

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**A narrativa emoldurada: *Heart of Darkness* em *graphic novel***

**Fyama da Silva Medeiros**

Pelotas, 2018

**Fyama da Silva Medeiros**

**A narrativa emoldurada: *Heart of Darkness* em *graphic novel***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pelotas como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Letras.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Juliana Steil

Pelotas, 2018

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas Catalogação na  
Publicação

M111n Medeiros, Fyama da Silva

A narrativa emoldurada : Heart of Darkness em graphic novel / Fyama da Silva Medeiros ; Juliana Steil Tenfen, orientadora. — Pelotas, 2018.

91 f.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, 2018.

1. Adaptação. 2. Heart of Darkness. 3. Graphic novel. 4. Joseph conrad. 5. Narrativa. I. Tenfen, Juliana Steil, orient. II. Título.

CDD : 809

Elaborada por Maria Inez Figueiredo Figas Machado CRB: 10/1612

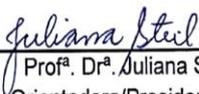
**Fyama da Silva Medeiros**

***A narrativa emoldurada: Heart of Darkness em graphic novel***

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestra em Letras, do Programa de Pós-Graduação em Letras - Mestrado, Área de Concentração Literatura Comparada, da Universidade Federal de Pelotas.

28 de fevereiro de 2018

Banca examinadora:



---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Juliana Steil Tenfen  
Orientadora/Presidente da Banca

Doutora em Estudos da Tradução pela Universidade Federal de Santa Catarina



---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Daniele Gallindo Gonçalves Silva  
Membro da Banca

Doutora em Germanistik/Ältere Deutsche Literatur pela Otto-Friedrich-Universität Bamberg



---

Prof. Dr. Walter Carlos Costa  
Membro da Banca

Doutor em Inglês pela Universidade de Birmingham

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por estar no controle de todas as coisas;

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)  
pelo auxílio financeiro;

À professora Juliana Steil pela orientação e acompanhamento e também por  
não me deixar desistir deste sonho;

Aos meus pais Ely Viana Medeiros e Nedi Maria da Silva por acreditarem na  
efetivação desta caminhada;

E não podia faltar o agradecimento aos meus amigos de coração pela  
motivação durante esse percurso.

## RESUMO

Esta dissertação analisa a adaptação do romance *Heart of Darkness*, de Joseph Conrad (2007), para o formato de *graphic novel*, publicada por Catherine Anyango e David Zane Mairowitz (CONRAD, 2010). A análise consiste no estudo da transição do foco narrativo, da personagem e do espaço do modo “contar” na narrativa literária para o modo “mostrar” e “contar” das *graphic novels*. Este trabalho de pesquisa aborda a adaptação como uma obra independente, uma recriação, conforme sugere Hutcheon (2013). A fim de explorar as similaridades entre a narrativa literária e a narrativa em *graphic novel* e verificar as transformações ocorridas no processo de adaptação, foram levados em consideração os estudos de Groensteen (2013; 2015) e outros autores da teoria literária e da teoria das *graphic novels*. A análise mostra que o trabalho de Anyango e Mairowitz recria, por meio do uso de recursos visuais e verbais, os aspectos centrais da narrativa de *Heart of Darkness*, destacando a história do período colonial do Congo através do acréscimo de fragmentos do relato autobiográfico presente em *The Congo Diary* e de elementos cartográficos, como os mapas do Rio Congo e da Colônia Belga no Congo.

**Palavras-chave:** adaptação; *graphic novel*; *Heart of Darkness*; Joseph Conrad; narrativa.

## ABSTRACT

This thesis analyzes the work published by Catherine Anyango and David Zane Mairowitz in 2010, which adapts Joseph Conrad's novel *Heart of Darkness* (2007) into a graphic novel. The analysis of the transition of the narrative focus, characters and space from the literary narrative's "telling mode" to graphic novel's "telling" and "showing" modes. This research project addresses adaptation as an independent work, a recreation, as suggested by Hutcheon (2013). In order to explore the similarities between the literary narrative and the graphic novel and to verify the transformations taking place in the adaptation process, Groensteen's (2013/ 2015) and other authors' contributions to both literary and graphic novel theories were taken into account. The analysis shows that the work by Anyango and Mairowitz recreates through the use of both verbal and non-verbal resources the core aspects of Conrad's novel, emphasizing the history of Congo's colonial period by adding fragments of the autobiographical account found in *The Congo Diary* as well as cartographic elements such as maps of the Congo River and Belgian Congo.

**Keywords:** adaptation; graphic novel; *Heart of Darkness*; Joseph Conrad; narrative.

## Sumário

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>1. ESTUDOS DA ADAPTAÇÃO</b> .....	16
1.1. Encontros de formas narrativas: adaptações de clássicos da literatura para <i>graphic novels</i> .....	25
<b>2. AS INSTÂNCIAS ENUNCIATIVAS EM <i>HEART OF DARKNESS</i></b> .....	31
<b>3. A ADAPTAÇÃO DA PERSONAGEM KURTZ PARA <i>GRAPHIC NOVEL</i></b> .....	58
<b>4. ENQUADRAMENTOS DO ESPAÇO EM <i>HEART OF DARKNESS</i></b> .....	73
<b>CONCLUSÃO</b> .....	86
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	90
<b>ANEXOS</b> .....	93

## INTRODUÇÃO

As primeiras adaptações em histórias em quadrinhos (HQs) de textos literários de que se tem conhecimento são as adaptações publicadas na série *Classics Illustrated* da editora Gilberton (GARCÍA, 2012, p. 53). Esta coleção, na época, foi objeto de crítica, sob o argumento, apresentado pelo psiquiatra alemão Frederic Wertham, de que as adaptações de clássicos literários para os quadrinhos condensavam os clássicos, “(...) deixando de fora tudo o que torna grande a obra” (WERTHAM, 1954, s.p apud VERGUEIRO, 2004, p. 68). Segundo esta crítica, a adaptação de clássicos da literatura ocidental e mundial para os quadrinhos representava uma verdadeira ameaça: Wertham a considerava uma “acusação mais grave contra a educação americana” (WERTHAM, 2009, p. 55 apud GARCÍA, 2012, p. 24). Nos Estados Unidos, a solução para contornar o problema da crítica e da censura aos quadrinhos foi, de acordo com García (2012), o desenvolvimento de novos gêneros e formatos, para que se tornassem uma forma de arte cada vez mais direcionada a diferentes públicos, o que incluiu o investimento em narrativas longas e densas.

A *graphic novel* pode ser considerada um investimento nesta direção, sendo caracterizada, primeiramente, como narrativa longa e complexa publicada em livro e direcionada ao público adulto. O que a distinguiria das outras formas de produção em quadrinhos, de acordo com Garcia (2012, p. 221), seria o diálogo estabelecido com a narrativa literária. Garcia (2012) afirma que *A contract with God* de Will Eisner (1978), de caráter autobiográfico, foi considerada uma das primeiras *graphic novels* por ser uma narrativa longa publicada em livro, parecida com pequenos contos. Outro exemplo de *graphic novel* seria *Maus* de Art Spiegelman (1986), obra que recebeu vários prêmios, como o prêmio do *Los Angeles Times* (na categoria Ficção) e o Pulitzer (na área de Letras), ambos em 1992. De acordo com Garcia (2012), *Maus* recebeu esses prêmios por apresentar uma “estrutura completa” e se configurar como “uma obra fechada” (GARCIA, 2012, p. 223).

Faz sentido que as adaptações de narrativas literárias para os quadrinhos sejam frequentemente chamadas de *graphic novels* ou “romances gráficos”, explicitando a relação entre as duas linguagens. Ao ser utilizado com o termo

*graphic novel* para identificar esse tipo de obra junto ao público leitor, o termo “adaptação”, por sua vez, não deixa de destacar a condição da obra como derivada de narrativa literária preexistente. Segundo Silva (2014), Amorin (2005) afirma que, “quando o termo ‘adaptação’ vem explícito em uma obra, ao que parece, é um instrumento adequado para a legitimação da obra original, orientada para determinado público. O uso da palavra ‘adaptação’ traz consigo a presença do texto original, portanto, fiel ao enredo que lhe deu origem” (SILVA, 2014, p. 46 apud AMORIN, 2005, p. 41).

Para Hutcheon (2013, p. 30), a adaptação é “(...) uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária – ela é sua própria coisa palimpséstica”. Tal afirmação faz com que se pense a adaptação como uma segunda obra e não como uma cópia do texto original; nesse sentido, a preocupação com a fidelidade ao original não seria central para a análise de adaptações de obras literárias. A adaptação será, neste caso, uma segunda obra que não substituirá a original, mas que criará novas relações intertextuais com obras anteriores e posteriores a ela.

Segundo Hutcheon (2013) “[a]s adaptações estão em todos os lugares hoje em dia: nas telas da televisão e do cinema, nos palcos do musical e do teatro dramático, na internet, nos romances e quadrinhos (...)” (HUTCHEON, 2013, p. 22). A maioria das pessoas já teve contato com algum tipo de adaptação, por exemplo, aquelas realizadas para o cinema e para a TV. Geralmente, são obras clássicas da literatura que são adaptadas para outros gêneros e mídias, sendo que as intenções das adaptações envolvem interesses econômicos, políticos, críticos e pessoais. Um destes clássicos literários que foram adaptados para outras mídias é o romance *Heart of Darkness* do escritor britânico, de origem polonesa, Joseph Conrad. Publicado originalmente em 1899, o romance foi adaptado para o cinema pelo cineasta estadunidense Francis Ford Coppola, responsável pela direção e, em colaboração com John Milius, pelo roteiro de *Apocalypse Now* (1979). Para Silva (2015),

(...) os produtores/tradutores (re)leram a obra de Conrad para adaptá-la, enxergando a intenção virtuosa do autor e operando da mesma forma quanto à recorrência ao horror como uma ferramenta política para uma crítica à máquina de guerra norte-americana, causadora de danos inenarráveis em solo vietnamita (SILVA, 2015, p. 142).

*Apocalypse Now* de Coppola adapta o enredo de Conrad (1899) para o contexto da guerra no Vietnã. Desta forma, a adaptação fílmica repete o enredo com variação, por exemplo, do espaço e da época em que ocorre a narrativa. Neste novo contexto, o horror acontece, segundo Silva, “muito mais pelas ações e pela barbárie produzida pelos soldados no espaço do conflito do que por características ontológicas da ‘selvageria’ que supostamente impera em solo estrangeiro” (SILVA, 2015, p. 144). Assim, nesta adaptação fílmica, ocorre uma recriação do texto original, re-apresentando a questão do horror em outro contexto social e político.

*Heart of Darkness* continua recebendo a atenção de adaptadores, como mostra a publicação da adaptação do romance para os quadrinhos. A adaptação *Heart of Darkness*<sup>1</sup> em quadrinhos, publicada em 2010 e normalmente chamada de *graphic novel*, teve o roteiro feito pelo roteirista, dramaturgo, ilustrador e escritor estadunidense David Zane Mairowitz e a criação gráfica realizada pela desenhista, cineasta e professora de ilustração queniana Catherine Anyango Grünewald. A adaptação também remete a *The Congo Diary*, um diário de viagem que Conrad escreveu em sua ida às Cataratas de Stanley em 1890. A presença de *The Congo Diary* em *Heart of Darkness* (CONRAD, 2014) certamente tem um peso importante no resultado da adaptação que leva o título do romance.

De acordo com Limongi (2008), na introdução de *Heart of Darkness*, Joseph Conrad,

(...) Em 1890 chegou ao Congo, pois há muito alimentava o desejo de se aventurar na África. Fora contratado para comandar um navio a vapor de uma companhia belga cujo capitão havia sido assassinado. Para atingir o navio precisou subir o rio e fazer um percurso de cerca de 200 milhas a pé, que durou 36 dias, ao final dos quais descobriu que seu navio estava encalhado e precisando de reparos (LIMONGI, 2008, p. 11).

As informações contidas nesse trecho biográfico escrito por Limongi (2008) sugerem que Conrad, assim como a personagem Marlow, nutria o desejo de conhecer a África: “– [q]uando era bem pequeno, tinha paixão por mapas.

---

<sup>1</sup> No Brasil, a adaptação foi traduzida por Ludmila Hashimoto e publicada pela editora Veneta com o título *Coração das Trevas* (2014).

Ficava horas olhando a América do Sul, ou África, ou a Austrália (...) quando via algum que parecia especialmente convidativo no mapa (mas todos assim parecem), eu colocava o dedo ali e dizia ‘quando eu crescer irei lá’” (CONRAD, 2008, pp. 29-30). Além disso, a contratação de Joseph Conrad pela companhia belga para comandar um barco a vapor numa viagem ao Congo assemelha-se à contratação destinada à Marlow em *Heart of Darkness*. Neste sentido, há uma aproximação entre os dois relatos, isto é, entre o diário de viagem e o romance.

Considerando as questões apresentadas anteriormente, o objetivo central desta dissertação é analisar como *Heart of Darkness* (1899) de Conrad, uma obra da literatura universal que traz estrutura complexa e temas ainda relevantes, como o colonialismo e a exploração de mão de obra escrava no Congo, é re-apresentado na adaptação em quadrinhos de Anyango e Maiowitz (2010). O enfoque da análise da adaptação como uma segunda obra, no sentido de Hutcheon (2006), leva em conta o aspecto criativo do processo de adaptação.

Em termos de material temático, é possível encontrar em *Heart of Darkness* um discurso que envolve a representação do sujeito africano e de um pensamento político e ideológico sobre o imperialismo. Para Said (1995),

(...) *Coração das Trevas* é uma obra que funciona tão bem porque sua política e sua estética são, por assim dizer, imperialistas, as quais, nos últimos anos do século XIX, pareciam ser uma política e uma estética, e até uma epistemologia, inevitáveis e inescapáveis. Pois se de fato não conseguimos entender a experiência do outro e se, portanto, precisamos depender da autoridade impositiva do tipo de poder que Kurtz exerce como homem branco na selva, ou que Marlow exerce como narrador, é inútil não procurar outras alternativas imperialistas (SAID, 1995, pp. 60-61).

*Heart of Darkness* é, primeiramente, uma narrativa sobre os territórios ultramarinos que conta a viagem do marinheiro Marlow ao Congo, África central. Em seus relatos, Marlow apresenta-se como uma personagem observadora da missão de colonização e extração de marfim que ocorre no Congo. Como narrador observador, Marlow, por meio de um registro impressionista, descreve seus sentimentos em relação à sua estada no Congo a seus ouvintes no barco Nellie. A relação do espaço do Congo com o que ele sente é descrita em vários momentos da narrativa.

Marlow é funcionário da Companhia Anglo-Belga de Borracha da Índia e possui como missão ir até ao Congo para resgatar dos nativos o capitão Kurtz, responsável pela extração do marfim no local. O que parece ser a narrativa de um viajante pode ser lida como um espaço para discussões políticas a respeito do reinado de Leopoldo II, segundo Armstrong (2005); como obra onde refletem relações raciais, como lê Achebe (1988), cuja crítica se torna um marco para a discussão do tratamento dado aos nativos dentro do romance; e como manifestação da cultura imperialista, por evocar um momento histórico de colonização.

A história narrada por Marlow faz referência à colonização do Congo; em seu relato são descritos métodos utilizados na extração de marfim e na colonização do Congo que, segundo Marlow, faziam parte de um projeto civilizatório. Esse projeto civilizatório seria permeado pelo discurso colonial de levar luz às trevas<sup>2</sup> africanas: “[a] conquista da terra, que no mais das vezes significa tomá-la daqueles que têm a tez diferente e narizes levemente mais achatados do que os nossos, não é coisa bonita, se a examinarmos de perto” (CONRAD, 2008, p. 28). Said (1995) comenta que, por meio dos relatos de Marlow, percebe-se sua posição política sobre o tema da colonização e como o sujeito africano é definido pelo europeu.

Esta obra ficcional representa, segundo Said (1995), a cultura do imperialismo, que busca, na história do colonialismo, acentuar o discurso de que o africano precisa ser civilizado pelo europeu. De acordo com Said (1995), este discurso é recorrente na história do imperialismo e é representado em *Heart of Darkness* (1899) pelos personagens Marlow e Kurtz. Esta é uma das leituras mais influentes realizadas sobre este romance de Conrad, como sugere Armstrong (2005). A análise da adaptação do romance de Conrad para os quadrinhos realizada por Anyango e Mairowitz (Conrad, 2010) também observará o modo como foi tratada a questão colonial presente em *Heart of Darkness* de Conrad no texto adaptado. Para isto, será considerada a leitura à luz das teorias pós-coloniais do romance, na qual se destacam os estudos de Said (1995; 2007).

---

<sup>2</sup> O termo “trevas” segue a tradução de O’Shea (2008).

Com a análise comparativa das duas obras abordadas nesta pesquisa (CONRAD, 2007 e 2010), procura-se compreender o relacionamento entre as duas linguagens envolvidas – literatura e quadrinhos – na adaptação *Heart of Darkness* (2010) de Anyango e Mairowitz, o que inclui o estudo do acréscimo de novos elementos à história, como, por exemplo, o texto de *The Congo Diary* e o rosto de Conrad para caracterizar a personagem Marlow. Para organizar a análise de como a adaptação em quadrinhos realizada por Anyango e Mairowitz reinterpreta o romance de Conrad, será estudada, em texto dividido em três capítulos, a composição do narrador e do foco narrativo, da personagem Kurtz e do espaço na adaptação de *Heart of Darkness*. Deste modo, será possível mostrar os pontos de diálogo entre as narrativas, bem como os distanciamentos e variações de ênfase operados na adaptação.

Diante do exposto, esta dissertação está dividida em quatro capítulos. O primeiro capítulo, “Estudos da adaptação”, reservado ao referencial teórico principal que fundamenta a análise de *Heart of Darkness* (2010), procura destacar, inicialmente, a prática da comparação de textos literários com outras áreas do saber e com outras artes no âmbito da literatura comparada. Posteriormente, foi discutida a teoria da adaptação, que ajuda a delinear o perfil deste trabalho.

Além disso, este primeiro capítulo buscou traçar um breve panorama teórico dos estudos comparativos entre literatura e histórias em quadrinhos no Brasil. Para isso, foram apresentados alguns trabalhos presentes em *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis* (2014), considerado uma referência importante sobre a relação da literatura com os quadrinhos publicada recentemente no país.

Os três capítulos seguintes são destinados à análise comparativa entre *Heart of Darkness* (1899) de Joseph Conrad e *Heart of Darkness* de Anyango e Mairowitz (2010). Cada capítulo tratou, respectivamente, sobre questões relacionadas ao foco narrativo, à personagem Kurtz e ao espaço como pontos de contato entre o romance e a adaptação em quadrinhos.

No segundo capítulo, “As instâncias enunciativas em *Heart of Darkness*”, foi analisada a adaptação do foco narrativo do texto literário para a linguagem dos quadrinhos. *Heart of Darkness* de Conrad apresenta dois narradores em situação ficcional, conforme pontua Duarte (2010). A partir da teoria do discurso

narrativo de Genette, Knight (1987) afirma que as vozes narrativas em *Heart of Darkness* de Conrad se apresentam em dois níveis narrativos: o primeiro narrador seria, ao mesmo tempo, extradiegético e intradiegético, iniciando a narrativa e apresentando Marlow; já o segundo narrador seria intra-diegético e também homodiegético. A partir desta leitura, o segundo capítulo verifica a adaptação das duas vozes narrativas para as instâncias enunciativas de “mostrador” e de “recitante”, de acordo com a terminologia da teoria dos quadrinhos de Groensteen (2013).

O terceiro capítulo, “A adaptação da personagem Kurtz para os quadrinhos”, concentra-se na análise comparativa do capitão Kurtz e sua relação com o colonialismo. A partir da fortuna crítica sobre a personagem Kurtz, este capítulo observa quais elementos de sua identidade, como descrita por Marlow, se mantêm ou são transformados na adaptação em quadrinhos. Além disso, ressalta-se a relevância de se compreender como as palavras finais de Kurtz “O horror! O horror!” são re-apresentadas, sendo este um dos aspectos mais enfatizados pela fortuna crítica do romance. Consequentemente, na análise da adaptação em quadrinhos *Heart of Darkness*, estas palavras finais foram acentuadas ao se tornarem reflexo do próprio horror das ações coloniais executadas por Kurtz, representadas imageticamente nas páginas anteriores.

No quarto e último capítulo, “Enquadramentos do espaço em *Heart of Darkness*”, foi estudada a construção do espaço na adaptação *Heart of Darkness* (2010) em quadrinhos a partir da comparação com o romance. Auxiliam nesta parte da análise o estudo de Brandão (2013) e o estudo sobre espaçotopia e artrologia nos quadrinhos realizado por Groensteen (2015).

Para o desenvolvimento deste estudo, foram utilizadas como referências a edição da Modern Library (CONRAD, 1999), na qual estão presentes alguns excertos de *The Congo Diary* e a qual foi utilizada como base para o roteiro da adaptação, e a edição da Penguin Classics (CONRAD, 2007), que apresenta o texto completo do diário. Além disso, a análise do foco narrativo, da personagem e do espaço leva em consideração textos críticos sobre *Heart of Darkness* (1899), em especial da crítica pós-colonial.

## 1. ESTUDOS DA ADAPTAÇÃO

A ideia de palimpsesto é retomada por Hutcheon (2013) em seu estudo da adaptação. Para Hutcheon, “[t]rabalhar com adaptações como adaptações significa pensá-las como obras inerentemente palimpsestuosas” (HUTCHEON, 2013, p. 27). Segundo este argumento, ver uma obra como adaptação envolve admitir as conexões que ela faz com textos anteriores, sendo que tais conexões conferem à adaptação caráter de palimpsesto, no sentido proposto por Genette (2005). Nesta linha teórica, *Uma teoria da adaptação* de Linda Hutcheon (2013) apresenta um estudo que aprofunda a definição do termo “adaptação” e procura descrever os aspectos envolvidos na produção e na recepção das adaptações.

A teoria de Hutcheon (2013) tem afinidade com as teorias da intertextualidade, uma vez que, ao abordar a relação entre textos e mídias, afirma que “[t]al como a tradução, a adaptação é uma forma de transcodificação de um sistema para outro” (HUTCHEON, 2013, p. 09), e que “[a]s obras, independente da mídia, são criadas por pessoas, e é esse contexto experiencial e humano que permite o estudo da política da intertextualidade” (HUTCHEON, 2013, p. 12).

Hutcheon argumenta que seu estudo se baseia na função desempenhada pelas adaptações na sociedade, ressaltando que, em seu processo, a adaptação é um movimento entre reconhecimento do texto fonte e lembrança deste no segundo texto. Este movimento torna a experiência do texto adaptado prazeroso, principalmente para aqueles leitores ainda acostumados com a visão depreciativa da “fidelidade”. A questão, portanto, da familiaridade e do desprezo são duas constantes na forma como o público leitor recebe a adaptação, já que a maioria das adaptações disponíveis são realizadas com base em obras literárias, muitas vezes obras canônicas e que já estão em domínio público.

A respeito da fidelidade e do desprezo que a adaptação pode gerar em seu público leitor, Hutcheon (2013) cita Stam (2000), para o qual, “a literatura sempre possuirá uma superioridade axiomática sobre qualquer adaptação, por ser uma forma de arte mais antiga” (STAM, 2000, p. 58). A supremacia da literatura sobre outras formas de artes e sobretudo sobre as adaptações coloca a adaptação em uma posição inferior e secundária. Entretanto, a defesa que

Hutcheon (2013) faz da adaptação toma como um de seus pontos de partida a seguinte questão: se a adaptação é uma criação inferior, por que sua produção e distribuição é cada vez maior? O que o público leitor/receptor espera muitas vezes de uma adaptação é que haja repetição com variação, isto é, que se experiencie a obra adaptada com a lembrança da obra fonte (HUTCHEON, 2013, p. 25).

Hutcheon (2013) apresenta três pontos de vista sobre a adaptação. O primeiro vê a adaptação como uma entidade ou produto formal, na qual a adaptação é uma transposição e/ou transcodificação de uma obra para outra, por exemplo, de um romance para um filme. O segundo vê a adaptação como um processo de criação – “a adaptação sempre envolve tanto uma (re)interpretação quanto uma (re)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação” (HUTCHEON, 2013, p. 29). O terceiro aborda a adaptação por meio do seu processo de recepção, vista como uma forma de intertextualidade. Em suma, a adaptação pode ser descrita como “[u]ma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; [u]m ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; [u]m engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (HUTCHEON, 2013, p. 30). A descrição da adaptação como um processo de criação e de apropriação ajuda a abordar o caso em análise nesta dissertação, pois ele envolve um processo criativo em que elementos do texto literário são transformados para a linguagem verbo-visual dos quadrinhos.

A teórica argumenta que compreender o que é adaptado do texto-fonte depende muito do modo de engajamento (modo contar, modo mostrar, modo interagir, modo contar e mostrar) utilizado, das particularidades linguísticas e expressivas de cada mídia e gênero. Nas palavras de Hutcheon (2013), saber “[o] que precisamente é “reencenado” e “transformado”” (HUTCHEON, 2013, p. 31), e também acrescentado. Quanto a essa problematização, Hutcheon (2013) discute o que é verdadeiramente adaptado e supõe alguns elementos que são identificados como mais “adaptáveis”.

