UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL

ROBSON SANTOS COSTA

OS JOGOS DE MEMÓRIAS E A CONSTRUÇÃO DE UNIVERSOS: AS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRÁFICAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

RIO DE JANEIRO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL

ROBSON SANTOS COSTA

OS JOGOS DE MEMÓRIAS E A CONSTRUÇÃO DE UNIVERSOS: AS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRÁFICAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor em Memória Social

Orientadora: Profa Dra. Evelyn Goyannes Dill Orrico

RIO DE JANEIRO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL

ROBSON SANTOS COSTA

OS JOGOS DE MEMÓRIAS E A CONSTRUÇÃO DE UNIVERSOS: AS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRÁFICAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor em Memória Social

Aprovada em

Prof^a Dra. Evelyn Goyannes Dill Orrico – Orientadora Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro Prof. a Dra. Leila Beatriz Ribeiro Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro Universidade de São Paulo Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos Universidade Federal de São Paulo Prof. Dr. Rodrigo Octávio d'Azevedo Carreiro

Universidade Federal de Pernanbuco

AGRADECIMENTOS

Nesses mais de quatro anos de doutorado são muitas pessoas para agradecer. Sendo assim, provavelmente esquecerei muitas, mas tentarei listar algumas.

Primeiramente gostaria de agradecer a todos os professores que passaram pela vida, pelos ensinamentos sobre todos os fenômenos do mundo, nas mais diversas áreas que nos envolvem. Sem esses ensinamentos eu jamais estaria aqui hoje.

Isso inclui meus professores – e colegas – do pré-vestibular comunitário da Igreja São José, que saíam, muitos, de longe, sem ganharem nada para nos ajudar a entrar em uma universidade pública, gratuita e de qualidade – como devem continuar sendo, sempre. Eles foram essenciais para meu ingresso no mundo acadêmico.

À Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, onde fiz minha graduação, mestrado e agora doutorado. Nesses dezessete anos em que fui e voltei como aluno, agradeço todos os ensinamentos acadêmicos e de vida que aprendi nesse ambiente. Agradeço aos professores, aos colegas e aos funcionários em geral que mantêm, com muito esforço, essa universidade.

Ao Centro de Estudos Afro-Asiáticos da Universidade Candido Mendes, onde fui estagiário, funcionário e bibliotecário por nove anos, período de trabalho e aprendizado que considero quase como uma segunda graduação. Os amigos, colegas, palestras, encontros foram inestimáveis e a proximidade com uma documentação única me ensinaram muito sobre o mundo que nos cerca, em especial à questões urgentes, como a racial e de gênero. Agradeço, em especial, à minha professora, chefe – à época – e agora colega Ana Senna, por tudo que me ensinou nesses vários anos em que nos conhecemos.

À Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde ingressei como bibliotecário e fiquei por três anos, passando posteriormente para professor do Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação, um caminho que escolhi e nunca me arrependi, pois, mesmo com todo o peso que a profissão exige, o aprendizado é contínuo e agradeço especialmente aos meus alunos, razão de ser dessa profissão, ao cresceram como profissionais e como seres humanos nos anos em que passam conosco. Espero que estejamos formando um mundo um pouquinho melhor. Agradeço ainda meus colegas Antônio José Barbosa de Oliveira e Andréia Queiroz, que no Projeto Memória, me ensinaram muito sobre essa universidade. E a todos os meus colegas professores e técnico-administrativos, por quem tenho grande carinho. Em especial aos colegas da Biblioteca Central do CCMN e da Biblioteca de Pós-Graduação em Geografia. Expresso gratidão aos meus colegas Nadir, Mariza Russo e, em especial à Nysia e Marianna Zattar, que me ajudaram muito nessa reta final, ao aumentarem o já imenso volume de trabalho que têm em mãos para eu finalizar a tese.

Agradeço aos alunos e colegas do Colégio Pedro II – Campus São Cristóvão, onde minha esposa é professora e onde participo do projeto de Competência em Informação – e aqui cito novamente Nysia e Marianna -, pelo aprendizado, amizades e infindáveis festas de quinze

anos em que eu e minha esposa fomos convidados. Quem sabe alguns não sejam meus futuros alunos?

