, por mais seguras e conexas. Esse monstro, pois, existe realmente!
(SHELLEY, 1997, p. 244)

Da mesma forma, Walton demonstra preocupação em conferir uma ideia de precisão ao relato que transmite. Segundo o personagem, o próprio Victor, ao observar que o capitão tomava nota da história, pediu para ler e corrigir os escritos, em particular as conversas que teve com o inimigo. Essa preocupação visa afastar a ideia de um narrador não confiável, conceito elaborado por Wayne C. Booth, em seu livro *Rhetoric of Fiction*. Trata-se de um narrador que conduz o leitor ao engano, seja ao defender seus próprios interesses, seja a ele próprio se enganar.

Para criticismo prático provavelmente o mais importante entre esses tipos de distanciamento é aquele entre o narrador falível ou não confiável e o autor implícito que conduz o leitor consigo no julgamento do narrador. Se a razão para discutir ponto-de-vista é descobrir como ele se relaciona a efeitos literários, então certamente as qualidades morais e intelectuais do narrador são mais importantes para nosso julgamento que se ele é referido como “Eu” ou “ele”, ou se ele é privilegiado ou limitado. Se ele é descoberto como indigno de confiança, então o efeito total do trabalho que ele transmite para nós é transformado. (BOOTH, 1983, p. 158)³²

32 For practical criticism probably the most important of these kinds of distance is that between the fallible or reliable narrator and the implied author who carries the reader with him in judging the narrator. If the reason for

Booth destaca que um narrador é confiável quando ele fala ou age de acordo com o que ele chama de normas do autor implícito. Para ele, não basta que o narrador tenha comportamentos falsos, como ironias ou mentiras. O mais comum seriam narradores que manifestam falta de consciência, engano ou a crença de possuir qualidades que o autor lhe nega.

Em *Frankenstein*, os narradores demonstram significativo desenvolvimento intelectual – mesmo o monstro. A rigor, não há nada no livro que indique que qualquer um deles enganou ou tentou enganar o leitor. Mesmo o monstro admite abertamente suas culpas para Victor e justifica com aparente sinceridade seus crimes.

4.3.2 Narrativas encaixadas

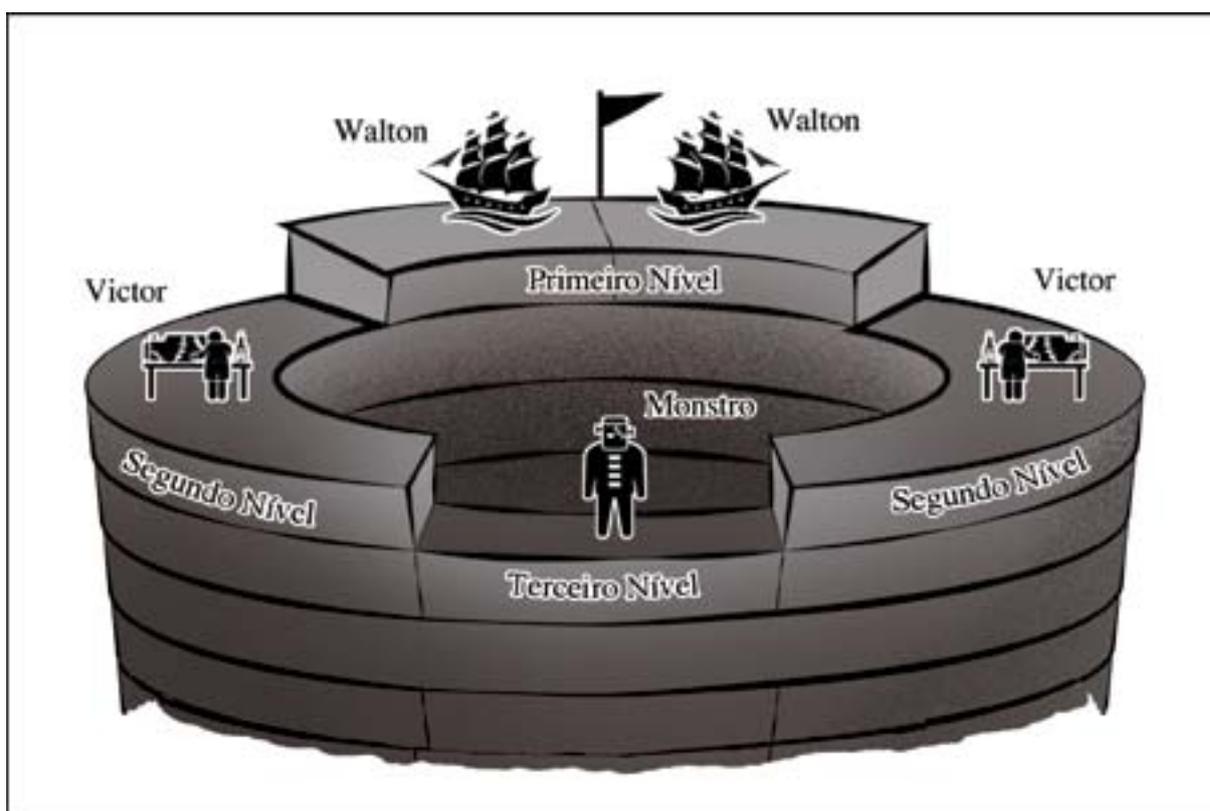
Frankenstein é composto por narrativas encaixadas, segundo o conceito de Yves Reuter, com uma história dentro de outra história, como os contos de Scheherazade em *As Mil e Uma Noites*. “Esse mecanismo é de fato muito freqüente e pode assumir diversas formas. Pode ser pontual (uma personagem encontra um manuscrito e o lê; uma personagem conta uma história) ou generalizado, como nas *Mil e Uma Noites*, no *Decameron* ou no *Heptameron*, de Marguerite de Navarre”. (REUTER, 2002, p. 85)

Para Reuter, esse recurso narrativo pode preencher funções diferentes, tais como servir de matriz para geração de múltiplas histórias, criar digressão, revelar informações fundamentais para a trama ou eliminar fronteiras entre o real e o imaginário. Isso ocorre, por exemplo, em *Drácula*, de Bram Stoker, que é composto por diversas peças textuais, como cartas, páginas de diário, notícias de jornal e até a transcrição de uma gravação audiodfônica.

Em *Frankenstein*, temos três níveis narrativos: as cartas de Walton para sua irmã; a história contada por Victor (núcleo central da história); e os diversos relatos contidos na biografia do cientista, entre eles o do monstro. Os demais são cartas da noiva do cientista e de seu pai, que revelam fatos que Victor não pôde presenciar, já que seu papel de narrador em primeira pessoa só permite que ele narre o que presencia ou toma conhecimento. Os capítulos 11 a 16, entretanto, são narrados pela própria criatura, que transmite para seu criador tudo o que se passara desde que se separaram, na noite de sua criação.

O diagrama a seguir demonstra como os níveis narrativos, e seus respectivos narradores, alternam-se ao longo da trama de *Frankenstein*:

discussinf point of view is to find how ir relates to literary effects, the surely the moral and intellectual qualities of the narrator are more important to our judgment than whether he is referred to as “I” ou “he” or whether he is privileged or limited. If he is discovered to be untrustworthy, the the total effect of the work he relays to us is transformed.

GRÁFICO 2 – Narrativas encaixadas em *Frankenstein*

Fonte: Produzido pelo autor.

O gráfico mostra como, no sentido horário, a narrativa é desenvolvida partindo de um primeiro nível, superior, e que vai se aprofundando em direção ao terceiro nível, inferior. Sua forma circular expõe o retorno da narrativa a seu ponto inicial, no primeiro nível, para o desfecho. Ali, é fechado o ciclo no qual fica evidente a semelhança entre as figuras de Walton e Frankenstein.

Hitchcock (2010) descreve este romance como uma boneca russa, em que várias réplicas se encaixam uma dentro da outra. A pesquisadora observa que Shelley compôs sua história a partir do que chamou de um "protoromance"³³, hoje perdido, mas que descreveria a cena em que a criatura ganha vida. Em volta desse momento central da obra, são desenvolvidas as demais narrativas, a envolvendo e dando corpo ao romance.

Dessa forma, *Frankenstein* é também uma narrativa circular, na qual a história inicia em um momento determinado no espaço e no tempo (no ártico, naquele instante no passado) e retorna àquele mesmo ponto para sua conclusão. Os relatos de Victor e do monstro são contados em analepse, ou anacronia por retrospectiva, que interrompe o fluxo narrativo presente para retomar fatos que ocorreram no passado. (REUTER, 2002, p. 95)

Corrêa observa que as três narrativas de *Frankenstein* completam umas às outras, de forma similar que os personagens-narradores também guardam relação.

³³ Hitchcock adota o termo "protoromance" para falar de um romance em estágio embrionário, uma espécie de rascunho ou conto anterior à produção do romance em si. O termo proto-romance designa na verdade o latim coloquial, que seria para alguns pesquisadores o ponto de partida de formação das línguas românicas.

Mesmo que diferentes em atitude, as três personagens de *Frankenstein* apresentam o mesmo tipo de ideal: a busca – por razões diferentes, evidentemente, mas com o objetivo único de superar suas próprias barreiras –; todos os três, enfim, solitariamente lutando em prol de sua realização pessoal, mas também pela causa de seus infortúnios, completando um a história do outro. (CORRÊA, 2016, p. 61)

Para a autora, as narrativas encaixadas de *Frankenstein* apresentam narradores confessionais, cujas histórias procuram justificar seus atos e levantam suspeitas. Apesar do afastamento da ideia de se tratarem de narradores não confiáveis, a existência de intermediário (ou intermediários, no caso do monstro) entre o leitor e aquele que conta a história reforça a ideia de distanciamento.

Ao mesmo tempo em que amplia o distanciamento, esse sistema, contudo, deixa claro o fato de que cada narrador tem seu próprio ponto de vista com relação aos fatos, não necessariamente compactuando com os outros narradores. Fica mais simples entender tal situação se tomarmos como exemplos as narrativas de Victor e do monstro – Victor, mesmo ciente de seu grau de responsabilidade diante dos acontecimentos, luta por vingança, ao mesmo tempo em que pretende eliminar o mal, aniquilando o monstro; e o monstro, busca pela vingança e pelo reconhecimento de seu criador. Tal paralelo deixa o leitor ora simpatizante com os atos de Victor, ora compadecido com o sofrimento do monstro. Tal mudança de perspectiva somente seria possível com esse esquema de narrativas. (CORRÊA, 2016, p. 61-62)

Tal estrutura narrativa implica em outros aspectos da história contada por Mary Shelley. Os relatos encaixados de Walton, Victor e da criatura são, cada um, narrados em primeira pessoa pelos próprios personagens. Esses narradores têm visão limitada dos acontecimentos, comprometidos por sua perspectiva, sua forma de compreender os eventos e como os fatos chegam a ele, seja por testemunho, seja por relatos. (REUTER, 2002, p. 81)

Essa instância narrativa não nos permite saber com certeza o que se passa (e que se passou) na cabeça de outras personagens, e restringe as mudanças de lugares ao trajeto de vida da personagem que narra. Essa combinação pode às vezes tornar-se poliscópica, quando, por exemplo, cada um por sua vez, um homem e uma mulher contam a história de sua vida de casados. Ela traz o interesse psicológico de levar o leitor a defender o ponto de vista de uma personagem e favorecer assim a identificação (ou a rejeição radical se essa personagem é totalmente contrária aos sentimentos e aos valores do leitor). (REUTER, 2002, p. 82-82)

No livro, essa perspectiva fica evidente na impossibilidade do autor de relatar fatos que o narrador em exercício não presencia. O assassinato do jovem William Frankenstein, por exemplo, é apresentado ao leitor em princípio por meio de carta que Victor recebe de Elizabeth. O mesmo evento é, depois, narrado de forma diferente pelo monstro, autor do crime. Com efeito, a criatura assume a narrativa entre os capítulos 11 e 16, justamente para apresentar sua história, algo que Victor é incapaz de fazer por não ter presenciado esses eventos e por ser incapaz de transmitir ao leitor as sensações e pensamentos do monstro.