Os elementos da história (temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens, entre outros), e não propriamente a história em si, são os elementos comumente adaptados. Dentre eles, os temas e os personagens são os mais “identificados

como adaptáveis” (HUTCHEON, 2013, p. 33). Em relação às personagens, o adaptador pode manter personagens ou inserir outras no texto adaptado, por exemplo, apresentando aspectos familiares ou renovando a narrativa na adaptação. Além disso, Hutcheon afirma que

As unidades separadas da história (ou da *fábula*) também podem ser transmidiadas – bem como resumidas em versões condensadas ou traduzidas para outros idiomas (HAMON, 1977, p. 264). Porém, elas podem perfeitamente mudar – radicalmente, em sua grande maioria – durante o processo de adaptação e não apenas no ordenamento do enredo, embora esse seja o caso mais óbvio. O ritmo pode ser transformado, o tempo comprimido ou expandido. Mudanças na focalização ou no ponto de vista da história adaptada podem conduzir a diferenças significativas (HUTCHEON, 2013, p. 34).

Um dos temas da obra de partida, por exemplo, pode tanto ser mantido como ampliado na adaptação, ou mesmo ignorado. No caso de *Heart of Darkness*, uma das leituras críticas aponta para a representação do estereótipo do sujeito africano como um sujeito inferior e submisso ao império europeu, como discutido por Said (1995). No processo de adaptação em quadrinhos, os adaptadores do romance tiveram a opção de transformar ou não este tema na obra final.

Muitas mudanças podem ocorrer na transposição de um texto para outro. Tal como a mudança das unidades da história (temas, eventos, mundos, personagens, entre outras), a adaptação também envolve processos de tradução, quando a adaptação ocorre para um novo conjunto de convenções e signos. Esta relação entre adaptação e tradução é discutida por Hutcheon (2013) da seguinte maneira:

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, p. 40).

O processo de transposição intersemiótica – a adaptação de um romance para a linguagem dos quadrinhos, por exemplo –, faz da adaptação uma segunda obra, o que envolve, nos termos de Hutcheon, a mudança do modo contar para o modo mostrar. O estudo das relações entre o modo contar, mostrar

e interagir ajuda a compreender como ocorre o processo de transposição intersemiótica. Assim, para exemplificar cada modo, Hutcheon afirma que

(...) todos os três modos são “imersivos”, embora em graus e maneiras diferentes: por exemplo, o modo contar (um romance) nos faz mergulhar num modo ficcional através da imaginação; o modo mostrar (peças e filmes) nos faz interagir através da percepção auditiva e visual (...); o modo participativo (videogames) nos faz interagir física e sinestesticamente (HUTCHEON, 2013, pp. 47-48).

Para a autora, a relação com a história que o modo contar proporciona é de leitura e compreensão das palavras presentes, por exemplo, na narrativa literária, em que

(...) nosso engajamento começa no campo da imaginação, que é simultaneamente controlado pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo ou visual. Nós não apenas podemos parar a leitura a qualquer momento, como seguramos o livro em nossas mãos e sentimos e vemos quanto da história ainda falta para ler; de resto podemos reler ou pular passagens (HUTCHEON, 2013, p. 48).

Em contrapartida, o modo mostrar utiliza-se de mecanismos audiovisuais para mostrar uma história e causar emoções em seu espectador; por exemplo, em filmes e em peças teatrais, em que “somos capturados por uma história inexorável, que sempre segue adiante. Além disso, passamos da imaginação para o domínio da percepção direta, com sua mistura tanto do detalhe quanto do foco mais amplo” (HUTCHEON, 2013, p. 48). Há, no modo mostrar, o uso das mídias performativas, cujo uso de representações visuais, gestuais e sonoras, de acordo com Hutcheon (2013, p. 48), “provoca reações afetivas no público”. E, ainda, Hutcheon reforça que contar uma história em palavras, por exemplo, “nunca é o mesmo que mostrá-la visual ou auditivamente em quaisquer das várias mídias performativas disponíveis” (HUTCHEON, 2013, p. 49). Antes de explicar o modo interativo, Hutcheon argumenta que a análise da travessia de um modo para outro e a identificação de suas diferenças, mesmo que as narrativas compartilhem de elementos comuns, mostra que cada modo e mídia possui sua própria especificidade, sua maneira de organizar-se.

O modo interagir, por sua vez, faz com que o público interaja com a história, como no caso de *videogames*, em que o jogador pode fazer parte da história como uma personagem e executar ações. Nas palavras de Hutcheon,

Interagir com uma história é também diferente de lê-la ou vê-la, e não apenas por permitir um tipo de imersão mais imediata. Tal como numa peça teatral ou num filme, na realidade virtual ou num jogo de *videogames*, a linguagem não tem de evocar um mundo sozinha; esse mundo está presente perante nossos olhos e ouvidos (HUTCHEON, 2013, p. 50).

Estabelecidas as características peculiares de cada modo de engajamento, Hutcheon reflete sobre a travessia, a adaptação de um modo para outro. Um dos pontos cruciais para se pensar a prática da adaptação seria o fato de que a troca de um modo de engajamento para outro – por exemplo, a mudança de um romance para uma narrativa em quadrinhos – não ocorre no vácuo, conforme pontua a autora ao se referir a essas mudanças. Ademais, outro ponto crucial é o aspecto financeiro envolvido nos modos de engajamento; Hutcheon afirma que, “[p]or motivos econômicos, os adaptadores frequentemente optam por adaptar obras já conhecidas e que se mostraram populares ao longo dos anos; por motivos legais, eles muitas vezes escolhem obras que não possuem direito autorais” (HUTCHEON, 2013, p. 55). Isso faz com que se pense na adaptação como um produto à venda que precisa de compradores, sendo o aspecto econômico condicionante em todos os modos de engajamento.

A mudança de um modo de engajamento para outro implica na mudança da forma que a obra assumirá no momento de sua adaptação. Tal mudança pode acarretar em alguns problemas específicos, como a redução do texto original, falta de performance na mudança de um texto literário dramático para o teatro, enxugamento de roteiro na composição de um filme, entre outros. No caso específico do romance, uma das formas textuais mais adaptadas para outras linguagens, Hutcheon defende que

Os romances contêm muitas informações que podem ser de imediato traduzidas para a ação ou atuação no palco ou na tela, ou simplesmente de pronto descartadas, conforme confessa o romancista e crítico literário David Lodge. Na passagem do contar para o mostrar, a adaptação performativa deve dramatizar a descrição e a narração;

além disso, os pensamentos representados devem ser transcodificados para fala, ações, sons e imagens visuais. Conflitos e diferenças ideológicas entre os personagens devem tornar-se visíveis e audíveis (ver LODGE, 1993, p. 196-200). No processo de dramatização, há inevitavelmente certa reenfaturação e refocalização de temas, personagens e enredo (HUTCHEON, 2013, p. 69).

Essa passagem do modo contar para o mostrar geralmente acontece do meio impresso para o meio performativo. Desta forma, a ênfase na escrita muda para o aspecto visual, envolvendo “a passagem da imaginação para a percepção ocular” (HUTCHEON, 2013, p. 71). O que a autora da teoria da adaptação argumenta é que há diferenças significativas na travessia do contar para o mostrar – “[t]anto as adaptações para o palco quanto para a tela devem usar o que Charles Sanders Peirce chamou de signos indexais e icônicos – isto é, pessoas de verdade, lugares e coisas –, enquanto a literatura utiliza signos simbólicos e convencionais” (HUTCHEON, 2013, p. 73).

Outra forma de adaptação possível é a mudança do modo mostrar para o modo contar, isto é, quando as histórias passam de uma mídia performativa para outra. Para entender como isso funciona, Hutcheon afirma que

As histórias mostradas em mídia performativa sempre foram adaptáveis para uma segunda mídia performativa: os filmes, inclusive as adaptações cinematográficas, tornam-se musicais de palco (*Mary Poppins* [2004], *Os Produtores* [2001], *O rei leão* [1997] e depois retornam ao cinema (e.g. *A pequena loja de horrores* [*The little shop of horrors*] [1996]) (HUTCHEON, 2013, p. 77).

Não faltam exemplos, como paródias televisivas que viram filmes, filmes que são produzidos a partir de séries televisivas; a autora cita os filmes *Maverick* (1994), *The Flintstones* (1994), *Mission Impossible* (1996), entre outros. Outro exemplo de transposição do mostrar para o contar é o caso da ópera para o filme; Hutcheon cita como exemplo disso o filme *Parsifal* (1982), adaptado do drama musical de Wagner (1872). Estas e outras mídias performativas, de acordo com Hutcheon, diferem sobretudo nas restrições e possibilidades específicas de cada mídia.

A passagem dos modos contar ou mostrar para o interagir revela também a mudança de perspectiva do leitor/espectador, quando sua interação na narrativa ajuda a construir a história. Hutcheon cita alguns exemplos desse tipo de adaptação:

Os jogos computadorizados, entretanto, são a forma mais frequente tomada por esse processo particular de adaptação. O romance *Der Kahuna Modus* (2001), de Nika Bertram, transformou-se num jogo de computador adaptado (disponível em: <<http://www.kahunamodus.de/swave.html>>) que, de acordo com aqueles que o jogam, muda a forma como lemos e interpretamos o romance. Mas a maioria dos jogos de *videogame* tem uma relação muito mais próxima, para não dizer permeável, com o filme do que com a prosa ficcional, e não apenas no sentido óbvio de que geralmente partilham uma “franquia” (HUTCHEON, 2013, p. 83).

Como se pode notar, o que Hutcheon expõe aqui é que o modo interagir enquanto adaptação do modo mostrar, por exemplo, cria ainda outras formas de imersão em que “a interatividade também promove diferentes técnicas formais: o sentido de coerência é espacial e criado pelo jogador dentro de um ambiente de jogo que, além de imaginado ou percebido, é também acionado ativamente” (HUTCHEON, 2013, pp. 83-84). O caso, portanto, dos parques temáticos, em que o espectador pode experimentar de forma ilusionista o mundo de um filme também se encaixa nesta modalidade de adaptação do mostrar para o mostrar.

Com a transposição de um modo de engajamento para outro surgem as dificuldades que envolvem a adaptação. O leitor/espectador de uma obra adaptada quase sempre terá que preencher as lacunas narrativas presentes em cada mídia e compreender que a passagem de um modo de engajamento para outro implica em mudanças significativas que buscam cooperar para cumprir o movimento entre familiaridade e novidade. Na transposição do modo contar para o mostrar, haverá momentos em que o adaptador optará por selecionar trechos descritivos de um texto narrativo e transformá-los em imagem. Essa transformação só é percebida pelo leitor já familiarizado com o texto-fonte; caso contrário, isso passará despercebido em sua leitura da adaptação. Vistas desta forma, as adaptações são, como Hutcheon descreve, um ato de interpretação e de criação por parte de seus adaptadores.

Para esta autora, as adaptações reinventam e revitalizam o familiar. Com isso, o simples ato de quase repetir proporciona prazer para um público seletivo de espectadores/leitores, o que sugere também a variação de mesmos temas. Desta forma, as adaptações possuem tanto um público leitor que se preocupa com o estético e o diálogo do texto-adaptado com obras anteriores – leitores profissionais, ou, como diria Umberto Eco (2003), dos leitores de segundo nível,

atentos e perspicazes – como um público de fãs de obras que são adaptadas para outras mídias. A respeito da experiência da adaptação por seu público seletivo, Hutcheon afirma que, “(...) para experimentar a adaptação como adaptação, como visto, precisamos reconhecê-la como tal e conhecer seu texto adaptado, fazendo com que o último oscile em nossas memórias junto com o que experimentamos” (HUTCHEON, 2013, p. 166).

Outro prazer que a adaptação possibilita é sua acessibilidade: muitas vezes é mais fácil ter acesso ao texto adaptado do que ao texto fonte, por exemplo. Neste sentido, a adaptação apresenta dois tipos de públicos, segundo Hutcheon: os conhecedores da obra original e aqueles que a desconhecem totalmente. Os desconhecedores da obra original vivenciam a adaptação como uma obra qualquer; “[s]em o conhecimento prévio, provavelmente receberemos a versão cinematográfica simplesmente como um novo filme qualquer, não como uma adaptação” (HUTCHEON, 2013, p. 167). Essa afirmação da autora explicita que perceber uma obra como adaptação de outra depende de seus diferentes leitores.

Em suma, Hutcheon defende que cada adaptação sugere, evoca e presume uma teoria distinta do próprio processo adaptativo. Ao sugerir um modelo metodológico para o estudo da adaptação como um processo criativo, a teoria de Hutcheon (2013) torna-se a base teórica que dará subsídios para analisar comparativamente duas versões de *Heart of Darkness* em dois os modos de engajamento: o modo de engajamento da versão em prosa literária e o modo de engajamento na versão quadrinística. Como pontua a autora, a forma de análise comparativa “[...] coloca a duas obras em diálogo a fim de observar e compreender o processo dialógico entre elas” (HUTCHEON, 2013, p. 45). Nesse sentido, a comparação não ocorre somente entre mídias, mas entre os modos de engajamento, do contar para o mostrar, do mostrar para o mostrar, do contar ou mostrar para o interagir ou vice-versa.

Como reportado anteriormente, a teoria de Hutcheon (2013) descreve três modos de engajamento (contar, mostrar e interagir). A linguagem das histórias em quadrinhos, contudo, é uma linguagem híbrida; assim, o modo de engajamento também o seria. Nesse caso, um outro modo de engajamento poderia ser acrescentado aos três modos descritos por Hutcheon: o modo “contar e mostrar”, que contemplaria a interdependência entre a palavra

(característica do modo contar) e a imagem (característica do modo mostrar) para narrar uma história. É nesse sentido que esta dissertação experimentará o ponto de vista do “contar e mostrar”, modo de engajamento aqui proposto a partir da teoria de Hutcheon.

Dando continuidade ao seu estudo da adaptação, com a identificação dos modos de engajamento e da transição entre eles, Hutcheon (2013) aprofunda a discussão sobre a adaptação e também questiona os preconceitos dirigidos à adaptação. No que se refere aos preconceitos existentes em torno das adaptações, Robert Stam (2006), tendo em mente a adaptação da literatura para o cinema, chega a relacionar seis tipos deles:

1) antiguidade (o pressuposto de que as artes antigas são necessariamente artes melhores); 2) pensamento dicotômico (o pressuposto de que o ganho do cinema constitui perdas para a literatura); 3) iconofobia (o preconceito culturalmente enraizado contra as artes visuais, cujas origens remontam não só as proibições judaico-islâmico-protestantes dos ícones, mas também à depreciação platônica e neo-platônica do mundo das aparências dos fenômenos); 4) logofilia, (a valorização oposta, típica de culturas enraizadas na “religião do livro”, a qual Bakhtin chama de “palavra sagrada” dos textos escritos); 5) anti-corporalidade, um desgosto pela “incorporação impropria do texto fílmico, com seus personagens de carne e osso, interpretados e encarnados, e seus lugares reais e objetos de cenografia palpáveis; sua carnalidade e choques viscerais ao sistema nervoso; 6) a carga de parasitismo (adaptações vista como duplamente “menos”: menos do que o romance porque uma cópia, e menos do que um filme por não ser um filme “puro”) (STAM, 2006, p. 21).

Estes seis tipos de preconceitos rodeiam as práticas de adaptação e isso depende também do modo de engajamento envolvido na transformação de um texto em outro. A iconofobia também ocorre no caso das histórias em quadrinhos, que durante muitos anos foram vistas como uma textualidade menor, não artística e para leitores infanto-juvenis. É possível dizer que a iconofobia não deixou de interferir na própria evolução das histórias em quadrinhos, que desenvolveram um gênero com ambição “literária” como a *graphic novel*, e também investiram nas adaptações de obras literárias em quadrinhos. A relação entre literatura e histórias em quadrinhos será o assunto da próxima seção.

## 1.1. Encontros de formas narrativas: adaptações de clássicos da literatura para *graphic novels*

A relação entre as histórias em quadrinhos e a literatura inicia, segundo Eisner (2005), por volta de 1965:

Entre 1965 e 1990 os quadrinhos começaram a procurar um conteúdo literário. Isso começou com o movimento *underground* de artistas e escritores criando o mercado de distribuição direta. Isso foi seguido pelo surgimento das lojas especializadas em quadrinhos, que facilitaram o acesso a um maior número de leitores. Foi o começo do amadurecimento do meio. Por último, os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema. Autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos foram alguns dos temas que passaram a ser abraçados pelas histórias em quadrinhos. As *graphic novels* com os chamados “temas adultos” proliferaram e a idade média dos leitores aumentou, fazendo com que o mercado interessado em inovações e temas adultos se expandisse. Acompanhando essas mudanças, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído para essa mídia e elevou seus padrões (EISNER, 2005, p. 08).

Com estas palavras, Eisner procura descrever o contexto em que os quadrinhos começam a utilizar mecanismos e elementos da literatura, para amadurecer a sua forma de produção. Eisner (2006), assim como García (2012), comenta sobre a abordagem de temas “adultos” como uma das inovações nesta fase dos quadrinhos.

Na estrutura das histórias em quadrinhos estão presentes elementos como narrador, espaço, tempo e personagens, conforme o estudo de Ramos (2012). Estes elementos são premissas básicas da formação de toda narrativa, literária ou não. Além disso, é a temporalidade, segundo Genette (2002), o elemento definidor de todo texto narrativo. A temporalidade, portanto, define a narrativa como “uma sequência duas vezes temporal...: há o tempo da coisa contada e o tempo da narrativa (tempo do significado e tempo do significante)” (GENETTE, 2002, p. 31). Para Genette, este elemento está presente também nas histórias em quadrinhos, mas de forma distinta da narrativa cinematográfica e da literária; “(...) ao mesmo tempo que constituem sequências de imagens, logo exigindo, uma leitura sucessiva e diacrônica, igualmente se prestam, e, mesmo, convidam a uma espécie de olhar global e sincrônico ou, pelo menos, um olhar

cujo percurso não é já comandado pela sucessão das imagens” (GENETTE, 2002, p. 32). Com isso, o tempo se torna um dos principais elementos da constituição de uma história em quadrinhos, responsável por dar sequencialidade à narrativa.

Daniele Barbieri (1998), em *Los Lenguajes del Cómic*, classifica as relações entre histórias em quadrinhos, literatura e cinema como linguagens de temporalidade. Este autor analisa as relações entre as histórias em quadrinhos e a ilustração, a caricatura, a pintura, a fotografia, a música, a poesia, o teatro e a animação. Para Barbieri, as linguagens estabelecem quatro tipos de relações de sentido: de *inclusión*, quando uma linguagem faz parte de outra; de *generación*, quando uma linguagem é gerada por outra; de *convergencia*, quando as linguagens convergem de alguma forma; e de *adecuación*, quando uma linguagem se adequa a outra.

O contato entre os quadrinhos e a literatura ocorreria pela poesia e pela narrativa literária, que estabelecem relações tanto de inclusão quanto de adequação. A aproximação dos quadrinhos com a poesia, segundo Barbieri, está na presença da harmonia (interações de sequências) e do ritmo:

Se trata, fundamentalmente, de aspectos de armonía y de ritmo. De nuevo, ni armonía ni ritmo deben entenderse en sentido metafórico; por el contrario, es precisamente el sentido técnico el que nos interesa aquí. La armonía es la ciencia de concatenar sonidos alternativos sin producir disonancias, o sabiendo hacer buen uso de las disonancias que se producen. El ritmo es un concepto general que encontramos a todos los niveles, cada vez que asistimos a la recurrencia de elementos iguales o similares (BARBIERI, 1998, p. 195-196)<sup>3</sup>.

Dentro da ideia de ritmo está a repetição de sons no uso das palavras dentro de um balão de fala, por exemplo, ou na repetição modal de imagens que vão dando uma sequência narrativa e poética à narrativa das histórias em quadrinhos. Neste sentido, esta concatenação de imagens assume o controle do tempo da narrativa, pois faz com que a ação se torne, por exemplo, mais lenta.

---

<sup>3</sup> “Trata-se, fundamentalmente, de aspectos de harmonia e de ritmo. De novo, nem harmonia e nem ritmo devem ser entendidos com o sentido metafórico; pelo contrário, é precisamente o sentido técnico que nos interessa aqui. A harmonia é a ciência de concatenar sons alternativos sem produzir dissonâncias, ou sabendo fazer bom uso das dissonâncias que se produzem. O ritmo é um conceito geral que encontramos em todos níveis, toda vez que assistimos à recorrência de elementos idênticos ou similares”. Todas as traduções de citações apresentadas em notas de rodapé, com exceção daquelas indicadas com referência bibliográfica, são da autora desta dissertação.

Para ilustrar isso, Barbieri (1988, p.201) apresenta o exemplo de uma página de *El Corazon Delator* (Anexo 1). Esta página de *El corazón delator* (1974) de Alberto Breccia é, de acordo com Barbieri, um exemplo de repetição modulada de imagens que conferem ritmo temporal para o quadrinho. Cabe assinalar que o estudo de Barbieri é semiótico, sendo que, em sua análise, é estudado cada elemento estrutural dos quadrinhos que auxilia na constituição do sentido global de sua narrativa. Por meio do estudo das correspondências entre palavra e imagem (em que tal justaposição é considerada complexa por Barbieri), da formação da narrativa e de como se constitui o relato nos quadrinhos, o teórico os coloca em contato direto com a narrativa literária.

Conforme Barbieri, o parentesco entre literatura e quadrinhos “existe también al nivel de las macroformas, las denominadas formas narrativas<sup>4</sup>” (BARBIERI, 1998, p. 203). O tamanho da história em quadrinhos ajuda a definir sua forma narrativa; por exemplo, uma tira cômica publicada em jornal tem forma narrativa mais curta, com extensão de dois a quatro quadros e frases curtas ou frase única, com características de humor e com o chamado desfecho inesperado, causando surpresa no último quadro. Assim, cada tipo de história em quadrinhos possui suas formas narrativas. No álbum de histórias em quadrinhos – mais conhecido no Brasil como gibi –, segundo Barbieri,

(...) desde el primer momento la acción se hace fundamental, y con ella, em poco tiempo, la espectacularidad. Entre los personajes típicos de los álbumes de historietas están los superhéroes; sus relatos son habitualmente de gran movimiento, y de suma excitación. Inevitablemente, entonces, las tramas se vuelven más banales; las situaciones previsibles: lo que cuenta ya no es la tensión determinada por el enredo narrativo, sino solamente el espectáculo que ese enredo está en condiciones de poner en escena (BARBIERI, 1998, p. 209)<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> “existe também no nível das macroformas, as denominadas formas narrativas”.

<sup>5</sup> “Desde o primeiro momento a ação se faz fundamental, e com ela, em pouco tempo, a espetacularidade. Entre os personagens típicos dos álbuns em quadrinhos estão os super-heróis; seus relatos são habitualmente de grande movimento, e de suma excitação. Inevitavelmente, então, as tramas se tornam mais banais; as situações, previsíveis: o que conta já não é a tensão determinada pelo enredo narrativo, mas o espetáculo que esse enredo está em condição de encenar”.

Embora Barbieri não aprofunde um exame das formas narrativas<sup>6</sup>, seu estudo indica como as *graphic novels* acabam por incorporar em sua produção mecanismos de outras formas narrativas.

Uma análise das formas que a narrativa assume nos quadrinhos é desenvolvida por Eisner (2005). Em *Narrativas Gráficas*, Eisner apresenta diversos tipos de formas narrativas em quadrinhos com base em suas funções comunicativas: há histórias em quadrinhos tanto para instrução, isto é, para a aprendizagem de algo ou de como fazer algo, como para narrar a vida de alguém. Cada forma narrativa exigirá, segundo Eisner, tanto o desempenho do narrador, de um lado, como do leitor, de outro. Com base nisso, o autor afirma que,

Na primeira etapa de se contar uma história, seja ela oral, escrita ou gráfica, há um entendimento entre o narrador e o ouvinte, ou leitor. O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível. Neste acordo, o fardo encontra-se sobre o ombro do narrador. Esta é a regra básica da comunicação. Nas histórias em quadrinhos, espera-se que o leitor entenda coisas como tempo implícito, espaço, movimento, som e emoções (EISNER, 2005, p. 53).

Deste modo, uma das formas de relação possível entre histórias em quadrinhos e literatura ocorreria pelo compartilhamento de princípios narrativos e formas de narração. Neste sentido, o narrador nas histórias em quadrinhos acaba desempenhando papel semelhante ao narrador da narrativa literária, que é conduzir a ação da narrativa. O narrador das HQs, porém, assume funções enunciativas diferentes, conforme o estudo de Groensteen (2013).

Para Groensteen, o narrador é uma instância narrativa construída dentro do texto que assume diferentes funções nas histórias em quadrinhos: a função de mostrador, a de recitante<sup>7</sup> e a de *actorialized narrator*. Estas instâncias enunciativas também, nas *graphic novels*, auxiliam o narrador fundamental, responsável por conduzir toda a narrativa. Este narrador pode ser chamado de

---

<sup>6</sup> Conforme pontua Barbieri, “[n]osotros nos limitaremos a algunas breves y parcialísimas alusiones: algunas reflexiones sobre las diferencias de estructuras narrativas entre historias largas, historias continuas (...)” (BARBIERI, 1998, p. 204). [“Nós nos limitaremos a algumas alusões breves e parciais: algumas reflexões sobre as diferenças das estruturas narrativas entre histórias longas, histórias contínuas (...)”].