À professora Vera Dodebei, que, juntamente com a professora Leila Beatriz Ribeiro, me levaram para ministrar aulas na disciplina de Análise da Informação na Uni-Rio. Para quem nunca tinha pensando em ser professor, essa ajuda abriu um novo mundo. Sem vocês eu jamais teria escolhido a carreira que tanto gosto.

Ao professor Paulo Ramos, pelo aceite a participar de minha banca e enriquecer minha pesquisa. Um muito obrigado.

Ao professor Rodrigo Carreiro, que conheci através do maravilhoso site de críticas de cinema Cine Repórter, e que, ao conhecer seu trabalho, o fui admirando cada vez mais. Obrigado pela atenção e grande auxílio com seu conhecimento único sobre cinema.

Ao professor Waldomiro Vergueiro, por quem tenho uma imensa admiração por sua luta, nada fácil, em prol dos estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos. Agradeço profundamente por sua atenção, profissionalismo e ajuda inestimável desde a época do meu trabalho de conclusão de curso, passando pelo mestrado e agora doutorado. Os quadrinhos devem muito ao senhor. Sem dúvida uma de minhas maiores inspirações para continuar a estudar as histórias em quadrinhos. Muito obrigado.

Novamente à professora Leila Beatriz Ribeiro, que me orientou na graduação e que me ensinou os primeiros passos no difícil mundo da pesquisa científica. Sem você provavelmente eu não estaria aqui hoje. Obrigado por seu imenso profissionalismo, dedicação e carinho em todos esses anos de convívio.

E, finalmente, à minha orientadora Evelyn Orrico, por sua extrema dedicação, ensinamentos, conselhos e ajuda desde a época do mestrado. Seus ensinamentos foram formidáveis para me tornar um pesquisador e professor e, com certeza, uma pessoa cada dia melhor, com sua disciplina, ética e conhecimento. Obrigado pela enorme paciência, consideração e apreço nesse período de doutorado, com todos meus problemas e atrasos. Você sempre será uma pessoa extremamente importante na minha vida.

Aos meus animais de estimação, Lemmy e Shaninha, em especial, e aos postiços, Nina, Dom, Sansão e Cia. Que são como anjos na Terra, com seu amor e carinho incondicionais que só pedem o mesmo de volta. Vocês me fazem sorrir e ter alegria todo dia.

À Ana Paula Simonaci, pela amizade e as longas conversas sobre memória e a vida.

Um agradecimento especial ao meu grande e melhor amigo André Barbosa. Desde os onze anos de idade sua amizade, ideias, nossas conversas sóbrias ou ébrias sobre futebol – principalmente nosso mengão e o grande Zico -, Nietzsche, literatura e Doistoiévsky, política, cinema e, em especial, histórias em quadrinhos, foram e continuam sendo de um valor inestimável em minha vida. Valeu por tudo.

Um agradecimento especial à toda minha família. Jéssica, Guga, Dona Isabel e seu Paulo. Aos meus tios Vando, Gilsa, Frota e Givanente. Ao meu pai, ao meu irmão Wagner e, em especial, à minha mãe, por quem realmente não tenho palavras. Obrigado por tudo, absolutamente tudo o que já fez por mim na vida. Nem irei citar nada aqui, pois não saberia por onde começar. O que sou hoje devo a você. Te amo.

E à, por último, à minha esposa Marília, muito obrigado por fazer parte da minha vida nesses sete anos em que nos conhecemos. Com certeza você me transformou em uma pessoa muito melhor em todos os sentidos. Obrigado por sua companhia diária e seus ensinamentos sociológicos e de vida, nossas conversas e trocas, suas preocupação por uma sociedade e um mundo minimamente mais justo e humano. Agradeço e admiro do fundo do meu coração pelo seu amor, carinho, atenção, amizade e cuidado. Te amo profundamente.