4.3.3 Outros aspectos narrativos

Os modos contar e mostrar se fazem presentes no livro *Frankenstein* por meio da alternância entre cenas e sumários. Observamos a manifestação de cena, inerentes ao modo mostrar, por exemplo, em momentos-chaves nos quais há descrição mais minuciosa de ambientes e o tempo parece correr no fluxo normal.

Uma tarde, eu estava sentado em meu laboratório, o sol já se havia posto e a lua começava a levantar-se no mar. A luz não era suficiente para que eu trabalhasse. Parei, ocioso, meditando se devia abandonar o trabalho à noite, ou se devia continuá-lo sem interrupção para apressar seu fim. Ali sentado, ocorreu-me uma série de pensamentos que me levou a meditar sobre os efeitos do que eu estava engendrando. (SHELLEY, 1997, p. 193)

Já os sumários também são frequentes na obra, quando há necessidade de avançar o tempo, resumindo os fatos para que a narrativa alcance os momentos importantes.

Não posso dizer quantos dias se passaram desde então, mas agüentei privações que, não fosse a eterna vontade de fazer justiça que me devorava o coração, teria sido incapaz de suportar. Enormes e escarpadas montanhas de gelo muitas vezes barravam meu caminho, e não raro eu ouvia o rugir do mar que ameaçava destruir-me. Mas novamente caía a neve, a superfície endurecia, e os caminhos ficavam mais seguros. (SHELLEY, 1997, p. 241)

Como observa Reuter, essa alternância confere ritmo à obra e permite a construção de uma trama equilibrada. “O romance ‘clássico’ coloca assim as cenas como momentos ‘fortes’, reunidas por um tecido constituído pelos sumários, que permitem expandir a duração fictícia da história, abreviando-se o tempo da narração”. (REUTER, 1996, p. 66-67)

No que diz respeito ao momento da história, *Frankenstein* oculta o exato período histórico no qual ocorre. A primeira carta de Walton à sua irmã está datada de “11 de dezembro de 17...”, isto é, em algum momento no século XVIII. Considerando que Victor cita o galvanismo, experiências com eletricidade realizadas nos anos de 1780 e 1790, é possível presumir que a narrativa ficcional de *Frankenstein* se passa nesse período.

Também é importante frisar que, para além de suas anacronias por retrospectão, a narrativa se dá entre 11 de dezembro, data da primeira carta de Walton, e 12 de setembro do ano seguinte, data da carta na qual ele narra o encontro final com o monstro. O resgate de Victor é narrado na carta datada do dia 5 de agosto, tendo portanto relatado sua biografia ao capitão em algo em torno de um mês. Essas datas são imprecisas, visto que são os dias em que Walton iniciou a escrita de cada correspondência, momento no qual ele narrava os fatos de forma pretérita.

No que diz respeito à ordem de *Frankenstein*, conforme já foi destacado, a história é narrada em anacronia por retrospectão, bem como há uma nova anacronia dentro da anacronia anterior. Na ordem cronológica, o relato de Victor vem primeiro – ele parte de Genebra para Ingolstadt, desenvolve sua criatura, permanece doente e retorna a Genebra ao tomar conhecimento da morte do jovem William.

Enquanto isso, após sua criação, o monstro parte para os ermos e fracassa em se adequar ao mundo dos homens, assassinando o jovem William e incriminando Justine no processo. Tudo isso a tempo de ser avistado por Victor, que regressava a Genebra para tomar conhecimento dos fatos. Os dois se encontram então no mar de gelo, momento a partir do qual a cronologia segue sem paralelismos. Ao final, Victor persegue o monstro ao ártico, onde é resgatado pelo capitão Walton ao qual conta sua história. Esta seria a história em sua ordem cronológica plena.

Em relação à velocidade, já abordamos a questão ao falar em cenas e sumários. *Frankenstein* alterna entre os dois modos a fim de desenvolver ritmo e permitir que a trama avance ao longo do tempo, sem a necessidade de narrar de forma detalhada o passar dos anos. O mesmo se pode dizer da frequência: fatos repetitivos da história foram narrados uma única vez. A narração, na forma de sumário, do processo de desenvolvimento da criatura, destaca esses dois aspectos:

Eu empalidecera e emagrecera devido ao estudo e ao isolamento. Às vezes, bem à beira da certeza, eu falhava. No entanto, agarrava-me à esperança de que no dia ou na hora seguintes eu pudesse vencer. Um segredo, que só eu possuía, era a esperança a que eu me entregava; e a lua contemplava meus trabalhos da meia-noite enquanto que, com uma impaciência incontida e constante, eu perscrutava a natureza nos seus lugares ocultos. Quem poderá imaginar os horrores de meus trabalhos secretos, enquanto eu profanava sepulturas frescas ou torturava animais vivos para animar o barro sem vida? (SHELLEY, 1997, 62).

Victor conta a sequência de fracassos que teve ao tentar aplicar o segredo da vida que descobriu. Seu relato leva a crer que ele passou diversas noites em seu laboratório, além de suas visitas a cemitérios em busca de material para construir sua criatura. Esses fatos são narrados uma única vez, embora eles tenham ocorrido diversas vezes, caracterizando o modo de frequência iterativo.

Eu recolhia ossos nos ossários, com dedos profanos, os tremendos segredos da estrutura humana. Num quarto solitário – melhor dizendo numa cela – no alto da casa, separado de todas as outras dependências por um corredor e uma escada, eu mantinha minha oficina de trabalho, onde prosseguia com a minha asquerosa criação; meus olhos quase saltavam das órbitas, atentos aos mínimos detalhes da minha tarefa. A sala de dissecação e o matadouro forneciam a maior parte do meu material. Muitas vezes minha natureza humana afastava-se repugnada do meu trabalho, enquanto, impelido por uma ansiedade sempre crescente, eu me aproximava da conclusão da minha tarefa. (SHELLEY, 1997, p.62).

Observa-se, portanto, a complexidade de *Frankenstein*, que lança mão de recursos narrativos diversos e adota múltiplos níveis narrativos e narradores homodiegéticos para compor sua história. A inovação do romance de Shelley vai além dos aspectos expostos em capítulos anteriores, como a sua intertextualidade ou a constante atualidade dos temas que aborda, mas sua composição narrativa que articula histórias sobrepostas em camadas e, ao mesmo tempo, em uma estrutura circular evidencia vínculos entre os personagens-narradores nos três níveis, que se alternam no protagonismo e no antagonismo.

5 FOCO NARRATIVO EM *FRANKENSTEIN* EM QUADRINHOS

Frankenstein e seus personagens são encontrados nos mais diversos meios, em narrativas que adaptam o livro ou em outras modalidades de história e linguagens. Nas histórias em quadrinhos sua presença também é intensa, conforme já destacado anteriormente neste trabalho. Neste capítulo, será abordada a estrutura narrativa das adaptações em quadrinhos de *Frankenstein*. Em um primeiro momento, será realizada análise ampla de diversas histórias selecionadas. Em seguida, a análise será aprofundada na adaptação de Marion Mousse (2009), selecionada em virtude de sua estrutura narrativa diferenciada, que será apresentada adiante.

5.1 A Narrativa nos Quadrinhos de *Frankenstein*

Frankenstein tem sido adaptado para os mais diversos meios com frequência desde sua publicação. Suas versões em quadrinhos também são numerosas e o processo de catalogação de tamanho acervo requereria um esforço considerável – entretanto não é este o objetivo deste trabalho. Em processo de pesquisa exploratória, foram identificadas diversas adaptações de *Frankenstein* em quadrinhos, que são descritas a seguir, publicadas no Brasil e no exterior.

Para fins de análise, foram selecionadas as obras que se propõem a adaptar a trama do romance. Tal recorte exclui *Frankenstein: entre o céu e o inferno* (2016), de Mike Mignola, *Frankenstein Vivo, Vivo!* (2017), de Steve Niles, e *Para ser um monstro: uma história de Frankenstein* (2010), de Skottie Young. As três histórias narram continuações da obra de Shelley em quadrinhos. Já *Pateta faz história como Dr. Frankenstein* (2017) consiste em uma sátira. Essas formas de adaptação não contribuem para o propósito da análise narrativa que se pretende realizar.

A proposta desta etapa é avaliar de forma panorâmica as estruturas narrativas em comum dessas obras, em comparação à estrutura narrativa do romance. Para a análise panorâmica, serão abordadas as obras de Roche (1947), de Ito (1998), de Macdonald (2009), de Viney (2009), de Sierra (2009), de Wagner (2012), de Borges (2012), de Mousse (2009) e de Katz (2017).

5.1.1 Estrutura narrativa

As adaptações de *Frankenstein* variam no que diz respeito a diversos aspectos em sua estrutura narrativa. Enquanto a maior parte delas adota, com maior ou menor variação, a estrutura de narrativas encaixadas e um ou mais narradores homodiegéticos com focalização limitada, algumas se destacam por tornar linear a narrativa do livro. Isso implica dizer que, ao invés de adotar a configuração circular na qual a história inicia no Ártico, conta a história de Victor de forma retrospectiva até se encaixar novamente na narrativa do polo Norte, para o desfecho, a história inicia de forma direta com a infância de Victor e progride cronologicamente, sem a adoção do recurso da anacronia.

É o caso, por exemplo, das adaptações de Roche (1947) e Katz (2017). A primeira, publicada na revista *Classics Illustrated*, utiliza uma narrativa linear, adota um recitante

heterodiegético com focalização zero e mantém apenas dois níveis narrativos. A história se inicia com um Victor Frankenstein já crescido, às vésperas de realizar sua experiência. Já a versão de Katz, também linear, adota os dois recitantes homodiegéticos, embora uma voz impessoal, um recitante heterodiegético, dê indicações de passagem de tempo e mudança de local (“Quinze dias depois...” ou “Uma semana depois, em uma pequena ilha nas Órcades...”). É importante frisar que essas duas obras, embora adotem a narrativa linear, mantêm a anacronia por retrospectão durante o segundo nível narrativo, quando o monstro assume a enunciação e conta sua história.

A adaptação de Macdonald (2009) mantém a estrutura circular, os três níveis narrativos e a anacronia central durante a fala do monstro, porém possui apenas um recitante heterodiegético que narra toda a história. Mesmo na transição entre níveis narrativos, esse mesmo recitante, impessoal, onisciente e sempre presente descreve as cenas e os sentimentos dos personagens retratados nos quadrinhos, de forma ilustrativa.

Frankenstein de Mousse (2009) também realiza significativas mudanças narrativas. Embora mantenha a estrutura circular do livro, o adaptador francês suprime o terceiro nível narrativo, no qual o monstro apresenta sua própria versão dos fatos e conta sua história. Na verdade, embora Mousse inicie e termine sua história no Ártico, os três níveis narrativos se intercalam ao longo das 138 páginas de quadrinhos. Nos momentos mais monótonos da narrativa de Victor, Mousse a interrompe para mostrar a tripulação de Walton rastreando o monstro nas geleiras, sem sucesso.

De forma semelhante, é Victor quem narra a história do monstro na adaptação de Mousse.

Só depois fiquei sabendo o que aconteceu com minha criação. Vestida com meu melhor casaco, ela conseguiu sair da cidade, aproveitando a tempestade, para se internar na imensa floresta que havia em volta de Ingolstadt. (MOUSSE, 2009, p. 55)

Assim, permanecem intercaladas as sequências entre a narrativa do monstro e a de Victor, que, também no livro, ocorrem de forma simultânea, mas ali ela é contada na forma de retrospectiva pelo monstro e, nos quadrinhos, ela surge integrada ao relato de Victor. As demais obras seguem a mesma estrutura narrativa da obra de Shelley, guardadas, naturalmente, as devidas adequações no que diz respeito ao papel do narrador, no livro, e do mostrador e do recitante nos quadrinhos.