<sup>7</sup> Os termos “mostrador” e “recitante” são traduzidos por Ricardo Jorge de Lucena (2013).

artrólogo, isto é, o sujeito que organiza e dispõe os quadros e requadros dentro da página.

Groensteen (2013), por meio da teoria da focalização de Genette (2002), aplica a noção de focalização zero, interna e externa<sup>8</sup> para mostrar como o mostrador e o recitante desempenham funções narrativas dentro dos quadrinhos. Segundo Groensteen (2013), o mostrador é responsável por fazer com que o leitor veja o que está sendo narrado, sendo esta a enunciação imagética. A função de enunciação verbal é assumida pelo recitante, cuja voz pode estar presente em legendas ou pelo uso do *voice off* – quando o recitante não pertence ao mundo fictício, assume a forma de recitante extra-diegético. O recitante pode ser, de acordo com Groensteen “(...) sometimes *neutral*, and sometimes *involved*” (GROENSTEEN, 2013, p. 91), conforme o ponto de vista adotado sobre a história, os personagens e a relação que procura estabelecer com o leitor.

Barbieri, Eisner e Groensteen são três grandes referências nos estudos das relações entre histórias em quadrinhos e literatura. Mesmo que este não tenha sido o foco principal de suas pesquisas, os três teóricos abordaram a relação entre narrativa literária e HQs, sendo o estudo da narrativa desenvolvido por Eisner (1996) o primeiro estudo desta categoria nos quadrinhos.

A perspectiva adotada por Eisner diz respeito a seu objetivo de considerar as histórias em quadrinhos uma forma de literatura. O termo *graphic novel*, popularizado por Eisner, tem sido alvo de debates que questionam a natureza das histórias em quadrinhos e a adequação de produções do gênero serem consideradas literárias. Seu livro *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996)<sup>9</sup> apresenta uma classificação de diferentes tipos de histórias e formas de narrar em quadrinhos<sup>10</sup> – história do tipo como fazer, história sem trama, história ilustrada e história totalmente gráfica, por exemplo –, além de tipos de narradores – narrador-ilustrador, narrador de enredo curto, entre outros – com a intenção de mostrar que as *graphic novels* são uma forma de arte e também de literatura.

---

<sup>8</sup> Estas três focalizações serão exemplificadas no próximo capítulo.

<sup>9</sup> *Narrativas Gráficas* de Will Eisner (2005) é o título traduzido no Brasil.

<sup>10</sup> Para mais informações, consultar a obra *Narrativas Gráficas* de Eisner (2005), onde há exemplos de quadrinhos com esses tipos de histórias e narradores.

No capítulo a seguir será feita a análise do foco narrativo como um dos pontos de contato entre a narrativa literária e a narrativa quadrinística. Desta forma, será observado como os adaptadores Catherine Anyango e David Zane Mairowitz adaptaram e re-apresentaram o narrador para a linguagem das *graphic novels*.

## 2. AS INSTÂNCIAS ENUNCIATIVAS EM *HEART OF DARKNESS*

Este capítulo examina a adaptação do foco narrativo do romance *Heart of Darkness* de Joseph Conrad (1899) para a *graphic novels* (CONRAD, 2010) realizada por Catherine Anyango e David Zane Mairowitz. Auxiliaram na análise textos críticos que comentam sobre os narradores do romance de Conrad (ARMSTRONG, 2005; DUARTE, 2010; SAID, 1995; LIMONGI, 2008; SOARES, 2013), além de textos de teoria literária e de teoria das HQs que abordam a questão do narrador (GENETTE, 2002; GROENSTEEN, 2013).

Sobre o tema da obra de Conrad, foram levadas em consideração leituras de *Heart of Darkness* que discutem a questão imperialista. Ao examinar estas leituras, Paul B. Armstrong questiona se *Heart of Darkness* (1899) pode ser considerada uma obra colonialista e racista:

Does Conrad's text reflect the late nineteenth-century prejudices of Europeans about Africa and the "civilizing mission" of imperialism, or is he a pioneering early critic of the blindness and cruelty of colonial practices? Does his portrayal of Africans reinforce nineteenth-century racial attitudes, or is the text critical of European claims to racial superiority and mindful of the humanity of Africans and the suffering that imperialism caused? Is the novel's formal experimentation a tool for critical inquiry that questions dominant ideologies and challenges conventional assumptions, or is Conrad's preoccupation with innovations in narrative form a deflection from political questioning and historical analysis—an attempt to cover up real atrocities with fanciful artistic structures? Did Conrad's brief but intense experience in Africa open his eyes to Europe's crimes, or did he visit and return with the same blinders worn by others at his time? (ARMSTRONG, 2005, pp. 8-9)

Como se sabe, o romance dá margem a perguntas complexas em grande parte devido à sua sofisticada articulação do foco narrativo, que apresenta o ponto de vista de um primeiro narrador não identificado com nome próprio e, dentro do relato deste, o ponto de vista de Charles Marlow, em uma narrativa moldura, com duas diegeses. Em termos gerais, *Heart of Darkness* de Conrad apresenta uma narrativa acerca das experiências do marinheiro Charles Marlow em sua viagem ao Congo, na África. O que parece ser uma narrativa marítima se mostra, como apontam Said (1995), Armstrong (2005), Soares (2013) e Duarte (2010), uma visão sobre a extração de marfim e a exploração de mão-de-obra africana no Congo. Marlow recebe a missão de ir até o Congo,

conhecido no romance como o coração da África, para resgatar o capitão Kurtz do meio dos nativos. A companhia anglo-belga de extração de marfim, para a qual ambos trabalhavam, receava que Kurtz estivesse doente e louco devido ao contato prolongado com os nativos.

Em sua viagem, Marlow descobre e descreve as brutalidades sofridas pelos congolezes, vítimas de trabalho escravo para a extração de marfim, a presença constante da natureza em todo o seu percurso, e também sua curiosidade pelo capitão Kurtz. Toda a narrativa desenvolve o relato da ida ao Congo e do resgate de Kurtz vivenciados por Marlow. A percepção de Marlow sobre aquele ambiente é descrita por Duarte (2010) da seguinte maneira: “[o] que vê é uma terra devastada, populações inteiras forçadas ao trabalho, dizimadas na máquina de moer imperialista. A visão do terror colonial, combinada à ineficiência e ao desperdício material e humano generalizados, dá vazão a uma sensação contínua de irrealidade das coisas” (DUARTE, 2010, p. 186). Nesse sentido, a narrativa de Conrad acaba se tornando cada vez mais sombria e simbólica pelo desconforto e pelas inquietações da personagem Marlow. Na leitura de Soares (2013), esse romance de Conrad “acaba por enfocar a viagem em si, esta por sua vez, transformada numa fantasia estética, num sonho impressionista repleto de símbolos que fazem da busca frustrada da ‘ideia’ uma ‘penosa peregrinação por lugares cheios de sugestões para pesadelos” (SOARES, 2013, p. 146).

O impressionismo presente na escrita de Joseph Conrad em *Heart of Darkness* (1899) confere à narração de Charles Marlow um conhecimento sobre o local que descreve – o Congo – e sobre seus habitantes, brancos e negros, e faz com que se perceba a imagem que ele vai formando destes sujeitos. De acordo com Soares (2013), esse impressionismo contido no relato do narrador Marlow revela a relação entre técnica e subjetividade:

Assim, através de Marlow, Conrad, estreita tais laços ao humanizar o uso da imagem impressionista: mais do que um efeito técnico realizado pela “mão arbitrária” do artista, a formação de imagens transforma-se num espelhamento das condições particulares em que se encontra o narrador. Pois com a escolha de uma perspectiva fixa e necessariamente restrita, deixa-se de enfocar a “verdade do objeto em si”, para se centrar nas condições subjetivas em que a observação é feita. Para isso contribui o registro impressionista que, ao privilegiar as condições fugazes e passageiras em que o objeto é observado, dificulta um modo de percepção coletivo (...) (SOARES, 2013, p. 143).

A partir da leitura de Soares (2013), é possível dizer que Marlow procurou contar aos seus ouvintes do Nellie não a história de sua viagem ao Congo, mas como se sentiu quando chegou no Congo e se deparou com a implementação da missão civilizatória. Está ligada a esta questão a relação entre a luz e as trevas. Para Said (1995),

O gênio de Conrad lhe permitiu perceber que as trevas sempre presentes podiam ser colonizadas e iluminadas – *Coração das Trevas* está repleto de referências à *mission civilisatrice*, a projetos não só cruéis, mas ainda bem-intencionados, de levar luz aos lugares e povos escuros deste mundo por meio de atos da vontade e demonstrações de poder (SAID, 1995, p. 74).

Essa visão de Said (1995) defende a obra de Conrad como uma narrativa representativa do imperialismo, isto é, que traz à tona representações sobre as relações de poder entre europeus e africanos, bem como a perspectiva que cada grupo de sujeitos recebe no romance. Para Chinua Achebe (1988), a forma como os africanos são tratados e representados no romance demonstra racismo por parte de Joseph Conrad através de Charles Marlow: “[i] am talking about a story in which the very humanity of black people is called in question” <sup>11</sup>(ACHEBE, 1988, p. 260). Achebe concorda com a crítica recorrente de *Heart of Darkness* ao dizer que se trata de uma obra que expõe o imperialismo, porém, termina seu ensaio com as seguintes palavras:

(...) Conrad saw and condemned the evil of imperial exploitation but was strangely unaware of the racism on which it sharpened its iron tooth. But the victims of racist slander who for centuries have had to live with the inhumanity it makes them heir to have always known better than any casual visitor even when he comes loaded with the gifts of a Conrad (ACHEBE, 1988, p. 262)<sup>12</sup>.

A leitura de Achebe, contudo, é questionada por estudiosos posteriores da obra de Conrad. Armstrong (2005) defende que, “[i]n order to understand Conrad’s attitude toward Africans and to evaluate the charge that he is ‘racist,’ it

---

<sup>11</sup> “Estou falando sobre uma história na qual a própria humanidade dos negros é questionada”.

<sup>12</sup> “(...) Conrad viu e condenou o mal da exploração colonial, porém, estranhamente, não percebeu o racismo no qual esta exploração afiava seu dente de ferro. No entanto, por séculos, as vítimas da difamação racista que tiveram de conviver com a desumanidade que dela herdaram sempre souberam disso melhor do que qualquer visitante casual, ainda que ele tenha o talento de Conrad”.

is important to situate *Heart of Darkness* in the discourse about race characteristic of his time” (ARMSTRONG, 2005, p. 14). Nessa direção, Armstrong afirma que o Congo no século XIX era dominado pelo rei Leopoldo II, que criou leis acerca da exploração e escravização dos congolezes; portanto, essa era uma prática aceitável durante o seu reinado, e é nesse contexto em que se situa *Heart of Darkness* de Conrad.

As ideias de Leopoldo II estavam permeadas pelo pensamento da comparação entre diferentes raças que fez parte da política social europeia do século XIX, conforme aponta Armstrong, e foi baseada no argumento da melhoria das raças consideradas inferiores. Esse pensamento que embasava o reinado do rei Leopoldo II organiza a missão civilizatória<sup>13</sup> e o comércio de extração de marfim no Congo. Nas palavras de Limongi (2008), as companhias possuíam os seguintes cargos em sua organização:

O Congo era gerido da Bélgica por um Administrador Geral. Havendo muitas disputas e dificuldades, o país foi finalmente dividido em 15 distritos, cada qual dirigido por um Comissário que representava um Administrador Geral. Diferentemente dos ingleses, que administravam suas possessões por meio de chefes locais, através dos quais mantinham sua autoridade, os administradores belgas optaram por reduzir o poder dos chefes locais. Desta forma, as tribos nativas ficaram à mercê dos funcionários belgas, ou mesmo de um nativo submisso, não lhes sendo garantido nenhum direito. Os brancos tinham sempre razão e sua palavra era lei. Várias companhias receberam concessão de Leopoldo para explorar o marfim no Congo, em troca de pagamentos de taxas. O trabalho era de semi-escravidão, pois o salário dos nativos era irrisório. A tirania e a brutalidade dos exploradores fomentaram uma amargura e um ódio generalizados no povo congolês (LIMONGI, 2008, p. 15).

O poder concedido pela corte belga dava aos administradores brancos do Congo o direito da violência e do abuso de mão-de-obra escrava africana. Joseph Conrad, enquanto marinheiro, viajou a esse Congo e presenciou o jeito europeu de trabalhar. Os europeus, encarregados de comandar o trabalho de semi-escravidão dos nativos, tinham plenos poderes para usar a força, se necessário, para que a missão de extração de marfim no Congo não fosse

---

<sup>13</sup> A respeito das funções concedidas aos europeus responsáveis pela implementação da missão civilizatória no Congo, consultar o documento *The Sacred Mission of Civilization*. Fonte: ARMSTRONG, Paul. *The Sacred Mission of Civilization*. In: \_\_\_. *Heart of Darkness: an authoritative text, backgrounds and contexts, criticism* / Joseph Conrad. 4 Ed. 2005, p. 119-120.

interrompida pelos nativos. Tal experiência originou seu *The Congo Diary*, escrito em duas partes, e a obra ficcional *Heart of Darkness*.

A narrativa de *Heart of Darkness* inicia com a voz do primeiro narrador. Este narrador apresenta Marlow – o narrador seguinte, que assumirá o controle da narração em primeira pessoa. Existem, assim, dois narradores, dois pontos de vista, formando uma história dentro da outra. Estes dois níveis narrativos estão presentes em todo o romance. Segundo Knight (1987) os dois narradores são homo-diegéticos, pois participam da história que contam. O primeiro narrador é homo-diegético, uma vez que é um dos ouvintes da história de Marlow e, sobretudo, porque faz comentários sobre o relato de Marlow. Este primeiro narrador é também extradiegético: “the first narrator is extra-diegetic because he is neither the object of anyone else’s narration nor, as narrator, temporal and spatially on the same plane as the story he tells”<sup>14</sup> (KNIGHT, 1987, p. 16). Quando no romance ocorre a transição para a voz de Marlow, a narração se torna intradieética.

O ponto de vista de Marlow está condicionado ao ponto de vista do primeiro narrador, que se configura como narrador responsável pela condução da narrativa, já que a voz de Marlow surge entre aspas. Este excerto mostra a transição entre as duas vozes: “‘And this also,’ said Marlow suddenly, ‘has been one of the dark places of the earth’”<sup>15</sup> (CONRAD, 2007, p. 05). Este trecho será observado mais adiante na adaptação em *graphic novel*, em que também ocorre a transição entre os dois narradores por meio de diferentes instâncias narrativas presentes nas *graphic novels*.

Esta passagem também mostra a presença dos dois narradores em *Heart of Darkness* (2007):

He was silent for a while. “...No, it is impossible; it is impossible to convey the life-sensation of any given epoch of one’s existence – that which makes its truth, its meaning – its subtle and penetrating essence. It is impossible. We live, as we dream – alone...” He paused again as if

---

<sup>14</sup> “O primeiro narrador é extradiegético, pois não é o objeto da narração de outro alguém e, tampouco está, como narrador, localizado espacial e temporalmente no mesmo plano da história que conta”.

<sup>15</sup> “– Este é também – Marlow disse, subitamente – um dos locais sombrios da terra” (CONRAD, 2008, p. 25). Todos os excertos traduzidos do romance apresentados em notas de rodapé nesta dissertação pertencem à tradução de José Roberto O’Shea (CONRAD, 2008).

reflecting, then added – “Of course in this you fellows see more than I could then. You see me, whom you know...” (CONRAD, 2007, p, 33)<sup>16</sup>.

Pelo contexto da narrativa, percebe-se que o primeiro narrador é um dos marinheiros presentes no barco Nellie. A bordo da escuna de cruzeiro Nellie estão cinco pessoas: o primeiro narrador, o Diretor da Companhia, o Advogado, o Contador e Marlow. O primeiro narrador descreve a paisagem dos Pântanos do Essex, o iate, a posição de Marlow: como um “buda”, sentado ao chão, com a pernas cruzadas em símbolo de meditação. Este narrador, segundo Duarte (2010), prepara o leitor de *Heart of Darkness* para a história sombria e simbólica que será contada por Charles Marlow:

O marujo que ocupa a função de primeiro narrador é, desde o início, *apologético*: Londres não é, segundo ele, só “a maior”, mas “a mais grandiosa” cidade da Terra; “nada mais fácil para um homem que tem ‘atendido o chamado do mar’ com reverência e afeição, que evocar o grande espírito do passado nos trechos mais baixos do Tamisa [...] memórias de homens e navios que conduziu ao descanso do lar ou a batalhas do mar” (DUARTE, 2010, p. 188).

Logo após os parágrafos iniciais de *Heart of Darkness*, o primeiro narrador apresenta a voz de Marlow: ““And this also””, said Marlow suddenly, “has been one of the dark places of the earth””<sup>17</sup> (CONRAD, 2007, p. 05). Esse local sombrio que Marlow menciona é o Congo, por onde viajou e experimentou aventuras as quais descreverá ao longo do romance. Eis, então, o narrador principal de *Heart of Darkness*, Charles Marlow, que está presente em outros romances de Conrad, como *Youth* (1898), *Lord Jim* (1900), e *Chance*, sendo um destaque na obra do autor.

De acordo com Said (1995), Marlow é o tipo de narrador que vivenciou os fatos narrados, observou, pensou e, como orador, relatou aos seus ouvintes no cruzeiro Nellie a sua experiência como marinheiro e comandante de um barco a vapor no Congo. Assim, o narrador da experiência africana insere, por meio de

---

<sup>16</sup> “Calou-se um instante. – Não, é impossível, é impossível expressar a sensação vital de qualquer época da nossa existência... aquilo que confere verdade, sentido à existência... sua essência sutil e penetrante. É impossível. Vivemos conforme sonhamos... sozinhos... Deteve-se novamente, como se estivesse refletindo, e acrescentou: - É claro que, quanto a isso, os senhores podem ver mais do que eu podia então. Podem ver a mim, e me conhecem... (CONRAD, 2008, p, 61).

<sup>17</sup> “E este é também – Marlow disse, subitamente – um dos locais mais sombrios da Terra” (CONRAD, 2008, p. 25).

seu relato em primeira pessoa, seu leitor/ouvinte em seu próprio contexto dramático e simbólico. Essa dramatização do próprio narrador é vista por Said como a situação do “velho andarilho das regiões coloniais, contando seus casos a um grupo de ouvintes ingleses num tempo determinado e num local específico” (SAID, 1995, p. 65).

Marlow se posiciona efetivamente sobre a história que presencia, recusando o papel de emissário da luz, como todo comandante que saía do posto da Companhia era considerado, e se torna um crítico sobre o horror que rodeia o lugar que nomeia como *Heart of Darkness*:

É precisamente a alienação do trabalho e as incertezas ligadas à posição de trabalhador que possibilitara a Marlow não somente tomar distância do fascínio com o horror e fazer frente a ele com uma crítica imanente da violência e do absurdo da empresa colonial, mas de igual maneira colocar-se na pele das principais vítimas desta última, os africanos (DUARTE, 2010, p. 197).

Ao apontar este narrador como agente de denúncia do projeto colonial em curso no Congo do século XIX, a leitura de Duarte (2010) retira, de certa forma, o peso da tendência crítica que vê, neste romance de Conrad, a expressão de uma visão racista. Charles Marlow, que se aproxima do narrador viajante benjaminiano, com o uso da interação oral, conforme Soares (2013), viveu as experiências que conta e consegue transmitir para seus ouvintes a subjetividade, pelo conhecimento deste espaço que é o Congo, local a que dedica longas passagens para descrever tanto sua natureza selvagem, seu clima e seus habitantes. Para Soares (2013),

(...) a criação de Marlow acaba dependendo de um reforço das condições que caracterizam o contador de histórias de Benjamin, numa operação de compensação que procura restaurar as coordenadas de um tipo de interação oral mais ‘humana’, anterior ao processo de comodificação da literatura e de afastamento entre o escritor e seu público (SOARES, 2013, pp. 141-142).

Conforme já mencionado, o estilo do narrador Marlow na obra *Heart of Darkness* reflete, segundo Soares (2013), o estilo impressionista, em que a narrativa se centra nas condições subjetivas e particulares nas quais se encontra o narrador. As lembranças e impressões experienciadas por Marlow são trazidas para a narração como uma estratégia de atrasar a ação de conhecer o capitão

Kurtz, fato que só ocorre ao final de seu relato. Por meio da descrição, Marlow, enquanto narrador, “funciona como receptor e filtro de evidências fornecidas por várias fontes, desta forma permitindo que os personagens e eventos sejam vistos de vários ângulos, permitindo ao leitor uma compreensão maior e mais profunda da obra” (WARD, 1981 apud LIMONGI, 2008, p. 17).

Retomando o exposto anteriormente, *Heart of Darkness* apresenta dois narradores, sendo o primeiro não identificado com nome próprio e em terceira pessoa, e o segundo, Charlie Marlow, em primeira pessoa, que nos conta suas experiências como marinheiro no Congo. Por utilizar a linguagem verbo-visual dos quadrinhos, a adaptação *Heart of Darkness* (2010) realizada por Catherine Anyango e David Zane Mairowitz apresenta o narrador de forma diferente do apresentado no texto literário original. De forma geral, nas HQs, o narrador pode ser identificado como a voz presente dentro da legenda e dos recordatórios, como defendem Cagnin (1975), Eisner (2005), Ramos (2012) e Vergueiro (2004) ao discutirem sobre as histórias em quadrinhos de forma geral. Para Vergueiro (2004), por exemplo, a legenda é utilizada “para situar o leitor no tempo e no espaço, indicando mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, expressões de sentimento ou percepções dos personagens” (VERGUEIRO, 2004, p. 62). A legenda é um mecanismo de armazenamento do texto verbal dentro da *graphic novel*, assim como os balões, responsáveis pela fala dos personagens e, por conseguinte, por seu diálogo. No entanto, cada tipo de história em quadrinhos se utiliza de mecanismos expressivos próprios para dar voz ao seu narrador ou “mostrador”, termo utilizado por Thierry Groensteen.

De acordo com Ricardo Jorge de Lucena (2014), nas histórias em quadrinhos não existe o mesmo narrador que se apresenta na narrativa literária. Para este autor,

(...) é fato que possa existir um narrador numa HQ, na condição de uma personagem hetero ou homodiegética, mas não como uma instância enunciativa. Ou seja: o narrador é uma possibilidade diegética, não um imperativo enunciativo. Além disso, narrar é um ato verbal, e a narrativa em quadrinhos nem sempre necessita fazer uso de textos verbais; em casos-limite, necessitaria apenas do suporte de paratextos verbais (nome do autor, nome da obra, créditos etc.) (LUCENA, 2014, p. 169).

Vale ressaltar que Lucena menciona, aqui, as histórias em quadrinhos num âmbito geral, e que seu estudo não está aplicado às adaptações de textos literários para as HQs, algo que faz em trabalho anterior (LUCENA, 2013).

Groensteen (2011), que em seu livro *Bande dessinée et narration: système de la bande dessinée*<sup>18</sup> procura descrever o narrador na linguagem das histórias em quadrinhos e, argumenta que esse elemento seria “the fictitious agent of various concrete operations” (GROENSTEEN, 2013, p. 81). Esse agente ficcional assume nas *graphic novels* diferentes perspectivas e operações narrativas. Nesse sentido, conforme Groensteen (2013), o narrador da narrativa literária corresponderia, nas *graphic novels*, ao *monstrator*, termo que Lucena (2013) traduz como “mostrador”. O novo termo proposto por Groensteen faz lembrar que a configuração narrativa do texto literário não pode ser confundida com a configuração narrativa das *graphic novels*. Considerando a teoria de Hutcheon (2013), ambas as linguagens fazem parte de diferentes modos de engajamentos: a literatura explora o modo contar; as *graphic novels* utilizam-se predominantemente do modo contar e mostrar.

Groensteen (2013) argumenta que ao leitor de uma história em quadrinhos é exposta uma história, e que esta exposição é feita por meio de imagens. Assim, o leitor visualizará o narrador se este for também personagem, assim como são visualizadas as demais personagens, os espaços, etc. Na adaptação do romance *Heart of Darkness* de Conrad (1899) para a *graphic novel Heart of Darkness* (2010) há, em razão da mudança de formato, a mudança de objetivo enunciativo, isto é, no modo contar, as palavras instigam a imaginação do leitor; no modo contar e mostrar, as imagens, juntamente com as palavras, instigam a percepção visual do leitor. As HQs e as *graphic novels* lidam, portanto, com palavras e com a percepção visual de imagens e sons.

Groensteen (2013) desenvolve sua análise do mostrador nas histórias em quadrinhos enquanto adaptação do narrador literário com base na teoria da focalização de Gerard Genette (1983/2002):

For Genette, narratology has to address two questions: “Who is speaking?” and “Who can see?” These questions define narrative perspective, which Genette describes as *focalization*. He speaks of *zero focalization*, when the narrator is omniscient and gives us access

---

<sup>18</sup>Neste trabalho, utilizamos como referência a tradução *Comics and Narration*, realizada por Ann Miller (GROENSTEEN, 2013).

to the thoughts and emotions of all characters; *internal focalization*, when the story adopts the viewpoint of one character; and *external focalization*, when the characters are presented from the outside, with no access to their inner selves (GROENSTEEN, 2013, p. 83).