Por último agradeço às criaturas e aos criadores, ou seja, aos super-heróis e seus escritores e desenhistas. A leitura de suas narrativas desde a minha infância — mesmo com todas suas diversas vozes, ou talvez, exatamente por elas - me ensinaram sobre história, sociedade, valores, ética e a enfrentar sem medo os conflitos do mundo. Espero que suas narrativas continuem como parte de nossa memória cultural inspirando nossa imaginação a buscar um mundo melhor pelos anos vindouros.

"Aceita o universo como te deram os deuses" (Alberto Caeiro)

RESUMO

A tese observa como ocorre a adaptação de um universo de histórias em quadrinhos de superheróis para o cinema. Universo, neste caso, é o conjunto de narrativas e personagens que compõem as histórias interligadas publicadas pela editora Marvel Comics desde os anos 1960. A construção desse universo cinematográfico é vista como um fenômeno inédito na história do cinema, ao construir, uma rede de narrativas interligadas que funcionam de modo unificado. Desse modo, essa grande narrativa é entendida como um enunciado único no sentido dado por Mikhail Bakhtin (1997), que o define como uma unidade real da comunicação discursiva que gera uma resposta posterior. A hipótese é a de que a construção dessa narrativa interligada somente é passível de ocorrência em virtude do que se denomina de um jogo de memórias, que ocorre por meio de fragmentos de lembranças de diversas épocas das narrativas de super-heróis e de seus contextos de produção construídas nos mais variados meios nas últimas décadas em um processo contínuo de diferença e repetição como apontando por Todorov (2013). Esses fragmentos são retomados e inseridos em um jogo complexo de memórias que constroem um enunciado único gerando uma resposta posterior. Tal enunciado produz uma memória cultural das narrativas de super-heróis para o século XXI, sendo esta a que, segundo Assmann (2011), é construída por meio de produtos midiáticos e culturais. Desse modo, nos perguntamos como a construção dessa memória cultural ocorreria? Como essas memórias são retomadas e construídas para formar esse enunciado único? Para isso ocorrer é necessário um contexto de produção específico, aqui entendido como Cultura da Convergência, de acordo com Jenkins (2008), que acredita que vivemos em uma era de convergência de tecnologias e mídias. Como produto dessa cultura estariam as narrativas transmidiáticas, uma criação de universos narrativos ligados a mais de uma mídia e que levam à modificação nas formas de produção e de consumo, demandando uma nova lógica econômica, social e cultural de grupos específicos. Para isso, adota-se a ideia de que as histórias em quadrinhos e o cinema são gêneros no sentido bakhtiniano, construídos socialmente, que se transformam em hipergêneros (RAMOS, 2009), ao abarcarem o gênero das narrativas de super-heróis. Cada gênero pode ser visto como um conjunto de enunciados semelhantes, formados por um processo polifônico e dialógico de vozes sociais, retomadas por meio de uma memória de gênero. A adaptação não é vista como uma construção copiada de algo anterior, mas como algo novo, como demonstra Stam (2006; 2003), Hutcheon (2011) e Bazin (2014). O corpus da tese é a criação do Universo Cinematográfico Marvel – MCU –, que é o projeto de adaptação do universo quadrinístico de narrativas de super-heróis para o cinema iniciada em 2008. A seleção de filmes pauta-se pela chamada primeira fase do projeto, que compreende os filmes Homem de Ferro (2008), O Incrível Hulk (2008), Thor (2011), Capitão América - o primeiro vingador (2011) e Os Vingadores (2012). O filme Homem de Ferro 2 (2010) compõe a primeira fase, mas não faz parte direta deste *corpus*. A análise pautase principalmente em Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011), porque entendem que, por meio de uma seleção de fragmentos das obras pode-se criar sentidos em torno desses enunciados e de seus contextos de produção. Por fim a construção do MCU se dá por um complexo jogo de memórias retomadas que constroem uma narrativa que não se resume apenas ao hipergênero cinematográfico em sua composição, mas a uma interconexão entre gêneros e hipergêneros que constroem um conjunto enunciativo único e transmidiático. Essa forma de se construir esse conjunto enunciativo é o início de uma transformação nos modos de produção e consumo da indústria cultural, em especial dos filmes hollywoodianos, e que demandará estudos futuros.