5.1.2 Relação recitante x mostrador

É desnecessário destacar a impossibilidade da adaptação fiel de *Frankenstein*, ou de qualquer outra obra, da linguagem verbal do livro para a linguagem híbrida dos quadrinhos, conforme este trabalho já destacou anteriormente. Além de mudanças implementadas na estrutura narrativa já destacadas acima, é necessária a análise das relações entre recitante e mostrador.

Thierry Groensteen já apontou as características do recitante e mostrador no que diz respeito ao nível de interferência, postura de neutralidade e grau de confiabilidade nos quadrinhos. Essas instâncias podem ser intervencionistas na história ou permanecerem em plano de fundo; podem ser objetivas em relação à narrativa ou envolvidas com a história; e podem ser confiáveis ou enganosas em sua relação com leitor.

Nas adaptações de *Frankenstein* em quadrinhos, os recitantes são, na maior parte dos casos, personagens da história que narram em retrospectiva, com focalização zero. Desta forma, eles são, em geral, intervencionistas, isto é, estão presentes ao longo de toda a obra. No que diz respeito à neutralidade, esses recitantes estão envolvidos com as narrativas que tecem, como não poderia deixar de ser, uma vez que são personagens contando sua própria história. E, apesar de seu envolvimento e parcialidade, se tratam de recitantes confiáveis. Não são verificadas em nenhuma das obras contradições nos relatos ou nenhum elemento que revele que os recitantes enganaram ou tentaram enganar o leitor.

As exceções a essas características são a obra de Ito (1998), na qual o recitante tem nível reduzido de participação, permanecendo em silêncio na maior parte da obra; e de Roche (1947), na qual o recitante heterodiegético manifesta postura neutra, sem demonstração de envolvimento com a trama.

No que diz respeito ao mostrador, é possível observar uma variedade maior de características. Todos são intervencionistas, uma vez que em nenhuma das obras é apresentada a interrupção do fluxo de imagens. Já sua neutralidade é um aspecto cuja avaliação deve ser mais cuidadosa. Como Groensteen observa, a objetividade e o envolvimento do mostrador podem ser auferidos pela manutenção de homogeneidade do estilo gráfico ao longo da história, enquanto distorções no traço ou adoção de estilo diferenciado indicariam envolvimento do mostrador.

Nas adaptações de *Frankenstein* não são observadas variações no traço. Entretanto, mudanças de enquadramento, utilização de linhas de expressão e até a apresentação de cenas que fazem parte da imaginação dos personagens podem ser avaliadas como envolvimento do mostrador na história – que ele narra, temporariamente, de forma subjetiva. Na adaptação de Viney, por exemplo, enquanto Victor morre no desfecho, o mostrador opta por mostrá-lo feliz, em um jardim, com seus familiares mortos. Nas páginas seguintes, enquanto o monstro conversa com Walton e se compara a um anjo caído, a imagem apresenta justamente um arcanjo em queda, empunhando uma espada de raios num cenário infernal. Essas cenas não mostram fatos ocorridos na narrativa, mas imagens mentais dos personagens, cenas que o mostrador apresenta na tentativa de ilustrar sentimentos dos personagens.

A adaptação de Borges (2012) é peculiar nesse aspecto. Do início ao fim da obra, o traço da artista plástica se apresenta pouco objetivo, seja na apresentação de cenários ou de personagens (FIGURA 16). Ela trabalha com recortes parciais, com simplicidade das linhas e com layout irregular, desafiando os limites dos conceitos de quadrinhos e se aproximando das fronteiras dos livros ilustrados, área de atuação da artista. Dessa forma, seu estilo gráfico da artista pode indicar subjetividade, isto é, do envolvimento do mostrador nessa obra. Por outro

Figura 16 - O mostrador envolvido de Borges



lado, a obra de Borges apresenta grandes volumes de texto, necessários para a compreensão da narrativa complexa de *Frankenstein*. É possível avaliar que a imagem nesta obra adquire um aspecto complementar e que o texto seja suficiente para um leitor apreender a narrativa, entretanto seriam necessários estudos mais aprofundados sobre essa obra. Para o momento, basta destacar que a própria obra se apresenta com o título *Frankenstein em quadrinhos*, além de ser premiada na área.

Quanto à confiabilidade do mostrador, não há nas adaptações nenhuma tentativa de enganar o leitor. Mesmo os trechos que apresentam cenas sonhadas ou imaginadas por personagens são acompanhados por textos que revelam, de forma antecipada, de que se trata de visão ou delírio. Nesse aspecto, *Frankenstein* não se mostra como uma narrativa que busca surpreender ou ludibriar seu leitor e o mostrador de suas adaptações em quadrinhos seguem essa tendência. As tensões repousam na ameaça constante do monstro e nas cenas de horror nas quais a criatura demonstra sua violência.

5.1.3 A supressão de níveis narrativos

As adaptações de *Frankenstein* mantêm sua estrutura de narrativas encaixadas. Enquanto Ito (1998), Macdonald (2009), de Viney (2009), de Sierra (2009), de Wagner (2012), de Borges (2012) mantêm os três níveis narrativos, Roche (1947), Katz (2017) e Mousse (2009) reduzem esses níveis a dois. Ruth e Katz suprimem o que seria o primeiro nível – a história de Walton, reduzindo-o a personagem coadjuvante – enquanto Mousse suprime o terceiro nível, a história do monstro, que é contada pelo próprio Victor, no segundo nível narrativo.

No livro, os níveis narrativos estão vinculados a seus respectivos narradores. Já nas adaptações em quadrinhos, nem sempre o recitante é um personagem. Na obra de Macdonald (2009), um mesmo recitante heterodiegético, impessoal, com focalização zero narra os três níveis narrativos. Em *Frankenstein* de Roche, o recitante do primeiro nível narrativo é heterodiegético, enquanto no segundo nível o próprio monstro assume como recitante. Na adaptação de Katz, além de Victor, há um recitante heterodiegético que faz indicações de transição de tempo e local em um recordatório negro, situando o leitor: “A família decide deixar Genebra por um tempo e retirar-se na casa em Belrive” (KATZ, 2017, p. 41).

Já na obra de Ito (1998), o primeiro nível narrativo não apresenta um recitante (ou ele permaneceria em plano de fundo, na visão de Groensteen). Walton, que faria esse papel, se manifesta na forma de recitante no último quadro da história, que toma a página inteira e retrata a silhueta do monstro, à distância, desaparecendo em meio à tempestade no Ártico. Nessa cena, as palavras de Walton são apresentadas sem requadro, sobre a imagem: “Mais feroz foi a tempestade, até ele desaparecer. Mais suave foi seu lamento, até ele não ser mais ouvido... Robert Walton” (ITO, 1998, p. 186).

É importante destacar que tanto os níveis narrativos quanto à presença do trio de narradores (ou recitantes, no caso dos quadrinhos) são aspectos relevantes na narrativa de *Frankenstein*, no livro e em suas adaptações. Os níveis narrativos aprofundam a história em

direção à sua figura central, o monstro. É nesse nível que ele apresenta sua condição e revela o dilema central, que é o cerne da obra – a criatura, enquanto produto do meio, tem seus crimes justificados? Victor é também responsável pelos crimes do monstro, não apenas por sua criação profana, mas por seu abandono?

O primeiro nível narrativo também se apresenta como bem mais que uma mera moldura para a história central. O paralelo traçado entre as posturas de cientistas imprudentes de Walton e Victor ressalta o papel do relato de Frankenstein como lição para ser aprendida pelo capitão, que se encontra na iminência de cometer erros fatais semelhantes. Assim, a supressão desse nível narrativo elimina esse paralelo da história, podendo se configurar em uma perda ou um empobrecimento da narrativa no que diz respeito à sua complexidade.

De forma semelhante, a adaptação de Mousse (2009) não confere ao monstro o papel de recitante. No livro, ao assumir como narrador da história, a criatura recebe a oportunidade de narrar os fatos sob seu ponto-de-vista, realizar sua defesa perante seu criador e justificar, de sua maneira, seus crimes. Embora esses exercícios possam ser desempenhados por Victor, como recitante, ou pelo mostrador, por meio das falas da criatura e da representação gráfica de suas ações, isso se torna diluído na narrativa e o monstro perde a oportunidade de se dirigir diretamente ao leitor. Ao dar voz ao monstro, Mary Shelley estabelece um equilíbrio entre Victor e sua criatura, permitindo ao leitor se afeiçoar a um ou a outro. Victor se apresenta como um cientista ambicioso que procurava desvendar os mistérios da vida e da morte e se tornou vítima de um monstro criminoso e assassino. Já o monstro se apresenta como uma criatura de aparência medonha, excluída violentamente dos círculos sociais, agindo de forma maligna por vingança pelo que lhe fizeram, mas disposta a cessar seus crimes caso seu criador repare seu erro, concedendo-lhe uma companheira semelhante a si. Conferir a um desses personagens mais espaço conduz o leitor a tomar partido de um deles, modificando de forma relevante a compreensão da trama.

5.1.4 O mostrador e os recitantes

Nas adaptações de Roche (1947), de Ito (1998), de Viney (2009), de Sierra (2009), de Wagner (2012), o mostrador desempenha papel relevante na alternância entre níveis narrativos e na mudança de narradores. As características gráficas dos recordatórios e balões (linhas e preenchimentos), dos quadros das cenas narradas em retrospectiva e indicadores visuais da transição entre os níveis narrativos são marcadores utilizados nessas obras que colaboram para a compreensão do leitor de que outra história está sendo contada.

Em Roche, o recitante heterodiegético que conduz a narrativa é apresentado em recordatórios – caixas de texto de linha negra e fundo amarelo, posicionadas na parte superior, inferior ou entre os quadros. No trecho da história narrado pelo monstro, ocorre uma mudança gráfica relevante. Os traços dos quadros se tornam boleados, representando nuvens de pensamento, assim como as bordas dos recordatórios, representando a visão interior do monstro e sua fala como recitante. Nesses recordatórios, é a própria criatura quem narra a história, em

primeira pessoa, como um recitante homodiegético, com focalização zero, em retrospectiva. Apesar do formato dos recordatórios e dos balões remeterem ao balão de pensamento, a continuidade da fala do monstro na enunciação do momento em retrospectiva torna claro ao leitor que se trata do discurso do monstro a Victor. Ao final do trecho, o quadrinho retoma suas formas regulares normais e a história prossegue dessa forma (FIGURA 17).

Assim como Roche, Wagner (2012) também adota uma mudança visual nos quadros do trecho narrado pelo monstro. As linhas negras que o mostrador utiliza para separar os quadros se tornam irregulares e a colorização da cena adquire tom sépia, como se fossem imagens esmaecidas pelo tempo, um recurso gráfico para representar o passado. Essa transição dura as quatro páginas nas quais a criatura conta sua história, retornando para a colorização e divisão de quadros regular adotada no restante da história. Da mesma forma que em Roche, o mostrador também usa grafismos que remetem a nuvens na transição entre os quadros, na qual há mudança de nível narrativo (FIGURA 18).

Na adaptação de Ito (1998), Victor narra a história de forma econômica, em recordatórios retangulares. Quando o monstro assume como recitante, sua narração surge em balões sem apêndice (o prolongamento agudo que aponta para o personagem que fala). Esse recurso é recorrente nos quadrinhos japoneses, quando o personagem está fora de enquadramento, quando o texto corresponde a um pensamento do personagem em cena ou quando é uma fala em off, como é o caso de *Frankenstein* de Ito. A mudança entre as cenas de Victor ouvindo o relato do monstro e da narrativa do monstro em si não apresenta nenhum indicativo gráfico, sendo uma transição de quadros regular da história. Cabe portanto ao leitor inferir, pela continuidade da fala do monstro, que as cenas mostradas correspondem ao momento passado. A obra não é colorizada, não possuindo, assim, esse recurso para indicar essas mudanças por meios cromáticos.