A teoria da focalização de Genette, com seus os três tipos de focalização (focalização zero, focalização interna e focalização externa), é útil para analisar a re-apresentação dos dois narradores presentes em *Heart of Darkness* de Conrad na adaptação para a *graphic novel Heart of Darkness* de Anyango e Maiowitz, como será mostrado mais adiante.

Em relação à categoria de mostrador nas histórias em quadrinhos, Groensteen (2013) ainda propõe a comparação com outra categoria da instância narrativa apresentada em sua teoria – o recitador: “[t]o maintain coherence with the canonical term “recitative,” I propose to call the instance responsible for this narration the reciter. The reciter will, then, be for the narrative text the equivalent instance to the monstrator for the drawing” (GROENSTEEN, 2013, p. 88)<sup>19</sup>. O recitador nos quadrinhos se refere à voz em *off*, que pode estar presente em recordatórios.

Mostrador e recitador são instâncias enunciativas que auxiliam o sujeito da narração nas *graphic novels*. Este sujeito, segundo Groensteen (2013), pode ser o *actorialized narrator*, em sua voz de primeira pessoa, ou simplesmente o narrador, organizador da narrativa que desempenha a arthrologia, que seria a organização das imagens e dos quadros dentro da página. Nesse sentido, o conceito de “artrólogo”, termo utilizado por Lucena (2012) para o que Groensteen (2013) chama de *great arthrologist*, o mestre das articulações, caracteriza o narrador principal da *graphic novel*:

The narrator can, in fact, be regarded as simultaneously responsible for breakdown, page layout, and, where relevant, braiding; or, more generally, held accountable for the distribution and organization of information throughout the narrative, a distribution and an organization that involve the bringing into play of a number of operations, both correlated and complementary, that come under the heading of arthrology (GROENSTEEN, 2013, p. 96).<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> “Para manter a coerência com o termo canônico “recitativo”, proponho chamar a instância responsável pela narração de recitador. O recitador será, portanto, para o texto narrativo a instância equivalente ao mostrador para o texto imagético”.

<sup>20</sup> “O narrador pode, de fato, ser considerado, simultaneamente, o responsável pela disposição, layout da página e, também, pelas articulações; ou mais genericamente, responsabilizado, pela distribuição e organização das informações em toda a narrativa, em que ambas envolvam a

As duas primeiras páginas da adaptação *Heart of Darkness* de Anyango e Mairowitz (2010)<sup>21</sup> mostram como foram adaptados os dois focos narrativos do romance. A primeira página (Anexo 2), mostra três quadros – o primeiro mostrando o sol; o segundo, uma peça de dominó; o terceiro, os outros dominós:

Sequencialmente, ocorre a apresentação dos quadros desde o plano de detalhe<sup>22</sup> até o plano médio ou aproximado<sup>23</sup>. Assim como a narrativa literária apresenta o narrador como uma entidade discursiva, diferente do autor, que conduz a história, nas *graphic novels*, a história também pode ser conduzida por uma ou mais instâncias narrativas, o que depende da quadrinização. Diferentemente da configuração do texto literário, no caso da adaptação de Anyango e Mairowitz, há a presença de um narrador geral e de seus auxiliares: mostrador e recitador.

A voz correspondente ao primeiro narrador, do romance surge no quadro seguinte, dentro da legenda, que diz “THE THAMES, ESSEX MARCHES”. A voz contida nessa legenda condiz com o foco narrativo presente em *Heart of Darkness* de Conrad (2007)<sup>24</sup>, cuja voz pertence ao primeiro narrador, como defende Duarte (2010): “(...) um primeiro narrador, em terceira pessoa, um dos marinheiros no iate do cruzeiro *Nellie*, ancorado em Londres, que nos reproduz o relato oral de Marlow” (DUARTE, 2010, p. 187). De acordo com a teoria de Genette (1972), esse foco narrativo é chamado de *focalização interna*, que ocorre quando a história é narrada pelo ponto de vista de um narrador presente na diegese.

Na adaptação *Heart of Darkness* em *graphic novel* (2010), como se observa, não há mais texto verbal além da legenda mencionada que represente

---

realização de uma série de operações, tanto correlacionadas como complementares, que levam o título de artrologia”.

<sup>21</sup> Ressalta-se que será observada a constituição da página e não a apresentação de momento a momento, isto é, quadro a quadro. Esse método prioriza o princípio de “solidariedade icônica”, em que os quadros e requadros se articulam dentro da página para narrar e dar continuidade à história, e permite observar como o narrador conduz a narrativa sequencial de imagens.

<sup>22</sup> No “plano de detalhe”, a atenção é voltada para detalhes de objetos ou do rosto (RAMOS, 2012, p. 140).

<sup>23</sup> O “plano médio ou aproximado” refere-se à exposição dos objetos ou de personagens da cintura para cima. Com esse plano é possível ter uma noção do espaço em que se situam objetos ou pessoas.

<sup>24</sup> Os excertos do texto original de Conrad mencionados na análise foram extraídos da edição da *Penguin Classics* (CONRAD, 2007).

a voz e a presença desse primeiro narrador no início do romance; a partir desse momento, essa representação é feita com predominância da imagem. Desta maneira, na primeira página da adaptação, bem como na página seguinte, o narrador está presente na forma do mostrador, como uma instância enunciativa que representa por meio de imagens a descrição verbal presente no romance de Conrad. A instância narrativa utilizada nestas páginas adapta os primeiros quatro parágrafos do romance *Heart of Darkness* de Conrad, em que esse primeiro narrador descreve o lugar em que se situam Charles Marlow, o Diretor da Companhia, o Advogado e o contador, todos a bordo do *Nellie*. Nesse sentido, a mesma focalização interna presente no início do romance de Conrad (2007) é mantida na adaptação em *graphic novel* (2010).

Na primeira página, o narrador/artrólogo inverte a ordem narrativa do romance de Conrad, ao mostrar primeiro o jogo de dominó, o que informa o leitor sobre o fato de os personagens estarem jogando dominó (Anexo 2).

Além disso, os três quadros da primeira página (Anexo 2) acabam por saltar a ordem narrativa do romance, que diz: “The *Nellie*, a cruising yawl, swung to her anchor without a flutter of the sails, and was at rest. The flood had made, the wind was nearly calm, and being bound down the river, the only thing for it was to come to and wait for the turn of the tide” (CONRAD, 2007, p. 03)<sup>25</sup>.

O salto narrativo da apresentação em detalhes do sol e dos dominós passa para o quadro seguinte, em que surge a voz do narrador em terceira pessoa, com focalização interna (Anexo 2).

O narrador, aqui, não sendo indenticado com nome próprio, reproduz sua voz na legenda, assumindo a instância narrativa de recitador. No quadro da página 1 (Anexo 4), operam tanto o recitador quanto o mostrador para representar a voz do primeiro narrador; assim, o que o recitador fala e vê é ilustrado pela imagem da costa em que o iate *Nellie* está ancorado; ademais, pelo tom claro do céu e a presença do sol, depreende-se que ainda é dia.

A imagem em análise adapta o segundo parágrafo do romance de Conrad (2007), em que o narrador descreve o estuário do Tâmis: “(...) stretched before

---

<sup>25</sup> “A *Nellie*, uma escuna de cruzeiro, balançou em torno da âncora sem que as velas tremulassem e se aquietou. A maré havia subido e o vento quase parado, e, uma vez que rumava rio abaixo, restava ao barco aguardar a vazante” (CONRAD, 2008, p. 23).

us like the beginning of an interminable waterway”<sup>26</sup> (CONRAD, 2007, p. 03). A descrição feita pelo primeiro narrador do texto de Conrad (2007) apresenta o estuário como um canal estendido e interminável; na imagem, por meio do plano panorâmico<sup>27</sup>, a representação deste canal, cujo formato esticado e horizontal reforça sua extensão, é desempenhada pelo mostrador. Há, desta forma, duas instâncias narrativas em operação no requadro: o recitante e o mostrador que operam para representar o primeiro narrador.

Outra referência do segundo parágrafo do texto de Conrad (2007) em imagem da *graphic novel* (2010) é a presença da névoa, descrita pelo narrador como “[a] hazze rested on the low shores that ran out to sea in vanishing flatness”<sup>28</sup>, e a presença da escuridão taciturna, em “a mournfull gloom”<sup>29</sup> e “within the brooding gloom”<sup>30</sup> (CONRAD, 2007, p. 03), presentes na imagem anterior (Anexo 4).

No recorte do quadro 3 (Anexo 5) já são mostrados alguns personagens, a costa do Tâmisia ao fundo e a névoa representada pelo traçado sombreado usado na imagem. Mais uma vez, o mostrador representa, por meio de imagens, o trecho seguinte de *Heart of Darkness* de Conrad: “The Director of Companies was our captain and our host. We four affectionately watched his back as he stood in the bows looking to seaward”<sup>31</sup> (CONRAD, 2007 p. 03). O mostrador ilustra a presença do Diretor em pé à beira da proa; assim, na adaptação desse trecho de *Heart of Darkness* (2007) para a *graphic novel*, o uso de palavras do narrador, em terceira pessoa, é substituído pela representação imagética. A ausência de palavras neste ponto da adaptação em quadrinhos faz com que o primeiro narrador se mantenha neutro, praticamente omitindo o seu filtro subjetivo, pois as descrições que faz do caráter do Diretor e dos outros integrantes do barco, como o Advogado e o Contador, não aparecem como registro verbal no desenho. Na representação desses personagens, cujos rostos não explicitam expressões

---

<sup>26</sup> “O estuário do Tâmisia estendia-se diante de nós como o início de um canal interminável” (CONRAD, 2008, p. 23).

<sup>27</sup> O “plano panorâmico” é um plano amplo em que os elementos da cena narrativa, pessoas ou lugares são vistos.

<sup>28</sup> “Uma névoa repousava sobre as margens baixas que corriam mar adentro numa planície evanescente” (CONRAD, 2008, p. 23).

<sup>29</sup> “escuridão taciturna” (CONRAD, 2008, p. 23).

<sup>30</sup> “escuridão taciturna” (CONRAD, 2008, p. 23).

<sup>31</sup> “O Diretor da Companhia era nosso comandante e anfitrião. Nós quatro observávamos com afeto as suas costas, enquanto ele se punha de pé à proa, contemplando o mar” (CONRAD, 2007, p. 23).

e emoções mais profundas, o mostrador os coloca como sujeitos que estão apenas a contemplar o Tâmisia.

Na página 2 de *Heart of Darkness* em *graphic novel* (Anexo 6), é possível perceber, no desenho, que a escuridão do entardecer surge no texto adaptado conforme descrito pelo narrador em *Heart of Darkness* (2007): no primeiro quadro, que traz a mesma articulação do quadro anterior, mostra o pôr do sol, além da presença concatenada do farol de Chapman projetando luz ao canal e às margens da cidade, cujos fachos de luz iluminam também o Nelliee seus tripulantes. A técnica da concatenação, repetição de imagens, nesse caso por meio da técnica do detalhe, faz com que se adie a ação da narrativa. Mas a presença dos três quadros com diferentes movimentos do farol, devido ao seu desenho, faz com que o sol se ponha e surja a lua, e isso é descrito pelo narrador em *Heart of Darkness* (2007) assim:

Forthwith a change came over the waters, and the serenity became les brilliant but more profound. The old river in its broad reach rested unruffled at the decline of day, after ages of good servisse done to the race thate peopled its banks, spread out in the tranquil dignity of a waterway leading to the uttemost ends of the Earth. We looked at the venerable stream not in the vivid flush of a short day that comes and departs for ever, but in the august lightof abiding memories” (CONRAD, 2007, p. 04)<sup>32</sup>.

Essa descrição presente no romance de Conrad (2007) é adaptada para o modo mostrar, por meio desse narrador mostrador que representa a voz do primeiro narrador, que permanece ocultado na *graphic novel*, no segundo quadro da página mostrada a seguir. Nos quadros seguintes vê-se a fragmentação da personagem Charles Marlow, cujo rosto é uma representação realista do rosto do autor da obra, Joseph Conrad – a imagem, aqui, é como se fosse um retrato do autor da obra refletido no rosto da personagem Marlow. Este recurso constrói o ponto de vista principal da adaptação *Heart of Darkness* (2010) em *graphic novel*: o de Marlow, caracterizado visualmente com os traços de Conrad. Nesta página, o mostrador apresenta Marlow observando o jogo de dominó:

---

<sup>32</sup> “De súbito, ocorreu uma mudança sobre as águas, e a serenidade se tornou menos reluzente e mais profunda. O velho rio, em sua larga extensão, após séculos de bons serviços prestados à raça que lhe povoava as margens, descansava tranquilo ao fim do dia, estirado na calma dignidade de um curso d’água que levava aos mais distantes confins da Terra. Comtemplamos a correnteza venerável, não à luz vívida de um dia curto que vem e se vai para sempre, mas à luz augusta de lembranças perenes” (CONRAD, 2008, p. 24).

A menção que o primeiro narrador faz ao jogo de dominó em *Heart of Darkness* de Conrad (2007) está nos seguintes trechos: “The Accountant had brought out already a box of dominoes, and was toying architecturally with the bones”<sup>33</sup> (CONRAD, 2007, pp. 3-4); “Afterwards there was silence on board the yacht. For some reason or other we did not begin that game of dominoes. We felt meditative, and fit for nothing but placid staring”<sup>34</sup> (p. 4). Esses momentos de contemplação do jogo de dominós e o silêncio seguem na narrativa de Conrad (2007) e na adaptação em *graphic novel* de Anyango e Maiowitz (2010) até surgir a voz da personagem Marlow nas páginas seguintes. Neste sentido, as duas primeiras páginas analisadas anteriormente (Anexos 2 e 6) transpõem o silêncio, mencionado pelo primeiro narrador, para a *graphic novel* com a ausência de palavras nos quadros. Desta forma, os adaptadores optaram por colocar, nesse momento da narrativa, projeções de elementos citados no romance *Heart of Darkness* (2007): as repetições da contemplação dos dominós em diferentes ângulos e o farol de Chapman.

Em relação ao farol de Chapman, há um trecho em especial em que o primeiro narrador, no romance de Conrad (2007), comenta sobre o movimento que faz esse farol e como sua luz adentra a escuridão da costa do Tâmis ao entardecer:

The sun set; the dusk fell on the stream, and lights began to appear along the shore. The Chapman lighthouse, a three-legged thing erect on a mudflat, shone strongly. Lights of ships moved in the Fairway – a great stir of lights going up and going down. And further West on the upper reaches the place of the monstrous town was still marked ominously on the skay, a brooding gloom in Sunshine, a lurid glare under the stars (CONRAD, 2007, p. 05)<sup>35</sup>.

Esta passagem é a única no romance de Conrad em que há menção a este farol que ilumina o iate Nellie; já na adaptação, ele está presente em várias

---

<sup>33</sup> “O contador já apresentará uma caixa de dominós e brincava arquetonicamente com as pedras” (CONRAD, 2008, p. 23).

<sup>34</sup> “Em seguida fez-se silêncio a bordo do iate. Por algum motivo não demos início ao jogo de dominós. Sentíamo-nos pensativos e aptos tão-somente à plácida contemplação” (CONRAD, 2007, p. 24).

<sup>35</sup> “O sol s pôs; o crepúsculo caiu sobre a correnteza e luzes começaram a surgir ao longo da costa. O farol de Chapman, uma coisa de três pernas erguida na planície lodosa, brilhava com força. Luzes de navios se moviam no canal – grande alvoroço de luzes subindo e descendo. Mais a oeste, nas margens elevadas, o local da cidade monstruosa ainda estava marcado ameaçadoramente no céu, taciturna escuridão em meio à luz do sol, lúrido clarão sob as estrelas” (CONRAD, 2007, p. 25).

páginas da adaptação em que há a presença das vozes dos dois narradores—desenhado em sua forma completa, ou representado no desenho de sua luz.

No romance de Conrad (2007), o primeiro narrador ora fala em terceira pessoa ora em primeira pessoa do plural, *we*. Esse narrador apresenta a voz de Marlow em discurso direto, por exemplo em “‘And this also,’ said Marlow suddenly, ‘has been one of the dark places of the earth’<sup>36</sup>” (CONRAD, 2007, p. 05). No romance, a voz de Marlow, reproduzida pelo primeiro narrador, é indicada entre aspas em discurso direto e, na adaptação em *graphic novel*, o discurso direto é mantido, porém com o recurso do balão de fala, a voz é projetada diretamente do narrador Marlow, sem o intermédio das aspas que marcam a participação do primeiro narrador. As páginas seguintes da *graphic novel* (Anexo 7) são marcadas pela voz do narrador intra/homodiegético Charles Marlow:

As páginas 4 e 5 de *Heart of Darkness* em *graphic novel* (Anexo 7), não podem ser lidas individualmente devido à técnica aplicada por Anyango e Mairowitz (2010), que faz dos quadros uma única prancha, um multirequadro. Aqui há, portanto, a página dupla, sendo que ambas as páginas se completam, porque são a continuação da imagem narrativa e da fala do narrador-personagem Marlow. Para Groensteen (2015), “as páginas situadas frente a frente estão ligadas por uma solidariedade natural e predispostas a dialogar” (GROENSTEEN, 2015, p. 46); aqui, o primeiro narrador, que é também extradiegético, organiza os quadros dentro da duplicação de páginas, mostrando no plano panorâmico toda a cena narrativa e representando a história e o relato de Marlow como um todo. Há, nessa página dupla, a representação do farol, cujos fochos de luz direcionados ao rosto de Marlow iluminam sua face e, simbolicamente, suas ideias, suas memórias sobre o passado daquele lugar em que ele e os demais tripulantes estão situados, e que no presente da narrativa está permeado pela escuridão, recebendo luz apenas deste farol.

O primeiro balão de fala desta página dupla traz o discurso direto de Marlow: “THIS ALSO HAS BEEN ONE OF THE DARK PLACES OF THE EARTH”. O aparecimento desta fala na adaptação remove a presença verbal da voz do primeiro narrador, que menciona “said Marlow suddenly” no romance de

---

<sup>36</sup> “E este é também – Marlow disse, subitamente – um dos locais sombrios da Terra” (Ibidem, p. 25).

Conrad (2007). Junto com a referida fala de Marlow, depreende-se a escuridão mencionada devido ao tom mais escuro utilizado para representar o lugar, cujas casas da margem do Tâmis surgem na escuridão apenas quando iluminadas pelo farol.

A partir deste momento, quando o quadro mostra a voz de Marlow e a ilustração de sua fala pela representação imagética, a *graphic novel* utiliza um recurso em que as imagens se colocam a serviço das palavras. Antes de passar para o quadro seguinte, há, na sarjeta<sup>37</sup>, a voz do recitante, do primeiro narrador, “IT WAS JUST LIKE MARLOW, HIS REMARK SURPRISED NO ONE AND WAS ACCEPTED IN SILENCE”<sup>38</sup>, adaptada do enunciado “His remark did not seem at all surprising. It was just like Marlow. It was accepted in silence”<sup>39</sup> (CONRAD, 2007, p. 06). Essa voz do recitante rompe a sequência dos quadros e traz o comentário sobre o discurso de Marlow, que continua apresentado nos dois balões de fala seguintes: “LIGHT ONCE CAME OF THIS RIVER SINCE...”; “...BUT DARKNESS WAS HERE YESTERDAY”<sup>40</sup>. Esta interpolação entre texto na sarjeta e texto no balão de fala representa a alternância entre os dois narradores e a transição entre estas duas vozes.

Na página 6 da *graphic novel* (Anexo 8), Marlow é mostrado, no único quadro, em posição de meditação, o que adapta o trecho de *Heart of Darkness* (2007) que diz: “‘Mind,’ he began again, lifting one arm from the elbow, the palm of the hand outwards, so that, with his legs folded before him, he had the pose of a Buddha preaching in European clothes and without a lotus-flower (...)” (CONRAD, 2007, p. 07)<sup>41</sup>. Nota-se que essa descrição, realizada pelo primeiro narrador, é transposta para imagem que mostra Marlow como um Buda, com uma das palmas das mãos estendidas, cuja postura confere sabedoria para as palavras que saem de sua boca, com o uso do balão de fala, que diz:

---

<sup>37</sup> “Sarjeta” é o termo utilizado por McCloud (2005) para nomear o espaço entre os quadros. Pode ser chamado também de “hiato” ou “elipse” – o corte indica uma situação elíptica, que rompe com sequenciação entre os quadros (RAMOS, 2012).

<sup>38</sup> “ERA TÍPICO DE MARLOW, SEU COMENTÁRIO NÃO SURPREENDEU NINGUÉM E FOI ACEITO EM SILÊNCIO” (CONRAD, 2014, p. 8).

<sup>39</sup> “O comentário, em absoluto, não surpreendeu. Era típico de Marlow. Foi aceito em silêncio” (CONRAD, 2008, p. 26).

<sup>40</sup> “A LUZ EMANAVA DESTA RIO... MAS ONTEM A ESCURIDÃO ESTAVA AQUI” (CONRAD, 2014, pp. 8-9).

<sup>41</sup> “ – Vejam – recomeçou, estendendo um dos braços a partir do cotovelo, exibindo a palma da mão, de maneira que, com as pernas cruzadas à frente, assumia a postura de um Buda pregando em trajes ocidentais e sem a flor de lótus (...)” (CONRAD, 2008, p. 28).

“CONQUERING THE EARTH – TAKING IT AWAY FROM THOSE WITH A DIFFERENT COMPLEXION OR FLATTER NOSES THAN OURS – IS NOT A PRETTY THING”<sup>42</sup>. Este primeiro narrador se configura como homodiegético, pois, em sua posição secundária dentro da história, observa e ouve o relato de Marlow, como também faz intromissões na história com seus comentários sobre as experiências inconclusivas de Marlow.

O uso da imagem como instância narrativa nas *graphic novels* é um recurso comum, pois, nessa linguagem, a imagem narra junto com as palavras. A página cinco da adaptação (Anexo 7) mostra que se optou por substituir trechos do romance de Conrad (2007) pelo desenho correspondente às palavras: “The conquest of the Earth, which mostly means the taking it away from those who have a diferente complexion or slightly flatter noses than ourselves, is not a pretty thing when you look into it too much” (CONRAD, 2007, p. 07)<sup>43</sup>. Desta forma, a instância enunciativa chamada de mostrador é usada como recurso de adaptação do modo contar para o modo contar e mostrar. Assim, em vez de apresentar as palavras deste primeiro narrador, o narrador mostra o que narra, fazendo da imagem a narrativa mostrada.

No quadro, em vez da descrição e da apresentação de cada marujo a bordo do *Nellie*, realizadas no romance pelo primeiro narrador, o representante de sua voz, o mostrador, mostra estes sujeitos na cena narrativa. O leitor da *graphic novel* não precisa identificar quem é quem, se o sujeito da direita ou do meio, por exemplo, é o advogado ou o contador.

A página 7 da *graphic novel* (Anexo 9) apresenta, mais uma vez, o jogo de dominós, o fecho de luz do farol de Chapman e a voz do primeiro narrador: “WE KNEW WE WERE FATED, BEFORE THE EBB BEGAN TO RUN, TO HEAR ABOUT ONE OF MARLOW’S INCONCLUSIVE EXPERIENCES”<sup>44</sup>. No romance de Conrad (2007), esta voz adverte o leitor sobre o início do relato de Marlow; na *graphic novel*, ela é utilizada para antecipar o assunto das páginas oito e nove (Anexo 10), por exemplo.

---

<sup>42</sup> “CONQUISTAR A TERRA – RETIRANDO-A DOS QUE TÊM A PELE DIFERENTE OU O NARIZ MAIS CHATO QUE O NOSSO – NÃO É BONITO” (CONRAD, 2014, p. 10).

<sup>43</sup> “A conquista da Terra, que no mais das vezes significa toma-la daqueles que têm a tez diferente e narizes levemente mais achatados do que os nossos, não é coisa bonita, se a examinarmos de perto” (CONRAD, 2008, p. 28).

<sup>44</sup> “SABÍAMOS ESTAR FADADOS, ANTES DA VAZANTE DA MARÉ, A OUVIR UMA DAS EXPERIÊNCIAS INCONCLUSIVAS DE MARLOW” (CONRAD, 2014, p. 11).

Nas páginas 8 e 9 (Anexo 10), os quadros das duas páginas formam uma única prancha. Na primeira página (CONRAD, 2010, p. 8), a voz do narrador Marlow surge com o recurso do recitante, por meio de duas legendas, uma no início e outra no final da página. As aspas utilizadas na legenda marcam a transição entre a voz do primeiro narrador e a voz de Marlow como participante nas duas diegeses. O texto presente nas legendas, na página esquerda, são adaptados de passagens do discurso de Marlow presentes no texto fonte e referentes a seu comentário sobre a vinda dos romanos (CONRAD, 2007, pp. 06-07), por exemplo no trecho “‘I was thinking of very old times, when the Romans first came here, nineteen hundred years ago – the other day... (...)’” (p. 06). Na página direita, há apenas três quadros com o rosto de Marlow, mostrando este narrador explicitamente com sua voz em primeira pessoa dentro dos balões.