Palavras-Chave: Histórias em quadrinhos; Cinema; Super-heróis; Gêneros Discursivos: Memória Cultural. Adaptação.

ABSTRACT

The thesis looks at how the adaptation of a universe of superhero comics books to the movies happen. Universe, in this case, is the set of narratives and characters that make up the intertwined comic books narratives published by the Marvel Comics publisher since the 1960s. The construction of this cinematic universe as an unprecedented phenomenon in the history of cinema, when constructing a network of interrelated narratives that works, in a unified way. In this way, this grand narrative is seen as a single statement in the sense given by Mikhail Bakhtin (1997), which defines the statement as a real unit of discursive communication that generates a later response. The hypothesis is that the construction of this interrelated narrative can only occur by virtue of what is called a memory game, which occurs through fragments of memories from different epochs of superhero narratives and their contexts of produced in the most varied media in recent decades in a continuous process of difference and repetition as pointed out by Todorov (2013). These fragments are retaken and inserted into a complex set of memories that construct a single statement generating a later response. This statement produces a cultural memory of narratives of superheroes for the 21st century, and this, according to Assmann (2011), is constructed through media and cultural products. In this way, we wonder how the construction of this cultural memory would happen? How are these memories retaken and constructed to form this unique statement? For this to happen, a specific production context, here understood as Convergence Culture, is needed, according to Jenkins (2008), who believes that we live in an age of convergence of technologies and media. As a product of this culture would be the transmedia storytelling, a creation of narrative universes linked to more than one media and that lead to the modification in the forms of production and consumption, demanding a new economic, social and cultural logic of specific groups. For this, it is adopted the idea that comics and cinema are socially constructed Bakhtinian genres, which become hypergenres, (RAMOS, 2009), by covering the genre of narratives of superheroes. Each genre can be seen as a set of similar statements, formed by a polyphonic and dialogical process of social voices, retaken by means of a gender memory. Adaptation is not seen as a construction copied from something earlier, but as something new, as Stam (2006; 2003), Hutcheon (2011) and Bazin (2014) demonstrate. The corpus of the thesis is the creation of the Marvel Cinematic Universe (MCU), which is the project of adaptation of the universe of narratives superheroes for the movies started in 2008. The selection of movies is called by the first phase of the project (2008), Thor (2011), Captain America - the first avenger (2011) and The Avengers (2012). The film Iron Man 2 (2010) composes the first phase, but is not a direct part of this corpus. The analysis is mainly based on Cirne (1972) and Vannoye and Goliot-Lété (2011), because they understand that through a selection of fragments of the works one can create meanings around these statements and their contexts of production. Finally, the construction of the MCU takes place through a complex set of memories retaken and that construct a narrative that is not only restricted to the cinematic hipergenre in its composition, but to an interconnection between genres and hypergenres that constructs a unique enunciative and transmedia set. This way of constructing this enunciative set is the beginning of a transformation in the modes of production and consumption of the cultural industry, especially of the Hollywood movies, and that will require future studies.

Key words: Comic books; Movies; Superheroes; Discoursive genres: Cultural memory; Adaptation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1- Coluna de Trajano	p. 65
Ilustração 2 - Carta de Baralho (Xilogravura, séc. XV)	p. 67
Ilustração 3- Xilogravura do ano 868	p. 67
Ilustração 4- Linotipo modelo 31	p. 68
Ilustração 5- Rodolphe Töpffer, histoires en estampes	p. 69
Ilustração 6- Revista Illustrada	p. 70
Ilustração 7- Exemplo de uma Roda de Faraday	p. 72
Ilustração 8- Yellow Kid	p. 79
Ilustração 9- Saída dos Operários da Fábrica Lumière	p. 79
Ilustração 10- Requadro com traço reto	p. 84
Ilustração 11- Requadro com traço sinuoso	p. 84
Ilustração 12- Balão com contorno regular	p. 85
Ilustração 13- Balão com contorno pontiagudo	p. 85
Ilustração 14- Balão diferenciado	p. 85
Ilustração 15- Recordatório	p. 86
Ilustração 16- Onomatopéia Analógica	p. 87
Ilustração 17- Onomatopéia Linguística	p. 87
Ilustração 18- Metáfora Visual	p. 88
Ilustração 19- Alack Sinner	p. 89
Ilustração 20- Diagonal Ascendente	p. 93
Ilustração 21- Hulk de Ang Lee	p. 94
Ilustração 22- Sombra e Luz	p. 96
Ilustração 23- Movimentos de Câmera	p. 96
Ilustração 24- The Reign of Superman	p. 109