Viney (2009), Sierra (2009) e Wagner (2012), que trabalham com os três narradores diferentes nos três níveis narrativos, adotaram soluções semelhantes para representar a narração de cada um. Viney e Sierra utilizam como recordatório uma folha de pergaminho, representando a fala de Walton como uma carta escrita a sua irmã. Já Wagner e Viney utilizam cores diferentes para os recordatórios de cada um dos recitantes – recurso que Sierra não dispõe, uma vez que sua história é mostrada em preto e branco. Em Wagner, Walton possui recordatórios brancos, enquanto Victor os tem de cor azul e o monstro, vermelhos. Já Viney tem os recordatórios amarelos para Walton, brancos para Victor e de um amarelo mais escuro para o monstro, que também utiliza uma tipografia mais rústica. Os balões do monstro também possuem as mesmas características visuais de seus recordatórios. Em Sierra, o recordatório do monstro também é semelhante a seus balões de fala, tanto em formato, com pequenas falhas, quanto em tipografia.

É observado, portanto, o papel do mostrador não apenas na composição das imagens apresentadas nos quadros, mas também na elaboração de recursos visuais alinhados à narrativa e que contribuem na condução do leitor à compreensão da história em suas diversas nuances. Também é importante lembrar que o balão de fala e, por extensão, o texto no recordatório,

Figura 17 - Transição entre níveis narrativos em Roche



Fonte: ROCHE, 1945.

Figura 18 - Transição entre níveis narrativos em Wagner



Fonte: WAGNER, 2012.

representam visualmente o som da fala – de personagens e recitantes. Distorções visuais nesses elementos podem indicar alterações nas falas que eles representam, isto é, vozes mais graves podem ser representadas por tipografias mais robustas, gritos podem ter o tamanho das letras acentuado e falas monstruosas podem adotar tipos de letra mais rústicas.

5.2 Frankenstein de Mousse

Marion Mousse inicia sua adaptação de *Frankenstein* com o relato de Walton a sua irmã, por meio de recordatórios. As cenas apresentam navios no cais, sua embarcação em alto-mar, um membro de sua tripulação e o oceano congelado no Ártico. O trecho narrado pelo capitão demonstra a diferença intelectual entre o cientista, que fala de forma verborrágica sobre suas teorias acerca da rotação da Terra, e sua tripulação, preocupada em se proteger do frio e se alimentar.

Na quarta página, a população avista o monstro, sem saber de sua verdadeira natureza, e, na página seguinte, resgata Victor Frankenstein, que reluta em subir à embarcação até saber que seu destino era o Norte. O cientista passa a conviver com os marinheiros, que o veem com desconfiança por sua origem incerta. Ao demonstrar adoecimento a bordo, Victor fica prostrado na cabine do capitão e passa a contar sua história a Walton.

O cientista conta sua infância de forma detalhada, apresentando sua amizade com Elisabeth e o adoecimento e morte de sua mãe. Essa narrativa é intercalada por trechos de Victor na cabine, com Walton, reforçando que se trata de uma narrativa em anacronia por retrospecção. Após a morte da mãe de Victor, é apresentada uma cena com um grupo de homens da tripulação de Walton caçando o monstro – pensando ser um urso – nas geleiras. A cena termina com eles desistindo da caçada, com uma pegada em primeiro plano que eles ignoram.

Na sequência, Victor narra seus estudos e o processo de criação do monstro. Essa sequência dedica espaço para mostrar o relacionamento de Victor com seus professores – Welman, que respeitava os antigos mestres em alquimia que Victor seguia, Paracelso e Agripa, e Krump, que os repudiava em nome da ciência.

A cena da criação do monstro é composta por um monólogo do cientista. Pela forma apresentada nas imagens, Victor conduz a eletricidade dos raios de uma tempestade para o corpo do monstro. A força do impacto deixa o cientista desacordado. Ao despertar na escuridão, Victor acende uma vela, sendo surpreendido pelo monstro de pé. O monstro fala: “Victor...”. Ao tocar o cientista, ele repete seu nome, espreme seu braço e começa a repetir: “Pai... Pai!”. O cientista já acorda dias depois, em seu leito, sendo cuidado por Clerval. Ele procura a criatura, mas ela se fora.

Victor interrompe sua narrativa nesse momento para contar o que se passa com o monstro, que aproveita a tempestade para fugir de Ingolstadt para a floresta. Essa sequência de cinco páginas quase não contém diálogos ou mesmo narração. Ela apresenta a criatura na floresta, contemplando a natureza, e sendo atraída para um vilarejo, de onde é repelida por sua aparência, retornando à floresta.

Em seguida, *Frankenstein* conta seu retorno a Genebra depois de quatro anos afastado. Ao contrário da história do livro, quando o cientista retorna para casa, o pequeno William, aqui chamado de Louis, ainda está vivo e Justine, naturalmente, não fora presa pelo crime. Em paralelo, um tripulante conta para o Capitão Walton que o demônio ainda está vivo. Novas pegadas são mostradas.

E a cena se alterna para o monstro, que bebe água de um riacho e é atraído pela música do velho cego. É a família De Lacey, cuja história é contada nas 27 páginas seguintes. Por meio dos diálogos dos membros da família turca, o leitor é apresentado à sua história, do romance entre Félix e Safie e o exílio na Alemanha. Ao se apresentar ao ancião cego na casa dos De Lacey e ser surpreendido pela família, o monstro é expulso e perseguido por caçadores. Ali, assim como no livro, ela decide se vingar de seu criador.

Victor, que tinha retornado a Ingolstadt para apagar os traços da experiência que realizara, volta a Genebra para cuidar do pai doente. Enquanto o cientista cuida do pai, Elisabeth passeia com Justine e o jovem Louis, que se perde e é encontrado pelo monstro. Ao procurarem pela criança, Victor e Elisabeth encontram o corpo sem vida. A cena corta para o barco, onde o moribundo Frankenstein conta para Walton que avistara a criatura rondando sua casa na noite em que encontrara Louis morto, o que lhe levaria depois que ela cometera o crime.

Em seu sofrimento pela morte do irmão e pela acusação contra Justine, Victor revive os momentos nos quais acendeu uma vela e se deparou, pela primeira vez, com sua criação viva. Numa visão subjetiva da criatura, vê seus braços estendidos em direção a Victor, quadros escuros, a vela caída, e o cientista agredindo-o com um pedaço de madeira. O sangue goteja sobre os pés da criatura, surge sua mão ensanguentada e Victor em pânico. Depois de mais um quadro escuro, vê-se o cientista desacordado e parte do aparato elétrico usado para dar vida ao monstro. Por fim, o semblante desolado da criatura, como se lembrasse desses fatos.

A condenação e a execução de Justine abatem o já doente pai de Victor, que falece logo depois de fazê-lo prometer se casar com Elisabeth. Com Louis, Justine e seu pai mortos, Victor teme por Elisabeth e decide partir em busca do monstro. Encontra-o depois de dias de busca, em uma cabana. O monstro lhe conta, então, tudo o que se passara e conclui com seu pedido final: que Victor lhe crie uma companheira.

Victor aceita a proposta do monstro. A fim de afastar o monstro de Elisabeth, ele se refugia em uma propriedade de seu amigo Henri nas ilhas Órcades. Lá, o monstro o acompanhava à distância, levando até ele partes de mortos para que pudesse construir sua fêmea. Durante seus experimentos, ao refletir, Victor desiste de construir um novo monstro e destrói sua experiência diante dos olhos da criatura, que grita com ira e chora, partindo em seguida.

Enquanto se refugia no casebre armado com um machado aguardando o monstro, Victor tem uma visão da criatura esganando Elisabeth. Ele parte, então, com velocidade até o barco, enquanto navega na tempestade. Os quadros alternam entre Victor enfrentando a tormenta no barco e o monstro cruzando a água a nado, como se estivessem em uma disputa de velocidade. A criatura ganha esse confronto, erguendo-se na margem ao final da página.

Victor desperta após o naufrágio de sua embarcação à luz do dia e é conduzido ao juiz. Ele fora acusado da morte de um fidalgo ocorrida na noite anterior. Sem dizer uma palavra, ele reconhece o corpo de seu amigo Henri e se declara culpado por sua morte, certo de que será executado e libertado de todo o sofrimento. Ao ser conduzido em uma carroça como prisioneiro, rumo à execução, Frankenstein percebe a parada súbita do veículo. Ao abrir a porta, vê todos os guardas mortos. O monstro o libertara.

O leitor é conduzido novamente ao navio de Walton, no qual seu imediato lhe conta ter encontrado a criatura de Frankenstein. O capitão desce ao gelo para ver “com seus próprios olhos”, enquanto Victor continua contando sua história sozinho na cabine, sem ter quem o ouça.

Após sua libertação, Frankenstein retorna para Genebra, onde descobre que Elisabeth partira para seu chalé em Gstaad. Victor pede que seus homens se armem e partam imediatamente para o local. Lá, encontra-se com Elisabeth, que está empolgada com a união do casal, e trocam juras de amor. Ao despertar no meio da noite, ele deixa a futura esposa em seu leito e vai conversar com seu criado, que está limpando as armas. Ouve então algum barulho e retorna a seu quarto, encontrando tudo como deixou. Deita-se então na cama e, enquanto tenta dormir, percebe sua mão suja de sangue. Ao remover os lençóis, percebe que sua mulher já estava morta.

O monstro está de pé no quarto e presencia tudo. Victor entra num combate físico com a criatura, que o supera com facilidade. “Que tudo isso acabe! Mate-me, vamos!”, suplica Victor. “Não, Frankenstein... Você tem que viver... Viver e Sofrer!”, responde o monstro, que convoca o cientista a segui-lo, a fim de consumir sua vingança.

Após esses eventos, a história caminha para seu desfecho no Ártico. Walton encontra a criatura no gelo, enquanto Victor percebe sua ausência e sobe para o convés. Lá a tripulação avista o capitão retornando para o navio, com a criatura em seu encalço. O imediato atira contra o monstro, que é dado como morto pela tripulação, sob os protestos de Victor. O navio está livre para partir de volta à Inglaterra.

Enquanto Walton consola o cientista na cabine, o monstro surpreende o capitão, agarrando-o. Victor, enquanto morre, suplica ao monstro que não faça mal ao amigo. O monstro protesta: seu criador nunca lhe demonstrou a mesma compaixão. Sem dizer mais nada, Frankenstein morre. Em silêncio, o monstro o leva nos braços e desaparece no mar. Enquanto Walton olha para o horizonte, dois pássaros surgem no céu e o trenó do monstro aparece parcialmente coberto pela neve.

5.2.1 Adaptação diferenciada

A adaptação de *Frankenstein* produzida pelo francês Marion Mousse, pseudônimo do artista Pierrick Pailharet, reconta a história de Mary Shelley em 138 páginas de quadrinhos ininterruptas. A obra foi publicada inicialmente na França, parte da coleção Ex-Libris da editora Delcourt, que adapta clássicos da literatura para quadrinhos. A história também foi publicada em inglês como parte da coleção Classics Illustrated deluxe, da editora Papercutz, que

procura retomar a tradicional publicação americana. No Brasil, a obra foi lançada pela editora Salamandra, com tradução de Luciano Vieira Machado, também sob o selo Ex-Libris. Marion Mousse é roteirista e desenhista da adaptação, e Marie Galopin é responsável pela colorização.

No Brasil, a obra foi publicada em um único volume de 144 páginas, de forma semelhante a sua publicação nos Estados Unidos, na série Classics Illustrated Deluxe. Como uma coleção que se propõe a adaptar obras literárias, contém na quarta capa a biografia da autora e um texto sobre o livro. Na França, foi publicada originalmente em três volumes de 48 páginas. Não é perceptível, entretanto, a interrupção do fluxo narrativo entre esses volumes na obra integral.