A menção a Kurtz nos balões em que há as palavras “HE...” e “KURTZ” antecipa páginas de narração depois que Marlow, no romance (CONRAD, 2007), conta sobre como iniciou sua vontade de ser marinheiro e como chegou a Londres e se tornou comandante de um barco a vapor em uma viagem para o Congo. A história de Kurtz só é iniciada na página trinta e nove da adaptação de Anyango e Mairowitz (2010). Há, portanto, um adiantamento temporal e narrativo dos fatos narrados que faz com que o leitor da *graphic novel* seja apresentado a Kurtz antes do leitor do romance de Conrad (2007). A menção ao capitão Kurtz no romance de Conrad inicia na página vinte e dois:

One day he remarked, without lifting his head, ‘In the interior you will no doubt meet Mr Kurtz’. On my asking who Mr Kurtz was, he said he was a first-class agent; and seeing my disappointment at this information, he added slowly, laying down his pen, ‘He is a very remarkable person’. Further questions elicited from him that Mr Kurtz was at present in charge of a trading-post, a very important one, in the true ivory-country, at ‘the very bottom of there. Sends i as much ivory as all the others put together...’ he began to write again. (CONRAD, 2007, p. 22)<sup>45</sup>.

---

<sup>45</sup> “– certo dia, ele comentou, sem levantar a cabeça, ‘no interior o senhor sem dúvida vai conhecer o Sr. Kurtz’. Quando perguntei quem era o Sr. Kurtz, ele disse que se tratava de um agente de primeira classe; e, ao ver a minha decepção diante da resposta, acrescentou, devagar, largando a caneta, ‘é uma pessoa notável’. Perguntas subsequentes obtiveram dele respostas de que Sr. Kurtz era, naquele momento, responsável por um importante posto comercial na verdadeira região do marfim, ‘lá nos confins. Despacha tanto marfim quanto todos os demais somados...’ Voltou a escrever” (CONRAD, 2008, p. 47).

Uma estratégia com impacto importante na adaptação do narrador Marlow em *graphic novel* é a presença de *The Congo Diary* (1890), diário escrito por Joseph Conrad oito anos antes da publicação de seu romance *Heart of Darkness* (1899). *The Congo Diary* é considerado um relato de viagem em que o marinheiro Conrad descreve suas impressões sobre Matadi.

Na edição da Penguin Classics de 2007, o editor Owen Knowles optou por incluir no mesmo volume estes dois textos, o diário e o romance, com suas respectivas introduções críticas. Na introdução crítica de *The Congo Diary*, Knowles afirma que “[u]ltimately, however, an approach to *Heart of Darkness* by way of *The Congo Diary* can be misleading if it encourages the view tha Conrad’s story is merely a fuller autobiographical extension of the diary and its figures always dependent upon ‘real-life’ sources” (KNOWLES, 2007, p. XXXVI).<sup>46</sup> Para este crítico, não se pode afirmar que o romance de 1899 de Conrad seja baseado em seu diário de 1890, já que o diário apresenta localizações, horários específicos e algumas descrições de pessoas com quem se deparou em Matadi.

Outro argumento a respeito da aproximação entre estes dois textos de Conrad é apresentado por Bernadete Limongi (2008) na introdução de *No coração das trevas*, tradução de José Roberto O’Shea:

Apesar de a sra. Conrad negar ter o autor consultado o Diário ao escrever *No Coração das Trevas*, fato reforçado por seu amigo Richard Curle que ainda afirma que Conrad não guardava anotações, há muitas semelhanças entre o que é relatado no Diário e o que aparece na novela, como a presença infernal de mosquitos, os gritos e o rufar dos tambores ao longe, o barco sem condições de navegar, os esqueletos amarrados em postes, assim como certos personagens, se é que assim podem ser chamados, como o Arlequim, o homem branco doente que precisa ser levado na rede pelos nativos (LIMONGI, 2008, p. 15).

Este último argumento sugere que *Heart of Darkness* (1899) seria uma versão ficcional de *The Congo Diary* (1890). De todo modo, embora existam semelhanças entre um texto e outro, são textos independentes. Em *The Congo Diary*, Joseph Conrad é o marinheiro viajante que registra em seu diário suas impressões sobre Matadi. No caso de *Heart of Darkness*, Joseph Conrad é o

---

<sup>46</sup> “No entanto, em última análise, abordar *Heart of Darkness* por meio do *The Congo Diary* pode ser tornar enganosa se encorajar a visão de que a história de Conrad é meramente uma autobiografia mais completa do diário e de suas figuras sempre dependentes da vida real”.

escritor que cria uma narrativa em que o narrador-personagem Charles Marlow conta uma história sobre sua ida ao Congo.

Na adaptação de *Heart of Darkness* realizada por Anyango e Maiowitz (Conrad, 2010), *The Congo Diary* e *Heart of Darkness*, diário e romance, são transformados em uma só narrativa. A adaptação, ao fazer dos dois textos narrativos um só, aponta Charles Marlow como alter ego de Joseph Conrad, cujo rosto é mostrado desde a surgimento da personagem na obra em *graphic novel*. Assim, autor e narrador tornam-se uma mesma instância narrativa, bem como a experiência de Conrad se torna a experiência de Charles Marlow. Na imagem da página 17 (Anexo 11) está presente a primeira referência a *The Congo Diary*.

A instância narrativa presente na legenda é o recitador, que traz a voz de um narrador que, pelo contexto da história, é Charles Marlow. O excerto que, na adaptação, é atribuído a Marlow é uma transcrição do texto de *The Congo Diary*: “Arrived at Matadi on the 13th of June, 1890”<sup>47</sup> (CONRAD, 2007, p. 99). O desenho e a letra da legenda representam a escrita manuscrita do narrador em um papel, pois a forma do requadro lembra um pedaço de papel devido à dobradura no canto inferior direito. Nesta adaptação, toda vez que é mencionado o texto de *The Congo Diary*, a legenda e a forma da letra aparecem no estilo mostrado na imagem anterior (Anexo 11).

Vale observar que, na página dezessete (Anexo 11), as duas instâncias narrativas, recitador e mostrador, operam juntas. O recitador está presente na legenda e é representado pelo mostrador no desenho da chegada a Matadi, que lembra a técnica da fotografia.

Nesse mesmo quadro, o balão de fala que diz: “THERE’S YOUR COMPANY’S STATION”<sup>48</sup>. Em *Heart of Darkness* (2007), esse trecho aparece na seguinte passagem: “(...) [a] jetty projected into the river. A blinding sunlight drowned all this at times in a sudden recrudescence of glare. There’s your Company’s station, said the Swede, pointing to three wooden barrack-like structures hanging on the rocky slope”<sup>49</sup> (CONRAD, 2007, p. 17). Assim, o balão

---

<sup>47</sup> “Cheguei a Matadi no dia 13 de junho de 1890” (CONRAD, 2014, p. 23).

<sup>48</sup> “LÁ ESTÁ O POSTO DA SUA COMPANHIA” (CONRAD, 2014, p. 23).

<sup>49</sup> “(...) Um píer se projetava sobre o rio. De quando em vez, a luz ofuscante do sol inundava tudo aquilo com o súbito ressurgimento do clarão. ‘Eis o posto da sua Companhia’, disse o sueco, apontando três estruturas de madeira, tipo galpão, numa encosta pedregosa” (CONRAD, 2008, p. 41).

de fala expressa a voz do sueco, que aparece na página dezessete do romance, de dentro do barco. No desenho, a casa está perto da encosta e é descrita como um galpão. O mostrador, nesse caso, mostra, por meio da representação gráfica, a encosta e a casa de madeira que é o posto da Companhia.

Nas páginas 28 e 29 de *Heart of Darkness* em *graphic novel* (Anexo 12), o artrólogo, narrador extradiegético que continua sendo o primeiro narrador, acompanhante do relato de Marlow e organizador geral da narrativa em *graphic novel*, novamente combina trechos de *Heart of Darkness* (2007) e de *The Congo Diary* (1890).

A duplicação de páginas harmoniza excertos de *The Congo Diary* e a narração de cada um dos três dias de caminhada que Marlow, em *Heart of Darkness*, realiza junto com sessenta nativos por aproximadamente trezentos quilômetros – dia 30 de junho, 1º de julho e 2 de julho de 1890. O que o recitante Marlow descreve é representado visualmente pelo mostrador. Por exemplo, a legenda dentro do primeiro quadro da página vinte e oito diz “...AND A SOLITUDE, A SOLITUDE, NOBODY, NOT A HUT”<sup>50</sup>, reproduzindo o texto de *Heart of Darkness* (2007, p. 23, quarto parágrafo<sup>51</sup>). Nessa passagem do romance, Marlow descreve a mata alta, a imensidão de trilhas e a solidão neste cenário, sendo que apenas ele e a caravana de sessenta negros seguem mata a dentro. Esta passagem é transposta para a linguagem das *graphic novels* com o recurso da mostração gráfica, pela instância do mostrador. No entanto, os adaptadores optam por inserir, em vez do relato do romance na voz de Marlow, o texto de Conrad do seu diário de 1890.

A inserção de excertos de *The Congo Diary* na narrativa da adaptação *Heart of Darkness* (2010) faz com que sejam atribuídas, nas *graphic novels*, informações precisas sobre o local em que estão localizados Marlow e os sessenta nativos, além de causar o efeito de registro das impressões de Marlow sobre o banho e a sujeira do lugar, mas não trazem correspondente para o modo como são tratados os negros que carregam uma carga de quase trinta quilos nas costas. Essa informação, que está explicitada nas palavras do romance de

---

<sup>50</sup> “E UMA SOLIDÃO, UMA SOLIDÃO. NINGUÉM, NENHUMA CABANA” (CONRAD, 2014, p. 34).

<sup>51</sup> “(...) and a solitude, a solitude, nobody, not a hut” (CONRAD, 2007, p. 23); “(...) e uma solidão, uma solidão, ninguém, nenhuma choupana” (CONRAD, 2008, p. 49).

Conrad (2007), é mostrada pela imagem dos negros que carregam esse peso nos quatro quadros das páginas vinte e oito e vinte e nove da adaptação em *graphic novel* (Anexo 12).

Na passagem do modo contar para o mostrar, no caso da adaptação de Anyango e Maiowitz, não houve, nesse momento, alteração de sentido e de ponto de vista da personagem e narrador Charles Marlow, isto é, seu ponto de vista e suas impressões foram mostradas em vez de escritas, e as imagens revelam de modo mais emocional o peso e a dor dos negros ao carregarem a carga por mais de trezentos quilômetros, com subidas e descidas. O mostrador, enquanto instância enunciativa, mostra para o leitor da *graphic novel* a expressão de dor e de cansaço no rosto dos negros (2010, p. 28), o que faz com que o relato de Marlow se torne ainda mais expressivo. A imagem do negro caído com uma espécie de lança na mão, aparentemente morto (p. 29, segundo quadro), ilustra a passagem “Now and then a carrier dead in harness (...)”<sup>52</sup> (CONRAD, 2007, p. 23).

A focalização nestas páginas (Anexo 12) é interna, devido ao fato de o recitador e o mostrador representarem a voz e os olhos do narrador personagem Charles Marlow. Assim, o que foi argumentado por Soares (2013), no sentido de que Marlow, por ter vivido as experiências que relatou, pode expressar sua experiência a seus ouvintes, também ocorre na adaptação (2010). O modo como o recurso do mostrador foi empregado na adaptação torna o relato de Marlow ainda mais convincente, recriando essa percepção impressionista presente na narrativa de Conrad para as imagens com o uso da técnica do primeiro plano, que mostra para o leitor a expressão de dor presente no rosto das personagens. Esse impressionismo no romance de Conrad ocorre pela demorada descrição deste momento em que Marlow vê os negros mortos pelo caminho.

Após algumas páginas, tanto no romance (2007) como na *graphic novel* (2010), de relato de Marlow sobre as atividades da Companhia, surge novamente a voz de Marlow entre aspas. A voz de Marlow entre aspas é reproduzida pelo primeiro narrador; na adaptação, o discurso direto do narrador Marlow é apresentado de duas formas; uma com a presença do primeiro narrador, que pelo recurso do recitador reproduz a voz de Marlow entre aspas, em legendas e,

---

<sup>52</sup> “De vez em quando, um carregador morto (...)” (CONRAD, 2008, p. 49).

a outra, pela voz do narrador Marlow produzida dentro de balões de fala ou de pensamento. Na página trinta e oito da adaptação em *graphic novel* (Anexo 13), Marlow está situado, quando jovem, no Congo; já na página seguinte, Marlow está a bordo do Nellie narrando aos seus ouvintes sua história.

Há a presença dos dois narradores, tanto do primeiro narrador quanto de Charles Marlow em forma imagética. O primeiro narrador, presente como ouvinte, reproduz entre as aspas a palavra de Marlow, na página trinta e oito; já na página trinta e nove (Anexo 13), o primeiro narrador ainda está presente, pois é um dos tripulantes do Nellie. Logo, a imagem que se tem Marlow contando seu relato é a visão que o primeiro narrador possui da cena narrativa. As duas páginas são colocadas lado a lado, porém, o mostrador, instância narrativa que auxilia a visão do primeiro narrador, faz questão de apresentar o narrador Marlow na página trinta e oito como um jovem a bordo de um barco a vapor, e na página trinta e nove como um senhor a bordo do Nellie, cujo nome é mostrado na imagem.

A transição narrativa entre os dois narradores ocorre novamente no final do romance (2007), depois que Marlow termina seu relato, sendo que a última experiência narrada a seus ouvintes é o encontro com a noiva de Kurtz para dar a notícia do falecimento deste. Nesta transição narrativa, o encontro das vozes dos dois narradores é mostrado da seguinte forma na adaptação:

Mostrador e recitador operam, mais uma vez, na narrativa em *graphic novel* para representar as vozes dos dois narradores. O mostrador, representante da voz do primeiro narrador, apresenta Marlow de perfil, a bordo do Nellie, e suas palavras são apenas “SHE KNEW IT. SHE WAS SURE”<sup>53</sup>, adaptadas do excerto “(...) I knew it – I was sure?... She knew. She was sure (...)”<sup>54</sup> (CONRAD, 2007, p. 96). Estas palavras pairam no ar e, abaixo, a legenda com a voz do primeiro narrador faz seu penúltimo comentário sobre o relato de Marlow: “MARLOW CEASED, AND SAT APART, INDISTINCT AND SILENT, OF A MEDITATING BUDDHA”<sup>55</sup>. Este primeiro narrador, assumindo a posição de recitador, termina a adaptação com outro comentário: “THE TRANQUIL

---

<sup>53</sup> “ELA SABIA. ELA TINHA CERTEZA” (CONRAD, 2014, p. 123).

<sup>54</sup> “Eu sabia... eu tinha certeza! ... Ela sabia. Tinha certeza (...)” (CONRAD, 2008, p. 140).

<sup>55</sup> “MARLOW PAROU E FICOU AFASTADO, INDISTINTO E SILENCIOSO, COM A POSE DE UM BUDA MEDITANDO” (CONRAD, 2014, p. 123).

WATERWAY LEADING TO THE UTTERMOST ENDS OF THE EARTH FLOWED SOMBER UNDER AN OVERCAST SKY AND SEEMED TO LEAD INTO THE HEART OF AN IMMENSE DARKNESS”<sup>56</sup>.

Na adaptação de Anyango e Mairowitz, a forma como o primeiro narrador e o segundo narrador, Marlow, expõem, por meio do mostrador, os diferentes ângulos em que se apresentam personagens e elementos do espaço, como o farol de Chapman, evidenciam em imagens para o leitor da adaptação em *graphic novel* a complexidade do relato de Marlow.

A transição entre os dois narradores de *Heart of Darkness* (2007) de Conrad é articulada de forma distinta na adaptação, pois nesta há a separação tanto por meio do espaço – indicador de tempo nas páginas 38 e 39 da *graphic novel* (Anexo 13) –, quanto pelo uso de legendas e balões de fala que são utilizados nas páginas para mostrar de quem é a enunciação verbal. Neste sentido, as instâncias narrativas mostrador e recitante, a partir do narrador artrólogo, que também é o primeiro narrador, organizam na narrativa as experiências de Marlow e de seu primeiro narrador, que foi ouvinte da história.

Na adaptação *Heart of Darkness* (2010) não há apenas uma instância enunciativa, mas ambas instâncias se complementam para dar vida ao relato de Charles Marlow e também para o primeiro narrador que acompanha Marlow durante todo seu relato. Isso confirma que tanto o romance literário como a *graphic novel* possuem o sujeito responsável pela narração, o narrador. Entretanto, nas *graphic novels*, conforme Groensteen (2013), o narrador geral funciona como o artrólogo, com o auxílio das instâncias narrativas de mostração gráfica (mostrador) e de recitação (recitante/recitador). Este narrador extradiegético pode ser homodiegético por meio da exposição de sua voz, o que ocorre na adaptação de *Heart of Darkness* no caso do primeiro narrador.

Como se observou na análise da re-apresentação dos narradores de *Heart of Darkness* de Conrad (1899/2007) na adaptação em *graphic novel Heart of Darkness* de Anyango e Mairowitz (2010), o foco narrativo não mudou; ambos os narradores, o primeiro narrador e Marlow, mantiveram seu ponto de vista enunciativo. O que mudou foi o modo de engajamento adotado em cada

---

<sup>56</sup> “O CURSO D’AGUA TRANQUILO QUE IA DAR NOS CONFINS DA TERRA FLUÍA SÓBRIO SOB O CÉU NUBLADO E PARECIA SEGUIR PARA O CORAÇÃO DE UMA TREVA IMENSA” (CONRAD, 2014, p. 124).

linguagem com a passagem do modo contar para o mostrar, o que faz com que pessoas, lugares e coisas sejam visualizadas pelo uso de signos icônicos, “enquanto a literatura utiliza signos simbólicos e convencionais” (HUTCHEON, 2013, p. 73). Assim, o leitor não imagina a cena do negro que caiu morto à beira do caminho, mas vê o homem morto e caído, como mostra a página vinte e nove da adaptação *Heart of Darkness* (2010).

O contraste entre o homem europeu e o homem africano nestas páginas da adaptação *Heart of Darkness* (2010) de Anyango e Mairowitz não é apresentado pelo primeiro narrador, mas sim quando Charles Marlow assume o foco narrativo. As palavras de Charles Marlow, por meio do recitador, e o que ele vê, por meio da mostração gráfica, revelam um narrador insatisfeito e incomodado com o modo como os negros eram tratados. Na página seis (Anexo 8) da adaptação em *graphic novel*, Marlow, em posição de Buda, expõe para os outros tripulantes do *Nellie* que a conquista da terra pelos europeus, que retira a terra dos africanos, não é algo bonito – “Is not a pretty thing”. Essas palavras de Marlow serão retomadas páginas adiante, quando surge a imagem dos seis homens negros ligados por correntes presas ao pescoço (CONRAD, 2010, p. 18). Desta forma, por meio da representação gráfica daquilo que Marlow narra e vê destes sujeitos em contraste com seus colonizadores, o ponto de vista torna-se ainda mais desfavorável ao projeto colonial belga e ao trabalho escravo explorado no Congo. Isso ocorre por meio de descrições presentes em *Heart of Darkness* (2007) e por meio do texto de *The Congo Diary* (1890); com isso, as imagens acabam por adaptar os trechos descritivos do romance de forma a reforçar o ponto de vista de Marlow.

Em suma, a análise comparativa entre *Heart of Darkness* de Conrad (2007) e *Heart of Darkness* de Anyango e Mairowitz (2010) mostra que a complexidade do foco narrativo no romance literário pode ser transposto para a linguagem das *graphic novels* com uso das instâncias narrativas de mostrador e recitador. O mostrador, ao acrescentar o rosto de Joseph Conrad no narrador-personagem Charles Marlow, e o recitador, ao apresentar excertos de *The Congo Diary*, reforça na adaptação uma percepção de que a história de *Heart of Darkness* é representativa de uma realidade social e política que ocorreu no Congo, no século XIX, em seu período de colonização sob o reinado do Rei Leopoldo II. As *graphic novels*, assim, instigam a interpretação de que esta

experiência de colonização e de extração de marfim, relatados no diário e no romance, não foi apenas vivenciada pelo sujeito ficcional Charles Marlow, mas também por seu autor Joseph Conrad. Na adaptação, estes dois textos de Conrad, narrativa ficcional e relato histórico, tornam-se um único só. Neste processo hipertextual, da junção destes dois textos deriva a narrativa da adaptação de *Heart of Darkness* produzida por Anyango e Mairowitz.

### 3. A ADAPTAÇÃO DA PERSONAGEM KURTZ PARA *GRAPHIC NOVEL*

Este capítulo investiga a re-apresentação da personagem Kurtz na adaptação de Anyango e Mairowitz (2010), partindo do pressuposto de que a personagem do texto literário é um componente adaptável no processo de adaptação de uma narrativa em prosa para uma narrativa verbo-visual.

De acordo com Hutcheon (2013), a personagem é um elemento central do romance literário (HUTCHEON, 2013, p. 33). Assim, a personagem literária aparecerá na adaptação, com a nova forma que assumiu. Na teoria literária, o estudo da personagem proposto por Candido (1998) parte da concepção da personagem como um ser ficcional que existe na constituição do enredo do romance:

Geralmente, da leitura de um romance fica a impressão duma série de fatos, organizados em enredo, e de personagens que vivem êstes fatos. É uma impressão praticamente indissolúvel: quando pensamos no enredo, pensamos simultâneamente nas personagens; quando pensamos nestas, pensamos simultâneamente na vida que vivem, nos problemas em que se enredam, na linha do seu destino — traçada conforme uma certa duração temporal, referida a determinadas condições de ambiente. O enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo. Enredo e personagem exprimem, ligados, os intuítos do romance, a visão da vida que decorre dêle, os significados e valores que o animam (CANDIDO, 1998, p. 24).

A observação de Candido (1998) sobre a relação entre personagem e enredo no texto literário ajuda a estabelecer a diferença entre personagem e pessoa. Segundo Santos e Oliveira (2001), a ideia de pessoa no texto literário é representada pelos seres (autor, narrador, personagens) de acordo com a sociedade e o contexto social, cultural e político que a ficção estabelece. Neste sentido, a manutenção da verossimilhança de um texto literário ocorre pela relação entre o “ser vivo e o ser fictício, manifestada através da personagem, que é a concretização deste [sic]” (CANDIDO, 1998, p. 24).

A personagem no romance, conforme Candido (1998), é uma construção complexa e múltipla, pois “o romancista pode combinar com perícia os elementos de caracterização, cujo número é sempre limitado se os compararmos com o máximo de traços humanos que pululam, a cada instante, no modo-de-ser das pessoas” (CANDIDO, 1998, p. 26). A classificação da personagem elaborada por

E.M. Forster, conforme discutem Candido (1998), Santos e Oliveira (2001) e Gancho (2002), divide a personagem em personagens planas<sup>57</sup> e personagens esféricas<sup>58</sup>, de acordo com o grau de profundidade e superficialidade da personagem dentro da narrativa.

Para Gancho (2002), a personagem pode variar de acordo com o papel desempenhado no enredo e estar configurada como protagonista (a personagem principal pode ser, por exemplo, tanto herói como anti-herói), como antagonista (personagem que se opõe à personagem principal) e como personagem secundária (personagem com menor importância no enredo). Esta classificação também é válida no caso dos quadrinhos (VERGUEIRO, 2004). Cabe lembrar que, nas *graphic novels*, a personagem é um ser construído por imagem e palavra cuja responsabilidade na narrativa é a manutenção da ação.

Ramos (2012) argumenta que as personagens “funcionam como bússolas na trama: são a referência para orientar o leitor sobre o rumo da história. Nos quadrinhos, parte dos elementos da ação é transmitida pelo rosto e pelo movimento dos seres desenhados” (RAMOS, 2012, p. 107). Diferentemente da personagem do texto literário, nas *graphic novels*, a personagem é um ser visual, cuja representação icônica do que se entende por emoções humanas se dá pelo desenho de linhas de expressão do rosto e do corpo. Os quadrinhos, assim como a *graphic novel*, apresenta ao leitor a imagem e a percepção visual das emoções e do estado de espírito da personagem, sendo que na linguagem verbal a emoção é expressa em palavras.

A representação gráfica dos personagens opera também com a percepção que o leitor tem da figura humana e de seus estereótipos sociais e culturais para “fixar as características de um personagem junto ao público” (VERGUEIRO, 2004, p. 53). Isto auxilia na caracterização de personagens protagonistas e secundários também na narrativa em *graphic novel*. Nesse sentido, Vergueiro (2004) afirma que, em histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis ou de aventuras, aparecem tanto personagens protagonistas, como

---

<sup>57</sup> Na definição de Santos e Oliveira (2001), as personagens planas “são tipos superficiais, quase caricaturas, marcados por traços fortes e invariáveis” (SANTOS; OLIVEIRA, 2001, p. 29).

<sup>58</sup> Personagens esféricas são “aquelas que apresentam uma caracterização mais analítica, mais sofisticada, uma forma de atuação cheia de nuances e contradições” (SANTOS; OLIVEIRA, 2001, p. 29).

os super-heróis, como personagens secundárias (vilões ou oponentes, namorada(o) do protagonista, companheiro(s) do herói, personagens de apoio).