O estilo de traço da obra de Mousse é cartunizado, isto é, adota traçado simplificado, em particular no que concerne aos personagens. Victor Frankenstein é retratado com um queixo fino e nariz protuberante, de forma triangular. Elisabeth, por sua vez, é semelhante a uma boneca, com olhos grandes. Tais questões de estilo não prejudicam a trama, uma vez que são compensadas pela arte-final em luz e sombra, que reforça o aspecto de terror da história. A colorização também adota tons neutros, que transmitem a atmosfera lúgubre que a história evoca.

Frankenstein de Mousse segue a trama de Shelley, apesar de não reproduzir seu texto integralmente e, como será abordado a seguir, modifica sua estrutura e a ordem narrativa. É possível identificar partes da enunciação e dos diálogos dos quadrinhos como transcrições ou paráfrases de trechos do livro.

Nenhum mortal suportaria olhá-lo de frente. Aquele monstro era ainda mais hediondo do que uma múmia revivida... Eu não tinha notado isso quando ele ainda estava inacabado. É verdade que já era feio. Mas, depois que seu corpo adquiriu a capacidade de mover-se, ele se tornou uma criatura que nem o próprio Dante poderia ter concebido. (MOUSSE, 2009, p. 62)

O trecho é adaptado da obra de Shelley, presente em outro momento:

Oh! Nenhum mortal seria capaz de suportar o horror daquele rosto. Uma múmia revivida não seria tão horrorosa quanto aquele destroço. Eu o contemplara antes de terminar meu trabalho; ele era feio, porém, quando aqueles músculos e articulações passaram a se mover, ele se tornou uma coisa que nem Dante poderia ter concebido. (SHELLEY, 1997, p. 66-67)

O texto dos quadrinhos cita, portanto, o livro de Shelley, realizando adequações verbais que podem ser ajustes de sintaxe e de estilo ou podem ser mudanças em virtude da tradução linguística, visto que a obra de Mousse foi desenvolvida em francês, traduzindo o texto em inglês (ou partindo de uma tradução), enquanto este trabalho analisa a publicação em português. Dessa forma, é impossível avaliar o nível de interferência no texto e em que etapa ele pode ter ocorrido. Para a presente análise, é suficiente observar que há traços significativos das palavras de Mary Shelley na obra de Mousse.

O adaptador francês segue a autora inglesa no que diz respeito à intertextualidade de *Frankenstein*. Na falsa folha de rosto da obra, há ilustração que mostra uma mulher em

trajes gregos ajoelhada abrindo um baú sobre um tronco, do qual sai uma espiral de fumaça. Já na folha de rosto, o título da obra é integrado à outra ilustração, cuja parte superior mostra um grupo de homens primitivos segurando tochas numa floresta, sob um brilho intenso no céu, e na parte inferior há um homem caído sobre as rochas com um pássaro devorando-lhe parte do abdômen. A primeira ilustração remete ao mito de Pandora, que abre uma caixa libertando os males no mundo. A segunda faz referência ao mito de Prometeu, que entregou o fogo ao homem e foi punido por isso.

Na obra de Mousse, quando Frankenstein é resgatado por Walton, sua tripulação fica temerosa, crendo que o cientista é, na verdade, o velho marinheiro de Coleridge. Shelley cita a obra, nas palavras de Victor, enquanto andava desorientado pelas ruas de Ingolstadt após desenvolver o monstro. Nos quadrinhos, o cientista explica:

“O velho marinheiro”, de Samuel Taylor Coleridge, um poema tão bonito... Por ter matado sem motivo aparente um albatroz que seguia o navio, contrariando assim a ordem natural das coisas... o velho marinheiro foi condenado a levar uma vida eternamente errante. (...) Eles têm razão. É eles têm razão: eu sou mesmo o velho marinheiro! O velho marinheiro que contrariou a ordem natural das coisas! (MOUSSE, 2009, p. 11)

Em outro momento, enquanto conta a Robert como descobrira o segredo da vida, Victor faz nova referência à obra de Coleridge: “Isso mesmo, Robert – eu tinha matado Deus... e descoberto, escondido, lá atrás, o segredo da vida. Eu ia matar o albatroz...” (MOUSSE, 2009, p. 31). Na página 62, Victor reproduz o verso que Shelley cita em sua obra:

É, não havia dúvida... Eu era mesmo o velho marinheiro de Coleridge... “Tal como aquele que, solitário, anda por um caminho cheio de medo e pavor e que, depois de voltar, continua a sua marcha, sem nunca virar a cabeça... por saber que um terrível demônio o segue de perto...” (MOUSSE, 2009, p. 62)

Na página quinze, enquanto narra seus momentos de infância, o requadro da página inferior remete à pintura *Eco e Narciso*, de 1903, de John William Waterhouse. Na imagem, Victor está na posição de Narciso, admirando o próprio reflexo na água, enquanto Elisabeth é a ninfa Eco, que fora amaldiçoada a não poder ser jamais a primeira a falar, podendo apenas responder a fala de seu interlocutor.

Mousse faz referências também não somente às obras a que Shelley cita, mas também às adaptações de *Frankenstein*. Nas páginas 79 e 80 (FIGURA 19), o artista reproduz a cena do filme *Frankenstein* (1931), de James Whale, na qual a criatura encontra uma menina na mata, que não se assusta com a criatura. Os dois brincam juntos, jogando flores no lago, até que a criatura agarra a criança e a joga na água, matando-a por acidente. Os quadrinhos procuram reproduzir a cena cinematográfica, utilizando os mesmos enquadramentos e cortes. É possível inclusive remontar a página de Mousse com as imagens de Whale (FIGURA 20). Mesmo a cena seguinte, na qual o pai da criança carrega a filha morta em meio às festividades na cidade, é reproduzida de forma semelhante ao filme, na perspectiva escolhida pelo mostrador. Por fim, o embate entre os aldeões e o monstro nas montanhas também é mostrado nos quadrinhos.

Figura 20 - Página de Mousse composta por imagens de James Whale (1931)



Fonte: Layout de MOUSSE, 2009, com recortes de WHALE, 1931.

No filme, essa cena precede o encerramento, no qual o monstro tem o confronto final com Frankenstein no moinho em chamas.

A cena de criação do monstro também é influenciada pelas adaptações cinematográficas. Fios elétricos, uma tempestade de raios, uma criatura montada a partir de partes de diferentes cadáveres, nada disso é detalhado no livro de Shelley e foi construído, de forma cumulativa, pelos adaptadores, de Peake, em 1823, a Whale, em 1931. O momento da experiência é, inclusive, precedido de um instante de espera, como se o cientista tivesse que aguardar a formação da tempestade para poder concluir seu trabalho. A criatura recebe vida por meio da eletricidade, como nos filmes.

Na página 126, quando Victor retorna a Genebra em um navio após ter sido libertado pelo monstro, ele é abordado por um sujeito que, fumando um cachimbo, diz ser amigo de Lord Byron, com quem vai se encontrar em uma casa de campo na fronteira com a Suíça. Frankenstein ignora o homem, que chega a convidá-lo a fazer parte da reunião. Embora não seja possível identificar o personagem, que pode ser John William Polidori, um dos escritores presentes no exercício literário no qual Mary Shelley desenvolveu seu livro, não restam dúvidas de que Mousse faz referência a esse evento.

5.2.2 *Anacronias de Mousse*

Frankenstein de Mousse guarda diferenças em relação ao livro de Shelley não apenas em sua estrutura, na qual os níveis narrativos se encontram embaralhados e são apresentados de forma intermitente, chegando a ser expostos simultaneamente na mesma página (FIGURA 21), que apresenta Victor narrando a Walton na cabine do navio, o cientista encontrando o monstro na cabana e o monstro lendo o diário de Frankenstein. São diferentes momentos numa mesma página. Os fatos ocorridos na trama também são reordenados a fim de desenvolvê-la de forma diferente.

No livro, após criar o monstro e adoecer, Victor só retorna a Genebra ao tomar conhecimento da morte do jovem irmão. Nos quadrinhos de Mousse, ele retorna para sua família e, um ano depois, volta para Ingolstadt para apagar seu passado. Duas semanas depois de chegar à Alemanha, recebe uma carta lhe informando da doença do pai, retornando então a Genebra.

Shelley conta que Victor toma conhecimento de tudo o que ocorre por carta e, antes de entrar em Genebra avista o monstro e o relaciona à morte do irmão. Já Mousse põe Victor no centro dessa trama, ao fazê-lo encontrar o corpo do jovem Louis e vinculá-lo ao avistamento do monstro momentos antes, algo que julgava ter sido um delírio. Ocorre que, nos quadrinhos, a utilização do recurso da leitura de cartas para tomar conhecimento dos fatos não é tão impactante quando no texto verbal. Dessa forma, o autor opta por alterar a ordem dos eventos a fim de permitir ao protagonista viver os fatos ao invés de apenas tomar conhecimento deles.

Outra diferença na ordem dos acontecimentos é o falecimento do pai de Frankenstein. Assim como no livro, ele sucumbe à tristeza das desgraças que recaem sobre sua família.

FIGURA 21 - Diferentes níveis narrativos na mesma página



Fonte: MOUSSE, 2009.

Entretanto, no livro ele só vem a falecer após a morte de Elizabeth, sua filha adotiva. Mousse antecipa esse fato para após a execução de Justine. Com essa mudança, temos um protagonista bem mais desolado para enfrentar o monstro – a família que lhe resta é Elisabeth.

De fato, ao confrontar a criatura, o Victor de Mousse é bem menos resistente à proposta do monstro que o personagem de Shelley. Enquanto o livro dedica um longo debate entre os personagens nessa cena, no qual Frankenstein muda de ideia várias vezes e irrita o monstro, nos quadrinhos Victor se resume a repetir incessantemente “Eu não podia recusar...”.

No episódio da morte de Henri, no livro, é o pai de Frankenstein quem o liberta da prisão, utilizando sua influência junto ao juiz. Victor sai inocente, após a comprovação de que estava em outro lugar quando Henri fora morto. Nos quadrinhos, entretanto, o pai do cientista já havia falecido nesse momento e cabe ao monstro libertá-lo, num ato de violência contra os guardas no meio da estrada.

Como fugitivo, Victor não tem oportunidade de se casar com Elisabeth, que, ao contrário do livro, não é morta em sua noite de núpcias. Apesar do efeito dramático do livro, a morte de Elisabeth não consiste no cumprimento de uma ameaça: “Mas, lembra-te, eu estarei contigo na tua noite de núpcias” (Shelley, 1997, p. 196). Nos quadrinhos, a ausência dessa relação não diminui a tensão da cena na qual Victor encontra a futura esposa morta. Enquanto na história de Shelley lhe restava o pai, nesse momento, nos quadrinhos de Mousse, ele já não tem nada a perder e só lhe resta implorar ao monstro pela morte.

O desfecho de Mousse também é diferente. No livro de Shelley, o monstro só surge na cabine após o falecimento de Victor e, pelo que a história conta, ele parte deixando o corpo do cientista para trás. Na adaptação do autor francês, o monstro confronta Walton fisicamente e o deixa prostrado, enquanto Victor suplica pela vida do capitão e, logo em seguida, morre. Não há discurso final da criatura – ela parte em silêncio em direção ao oceano.

Os últimos requadros da história mostram dois pássaros voando, e, enquanto partem, um requadro inscrito apresenta um dos trenós parcialmente soterrado no gelo. Assim, Victor e sua criatura se libertam da vingança mútua que marcou suas vidas – o trenó que os conduziu àquele inferno gélido – e seus espíritos alçam voo para longe daquela estrutura encaçada no frio do Ártico.

5.2.3 Ritmo narrativo

Frankenstein de Mousse desenvolve sua narrativa de forma diferenciada em relação à estrutura de Shelley. Enquanto o livro segmenta a história em trechos ininterruptos de narração de Walton (no início e no final), de Victor (capítulos 1 a 10 e 17 a 24) e do monstro (dos capítulos 11 a 16), a obra de Mousse alterna com velocidade entre os três níveis narrativos, criando novos efeitos dramáticos e conferindo um ritmo diferenciado à obra.