Para Vergueiro, “[o] protagonista é graficamente distinto dos demais, tanto por atributos físicos como por suas características sociais e intelectuais” (VERGUEIRO, 2004, p. 51); já os secundários são estereotipados para marcar a oposição com o super-herói, por exemplo. As histórias cômicas, segundo o teórico, “tendem a ter personagens caricatos, histórias de aventuras costumam utilizar-se de uma representação realista dos personagens” (VERGUEIRO, 2004, pp. 52-53). Essa classificação não é definitiva, pois, segundo Vergueiro, o estilo do desenho dos personagens varia, podendo haver histórias de aventura com personagens estilizados, caricatos ou antropomórficos (como no caso dos desenhos da Disney). Ramos (2012) apresenta exemplos dos estilos de desenho realista, estilizado e caricato (Anexo 15).

Em síntese, Vergueiro (2004) afirma que a forma de desenho que os quadrinhos utilizam, muitas vezes, para representar seus personagens, pode trazer consigo “uma forte carga ideológica, reproduzindo os preconceitos dominantes na sociedade” e, ainda, “salientar traços ou situações estereotipadas de raças, classes, grupos étnicos, profissões, etc” (VERGUEIRO, 2004, p. 53). A observação de Vergueiro é importante para a análise da adaptação de personagens de *Heart of Darkness* de Conrad, pois por meio do desenho também será observada a diferença entre europeus e africanos representados em *Heart of Darkness* em *graphic novel*.

No estudo da adaptação de *Heart of Darkness* para *graphic novel*, a análise da personagem Kurtz é relevante por que ele é o centro do relato de Marlow. A ida de Marlow ao Congo, afinal, envolve a missão de resgatar Kurtz.

Em *Heart of Darkness*, Marlow escuta pela primeira vez o nome Kurtz quando chega a Matadi, onde fica por dez dias no posto da Companhia. Neste lugar, Marlow recebe a missão de resgatar Kurtz do meio da selva e da presença dos nativos. O chefe do posto conta a ele que Kurtz é um dos funcionários que mais enviam marfim para a companhia, e também que ele é um homem notável. Marlow passa a imaginar Kurtz como alguém que está quase na posição de um deus, pois, além do chefe do posto, outros funcionários descrevem Kurtz como uma espécie de emissário da religião, da ciência e do progresso e como um funcionário que logo se tornaria gerente geral. Estas impressões, no entanto,

alteram-se à medida que Marlow se aproxima do posto onde se encontra Kurtz. Kurtz é considerado um dos personagens principais, junto com Marlow, dentro da trama de *Heart of Darkness*, por seu destaque como agente do império, sendo um dos maiores representantes do sistema colonial ali mostrado, como autoridade de um posto lucrativo de extração de marfim e, também, por ocupar um espaço relevante na consciência de Marlow, alimentando a sua curiosidade de compreender como ocorre a relação entre os negócios para a Companhia Belga e missão civilizatória no Congo.

Para Said (1995), o narrador Marlow “tenta transmitir o enorme poder da experiência africana de Kurtz por meio de sua narrativa pujante sobre a viagem que fez pelo interior africano, em busca de Kurtz” (SAID, 1995, p. 64). Tal experiência transformaria o homem culto, admirável, sereno e sensato em uma personagem desumanizada, selvagem, exterminadora de selvagens, muitas vezes interpretada por Marlow como alguém que enlouqueceu.

Marlow cria expectativas em relação à imagem de Kurtz, construída com características positivas durante todo o romance. No entanto, ao ancorar no posto de Kurtz, Marlow já avista as cabeças presas em estacas, uma cena que sugere a característica dominante de Kurtz: sua força de persuasão sobre os nativos – o poder de convencê-los a caçar marfim e a matar outros nativos contrários aos seus métodos exploratórios. Este ponto da narrativa indica que a missão civilizatória é uma farsa cujo horror toma conta de todo o território do Congo. Marlow, assim, apresenta duas visões de Kurtz. A primeira visão o caracteriza como um agente do império, um caçador lucrativo de marfim, um homem notável e culto, um defensor da missão civilizatória e uma espécie de deus para os nativos; a segunda visão o descreve como um tirano, selvagem, moribundo, figura fantasmagórica, fragilizado e “louco”.

O relato de Marlow expõe a ambição de Kurtz tanto em explorar o território africano e também os nativos:

This man suffered too much. He hated all this, and somehow he couldn't get away, when I had a chance I begged him to try and leave while there was time; I offered to go back with him. And he would say yes, and then he would remain; go off on another ivory hunt; disappear for weeks; forget himself amongst these people – forget himself – you

know. 'Why! He's mad' I said. He protested indignantly. Mr Kurtz couldn't be mad (CONRAD, 2007, p. 70)<sup>59</sup>.

Esta conversa leva à conclusão de que tanto a busca desenfreada por marfim quanto o contato de Kurtz com os nativos foram as causas de sua fragilidade e tirania, narrada mais adiante, quando Marlow avista as cabeças dos nativos presas em estacas ao redor do posto de Kurtz. Na leitura de Gomes (2008),

O romance de Joseph Conrad figura no cenário europeu, inevitavelmente, como uma obra de denúncia – não apenas das atrocidades cometidas com os povos africanos no Congo Belga ou em outras áreas do continente africano, mas também da desconstrução da humanidade dos homens que acabam dialogando, direta ou indiretamente, com as ações imperialistas / colonialistas. E é especialmente por essa razão, em meu ponto de vista, que todas as personagens do romance apresentam, em graus variados, flertes com a insanidade e a loucura - desde Marlow, que revela a seus ouvintes (e leitores) como a experiência de funcionário da Companhia transformou-o de um aventureiro do mar, em um homem sombrio e taciturno, marcado pelo terror e irracionalidade que presenciou, até Kurtz, expressão máxima da degeneração do homem, empreendida pelo ideal colonialista (GOMES, 2008, p. 14).

Deste ponto de vista, a experiência do colonialismo muda a personalidade de Kurtz, assim como a de Marlow, pois ambos experienciam tanto as trevas como o “horror” – ao qual se refere Kurtz no momento de sua morte. Em *Heart of Darkness*, a degeneração da personagem Kurtz só é descrita no encontro deste com o narrador Marlow, que conclui ser o sistema colonial a causa do horror de Kurtz.

Na avaliação de Said (1995, pp. 73-74), *Heart of Darkness* constitui uma representação da problemática da missão civilizatória por meio destes dois personagens, Marlow e Kurtz: o primeiro acredita na missão de civilizar como algo bom para os nativos, o segundo, que é quem implementa, mostra claramente que os interesses são de domínio, de exploração e de lucro, nada que ajude os nativos. Na construção desta narrativa de Conrad, o estereótipo do colonizador está manifesto, segundo Said (1995), pois “[a] independência era

---

<sup>59</sup> “Esse homem sofreu demais. Detestava tudo isso mas, de certo modo, não conseguia escapar. Sempre que tinha uma oportunidade, eu lhe implorava que tentasse sair dali enquanto havia tempo; oferecia-me para voltar com ele. E ele dizia, sim... e então ficava... partia em nova busca por marfim... desaparecia por semanas... perdia-se entre essa gente... o senhor sabe. “Ora! É louco”, eu disse. Ele protestou com indignação. O Sr. Kurtz não poderia ser louco (CONRAD, 2008, p. 107).

coisa de brancos e europeus; os povos subjulgados ou inferiores eram para ser dominados: a ciência, a erudição, a história vinha do Ocidente” (SAID, 1995, p. 66). Logo, o representante principal deste colonizador é Kurtz, visto por seus subordinados europeus como alguém de grande erudição e com estratégias de domínio imperial que traziam grandes lucros para a companhia.

Diante do que foi mencionado anteriormente por Said (1995), a narrativa de Conrad, também, sugere que a missão civilizatória foi uma farsa porque todo o poder atribuído a Kurtz, cujo relatório produzido com base na “Sociedade internacional para a supressão dos costumes selvagens”, reforçou o horror da dominação europeia e das ideias promovidas pelo rei Leopoldo II. Assim, segundo Said (1995, p. 74), o que ocorria era o extermínio de tribos nativas em favor da manutenção do sistema colonial, pois a expansão europeia no Congo devia continuar sem qualquer espaço para manifestações contrárias, portanto, não havia alternativa para os nativos.

De acordo com o romance, a selva e os nativos, por sua vez, exerciam sobre Kurtz um poder sobrenatural, um misto de feitiço e fascínio, pois Kurtz não queria abandonar seu posto e voltar ao que considerava a civilização. Nessa direção, Silva (2015) defende que a experiência de contato com os nativos “marca a subjetividade do homem branco no espaço colonial” (SILVA 2015, p. 144), o que também causa o sentimento de posse a qualquer custo sobre aquele espaço. Kurtz é um homem que defende o endeusamento do colonizador como estratégia de domínio imperial:

The opening paragraph, however, in the light of later information, strikes me now as ominous. He began with the argument that we whites, from the point of development we had arrived at, ‘must necessarily appear to the, [salvages] in the nature of supernatural beings – we approach them with the might as a deity,’ and so on, and so on (CONRAD, 2007, p. 61)<sup>60</sup>.

A defesa de Kurtz de parecer aos nativos como um ser de natureza sobrenatural, algo que ocorre na narrativa, é lida por Duarte (2010) como a

---

<sup>60</sup> “O parágrafo inicial, no entanto, à luz de informações posteriores, agora me parece nefasto. Iniciava com o argumento que havíamos alcançado, “pareceríamos, forçosamente, a eles [selvagens] como seres de natureza sobrenatural... e deles nos aproximamos com a força de algo semelhante a uma divindade”, e assim por diante. “Pelo simples exercício da nossa vontade, podemos exercer uma força pelo bem, praticamente sem limites” etc, etc” (CONRAD, 2008, p 97).

própria encarnação do marfim. Neste sentido, o autor afirma que o aspecto da inversão da civilização em barbárie já ocorre na formação dessa personagem:

Kurtz seria, sob este prisma, o branco que sob o sol africano teria se perdido, estragado, ou representaria ideais nobres que teriam apodrecido, invertido, coagulado em seu contrário. Dessa maneira também, “Exterminem todos os brutos!” (72/81) é a conclusão lógica do eloquente panfleto-relatório de Kurtz, destinado à “Sociedade Internacional para a Supressão dos Costumes Selvagens”. *Civilizar* (no sentido preciso de suprimir os costumes selvagens), *equivale a exterminar* (todos os selvagens). É o que constata também na fala de Marlow, quando sem meias palavras ele reduz Kurtz, espírito universal, produto máximo da cultura europeia (c.f. 71/80) à sua imagem fantasmagórica, vale dizer ao “rosto de marfim” (99/109), ao “majestoso osso frontal [...] igual a uma bola, uma bola de marfim” (69/78). Com isso fica indicado que Kurtz se degradara a ponto de se identificar totalmente com a mercadoria-mor que rege todas as relações ali (...) (DUARTE, 2010, p. 207).

Conforme mencionado por Duarte (2010), a degradação desse personagem, no romance, é apresentada por Marlow, que conclui sua apresentação de Kurtz como um sujeito que sucumbiu à barbárie e ao horror do colonialismo. Suas últimas palavras, “o horror! o horror!”, indicam que o coração das trevas era o próprio coração de Kurtz rendido aos métodos coloniais.

Na adaptação *Heart of Darkness* em *graphic novel* (Anyango e Maiowitz, 2010), a primeira apresentação imagética de Kurtz não mostra suas atribuições positivas, mas a sua degeneração enquanto figura humana.

Na página 80 de *Heart of Darkness* em *graphic novel* (Anexo 16), Kurtz é representado de forma a mostrar fragilidade, pois ele é carregado pelos nativos até chegar ao seu posto e, depois, no quadro final, é conduzido pelo gerente até a casa. A *graphic novel* mostra que a personagem, além de depender das lentes do binóculos de Marlow para ser mostrado, depende também dos nativos e do seu subordinado para ser conduzido até o seu posto. Mesmo neste estado, Kurtz ainda mantém sua liderança.

A adaptação inverte as características atribuídas aos europeus e aos nativos, pois Kurtz é apresentado praticamente sem roupas (Anexo 16), enquanto os nativos vestem uniformes, e esta caracterização continua nas páginas seguintes.

A adaptação mostra, na última vinheta, que o gerente colocou um casaco em Kurtz antes que entrasse no posto, mas esta ação fica implícita, por causa

da elipse<sup>61</sup> utilizada nas *graphic novels*. Esta cena não é mencionada no romance. Os balões de fala apenas trazem o diálogo entre o gerente e Marlow, sendo que a fala deste se destaca por relatar que Kurtz falava bem sobre o amor: “LET US HOPE THE MAN WHO CAN TALK SO WELL OF LOVE WILL FIND A REASON TO SPARE US THIS TIME...”<sup>62</sup>. Nesta cena, a re-apresentação da personagem Kurtz, na *graphic novel*, parte da seguinte descrição:

(...) I resent bitterly the absurd danger of our situation, as if to be at the mercy of that atrocious phantom had been a dishonouring necessity. I could not hear a sound, but through my glasses I saw the thin arm extended commandingly, the lower jaw moving, the eyes of that apparition shining darkly far in its bony head that nodded with grotesque jerks. Kurtz – Kurtz – that means ‘short’ in German – don’t it? Well, the name was a true as everything else in his life – and death. He looked at least seven feet long. His covering had fallen off, and his body emerged from it pitiful and appalling as from winding-sheet. I could see the cage of his ribs all astir, the bones of his arm waving. It was as though an animated image of death carved out of old ivory had been shaking its hand with menaces at a motionless crowd of men made of dark and glittering bronze (CONRAD, 2007, p. 74)<sup>63</sup>.

Nesta passagem, Kurtz é descrito por Marlow como um espectro; o texto menciona o silêncio de Kurtz, o seu braço magro e a sua cabeça ossuda. Estas palavras são transpostas para a imagem (Anexo 16) quando Kurtz já está apresentado diante dos olhos do narrador Marlow. Assim, na *graphic novel*, por meio dos recursos gráficos utilizados, é ressaltada a descrição de Kurtz com a cabeça ossuda e como um espectro de homem, cuja brancura se assemelha à própria mercadoria que lhe trazia lucros.

No romance, a voz de Kurtz quase sempre é apresentada entre aspas, de forma indireta, pelos narradores. Na página 81 (Anexo 17), o quadrinho quebra

---

<sup>61</sup> “Elipse” é a mudança de um quadro para outro (RAMOS, 2012).

<sup>62</sup> “ESPEREMOS QUE O HOMEM QUE SABE FALAR TÃO BEM SOBRE O AMOR ENCONTRE UMA RAZÃO PARA NOS POUPAR, DESTA VEZ...” (CONRAD, 2010, p. 80).

<sup>63</sup> “(...) Eu lamentava amargamente o risco absurdo da nossa situação, como se estar à mercê daquele espectro horrendo fosse uma necessidade desonrosa. Eu não ouvia qualquer som, mas, pelo binóculo, via o braço magro e estendido em sinal de comando, o maxilar inferior movendo-se, os olhos daquela assombração brilhando sombriamente numa cabeça ossuda que balançava com solavancos grotescos. Kurtz... Kurtz... significa “baixo” em alemão... não é? Bem, o nome era tão autêntico quanto tudo o mais em sua vida... e morte. Ele parecia ter ao menos dois metros de altura. A manta havia caído, e seu corpo emergira, deplorável e apavorante, como se saísse de uma mortalha. Eu conseguia vez suas costelas se mexendo, os ossos do braço acenando. Era como se uma forma animada da morte, entalhada em marfim velho, estivesse sacudindo a mão, ameaçadoramente, para um bando imóvel de homens feitos de bronze escuro e reluzente” (CONRAD, 2008, p. 112).

o silêncio inicial de Kurtz, dando-lhe voz por meio do balão de fala de tom mais escuro.

Aqui é possível observar uma mudança realizada pela adaptação, uma vez que, no romance, Kurtz somente diz “I am glad” (CONRAD, 2007, p. 75) – “muito prazer”; no texto do balão, a expressão é complementada: “I AM GLAD YOU ARE HERE<sup>64</sup>”. No quadrinho, quando Kurtz enuncia “you are here”, é possível visualizar a presença de Marlow naquele quarto, o que indica o papel da palavra como reforçadora da representação imagética da personagem.

Na linguagem das *graphic novels*, a voz da personagem e a maneira como a palavra é representada por mecanismos como balões de fala ou de pensamento e legenda condizem sempre com a imagem da personagem. Assim, segundo Eisner (1989),

Nas histórias em quadrinhos, a postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras. Por meio da sua relevância para a experiência do leitor, podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante (EISNER, 1989, p. 105).

Na adaptação, a estratégia que os adaptadores usaram para diferenciar a voz de Kurtz da voz das outras personagens foi o uso da cor do balão, em tom mais escuro (Anexo 17). Além disso, na página 81 (Anexo 17), o som da voz de Kurtz, emitida como sussurro, é representada com o uso dos lábios semicerrados. Nas *graphic novels*, esta é uma estratégia para dar ao leitor pistas sobre a intensidade da voz de uma personagem.

Como se sabe, nas *graphic novels* é possível visualizar a diferença entre o que é pensado e o que é verbalizado pelo narrador ou personagem. Neste caso, o balão de pensamento (Anexo 17) traz a opinião, não expressa por Marlow em voz alta, sobre o tom de voz de Kurtz: “A VOICE! A VOICE! GRAVE, PROFOUND, HE DOESN’T SEEM CAPABLE OF EVEN A WISPER”<sup>65</sup>, o que mantém o texto-fonte do romance.

---

<sup>64</sup> “FICO CONTENTE QUE ESTEJAM AQUI” (CONRAD, 2014, p. 81).

<sup>65</sup> “QUE VOZ! GRAVE, PROFUNDA. E ELE MAL PARECIA CAPAZ DE SUSSURRAR” (CONRAD, 2014, p. 81).

A força de Kurtz, mencionada no pensamento de Marlow, é mostrada, na adaptação, pela disposição que a personagem tem de sair do repouso e ir até a selva, novamente, ao encontro dos nativos.

Na adaptação (Anexo 19), as palavras pronunciadas por Kurtz são “I HAD IMMENSE PLANS...”<sup>66</sup> e, “I WAS ON THRESHOLD OF GREAT THINGS...”<sup>67</sup>. Este diálogo entre Kurtz e Marlow fica exposto de forma direta nas *graphic novels*, com o uso dos balões; algo que não ocorre no romance, quando o narrador Marlow usa a forma indireta nesta passagem. Na adaptação, portanto, a presença de diálogo muda o ponto de vista da narrativa, que antes era somente de Marlow – reproduzindo as palavras de Kurtz. Como a personagem Kurtz é apresentada visualmente no desenho, os adaptadores deram voz direta a ele também para que a ação pudesse se desenvolver.

A adaptação, ainda, procura dar ênfase a detalhes do rosto de Kurtz, como os olhos e os dentes. Os olhos refletem os nativos como figuras negras com chifres que dançam ao som dos tambores, formando uma vinheta esticada somente com o desenho destes dois olhos arregalados, como que deslumbrados com a visão da selva e do ritual que se realiza. Assim, o leitor é conduzido a ver, junto com Marlow, os nativos de dentro dos olhos do Kurtz.

Nas vinhetas finais (Anexo 19), Marlow e Kurtz são colocados de perfil e seus olhares se confrontam, estabelecendo um diálogo. Esta página é montada com base em vários fragmentos que mostram detalhes expressivos do rosto re-apresentado de Kurtz. A adaptação de Anyango e Maiowitz, portanto, faz com que se perceba o ponto de vista de cada personagem, pois enquanto Kurtz fala sobre os planos que tinha para aquela colônia, Marlow enuncia palavras de ameaça a Kurtz caso ele grite e atraia a presença dos nativos para aquela conversa. Percebe-se, portanto, a divergência, presente no diálogo, pois cada um está preocupado com uma situação diferente. Isso demonstra que, Marlow não era mais um admirador de Kurtz, como os outros funcionários da colônia, mostrados até então.

O ponto de vista de Kurtz sobre a condição de ter de partir e sobre como se estabelece a relação dele com a selva é indicado na página 96 da *graphic novel* (Anexo 19). Essa página traz o rosto de Kurtz dividido e, ao fundo, no meio,

---

<sup>66</sup> “EU TINHA GRANDES PLANOS...” (CONRAD, 2010, p. 95).

<sup>67</sup> “EU ESTAVA DIANTE DE COISAS GRANDIOSAS...” (CONRAD, 2014, p. 95).

a selva e os nativos, além da presença fosca do corpo de uma mulher, que seria a representação da selva, na forma feminina. A linguagem imagética da adaptação representa, nessa página (Anexo 19), a visão colonizadora de Kurtz, seu deslumbramento com a selva e seu desejo em possuir essa selva como se possuísse o corpo de uma mulher. Esta leitura é possibilitada primeiramente pelos signos visuais e, depois, pelas palavras nas legendas, que indicam que Marlow via Kurtz como alguém que foi atraído, seduzido e enfeitiçado pelo coração do Congo; daí procedem as palavras de Marlow: “HE WAS ALONE, AND I BEFORE HIM DID NOT KNOW WHETHER I STOOD ON THE GROUND OR FLOATED IN THE AIR”<sup>68</sup>. Nesta legenda, o narrador não está visível, mas ele apresenta a personagem, com os olhos fechados, o que remete à ideia de transe. Marlow não consegue quebrar o feitiço que esse lugar exerce sobre Kurtz: “I TRIED TO BREAK THE MUTE SPELL OF THE WILDERNESS, THE AWAKENING OF FORGOTTEN AND BRUTAL INSTINCTS, THE MEMORY OF GRATIFIED AND MONSTROUS PASSIONS”<sup>69</sup>.

A memória de “monstruous passions”, segundo o quadrinho, remete à mulher africana, presente no centro da página 96 (Anexo 19). Na adaptação, esta figura fundamenta a ideia de divisão da personagem Kurtz em duas metades e, portanto, duas condições: permanecer junto com os nativos e continuar a exploração de marfim ou partir daquele lugar para recuperar sua sanidade.

Nessa mesma página (Anexo 19), as legendas trazem os seguintes trechos de *Heart of Darkness*: “THIS ALONE WAS CONVINCED, HAD DRIVEN HIM OUT TO THE EDGE OF THE FOREST, TOWARDS THE GLEAM OF FIRES, THE THROB OF WEIRD INCANTATIONS...”<sup>70</sup>; “THIS ALONE HAD BEGUILED HIS UNLAWFUL SOUL BEYOND THE BOUNDS OF PERMITTED ASPIRATIONS”<sup>71</sup>. A imagem da página 96 (Anexo 19) mostra a fronteira

---

<sup>68</sup> “ELE ESTAVA SOZINHO, E EU DIANTE DELE, NÃO SABIA SE ESTAVA COM OS PÉS NOS CHÃO OU FLUTUANDO NO AR” (CONRAD, 2014, p. 96).

<sup>69</sup> “TENTEI QUEBRAR O FEITIÇO SILENCIOSO DA SELVA, O DESPERTAR DE INSTINTOS ESQUECIDOS E BRUTAIS, A MEMÓRIA DE PAIXÕES MONSTRUOSAS” (CONRAD, 2010, p. 96).

<sup>70</sup> “EU ESTAVA CONVENCIDO DE QUE FORA ISSO QUE O LEVAVA AO LIMIAR DA FLORESTA NA DIREÇÃO DO BRILHO DAS FOGUEIRAS, O PULSAR DOS TAMBORES, O ZUMBIDO DE ESTRANHOS FEITIÇOS...” (p. 96).

<sup>71</sup> “... ISSO SEDUZIRA A SUA ALMA CORRUMPIDA A IR ALÉM DAS FRONTEIRAS DAS ASPIRAÇÕES ACEITÁVEIS” (p. 96).

mencionada nas palavras de Marlow: “a fronteira das aspirações aceitáveis”, que é quebrada por Kurtz, pois sua conduta se torna inaceitável pelos outros europeus, que decidem sua retirada do contato com a selva e os nativos.

A respeito desta cena no romance, Silva (2015) destaca que *Heart of Darkness* expressa por meio da personagem Kurtz o conflito, o “choque” entre civilização e barbárie; em outras palavras, o choque entre as duas fronteiras presentes na fala de Marlow – uma ocupada pelos colonizadores, outra pelos colonizados. Neste limiar encontra-se Kurtz, o sujeito que experencia na própria pele os dois lados desta fronteira. Esse contato entre a civilização e a barbárie gera em Kurtz a experiência do horror, segundo Silva (2015). Tal experiência ganha ainda mais expressividade nas *graphic novels*, com o uso de metáforas visuais e da representação do rosto e do corpo de Kurtz, que sugerem as marcas e o choque entre estes dois lados, o que evidencia o comportamento de Kurtz ao entrar em contato com a experiência colonial.

Nas *graphic novels*, se observa pela instância mostradora, o pensamento de Kurtz que é articulado pelo narrador Marlow. Desse modo, a adaptação evidencia, até este momento (Anexo 19), a experiência colonial de Kurtz, bem como a maneira como ele age enquanto agente do império, dentro da visão do narrador Marlow, quem conduz a narrativa.