No gráfico a seguir, é possível traçar um comparativo entre as duas obras e os eventos que a marcam (GRÁFICO 3). Os trechos assinalados representam alguns pontos-chave da narrativa, apesar de ignorar outros eventos que podem ser considerados importantes, como

a morte de Henri Clerval ou o encontro do monstro com o ancião cego. A ideia do gráfico é apenas comparar, de forma simples, como a trama é desenvolvida nas duas obras.

É possível perceber que o monstro surge no livro mais cedo, decorridos um quinto da história, enquanto nos quadrinhos ele surge somente quando já se passou um terço da narrativa. Isso indica que o autor dos quadrinhos leva mais tempo para contar a infância de Victor, suas relações familiares, bem como seus estudos na universidade.

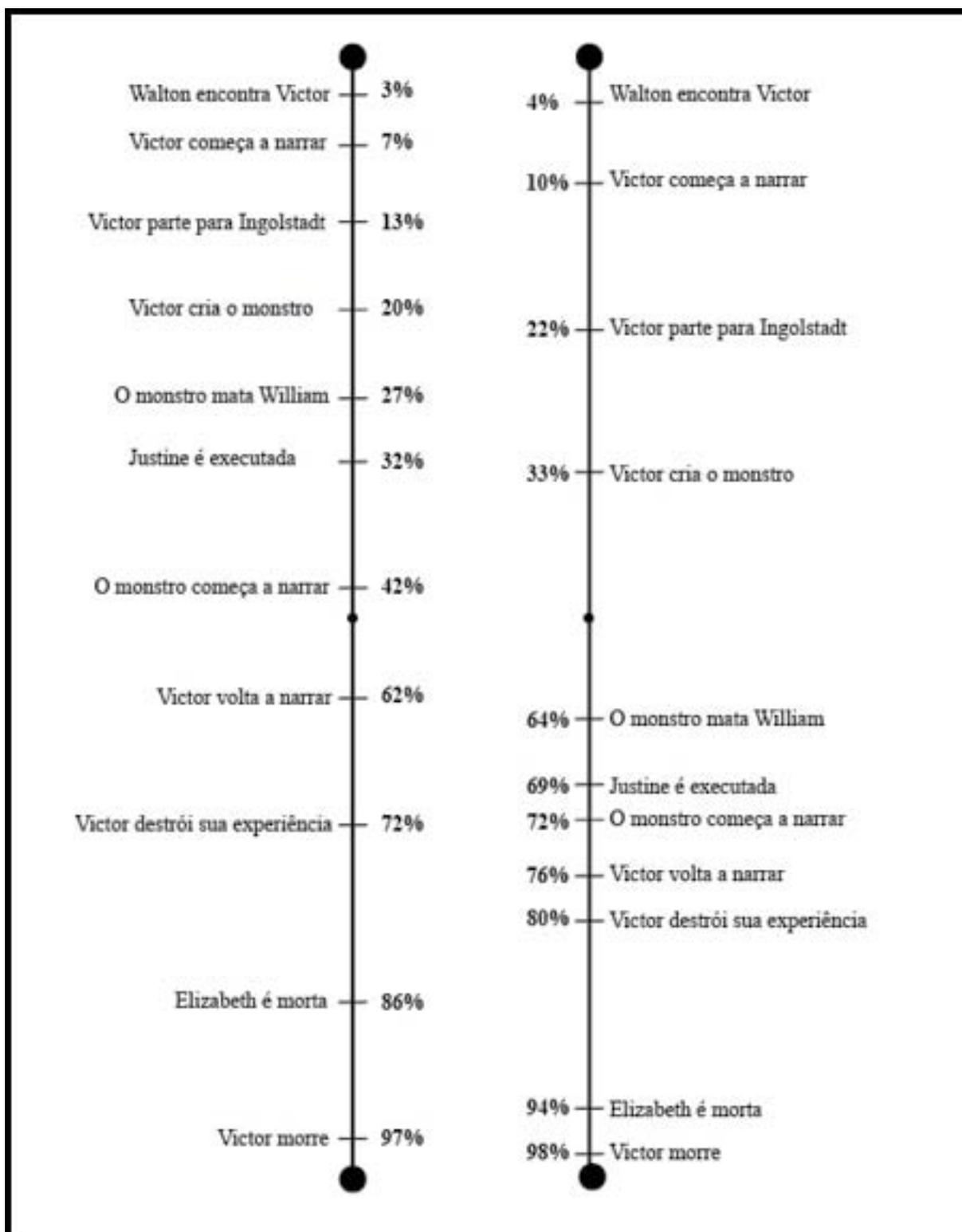
Da mesma forma, o livro apresenta as mortes de William e Justine antes da metade, enquanto os quadrinhos reservam esses eventos para depois do meio da história. Isso é consequência, em parte, da apresentação simultânea da narrativa do monstro – ela é apresentada bem antes de Victor se encontrar com a criatura, logo após sua criação. Em virtude disso, a conversa do cientista com sua criatura, no qual ela conta sua história, é abreviada nos quadrinhos, enquanto no livro ele toma um quinto da narrativa.

Ao concentrar as mortes dos personagens na segunda metade do romance, Mousse cria uma narrativa cuja tensão é crescente. Com efeito, Victor se degrada com velocidade ao longo dos quadrinhos, até ser arruinado psicologicamente pela morte de Elisabeth. No livro, Shelley distribui as mortes causadas pelo monstro no primeiro terço (William e Justine) e no último terço do livro (Clerval, Elisabeth e Alphonse). Essa distribuição se dá, em parte, em virtude da concentração da narrativa do monstro no centro da obra – momento no qual é narrado um período anterior à decisão da criatura em perpetrar sua vingança.

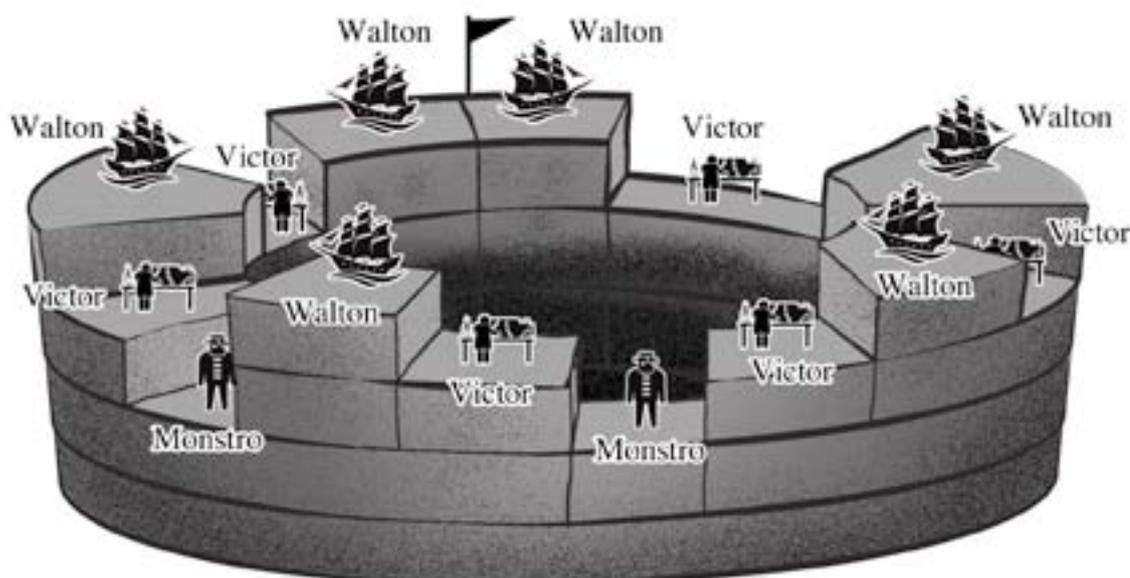
Os eventos finais da história também são concentrados no desfecho dos quadrinhos. A vingança final do monstro é perpetrada após Victor destruir sua segunda criação, fato que ocorre de forma antecipada no livro e um pouco mais tarde nos quadrinhos. Esse arranjo se dá porque, no livro, o pai de Victor só morre após o assassinato de Elisabeth, enquanto nos quadrinhos é a noiva quem morre por último.

É necessário admitir que tal comparação entre livro e quadrinhos encontra limites em virtude de as estruturas serem tão diferentes. Em comparação ao gráfico 1, apresentado no tópico 4.3.2 deste trabalho, o mesmo gráfico aplicado à obra de Mousse teria a seguinte configuração.

GRÁFICO 3 - Comparação entre ritmos narrativos



Fonte: Elaboração do autor.

Gráfico 4 – Níveis narrativos em *Frankenstein* de Mousse

Fonte: Produzido pelo autor.

O gráfico 4 expõe visualmente como há um maior número de alternâncias entre o que seriam os níveis narrativos nos quadrinhos. É importante frisar que os trechos que corresponderiam ao terceiro nível narrativo são aqueles nos quais Victor figura como recitante e o monstro é o personagem cuja perspectiva é apresentada. Nas páginas 55 a 59, Victor inicia a narrativa do que se passou com o monstro, que observa a natureza e se esconde na floresta, retomando-a nas páginas 63 a 89, quando a criatura tem contato com a família De Lacey.

Também é relevante destacar que diversas páginas contêm requadros que apresentam cenas correspondentes a outro nível narrativo. A página 23, por exemplo, está apontada no gráfico como sendo de um trecho do segundo nível narrativo, mas ela é introduzida por um requadro que mostra Victor falando a Walton, na cabine do navio. O mesmo ocorre nas páginas 27, 53, 74, 89, 93, 102, 104, 106, 107, 114 e 135, isto é, estas páginas contêm quadros nos quais o mostrador optou não por apresentar o que o recitante, Victor, narrava, mas sim a imagem de Frankenstein narrando.

Dessa forma, é possível perceber como a obra de Mousse desenvolve sua complexidade, entrelaçando duas linhas temporais de forma semelhante à qual a linguagem dos quadrinhos combina enunciação e mostra, a fim de produzir sentido de uma forma própria da linguagem dos quadrinhos. Ao retornar constantemente ao ambiente opressor da cabine do navio, Mousse lembra ao leitor da condição atual de seu recitante, à beira da morte, enquanto seu inimigo ronda a embarcação à sua procura. Essa tensão crescente, marcada por pegadas na neve e por um Frankenstein alquebrado em seu leito de morte, busca conferir dinamismo à narrativa arrastada e reflexiva do livro.

5.2.4 *Trechos silenciosos*

Em contraposição à eloquência dos personagens do livro de Shelley, Mousse desenvolve alguns trechos com pouco ou nenhum som. Na página 45, Victor recolhe partes de corpos em uma vala comum (FIGURA 22).

A página representa a violência das profanações de Frankenstein. Dividida em três tiras, na primeira é apresentado o cenário, em quatro quadros. No primeiro, há uma imagem panorâmica do cemitério. No segundo, o portão aberto aparece já de forma inclinada. Um terceiro quadro mostra apenas a vegetação e o quarto quadro apresenta Victor em meio aos cadáveres, com suas silhuetas aumentadas ao fundo. A segunda linha contém seis quadros. No primeiro, são exibidas cruzes e a silhueta de árvores em movimento ao fundo, com a mesma inclinação do portão na linha anterior. No segundo quadro, o maior da página, Frankenstein brande o machado, preparando o golpe contra os corpos sem vida, com sua sombra projetada sobre a parede de terra. O terceiro e o quarto quadro dessa linha são divididos horizontalmente: no superior, a imagem de sangue negro com fundo vermelho, representando o golpe da lâmina; no inferior, a sombra do cientista apanha um membro decepado. O quinto e o sexto quadro também estão divididos horizontalmente: no superior, Victor prepara um novo golpe e, no inferior, outra imagem de sangue negro sobre o fundo vermelho indicam um novo corte nos corpos.

A terceira linha da página contém sete quadrinhos. No primeiro, é possível ver a silhueta de Frankenstein com seu olhar vazio, como se exausto pelo esforço e, ao mesmo tempo, insensível aos atos que cometeu. No segundo, ele revira os corpos e, no terceiro, ele escala a pilha de mortos. No quarto requadro, uma nova imagem de fundo vermelho, com o sangue negro escorrendo. Na quadro seguinte, o cientista parte carregando o que parece ser um saco com o produto de seu trabalho. Um estreito quadro mostra o que parece ser sangue gotejando e, no quadro final, a imagem de uma santa de pedra com o semblante triste.

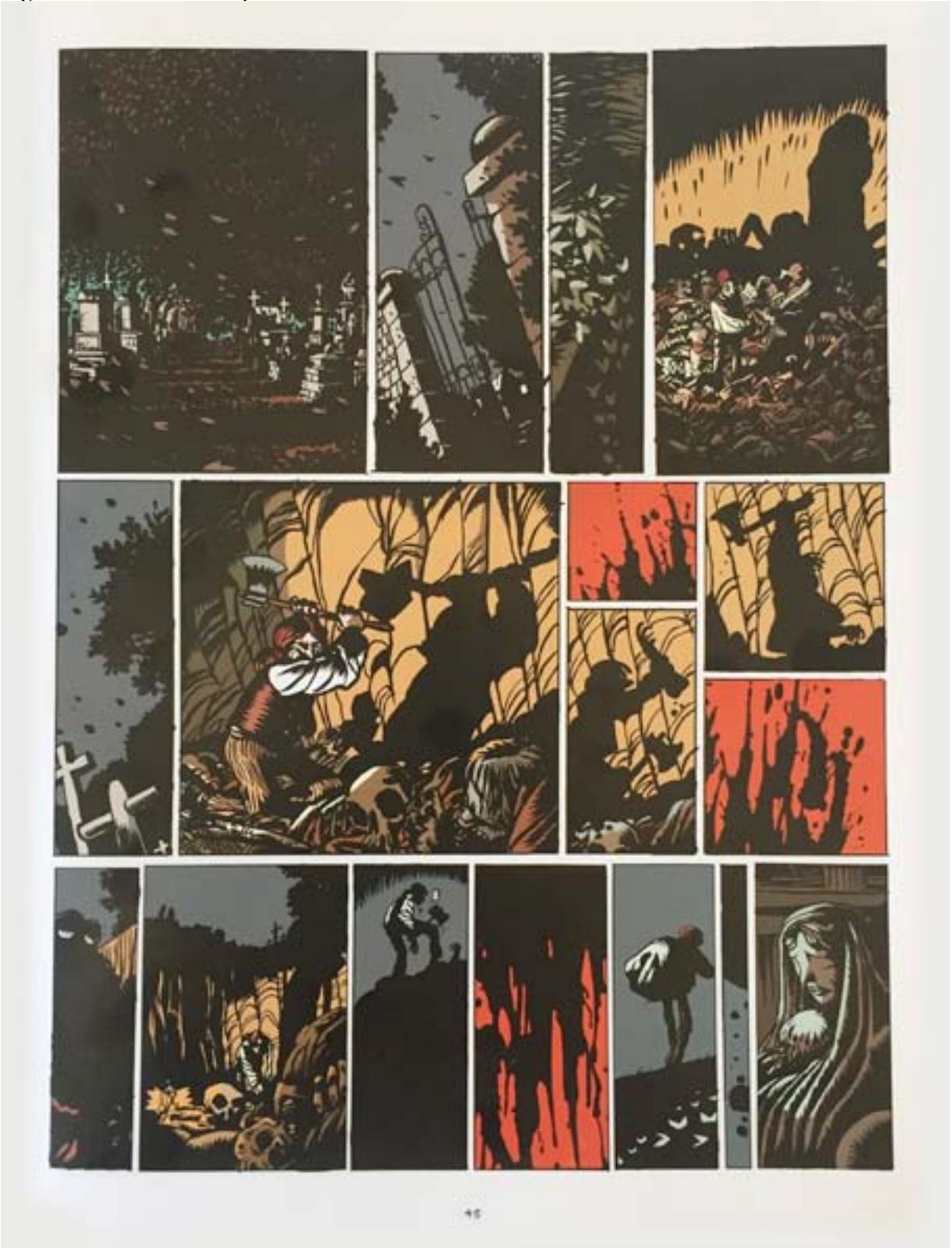
A cena da profanação dos túmulos é a demonstração visual da corrupção de Frankenstein. Ele sai do âmbito de suas teorias heréticas e do estudo dos corpos embalsamados da universidade para seu próprio projeto horrendo. Essa página marca, portanto, a transformação do protagonista e procura traduzir para os quadrinhos o que Shelley descreve em seu livro.

Quem poderá imaginar os horrores de meus trabalhos secretos, enquanto eu profanava sepulturas frescas e torturava animais vivos para animar o barro sem vida? Ao me lembrar disso agora, meus membros tremem e meus olhos se enchem d'água; mas naquela época um impulso irresistível e quase frenético me impelia para a frente. Parecia que eu havia perdido toda a sensibilidade de espírito e não me preocupava senão com o meu trabalho. (SHELLEY, 1997, p. 62)

As páginas 50 e 51 apresentam, também em silêncio quase absoluto, a cena na qual Victor desperta, após a criação do monstro, e o encontra na escuridão de seu laboratório (FIGURA 23). Na primeira página, temos três tiras, com um requadro grande na primeira, três na segunda e quatro na terceira.

O primeiro quadrinho apresenta Victor acordando na escuridão de seu laboratório. Na penumbra é possível perceber a criatura ainda sentada na cadeira onde fora animada,

Figura 22 - Victor se empenha em seus trabalhos secretos



Fonte: MOUSSE, 2009

Figura 23 - Frankentein encontra seu monstro



Fonte: MOUSSE, 2009

Figura 24 - Frankenstein encontra seu monstro (continuação)



Fonte: MOUSSE, 2009

Figura 25 - Disputa entre Victor e o monstro



Fonte: MOUSSE, 2009

Figura 26 - Disputa entre Victor e o monstro (cont.)



Fonte: MOUSSE, 2009

embora esteja imóvel. Na segunda linha, no primeiro quadro, vemos o movimento da criatura, que se levanta. Só é possível ver suas pernas. O segundo e terceiro quadros têm o mesmo enquadramento e mostram Victor procurando algo no escuro, sendo que no terceiro a criatura surge por trás de Victor. Na terceira linha, Frankenstein surge de costas, acendendo uma vela. Então ele percebe algo atrás de si e, no último quadro é completamente negro.

Na página 51, Victor ostenta uma vela e o monstro surge diante de si (FIGURA 24). A criatura fala seu nome e lhe estende a mão. Victor retribui: “Você está vivo... Vivo!”. O toque entre os dois, em princípio amistoso, logo se torna agressivo e o monstro espreme o braço de Frankenstein enquanto repete: “Pai... pai!”. Ele tapa-lhe a boca e a cena termina dessa forma. Na página seguinte, Victor acorda em seu leito, cuidado por Henri. O desfecho dessa cena só é revelado depois, na página 96, que mostra a luta entre Victor e o monstro.

Essas páginas são marcadas por grandes volumes de negro, nos quais é impossível distinguir as formas. Ao acender a vela, surgem as formas do cientista e de sua criação, que figuram num palco sem cenário. Naquele momento, são apresentadas sua dualidade e sua oposição em um confronto que conduzirá o restante da história.

A relação de oposição e similaridade entre criador e criatura já foi abordada nos capítulos anteriores, mas ela volta à tona nessa sequência. Enquanto Victor porta a luz, na forma da vela em sua mão, o monstro espreita nas sombras e o domina, lançando-os novamente na escuridão. No momento em que o cientista desenvolve sua criatura, ele na verdade cria seu duplo, personificando sua metade violenta e emotiva, que vai destruir seus entes queridos até consumir sua contraparte fraca e racional.

As páginas 115 a 117 também desenvolvem uma sequência quase sem palavras. Na página 115, Victor desperta no casebre, aguardando o monstro que viria retaliá-lo pela destruição de seu experimento. Uma imagem da criatura enforcando Elisabeth o desperta e ele vislumbra o monstro fugindo. Na perseguição, a criatura entra no mar e Victor o segue num barco. Na página seguinte, o monstro nada enquanto Victor navega. A alternância de cenas mostra o cientista tendo problemas com sua embarcação enquanto o monstro consegue sair na outra margem. Na página 117, o sol brilha e o cientista jaz na praia. Ao retornar a seu casebre, a polícia está à sua porta, para responder pela morte de Henri (FIGURAS 25 e 26).

Há outras sequências na obra de Mousse nas quais os diálogos e a enunciação são suspensos e cabe ao mostrador conduzir a trama. Como nos conceitos de Reuter, tratam-se de cenas, nas quais o tempo da narrativa se aproxima do tempo da narração e as ações e falas dos personagens são ressaltados. No caso dos quadrinhos, na concepção de Barbieri, a ausência de texto provoca aceleração na leitura, tornando a ação mais dinâmica. Embora a ausência de texto não seja implique necessariamente na aceleração da narrativa, a exemplo de cenas contemplativas em página inteira ou outras aplicações de quadrinhos sem texto, para Barbieri, há relação entre a quantidade de texto e o tempo de leitura, visto que as palavras, seja na leitura silenciosa por parte do leitor no mundo real, seja na fala ou no pensamento do personagem no mundo da história, levam o tempo de sua pronúncia, no mínimo. (BARBIERI, 2017, p. 214)

Isso faz todo o sentido na cena da perseguição no mar, no qual a velocidade é um elemento crucial na disputa entre os oponentes. Entretanto, na cena do despertar da criatura ou no cemitério, o silêncio parece representar não a velocidade, mas o isolamento de Victor. O mesmo ocorre nas páginas 55 a 59, nas quais o monstro vaga pela floresta, também de forma solitária.

É importante frisar que esses trechos são poucos ao longo da obra, que é marcada pela presença constante de recitante e por diálogos entre os personagens. Essas cenas sem texto proporcionam, além de seus efeitos específicos, quebras no ritmo narrativo que impõe a leitura de texto.

5.2.5 Adaptação competente

Frankenstein de Mousse consiste numa adaptação competente do livro. Para além de uma fidelidade engessante à estrutura da trama, o autor demonstrou domínio de grande parte dos recursos das histórias em quadrinhos no sentido de desenvolver seu próprio fluxo dramático, selecionando aspectos do romance que desejava destacar e deixando outros em segundo plano. Com a compreensão de que *Frankenstein* de Shelley é composto por tramas secundárias que envolvem seu núcleo de horror, a exemplo do adoecimento da mãe de Victor, da origem de Justine e da história dos De Lacey, Mousse cria para seus quadrinhos também tensões secundárias que capturam o leitor, a exemplo da busca da tripulação de Walton pelo monstro na neve, enquanto Victor narra sua história, e intensifica cenas em substituição à eloquência verbal dos personagens de Shelley.

Como destaca Hutcheon, o processo de adaptação envolve, ao mesmo tempo, uma reinterpretação e uma recriação, que, para ela pode se tratar de uma recuperação ou de uma apropriação. Assim, adaptar uma obra requer que o adaptador tome para si aquele produto, aproprie-se dele, para então recriá-lo. Dessa forma, trata-se de algo novo, mas baseado em outra coisa mais antiga. “Assim, a adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária – ela é a sua própria coisa palimpséstica.” (HUTCHEON, 2013, p. 30).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Frankenstein vive. Escapando da desolação gelada na qual se despediu de seu criador, que o abandonara e contra quem consumou sua vingança sinistra, o monstro vaga errante para panfletos nos quais seus atos ganham um forte teor moral e, nos palcos do teatro, perde sua voz, se comunicando por meio de grunidos e sendo acalmado pela música. No cinema, lhe é dado o rosto de Boris Karloff, pelo qual passaria a ser reconhecido ao surgir nas televisões, desenhos animados e nas histórias em quadrinhos. E sua trajetória não tem fim.