A página 104 (Anexo 20), que antecede as palavras finais da personagem Kurtz na adaptação, narra o momento em que a personagem se distancia do seu posto. A cena ocorre dentro do barco a vapor comandado por Marlow e mostra a desumanização da personagem Kurtz.

Na página 104 (Anexo 20), todos os quadros mostram fragmentos das reações de Kurtz depois que ele sai de seu posto. Há dois momentos temporais colocados na mesma página: o primeiro, nas três primeiras tiras, e o segundo, na tira final, em que Kurtz pede a Marlow para guardar seu relatório e a foto de sua noiva.

Mais uma vez, os adaptadores dão voz direta à Kurtz, com o uso de balões de fala, que dizem, sucessivamente, “CLOSE THE SHUTTER! CANT BEAR TO LOOK AT THIS!”, “OH, BUT I WILL WRING YOUR HEART YET!”<sup>72</sup>, “OH, BUT I WILL WRING YOUR HEART YET!...”, “KEEP THIS FOR ME. THIS NOXIOUS

---

<sup>72</sup> “FECHE A PERSIANA, NÃO SUPORTO OLHAR PARA ISSO!”, “AH, MAS AINDA VOU ARRANCAR O SEU CORAÇÃO” (CONRAD, 2010, p. 104)

FOOL...” e “IS CAPABLE OF PRYING INTO MY BOXES WHEN I AM NOT LOOKING<sup>73</sup>”. Como se pode notar, Kurtz mostra por meio de suas palavras e expressões que sua missão de colonizador ainda não chegou ao fim, pois ele afirma que pretende voltar (“I will wring your heart yet!”) para concluir os seus planos.

Kurtz não é aqui (Anexo 10) apresentado como louco, mas como uma personagem que, ao se afastar dos nativos e do coração da África, recupera o controle de suas emoções e expressa sua insatisfação em não concluir a missão civilizatória. Deste modo, Kurtz é a representação da real intenção do império belga ao atuar no Congo: explorar ao máximo para obtenção de lucro, e não civilizar e levar luz a povos que considera “selvagens”.

Embora a página 104 (Anexo 20) reforce a real intenção de Kurtz e seu desejo de levá-la adiante, as páginas duplas (Anexo 21) exibem o momento de sua morte.

O momento da morte de Kurtz, marcado por suas palavras finais, “O Horror, o Horror!”, é presenciado apenas por Marlow:

One evening coming in with a candle I was startled to hear him say a little tremulously, ‘I am lying here in the dark waiting for death’. The light was within a foot of his eyes. I forced myself to murmur, ‘Oh, nonsense!’ and stood over him as if transfixed. Anything approaching the change that came over his features I have never seen before, and hope never to see again. Oh, I wasn’t touched. I was fascinated. It was though a veil had been rent. I saw on that ivory face the expression of sombre pride, of ruthless power, of craven terror – of an intense and hopeless despair. Did he live his life again in every detail of desire, temptation, and surrender during that supreme moment of complete knowledge? He cried in a whisper at some image myself vision – he cried out twice, a cry that was no more than a breath – ‘The horror! The horror!’ (CONRAD, 2007, p. 86)<sup>74</sup>.

---

<sup>73</sup> “GUARDE ISSO PARA MIM. ESSE IDIOTA NOCIVO...”; “...É CAPAZ DE BISBILHOTAR NAS MINHAS CAIXAS QUANDO EU NÃO ESTIVER OLHANDO” (CONRAD, 2014, p. 104).

<sup>74</sup> “– Certa noite, ao entrar com uma vela, assustei-me ao ouvi-lo dizer, com a voz um pouco trêmula, ‘estou deitado aqui no escuro esperando a morte’. A luz estava a cerca de trinta centímetros dos olhos dele. Forcei-me a murmurar, ‘Ah, bobagem!’, e fiquei de pé ao lado dele como que petrificado. – Eu jamais vira, e espero jamais voltar a ver, algo que se assemelhe à alteração que se abateu sobre a fisionomia dele. Não, não fiquei comovido. Fiquei fascinado. Era como se um véu tivesse se rasgado. Vi naquele rosto de marfim a expressão de um orgulho melancólico, uma força implacável, um terror covarde... um desespero intenso e irremediável. Teria ele vivido novamente em cada detalhe, desejo, tentação e entrega, naquele instante de total conhecimento? Exclamou, num sussurro, para alguma imagem, alguma visão... exclamou duas vezes, um gemido que não era mais do que um suspiro: – ‘O horror! O horror!’” (CONRAD, 2008, pp. 127-128).

Como narrado nesta passagem, as *graphic novels* procuram reencenar as palavras de Marlow de uma forma que seja visualizado o leito de morte de Kurtz, mas não a figura de Marlow. A página da direita (Anexo 21) mostra Kurtz sozinho; o rosto branco – rosto de marfim – é iluminado na escuridão.

As últimas palavras de Kurtz enfatizam o terror do colonialismo que, segundo Said (1995, p. 74), é experienciado, no romance, tanto por Kurtz ao morrer quanto por Marlow ao refletir sobre suas palavras finais. De acordo com Said (1995), “Eles (e Conrad, naturalmente) estão à frente de seu tempo por entender que as ditas “trevas” possuem autonomia própria, e podem retomar e reivindicar o que o imperialismo havia considerado como seu” (SAID, 1995, p. 74). Assim, para este autor, as trevas mencionadas por Marlow ao se referir ao Congo são um símbolo de resistência dos africanos que não se deixaram render pela presença europeia naquele local, ou seja, não abandonaram sua cultura, seus hábitos e suas crenças.

O horror enunciado por Kurtz faz com que Marlow minta. Isso ocorre no momento em que dá a notícia da morte de Kurtz para sua noiva. A respeito deste desfecho do romance, na leitura de Said (1995), assim como na leitura de Silva (2015), é defendido que o horror do domínio imperial foi algo sofrido mais pelos colonizadores do que pelos colonizados:

Uma questão que se impõe no reconhecimento do horror em *O Coração das Trevas* como sendo, também, a experiência do homem branco nos trópicos é: por que essa experiência não pode ser partilhada com os nativos? Podem eles sentir horror? Como o romance trata dos dilemas dos homens brancos a serviço de empreitadas civilizatórias e como eles reconhecem o horror na terra, no nativo e o experimentam, mais contundentemente, ao reconhecê-lo no imperialismo – ao descortinar sua natureza corrupta, degradante e falha em seus desígnios – e que é a partir do deslocamento do espaço metropolitano para o território estrangeiro que ele se manifesta, podemos afirmar que, em *O Coração das Trevas*, o horror se resume ao homem branco (SILVA, 2015, p. 112).

A adaptação em *graphic novel* permite esta leitura, uma vez que a visão do europeu sobre o colonialismo é mantida, pois toda a cena narrativa e as personagens, especificamente Kurtz e os nativos, são mostrados pelo olhar dos dois narradores, conforme estudado no capítulo anterior. Contudo, na adaptação, o ponto de vista de Kurtz sobre sua relação com a selva e os nativos

(Anexos 18 e 19) é mostrado por meio da linguagem visual e não apenas das palavras dos dois narradores.

Como discutido, assim, a adaptação da personagem Kurtz do romance para a *graphic novel* re-apresenta Kurtz como um reflexo da própria mercadoria que caçava – o marfim –, destacando a sua cabeça ossuda e a sua brancura. Com os recursos visuais das *graphic novels*, é possível ver em Kurtz a encarnação do marfim e dos costumes ditos selvagens – não como forma de apontar fraqueza, mas para mostrar que estava cumprindo seu plano de parecer aos nativos um ser sobrenatural, aproximando-se deles em termos de vestimentas e compartilhando dos seus rituais.

Mesmo que Kurtz, nas palavras utilizadas na *graphic novel*, se mantenha como um líder do império colonial, na linguagem visual a selva exerce domínio sobre ele, tornando-o submisso a seu encantamento. De todo modo, o seu desejo é possuir e dominar seus territórios. Tal ambição sobre a selva é representada pelo esboço do corpo da mulher nativa (Anexo 18).

Na adaptação, a visão negativa que Marlow tem de Kurtz se refere ao próprio horror das ações coloniais e tal visão é acentuada e esclarecida. Na adaptação também, se observa claramente a intenção de Kurtz, que não está ali para civilizar os nativos, mas para manipulá-los e convencê-los a trabalhar e explorar seu próprio território em busca de marfim para gerar lucro à Companhia. Tudo faz parte de seu plano colonial: parecer aos nativos um ser sobrenatural, que representaria a ideia de emissário da luz, é na verdade uma estratégia para extrair o máximo possível de riquezas naturais daquele local. Logo, Kurtz é construído na *graphic novel* com base no estereótipo do colonizador europeu, que geralmente é homem, branco, erudito e que traz a modernidade e expansão para os povos sem instrução e ainda não desenvolvidos economicamente e culturalmente, conforme Said (1995, p. 68), sendo este o perfil do europeu e também ocidental, que decide compartilhar dos costumes selvagens para convencer os nativos e comandar o processo exploratório.

A adaptação sugere ainda que a debilidade aparente de Kurtz é causada por sua ambição em relação à execução do projeto colonial, ressaltada na página 70 (Anexo 20). Assim, a adaptação enfatiza o lado obscuro do Kurtz que traduz o horror do projeto colonial que conduzia e do qual fazia parte no Congo. Nesse sentido, as imagens do horror estão re-apresentadas não somente nas palavras

finais de Kurtz, mas também na forma como ele executa seu projeto colonial, bastante conscientemente, ainda que seja visto por seus colegas europeus como alguém que se tornou selvagem.

Assim, o fascínio e o deslumbramento de Kurtz que Marlow, no romance, acredita ser causado pela selva, pelos tambores e até mesmo pela mulher africana, é, na adaptação, o desejo de Kurtz de possuir aquele lugar. Ele quer explorar aquele local e arrancar seu coração, como expresso no balão de fala da página 104 da adaptação (Anexo 20). Isso esclareceria o sentido das últimas palavras de Kurtz “O horror! O horror!”, que para ele foi não ter conseguido concretizar seu projeto imperialista, descrito por Said (1995) como um sistema que busca “pensar, colonizar, controlar terras que não são nossas, que estão distantes, que são possuídas e habitadas por outros” (SAID, 1995, p. 41).

#### 4. ENQUADRAMENTOS DO ESPAÇO EM *HEART OF DARKNESS*

De acordo com Said (1995, p. 41), a conquista do espaço, da terra é o que move o imperialismo. Diante deste aspecto, dentro da narrativa de *Heart of Darkness*, o espaço tanto no romance como na *graphic novel* é um dos elementos mais enfocados e que, portanto, enquanto território (espaço físico/geográfico/social) merece ser analisado a fim de perceber quais nuances e enquadramentos foram adicionados ao tecido desta obra de Conrad.

O espaço de *Heart of Darkness* será analisado primeiramente em relação a seu aspecto cartográfico e, depois, como espaço de representação cultural<sup>75</sup> da África; tais representações são frutos das impressões de Marlow, tanto no romance como na *graphic novel*.

Como mapeamento do espaço, a cartografia é

(...) um atestado do poder da representação e a demonstração de seus limites. O mapa é afirmação e negação do território: exhibe-se como veículo deste, mas também se constitui como território próprio. O mapa certifica a prevalência do território, mas também se advoga o dom de fundá-lo, pois é o mapa que torna possível que o território seja identificado, circunscrito, estabelecido como território. O mapa só se veicula ao território à medida que dele se distingue (BRANDÃO, 2013, p. 273).

*Heart of Darkness* já no início apresenta o território que será explorado, o qual servirá de espaço de referência para as lembranças do narrador Marlow. Antes de referir-se ao espaço do Congo, Marlow revela aos ouvintes do Nellie a sua admiração pela conquista da terra, pelos mapas, pelos territórios ainda inexplorados:

Now when I was little chap I had a passion for maps. I would look for hours at South America, or Africa, or Australia and lose myself in all the glories of exploration. At that time there were many blank spaces on the earth, and when I saw one that looked particularly inviting on a map (but they all look that) I would put my finger on it and say, When I grow up I go there<sup>76</sup> (CONRAD, 2007, p. 08).

---

<sup>75</sup> Segundo Hall (1997, p. 13), representar é produzir significados por meio da linguagem. Neste sentido, a adaptação em quadrinhos permite que haja uma representação visual do sistema colonial presente em *Heart of Darkness*.

<sup>76</sup> “ – Quando era bem pequeno, tinha paixão por mapas. Ficava horas olhando a América do Sul, ou a África, ou a Austrália, e me perdia nas glórias da exploração. Naquela época havia na terra muitos espaços em branco, e, quando via algum que parecia especialmente convidativo no

Em seguida, Marlow compartilha com seus ouvintes que este espaço em branco já fora ocupado por um local peculiar, com um formato peculiar, o Rio Congo:

True, by time it was not a blank space any more. It had got filled since my boyhood with rivers and lakes and names. It had ceased to be a blank space of delightful mystery – a white patch for a boy to dream glorious over. It had become a place of darkness. But there was in the sea, its body at rest curving afar over a vast country, and its tail lost in the depths of land. And as I looked at the map of it in a shop-window, it fascinated me like a snake would a bid concern, a Company for trade on that river. Dash it all! I thought to myself, they can't trade without using some kind of craft on that lot of fresh water – steamboats! Why shouldn't I try to get charge of one. I went on along Fleet Street, but could not snake off the idea. The snake had charmed me<sup>77</sup> (CONRAD, 2007, p. 09).

A narrativa de *Heart of Darkness*, então, inicia com o relato da escolha de Marlow por um território e, por conseguinte, pelo domínio imperial vingente no Congo. De acordo com Gloekner (2014),

Naturalmente a geografia se prestava por excelência: o esquadramento de um mundo ao mesmo tempo sujeito à dominação e aberto, convidativo para a empreitada exploratória (...). Não apenas o mapa conforta a experiência de Conrad em um mundo passível de organização, de “iluminação”. Marlow não era apenas fascinado pelos mapas, mas por tudo aquilo que representam. Os mapas representam a capacidade científica, compreendida como o próprio ato civilizatório em sua quintessência (GLOEKNER, 2014, p. 131).

Neste sentido, o mapa se torna simbólico para demarcar tanto o território geográfico quanto os limites entre uma cultura e outra, neste caso, europeus e

---

mapa (mas todos assim parecem), eu colocava o dedo ali e dizia “Quando eu crescer irei lá” (CONRAD, 2008, p. 30).

<sup>77</sup> “ – É verdade que àquela época o espaço já não estava em branco. Tinha sido preenchido, desde a minha puberdade, com rios e lagos e nomes. Deixara de ser um espaço em branco ou um mistério maravilhoso... um pedaço de terra em branco sobre o qual um menino pudesse ter sonhos de glória. Tornara-se um local tenebroso. Mas havia ali um determinado rio, um rio gigantesco, visível no mapa, fazendo lembrar uma imensa cobra desenrolada, com a cabeça no mar e o corpo em descanso, serpenteando sobre a vastidão, com a ponta da cauda perdida nas profundezas do interior. E quando contemplei o mapa na vitrine de uma loja, ele me fascinou qual uma cobra fascina um pássaro – um passarinho tolo. Então, lembrei-me da existência de uma grande empresa, uma Companhia que comerciava naquele rio. Ora bolas! Pensei com meus botões, não podem comerciar sem um tipo de barco naquela imensidão d’água doce – barco a vapor! Por que não tentar obter o comando de um barco? Segui adiante, pela Fleet Street, mas não consegui me livrar da ideia. A cobra havia me encantado” (CONRAD, 2008, p. 30).

africanos, colonizadores e colonizados. Diante destes aspectos, a análise aqui empreendida se baseia na noção geográfica do espaço, buscando saber como o território colonial é re-apresentado na adaptação em *graphic novel* de *Heart of Darkness*, e verificar quais recursos das *graphic novels* são utilizadas para representar simbolicamente esse espaço, sem deixar de considerar o espaço social e cultural que ocupa os dois lados dessa representação, isto é, o espaço como afirmação de identidades. Esta abordagem leva em conta que “todas as identidades estão localizadas no espaço e no tempo simbólicos” (HALL, 1999, p. 71).

Na perspectiva dos estudos culturais, o espaço é concebido segundo “o parâmetro de suas definições identitárias, o que corresponde a deslocar a visão empirista de espaço, sem contudo negá-lo”, conforme pontua Brandão (2013, p. 31). Assim, este espaço é marcado por divergências e conflitos entre as culturas envolvidas, o que no contexto da colonização se torna a luta pelo território. Said (1995) também defende que o espaço configura o centro do imperialismo, logo, “[p]ensar em lugares distantes, colonizá-los, povoá-los ou despovoá-los: tudo isso ocorre na terra, em torno da terra ou por causa da terra. A posse geográfica efetiva da terra: em última análise, é disso que trata o império” (SAID, 1995, p. 138). A partir da noção de espaço como lugar de afirmação de identidades e de ideologias, é possível considerar que, no contexto de *Heart of Darkness*, é a ideologia do império que define e controla as relações sociais e espaciais dentro da trama.

Nas *graphic novels*, a noção de espaço está ligada à estrutura, a como se constitui sua narrativa moldura. É útil analisar este espaço a partir da espaçotopia e da artrologia, discutidas por Groensteen (2015), sendo que os elementos espaçotópicos (requadro, quadro, balão, página, etc) servem para apresentar a cena narrativa e seu mundo ficcional. O espaço, nas *graphic novels*, é, em princípio, fragmentado pelo uso de vários quadros para mostrar e narrar uma cena narrativa.

Para Groensteen (2015), “qualquer imagem desenhada encarna-se, existe, implanta-se em um espaço” (GROENSTEEN, 2015, p. 31), seja esse espaço desenvolvido em um ou mais quadros. Embora o espaço aparente ser fragmentado nas *graphic novels*, ele alcança uma estrutura abrangente com o recurso da repetição, da concatenação de imagens articuladas que formam o

todo da narração sequencial. Assim, é possível observar como o espaço presente no romance *Heart of Darkness* de Conrad é re-apresentado na adaptação a partir da análise de como os vários elementos espaciais se articulam na *graphic novel*.

É preciso ter em mente que, em *Heart of Darkness* (2007), é apresentada a visão de Marlow sobre os espaços em que circula. De acordo com Marins (1998), o espaço é determinado pelas impressões deste narrador, que estabelecem comparações entre o espaço inglês – narrativa do entorno do rio Tâmisa – e o espaço africano – narrativa do Congo. Esse modo de narrar é entendido por Soares (2013) como a técnica impressionista, que deve criar “uma perspectiva subjetiva através da qual a experiência da ‘comunidade’ possa ser melhor interpretada” (SOARES, 2013, p. 141). Nesse caso, a comunidade africana é representada pelo olhar de um único sujeito – Charles Marlow.

Os sujeitos de *Heart of Darkness* estão situados em uma política colonial, em que o espaço africano é representativo de uma força simbolicamente selvagem e que também assume características humanas. Segundo Marins (1998), o espaço construído em *Heart of Darkness* afirma o duelo entre homem e natureza – entre as duas culturas representadas; assim, “[a] selva representa o infernal, onde o colonizador espera encontrar o paradisíaco; a barbárie, onde ele pretenderia levar a civilização; o capitalismo de exploração, onde ele poderia implantar relações mais desenvolvidas de capitalismo” (MARINS, 1998, p. 180). Para este autor, todo o imaginário que o colonizador tem sobre o território africano é desconstruído quando chega a esse local e se depara com uma realidade contrária aos seus ideais.

Segundo Duarte (2010), o rio Congo representa o coração da África, e a metáfora utilizada por Marlow é a da serpente, que é ao mesmo tempo fascinante e mortífera. A visão do rio como serpente significaria uma “metáfora da Companhia e do contrato/pacto do capital com o trabalho” (SOARES, 2010, p. 211). Assim, o rio Congo representaria a extensão territorial onde a Companhia belga atua. Nesse caso, o rio em forma de serpente seria símbolo tanto do espaço selvagem quanto dos sujeitos europeus que exercem o poder colonial.

Na adaptação em *graphic novel*, a re-apresentação do espaço do Congo inicia com mapas (Anexo 11). No romance, Marlow conta a seus ouvintes do Nellie que ele encontrou o mapa do rio Congo na vitrine de uma loja: “[a]nd as I

looked at the map of it in a shop-window, it fascinated me like a snake would a bid concern, a Company for trade on that river” (CONRAD, 2007, p. 09). Nas *graphic novels*, entretanto, o mapa do rio Congo é re-apresentado em cima de uma superfície que lembra uma mesa, junto com o mapa da Colônia Belga do Congo (Anexo 22). É possível interpretar que o mapa é, aqui, uma espécie de prova material de que toda a extensão do rio Congo faz parte da colônia belga, em cujo interior Marlow encontrará o maior representante deste império colonial na região, Kurtz.

A adaptação em *graphic novel* utiliza a página dupla, que funciona como hiperrequadro segundo Groensteen (2015); os três elementos icônicos (os dois mapas e o envelope) são sobrepostos e apresentados pela instância mostradora, que traz a voz de Marlow na legenda: “... A MIGHT BIG RIVER, THAT YOU COULD SEE ON THE MAP, RESEMBLING AN INMENSE SNAKE UNCOILED, WITH ITS HEAD IN THE SEA, ITS BODY CURVING OVER A VAST COUNTRY, ITS TAIL LOST IN THE DEPTS OF THE LAND...”<sup>78</sup> (CONRAD, 2010, p. 11).

Segundo Brandão (2013), por meio do mapa, o espaço que antes era somente imaginado é identificado e determinado pela exposição de seus limites. Na adaptação (Anexo 22), os limites são explanados simultaneamente pelo próprio mapa e pelas anotações que mostram o caminho que Marlow deverá percorrer até o encontro de Kurtz, que vai de Matadi até Nselemba. Estas localizações geográficas não estão presentes no romance *Heart of Darkness* (2007), o que evidencia o movimento criativo do processo de adaptação.

Em nota introdutória à edição brasileira de *Coração das Trevas* em *graphic novel* (2014, p. 03), Mairowitz afirma que a verdadeira história não é sobre o destino de Marlow ou de Kurtz, mas sobre o caminho até o Congo, sobre a sua geografia. O roteirista complementa que “Conrad guardou um caderno de viagem até as Cataratas de Stanley em 1890. Nós integramos esse ‘Diário do Congo’ ao tecido gráfico de *Coração das Trevas* para reforçar a geografia das

---

<sup>78</sup> “...UM RIO GRANDE E CAUDALOSO, QUE NO MAPA LEMBRAVA UMA COBRA IMENSA, DESENROLADA, COM A CABEÇA NO MAR, CURVANDO O CORPO POR UM VASTO TERRITÓRIO, A CAUDA PERDIDA NAS PROFUNDEZAS DA TERRA...” (CONRAD, 2014, p. 11).

diversas estações ao longo da estrada escura de Marlow” (CONRAD, 2014, p. 04).

De acordo com o roteirista, *Heart of Darkness* em *graphic novel* é uma adaptação que destaca os caminhos até o coração do Congo e, por conseguinte, até Kurtz. Para isso, foi utilizado também o material de *The Congo Diary* para determinar graficamente os espaços geográficos do Congo. Isto adiciona à narrativa de Conrad uma nova camada textual que torna o espaço geográfico, além de centro da narrativa do imperialismo, um determinante das relações sociais e culturais entre colonizadores e colonizados.

Conforme analisado no segundo capítulo, a página 17 de *Heart of Darkness* em *graphic novel* (Anexo 11) mostra o momento em que Marlow chega ao Congo. A legenda dessa página traz o excerto de *The Congo Diary* que registra “Arrived at Matadi on the 13<sup>th</sup> of June, 1890” (CONRAD, 2014, p. 23). Assim, o mapeamento do caminho de Marlow até Kurtz é feito a partir das referências contidas em *The Congo Diary*, texto integrado à história de *Heart of Darkness* em *graphic novel*. Ainda considerando o mapa das páginas 11 e 12 (Anexo 22), a adaptação em *graphic novel* mostra o percurso de 300 quilômetros até chegar a Congo da Lemba, depois que Marlow sai do posto da Companhia. Um evento parecido também é registrado em *The Congo Diary*, em junho de 1890, sem precisão do dia.

Esse episódio da adaptação é extraído do romance e se assemelha também ao texto do diário, pois Conrad escreve ter realizado uma caminhada até Congo da Lemba, porém com uma caravana de somente 31 homens e não de 60, como conta o romance. A imagem desse caminho percorrido por Marlow com nativos (Anexo 23), exposto na página dupla, enfatiza a extensão do território e a dificuldade de chegar ao encontro com Kurtz. Essas dificuldades são ressaltadas nas páginas 28 e 29 (Anexo 12), nas quais é mostrada a vegetação do local, que dificultou o percurso. Esse episódio é ainda anterior ao caminho de barco pelo rio Congo.