A narrativa universal do cientista que dá vida sem conferir um propósito, que atua em nome de sua própria vaidade e sofre todas as consequências fatais de sua imprudência, é contada e recontada, transformada e adaptada a cada época, num processo evolutivo de adaptação ao ambiente cultural no qual ela se insere. *Frankenstein* não é mais o mesmo, mas permanece vivo. Ele é Prometeu, é o velho marinheiro de Coleridge, é Fausto, é Vathek, todos renovados, reencarnados para ensinar uma antiga lição. E sua criatura sem nome o acompanha, como Adão, como o Golem, como Robocop, como os replicantes de *Blade Runner*.

Em relação aos objetivos deste trabalho, foi possível observar nas pesquisas exploratórias a evolução dos estudos em temas relativamente negligenciados pela academia: histórias em quadrinhos, por seu caráter popular e associado de forma equivocada exclusivamente ao público infante-juvenil; adaptação, pela visão equivocada de se tratar de um fenômeno produtor de obras de caráter secundário e inferior; e *Frankenstein*, cuja recepção pela crítica demorou mais de 150 anos para reconhecer como obra literária relevante.

A complexidade do livro de Mary Shelley é marcada pela profundidade de seus personagens, que também se reflete em sua estrutura narrativa. Como observa Roberts (2018), a história de *Frankenstein* consiste em uma descida ao Inferno de Dante, numa espiral psicológica que submerge aos terríveis níveis de desespero e loucura. O autor relaciona inclusive a mudança súbita de postura de Victor, que transita da empolgação ao horror absoluto no instante em que sua aberração ganha vida, à passagem pelo Lete, o rio do esquecimento, pelo qual os mortos passam ao ingressar nas terras infernais. Os infortúnios de *Frankenstein*, aos quais ele se considera destinado por poderes maiores que os seus, se consolidam ao desenvolver seu duplo – o ser que incorpora seus anseios primitivos e afetivos. O monstro recém-nascido é todo emoção. Ao vê-lo ganhar vida, sua metade racional entra em colapso e, à medida que a criatura cresce em conhecimento e razão, seu duplo define em suas relações familiares, perdendo seus entes querido um a um, assassinados por seu doppelgänger sinistro. Quando Victor morre, o monstro está completo, em razão e sensibilidade, e livre para partir. E morrer.

As adaptações em quadrinhos de *Frankenstein* demonstram desenvoltura em construir sentidos que dialogam com o livro e seu legado. Seja com referências visuais a Boris Karloff, na obra de Ruth (1947), e Robert de Niro, na adaptação de Wagner (2012), seja com ênfase a textos que Shelley cita, como *O Paraíso Perdido*, nos quadrinhos de Viney (2009), e *A Balada do Velho Marinheiro*, na narrativa de Mousse (2009), os quadrinhos procuram respeitar a história do livro e, ao mesmo tempo, inovar no desenvolvimento dessa narrativa tão complexa.

No que concerne a *Frankenstein* de Mousse, sua análise evidenciou os limites e potenciais dos recursos narrativos da linguagem das histórias em quadrinhos na construção de histórias complexas. A alternância frequente de narradores e de níveis narrativos, a capacidade do desenvolvimento de anacronias em paralelo e de forma integrada ao fluxo narrativo principal e possibilidade da presença simultânea de mais de um narrador se apresentaram como algumas das potencialidades que a linguagem híbrida dos quadrinhos oferece. De forma semelhante, a atuação coordenada de múltiplos recitantes e do mostrador representa a oportunidade de desenvolvimento de diferentes sentidos, partindo da convergência, divergência e paralelismos entre seus enunciados.

E Mousse demonstra competência ao dispor desses recursos, ao transformar os monólogos e diálogos verborrágicos de *Frankenstein* em cenas e sumários que conferem ritmo e tensão em uma história em quadrinhos que conduz o leitor de forma frenética a seu desfecho melancólico. Com esse objetivo, o autor reordena os fatos narrados no livro, elaborando uma trama complexa e de profundidade psicológica relevante. O Victor Frankenstein de Mousse parece, em alguns momentos, transmitir mais desolação e desesperança que o cientista de Shelley.

Além disso, este trabalho também alcançou seus objetivos no que diz respeito à análise das questões inerentes ao foco narrativo - no livro de Mary Shelley, nos quadrinhos em geral e nas adaptações em quadrinhos de *Frankenstein*. O aprofundamento das análises na adaptação de Marion Mousse levantou questões relevantes no que diz respeito às potencialidades da linguagem dos quadrinhos no desenvolvimento de anacronias, alternância de níveis narrativos e na aplicação de outros recursos de forma inovadora em relação às linguagens verbais.

Enquanto a voz do narrador de Shelley é uma presença constante, necessidade inerente à narrativa verbal em primeira pessoa, ao recitador de Mousse é permitido os momentos de silêncio, nos quais as imagens contam a história. Esses momentos, conforme apresentado, constituem trechos específicos da história, cenas de maior impacto visual e tensão narrativa, como Victor profanando túmulos, perscrutando na escuridão após a criação do monstro ou disputando uma corrida contra sua criatura em alto mar.

O monstro de Mousse é, por sua vez, desprovido da qualidade de narrador que Shelley lhe conferira, mas nem por isso menos emotivo. Ele caminha junto a Victor em seu desespero e frustração, respondendo com violência aos desafios que lhe são apresentados. Mas, para além de sua índole assassina, a criatura de Mousse deixa sua tragédia vir à tona quando, ao ver Victor atear chamas à sua noiva inacaba, grita, cai em prantos e parte, desolado. A mesma tristeza é apresentada quando ele carrega o corpo de seu criador para as geleiras. Por fim, as metades se unem e o duplo volta a ser um só.

REFERÊNCIAS

- ALEGRETTE, A. Y. **Frankenstein: uma releitura do mito de criação**. Araraquara, 2010. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5016/DT000617939>>. Acesso em 30 de julho de 2017.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo. WMF Martins Fontes, 2011.
- BEINEKE, Colin. **Towards a theory of comic book adaptation**. 2011. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade de Nebraska, Lincoln, 2006. Disponível em <<http://digitalcommons.unl.edu/englishdiss/51/>>. Acesso em 30 de julho de 2017.
- BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2002.
- BEYRUTH, Danilo. **Astronauta: magnetar**. Rio de Janeiro: Editora Panini, 2012.
- BLOOM, Harold. Posfácio. *In*: SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Tradução: Miécio Araujo Jorge Honkins. Porto Alegre: L&PM, 1997.
- BORGES, Taisa. **Frankenstein em quadrinhos**. São Paulo: Peiropolis, 2012.
- CAMPOS, Rogério. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.
- CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ: conceitos básicos**. São Paulo: Editora Criativo, 2011.
- CORRIGAN, Timothy. Defining adaptation. *In*: LEITCH, Thomas. **The Oxford handbook of adaptation studies**. Oxford: Oxford University Press, 2017.
- COSTA, Lucas Piter Alves. **O caso d’o Alienista de Moon e Bá: diagnóstico sobre o gênero graphic novel**. Entremeios, v. 5, p. 1-9, 2012.
- CRISTÓFANO, Sirlene. O diálogo entre cinema e literatura em Frankenstein. **Raído**, Dourados, v.4, n.7, p. 253-265, out. 2010. Disponível em: <<http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/Raido/article/view/595>>. Acesso em: 30 Jul. 2017.
- CROSBY, Greg; URTIÁGA, Hector Adolfo de. **Pateta faz história como Frankenstein**. São Paulo: Editora Abril, 1982.
- DEMATTEIS, J. M.; ZECK, Mike; MCLEOD, Bob. **Homem-Aranha: a última caçada de Kraven**. Rio de Janeiro: Editora Abril, 1991.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FLORESCU, Radu. **Em busca de Frankenstein: o monstro de Mary Shelley e seus mitos**. São Paulo: Editora Mercuryo, 1998.
- GENETTE, Gérard. Discours du récit: essai de méthode. *In*: **Figures III**. Paris: Editions du Seuil, 1972.
- GENETTE, Gérard. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Paris: Points, 1992.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.
- GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

HITCHCOCK, Susan Tyler. **Frankenstein: as muitas faces de um monstro**. São Paulo: Larousse, 2010.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.

ITO, Junji. **Frankenstein**. [s.l.:s.n.], 1998. (Itou Junji Kyoufu Manga Collection, v. 16). Disponível em: <<http://junji-ito-index.tumblr.com/post/12330762905>>. Acesso em 30 de julho de 2017.

JONES JR. William B. Classics Illustrated and the evolving art of comic-book literary adaptation. In: LEITCH, Thomas. **The Oxford handbook of adaptation studies**. Oxford: Oxford University Press, 2017.

LOEB, Jeph; SALE, Tim. **Homem-Aranha: azul**. São Paulo: Panini Editora, 2004.

LUCAS, R. J. L.. Narratologia e HQs: mostrador ou artrólogo? Um estudo a partir de adaptações literárias em quadrinhos. In: 2a JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 2013, São Paulo. **Anais...** São Paulo, 2013.

MARVEL COMICS. **Frankenstein #1 - #18**, 1973. Disponível em <<http://getcomics.info/marvel/frankenstein-1-18-1973-1975>>. Acesso em 30 de julho de 2017.

MACDONALD, Fiona. **Frankenstein**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

MACFARLANE, Todd. **Homem-Aranha: tormento**. Rio de Janeiro: Editora Abril, 1992.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.

MIGNOLA, Mike. **Frankenstein: entre o céu e o inferno**. São Paulo: Mythos Editora, 2016.

MOUSSE, Marion. **Frankenstein**. São Paulo: Salamandra, 2009.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora UNB, 2013.

MOYA, Álvaro. **Shazam!**. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 1977.

RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.

PERRY, Dennis R. The recombinant mystery of Frankenstein: experiments in film adaptation. In: LEITCH, Thomas. **The Oxford handbook of adaptation studies**. Oxford: Oxford University Press, 2017.

REUTER, Yves. **Introdução à análise do romance**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

REUTER, Yves. **Análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

ROBERTS, Adam. **A verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conquista das massas**. São Paulo: Seoman, 2018

ROCHE, Ruth. Frankenstein. In: **Classic Comics**, n. 26. Nova Iorque: Gilbert Publications, 1947. Acessado em 21 de outubro de 2018 em <https://libgen.pw/noleech1.php?hidden=850000%2F51e23578bcbc7f021c8b1dbd907f33f7&hidden0=_Frankenstein.cbr&hidden1=51e23578bcbc7f021c8b1dbd907f33f7>

- SANDERS, Julie. **Adaptation and appropriation**. London, Routledge, 2006.
- SANTOS, Roberto Elísio. **Para reler os quadrinhos Disney**: Linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Porto Alegre: L&PM, 1997.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- SIERRA, Sergio A. **Frankenstein**. São Paulo: Editora Arx, 2009.
- COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. *In*: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Pedagogia dos monstros**: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro. A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**. Florianópolis, n. 51, p. 019-053, abr. 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>>. Acesso em 31 jul. 2017.
- Stam, Robert. **Beyond Fidelity**: The Dialogics of Adaptation. Ed. James Naremore. Brunswick, NJ: Rutgers UP, 2000.
- VINEY, Brigit. **Frankenstein**: the ELT graphic novel. Londres: Cengage Learning, 2009.
- VERGUEIRO, W. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **História, imagem e narrativas**. Rio de Janeiro, ano 3, n. 5, set. 2007.
- WAGNER, Lloyd S. **Frankenstein**. São Paulo: Farol HQ, 2012.