As páginas 38 e 39 da *graphic novel* (Anexo 13) mostram Marlow, de costas, a contemplar a imensa vegetação a sua frente, que é mencionada como “The great wall of vegetation”<sup>79</sup>. A re-apresentação da paisagem africana vista pelos

---

<sup>79</sup> “A grande muralha de vegetação”.

olhos de Marlow é ilustrativa das descrições “THE GREAT WALL OF VEGETATION, AN EXUBERANT AND ENTANGLED MASS THUNKS, BRANCHES, FESTOONS, WAS LIKE A RIOTING INVASION OF SOUNDLESS LIFE, READY TO TOPPLE OVER THE CREEK, TO SWEEP EVERY LITTLE MAN OF US OUT OF HIS LITTLE EXISTENCE...” (CONRAD, 2010, p. 39)<sup>80</sup> e “...AND IT MOVED NOT”<sup>81</sup> (CONRAD, 2010, p. 39), presentes nas duas legendas da página 39 (Anexo 13). A descrição verbal é reproduzida de *Heart of Darkness* (2007, p. 36); no entanto, a adaptação mostra a selva em tom mais escuro, para enfatizar a ideia das trevas, como algo desconhecido pelo colonizador devido a sua imensidão e que necessita ser explorado e iluminado pelos europeus. Este é, afinal, o desejo de Marlow: que haja um processo civilizatório e não apenas exploratório no Congo.

A imagem refeita na adaptação de que a vegetação do Congo é como uma grande muralha é mantida também na página 40 (Anexo 25). Essa página destaca a altura da árvore frente ao barco a vapor de Marlow; seu tronco ocupa quase metade da página, não sendo possível ver o seu topo. Na *graphic novel*, ainda, o barco (Anexo 25) torna-se pequeno e solitário ao navegar por esse rio envolto por vegetação e névoa.

A voz de Marlow, na legenda, dialoga com a linguagem visual ao afirmar: “GOING UP THE CONGO LIKE TRAVELLING BACK TO THE EARLIEST BEGINNINGS OF THE WORLD, WHEN VEGETATION RIOTED ON THE EARTH AND THE BIG TREES WERE KINGS. AN EMPTY STREAM, A GREAT SILENCE, AN IMPENETRABLE FOREST” (CONRAD, 2010, p. 40)<sup>82</sup>. Aqui ocorre uma alteração do texto do romance de Conrad (2007), que narra “Going up that river was like travelling back (...)” (CONRAD, 2007, p. 41)<sup>83</sup>. Neste sentido, a adaptação determina o nome do rio. Com a utilização de palavras, que são ilustradas pela grandeza e pela força das árvores nas imagens, a adaptação

---

<sup>80</sup> “A GRANDE MURALHA DE VEGETAÇÃO, UM EMARANHADO DE TRONCOS, GALHOS E CIPÓS ERA COMO UMA ENORME ONDA SILENCIOSA, PRONTA PARA CAIR SOBRE O RIACHO E VARRER CADA UM DE NÓS, HOMENZINHOS DE SUA MÍSERIA EXISTÊNCIA...” (CONRAD, 2014, p. 39).

<sup>81</sup> “...MAS ELA NÃO SE MOVIA” (SOBRENOME, p. 39).

<sup>82</sup> “SUBIR O CONGO ERA COMO VIAJAR DE VOLTA PARA OS PRIMEIROS TEMPOS DO MUNDO, QUANDO A VEGETAÇÃO SE REVOLTAVA SOBRE A TERRA E AS GRANDES ÁRVORES REINAVAM UMA CORRENTE VAZIA, UM GRANDE SILÊNCIO, UMA FLORESTA IMPENETRÁVEL...” (CONRAD, 2014, p. 40).

<sup>83</sup> “Subir aquele rio era como viajar (...)” (CONRAD, 2008, p. 71).

constrói o espaço geográfico também como um símbolo de resistência da África em relação à presença dos europeus.

A leitura de que tratava Marins (1998), de que a selva passa a ser vista como um empecilho para as demandas exploratórias, é sugerida, na adaptação, tanto pela superioridade que a selva assume diante dos colonizadores, como também pelo tom escuro empregado. Na *graphic novel*, fica visível que a selva é a representação da escuridão à qual Marlow se referia no romance. No entanto, quando a escuridão é comparada com a luz, que metaforicamente seria o cumprimento da missão civilizatória dos europeus, nota-se, pelo jogo de luz e sombras, que a presença europeia no Congo não traz civilização para os africanos, isto é, não traz “luz” – benfeitorias, mas sim, o horror (a ambição do colonialismo).

Na página dupla de número 42 e 43 (Anexo 26), que continua descrevendo a passagem pelo rio Congo até o posto de Kurtz, os comentários sobre a margem do rio e o meio do canal, presentes na legenda, não são fielmente transcritos do romance, e também não estão em *The Congo Diary*. Essa descrição está na adaptação de modo a indicar que a observação é escrita por Marlow em seu diário de viagem. A descrição em itálico (Anexo 26) – “*Great quantity of dangerous snags along the starboard shore. Follow the light bend of the show with caution. The middle of the channel is a sandbank always covered*”<sup>84</sup> (CONRAD, 2010, p. 42) –, pelo formato do requadro, que lembra o papel, por conseguinte, comunica ao leitor que esse texto faz parte de uma anotação de Marlow sobre aquele lugar. Embora a descrição esteja no mesmo formato de letra e disposta em requadro de mesmo formato (lembrando papel) usados para apresentar fragmentos de *The Congo Diary*, ela não faz parte do diário de Conrad.

A cena estendida nas duas páginas mostra ao fundo a imensidão da selva que ilustra as palavras de Marlow na página 43 e que também expressa a incerteza de adentrar aquele local: “WE PENETRATED DEEPER AND DEEPER INTO THE HEART OF DARKNESS...”; “WE WERE CUT OFF FROM THE COMPRENSION OF SURROUNDINGS...”; “... BECAUSE WE WERE

---

<sup>84</sup> “Havia grande quantidade de saliências perigosas ao longo da ribeira a estibordo. Sigo as curvas suaves da margem com cuidado. O meio do canal é um banco de areia sempre encoberto” (CONRAD, 2014, p. 42).

TRAVELLING IN THE NIGHT OF FIRST AGES”<sup>85</sup> (CONRAD, 2010, p. 42). A inserção destas palavras nesta cena da adaptação torna o rio Congo a estrada que leva ao coração das trevas – o centro do colonialismo, na figura de Kurtz.

O espaço que representa a África não traz apenas a representação imagética da selva, mas também a representação visual dos nativos. Na página 42 (Anexo 26), os nativos são re-apresentados fora do barco, ajudando a empurrar ou a desviar o vapor dos obstáculos do meio do canal. Em cima do vapor, Marlow pensa: “I AM GRATEFUL FOR THESE CANNIBALS – IN THEIR PLACE. MEN I CAN WORK WITH”<sup>86</sup> (CONRAD, 2010, p. 42). O comentário de Marlow em comparação com o modo que os nativos desempenham suas ações mostra uma atitude rascista, primeiro por referir-se aos nativos como canibais, e segundo por dizer que estar fora do barco, praticamente sendo forçados a conduzir o barco para longe dos obstáculos, é o devido lugar dos nativos; em outras palavras, a cena sugere que estes devem servir aos europeus, que observam toda a ação do alto. Neste ponto, a adaptação se relaciona com a fortuna crítica (SAID, 1995; DUARTE, 2010) acerca de *Heart of Darkness* de Conrad, em que o estereótipo do povo africano é construído com base em determinações europeias de que os negros servem para serem dominados e servir aos brancos.

Essa página (Anexo 26) é anterior à chegada ao posto avançado, onde se encontra Kurtz. A navegação pelo rio dura aproximadamente duas horas, de acordo com *Heart of Darkness* (2007), informação mostrada na adaptação. A cena da morte do nativo é prolongada por seis páginas antes do momento de Marlow avistar o posto avançado e o arlequim.

Na página 64 da *graphic novel* (Anexo 27), o fundo da página em tom mais escuro, mostra o que é visto pelos olhos de Marlow: a paisagem africana e o homem que brilha, semelhante a um arlequim, segundo Marlow. O arlequim é desenhado em tom mais claro do que a paisagem na qual se localiza. Há, no requadro (Anexo 27), duas representações: a luz simbolizando o colonizador e as trevas simbolizando o Congo e os nativos.

---

<sup>85</sup> “PENETRAMOS CADA VEZ MAIS NO CORAÇÃO DAS TREVAS.”; “SEM CHANCE DE COMPREENDER O QUE NOS CERCAVA...”; “...PORQUE VIAJÁVAMOS NA NOITE DO INÍCIO DOS TEMPOS” (CONRAD, 2014, p. 43).

<sup>86</sup> “SOU GRATOS A ESSES CANIBAIS – QUANTO ESTÃO NO SEU DEVIDO LUGAR. HOMENS COM QUEM POSSO TRABALHAR” (CONRAD, 2014, p. 42).

Na página 72 (Anexo 28), ainda no posto avançado, Marlow avista três cenas que marcam a presença de Kurtz no coração da África:

As cenas são o posto de Kurtz, o armazenamento de marfim e as cabeças dos selvagens presas em estacas. Estes são os três elementos que marcam simbolicamente o espaço ocupado por Kurtz. Toda a estrada percorrida por Marlow até Nselemba o leva a esse contexto, em que o principal representante do comércio de marfim, além de trazer lucros para a companhia, também extermina os nativos que o desobedecem, não havendo, portanto, em nenhum momento, a prática de um processo que seria “civilizatório” nos termos da empresa colonial.

Na adaptação em *graphic novel* de *Heart of Darkness*, os espaços (Congo, rio Congo e a selva) são re-apresentados ao mesmo tempo como estradas e como obstáculos para a empreitada civilizatória. O lugar é o Congo, porém, os caminhos percorridos a pé e por barco são difíceis e obscuros, e estes caminhos corresponderiam, de acordo com Marlow à página 40 de *Heart of Darkness* em *graphic novel*, (Anexo 25) onde a legenda faz referência aos primórdios da civilização. A selva pode ser exuberante, mas, na *graphic novel*, a selva é caracterizada sempre em tom obscuro, nebuloso, e seus habitantes são selvagens, canibais, sem linguagem, com dentes afiados, e obedientes aos colonizadores, conforme a página 49 da adaptação.

O espaço compreendido pela ótica dos estudos culturais não necessita ser classificado em várias categorias para que seu sentido seja apreendido, já que seu sentido é construído pelas relações identitárias que se estabelecem em relação com a geografia. Said (1995) defende a tese de que o imperialismo sistema representado no romance de Conrad (e, é possível dizer, também na adaptação em *graphic novel* de *Heart of Darkness*),

(...) e a cultura a ele associada afirmam, ambos, a primazia geográfica e uma ideologia do controle territorial. O sentido geográfico faz projeções – imaginárias, cartográficas, militares, econômicas, histórias, ou em sentido geral, culturais. Isso também possibilita a construção de vários tipos de conhecimento, todos eles, de uma ou de outra maneira, dependentes da percepção acerca do caráter e destino de uma determinada geografia (SAID, 1995, p. 138).

Uma das formas que os adaptadores escolhem para afirmar a primazia geográfica nas *graphic novels* é a utilização dos dados geográficos extraídos de

*The Congo Diary* para construir o caminho percorrido por Marlow até o coração da África. Assim, são representados iconicamente e também demarcados e citados verbalmente os locais por onde a personagem Marlow passa.

Em termos gerais, a re-apresentação dos espaços na adaptação em *graphic novel* se relaciona com a antítese luz e trevas discutida pela fortuna crítica de Conrad. Por exemplo, segundo Duarte (2010),

Diante do silêncio instaurado entre os tripulantes do Neli, nos primeiros parágrafos da novela, Marlow discursa sobre o antigo Império Romano e a dominação deste sobre os povos que viviam na região que ironicamente se tornaria, no futuro, o Estado-nação mais poderoso e explorador do mundo no século XIX: a Inglaterra. Ele compara os dois impérios em certo nível, ressaltando o caráter civilizatório da missão exploratória inglesa, que seria o de levar as luzes da civilização à selvageria dos territórios colonizados (DUARTE, 2010, p. 93).

No entanto, na adaptação, vê-se que as trevas estão tanto no território inglês como no território africano, portanto, mesmo com a presença dos europeus na África, nada muda, pois só há a presença da escuridão e da névoa. Isso desconstrói o projeto imperialista, que, de acordo com a visão europeia, traria luz e civilização para as regiões africanas. Na adaptação, fica notável a farsa e o fracasso deste projeto, que não tinha como objetivo a suposta civilização, mas a exploração e o domínio do território africano, escravizando os nativos e explorando os recursos naturais para a detenção de lucros para a Companhia.

A comparação entre duas culturas, representada na adaptação, está na re-apresentação do espaço e das personagens que atuam neste espaço, apontando seus limites e reafirmando suas identidades. Além disso, o maior representante da colonização do Congo em *Heart of Darkness*, Kurtz, é alguém que fora dominado pelas trevas da ambição e do comportamento de superioridade, mas não pelo local ou por seus habitantes. A estratégia de re-apresentação do espaço de acordo com os dados geográficos presentes em *The Congo Diary*, enfatizados com a inserção do mapa do Congo e com as localizações da Colônia Belga, iniciando em Matadi e terminando em Nselemba, e indicados como informações sobre o caminho de até seu encontro com Kurtz, sugere que este espaço seja visto como um documento cartográfico de fatos

históricos, antes vivenciados por Joseph Conrad e que passam também a ser vivenciados ficcionalmente por Charles Marlow.

## CONCLUSÃO

Este trabalho analisou a adaptação do romance *Heart of Darkness* (2007) de Joseph Conrad para *graphic novel* realizada por Catherine Anyango e David Zane Mairowitz, levando em consideração o aspecto criativo da adaptação do foco narrativo, da personagem e do espaço. A análise observou a leitura de que *Heart of Darkness* como uma obra representativa do imperialismo (SAID, 1995, p. 60). A adaptação manteve o tema do colonialismo e da ação do império belga no Congo, porém, a *graphic novel* re-apresentou o foco narrativo, a personagem e o espaço de forma distinta do texto literário.

O segundo capítulo discutiu que as instâncias enunciativas mostradora e recitadora indicaram, na adaptação, a diferença entre os dois narradores (primeiro narrador, sem nome, e Marlow) por meio de recursos temporais, espaciais, de legendas e de balões. O mostrador foi responsável por apresentar imagetivamente Marlow com o rosto de Conrad, e o recitador, responsável pela apresentação dos fragmentos de *The Congo Diary* ao longo da narrativa. Com o uso destas duas instâncias para interligar *Heart of Darkness* e *The Congo Diary*, Anyango e Mairowitz inserem informações atribuídas à vida de Joseph Conrad e sua ida ao Congo em 1890, conferindo uma sugestão de fatos reais aos eventos narrados por Charles Marlow.

O terceiro capítulo, referente à análise da personagem Kurtz, representante principal do projeto imperial no romance, mostra que, na adaptação, Kurtz foi identificado pelos adaptadores com a própria mercadoria que caçava. Assim, foram destacados a cor do marfim, a cabeça ossuda e a condição de espectro para a re-apresentação imagética desta personagem. Essa escolha dos adaptadores realiza a leitura de que o horror não era propriamente a condição de selvagem e moribundo em que se encontrava Kurtz, mas a ambição imperialista que havia consumido sua alma e seu coração, deixando-o doente e o levando à morte. Na adaptação, ainda, houve uma abertura no foco narrativo para a inserção do ponto de vista de Kurtz sobre a sua relação com a selva como com os nativos, algo não ocorrido no romance. Esta modificação ocorre com a apresentação da voz direta de Kurtz em balões de fala no lugar do discurso indireto, reportado por Marlow e indicado entre as aspas no romance (2007). Assim, os adaptadores, por meio dos recursos visuais das

*graphic novels*, propuseram uma nova interpretação da personagem Kurtz, dando a ele um rosto, um corpo – uma identidade visual, antes descrita no romance e agora mostrada diretamente no desenho.

O espaço, por sua vez, analisado no quarto capítulo, foi o destaque central em *Heart of Darkness* em *graphic novel* (2010) por meio da geografia e da cartografia do Congo, uma estratégia que os adaptadores utilizaram para reforçar a leitura imperialista possibilitada pela obra de Conrad. Na adaptação de *Heart of Darkness*, os espaços são em geral apresentados em plano panorâmico, no sentido de mostrar a extensão geográfica dos locais descritos dentro de cada hiperrequadro. Desta forma, houve uma mudança de perspectiva do espaço na passagem do romance para *graphic novel*. No romance, a selva é descrita como um símbolo de resistência à presença do colonizador, com suas milhões de árvores gigantes e pré-históricas; nas *graphic novels*, por sua vez, o espaço é paisagem, cena narrativa que ilustra o caminho de Marlow até Kurtz. O trabalho gráfico, entretanto, condiz com as descrições de Marlow sobre a névoa e as trevas e, assim, a técnica empregada por Anyango consegue apontar, com o jogo de luz e sombras, os espaços (africano e europeu) que permanecem nas trevas. Nas páginas da *graphic novel*, em todos os espaços havia ausência de luz.

Na adaptação em *graphic novel*, a geografia do Congo é o espaço cultural onde as identidades tanto de Marlow como de Kurtz sofrem modificações. A experiência de Marlow nesse local é tão intensa que ele se contradiz no final da narrativa e mente para a noiva de Kurtz sobre suas últimas palavras. O desfecho que Marlow conta para os marinheiros do Essex é apresentado em duas páginas (119 e 120), nas quais ainda permanece em silêncio, em sua posição de Buda, escutando o som das águas do Tâmis, sendo que a página 120 traz uma legenda com a voz do narrador anônimo, que comenta: “THE TRANQUIL WATERWAY LEADING TO THE UTTERMOST ENDS OF THE EARTH FLOWED SOMBRE UNDER NA OVERCAST SKY AND SEEMED TO LEAD INTO THE HEART OF AN INMENSE DARKNESS”<sup>87</sup> (CONRAD, 2010, p. 120). Esta legenda é colocada na página que mostra que há apenas o céu nublado e

---

<sup>87</sup> “O CURSO D’ÁGUA TRANQUILO QUE IA DAR NOS CONFINS DA TERRA FLUIA SOMBRIO SOB O CÉU NUBLADO E PARECIA SEGUIR PARA O CORAÇÃO DE UMA TREVA IMENSA” (CONRAD, 2014, p. 120).

o mar acompanhando os cinco marinheiros do *Nellie* que permanecem em silêncio. Encerram *Heart of Darkness* em *graphic novel* estas últimas palavras do primeiro narrador, que afirma que as trevas também estão ali, no presente da narrativa, nos pântanos do Essex, confirmando que as trevas, com o valor negativo que carregam, não são algo pertencente à cultura africana, à dos europeus.

Diante desta análise, é possível concluir que o ato de adaptação sempre envolve um processo criativo, em que os adaptadores são primeiro leitores e depois criadores, no novo modo de engajamento e em um novo contexto histórico e cultural. Neste caso, a passagem do modo contar para o modo mostrar e contar envolveu transformações e acréscimos à narrativa de *Heart of Darkness* sem deixar de apresentar ligação com o texto de partida. Como produto, a adaptação torna *Heart of Darkness* de Joseph Conrad uma narrativa destinada a ser lida e interpretada pelo grupo de leitores de *graphic novels*, possibilitando que a obra avance do contexto da leitura literária para o contexto da leitura visual e midiática, expandindo a sua presença no contexto da cultura de massa.

Retomando a metáfora do palimpsesto, mais de um texto é experienciado aqui: o texto de Conrad e o texto de Anyango e Mairowitz, entre outros. Este diálogo com o passado alcançado na adaptação permite o que Hutcheon (2013) chama de “prazer intertextual”, que é o prazer de “compreender a interação entre as obras, de abrir os possíveis significados de um texto ao diálogo intertextual” (HUTCHEON, 2013, p, 161). Em *Heart of Darkness* (2010), três obras principais estão em diálogo – o romance, o diário e a criação verbo-visual dos adaptadores –, e (re)visitam o tema do colonialismo por diferentes lentes articuladas na passagem de um modo de engajamento para outro.

Vale ressaltar que a mudança de engajamento ocorrida entre as duas obras alterou o processo de produção da narrativa, pois o romance escrito por Conrad foi o material inicial para a nova obra produzida por dois artistas, o roteirista Mairowitz, responsável pela palavra, e a ilustradora Anyango, responsável pela imagem. Hutcheon (2013) observa que “(...) a transposição criativa da história de uma obra adaptada e seu heterocosmo será sujeita não apenas às necessidades de gênero e mídia, (...), mas também ao temperamento e talento do adaptador, além de seus próprios intertextos particulares que filtram

os materiais adaptados” (HUTCHEON, 2013, p. 123). Desse modo, a nova obra foi resultado da reunião de duas linguagens distintas, palavra e imagem, elaboradas com o estilo criativo de cada um dos dois artistas.

## REFERÊNCIAS

ACHEBE, Chinua. An Image of Africa: Racism in Conrad's 'Heart of Darkness'. In \_\_\_\_\_. *Heart of Darkness, An Authoritative Text, background and Sources Criticism*. Ed. Robert Kimbrough, London: W. W Norton and Co., 1988, pp.251-261.

ARMSTRONG, Paul. *Heart of Darkness: an authoritative text, backgrounds and contexts, criticism/Joseph Conrad*. 4 Ed. Norton Critical Edition, 2005.

BARBIERI, Daniele. *Los Lenguajes del Cómic*. Trad. Juan Carlos Gentile Vitale. Barcelona: Baidós, 1998.

BRANDÃO, Luis Alberto. *Teorias do espaço literário*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CONRAD, Joseph. *No coração das trevas*. Trad. José Roberto O'Shea. São Paulo: Hedra, 2008.

\_\_\_\_\_. *Heart of Darkness and The Congo Diary*. New York: Penguin Classics, 2007.

\_\_\_\_\_. *Heart of Darkness and selections from The Congo Diary*. New York: Modern Library, 1999.

\_\_\_\_\_. *Heart of Darkness*. Illustrated by Catherine Anyango and David Zane Mairowitz. New York: Eye Clasic, 2010.

\_\_\_\_\_. *Coração das Trevas*. Trad. Ludmila Hashimoto. Ilustração de Catherine Anyango e David Zane Mairowitz. São Paulo: Veneta, 2014.

ECO, Umberto. *Ensaio sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_. *Narrativas Gráficas de Will Eisner*. Trad. Leandro Luigi del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

DUARTE, Claudio Roberto. *Literatura, geografia e modernização social: Espaço, alienação e morte na literatura moderna*. 2010. 335 f. Tese (Doutorado) - Curso de Geografia, Faculdade de Filosofias, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8136/tde-02082011-130553/pt-br.php>>. Acesso em: 10 fev. 2017.

- GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 2002.
- GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GENETTE, Gerard. *Discurso da narrativa*. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Vega, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Palimpsestos: A literatura de segunda mão (extratos)*. Edição bilíngue. Trad. Luciene Guimarães, Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2005.
- GOMES, Raquel Gryszczenko Alves. O lugar das trevas: Leituras e releituras de O Coração das Trevas em tempos de pós-modernismo. *Veredas da História*, Campinas, p.1-22, jan. 2008.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- \_\_\_\_\_. *Comics and narration*. Trad. Ann Miller. EUA: University Press of Mississippi, 2013.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 3. ed. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications, 1997, pp. 13-74.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. 2. ed. Trad. André Cechinel. Florianópolis: EdUFSC, 2013.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Desenhando os quadrinhos*. Trad. Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.
- KNIGHT, Diana. Structuralism I: Narratology, Joseph Conrad, Heart of Darkness. In\_\_\_\_: *Literary Theory at Work: three texts*. Edited by Douglas Tallack. London: B.T. Bastford, 1987, pp. 09-29.
- LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. *Narratologia e Histórias em Quadrinhos: o problema do 'narrador'*. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo & CHINEN, Nobu. (Org.). *Intersecções Acadêmicas - panorama das primeiras jornadas internacionais de histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2013, p. 62-73.
- \_\_\_\_\_. A narratologia modal e os quadrinhos: uma análise de "99 ways to tell a story - exercises in style", DE MATT MADDEN. *Imaginário*, João Pessoa, v. 6, n. 6, p.168-194, jun. 2014.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2012.
- \_\_\_\_\_. Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias Distintas para um Mesmo Rótulo. In\_\_\_\_: *II Jornada de Estudos sobre Romance*

Gráfico, 2011, Brasília. Anais das II Jornada de Estudos Sobre Romance Gráfico. Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011.

SAID, Edward. *Cultura e Imperialismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SAMOYAUULT, Tiphaine. *A intertextualidade: memória da literatura*. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SANTOS, Luis Alerto Brandão; OLIVEIRA, Silvana Pessôa. *Sujeito, tempo e espaço ficcionais: introdução à teoria da literatura*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SILVA, Caroline Peixoto e. *Machado de Assis: adaptação ou tradução?* 2014. 183 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Mestrado em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

SOARES, Marcos César de Paula. *O olhar estrangeiro em Coração das Trevas de Joseph Conrad*. Revista Lument Et Virtus, São Paulo, v. 4, n. 9, p.127-154, set. 2013. Disponível em: <[http://www.jackbran.com.br/lumen\\_et\\_virtus/](http://www.jackbran.com.br/lumen_et_virtus/)>. Acesso em: 18 fev. 2017.

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. 55, pp. 019-053, abril de 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/9775>>. Acesso em 20 jan. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. O uso das HQS no ensino. In\_\_: *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In\_\_: VERGUEIRO, Waldomiro, RAMOS, Paulo. (Orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009. pp. 127-158.