Ilustração 25- Action Comics n. 1 de 1938	p. 110
Ilustração 26- Primeira página de Action Comics n. 1	p. 111
Ilustração 27- Revista Marvel Comics, n. 1 de 1939	p. 114
Ilustração 28- Captain America n. 1	p. 116
Ilustração 29- Steve Rogers e o Dr. Reinstein	p. 117
Ilustração 30- Capitão América e Bucky	p. 117
Ilustração 31- Soldado lendo revista do Capitão América na Segunda Guerra	p. 118
Ilustração 32- The Incredible Hulk, 1962	p. 121
Ilustração 33- Dr. Banner é atingido por bomba de radiação gama	p. 122
Ilustração 34- Primeira transformação do Hulk	p. 123
Ilustração 35- A tirania comunista	p. 123
Ilustração 36- Journey Into Mystery, 1962	p. 124
Ilustração 37- Dr. Donald Blake	p. 125
Ilustração 38- Thor no Eddas	p. 126
Ilustração 39- Thor nos quadrinhos Marvel	p. 126
Ilustração 40: Os nove reinos de Asgard	p. 127
Ilustração 41- Asgard nos quadrinhos	p. 128
Ilustração 42- Anthony Stark e os Militares	p. 130
Ilustração 43- Playboy e Cientista	p. 130
Ilustração 44- Dr. Yisen	p. 131
Iustração 45- Primeira aparição do Homem de Ferro	p. 131
Ilustração 46- Comunas destruidos	p. 131
Ilustração 47- The Avengers, 1964	p. 132
Ilustração 48- Primeira equipe dos Vingadores reunida	p. 133
Ilustração 49- A volta do Capitão América	p. 134

Ilustração 50- O Capitão América é encontrado no gelo	p. 135
Ilustração 51- O Comando Selvagem	p. 136
Ilustração 52- Nick Fury versão espião	p. 137
Ilustração 53- Viúva Negra	p. 138
Ilustração 54- Superman e Homens Toupeira	p. 140
Ilustração 55- Batman e Robin	p. 141
Ilustração 56- Você irá acreditar que um homem pode voar	p. 142
Ilustração 57- Hulk e Thor em O Retorno do Incrível Hulk, 1988	p. 144
Ilustração 58- Nick Fury, filme de 1998	p. 144
Ilustração 59- Capitão América, 1990	p. 145
Ilustração 60- Blade	p. 150
Ilustração 61- Homem Aranha, o Filme	p. 150
Ilustração 62- Os Supremos	p. 152
Ilustração 63- Tony Stark na Forbes	p. 163
Ilustração 64- Afegãos Terroristas	p. 164
Ilustração 65- Copo de Uísque	p. 165
Ilustração 66- Demônio na Garrafa	p. 165
Ilustração 67- Míssil Indústrias Stark	p. 166
Ilustração 68- Dr. Yinsen	p. 166
Ilustração 69- Primeira Armadura do cinema	p. 167
Ilustração 70- Primeira Armadura nos quadrinhos	p. 167
Ilustração 71- Segunda Armadura	p. 168
Ilustração 72- Armaduras	p. 168
Ilustração 73- Monge de Ferro no Cinema	p. 169
Ilustração 74- Monge de Ferro nas HQs	p. 169

Ilustração 75- Public Identity	p. 170
Ilustração 76- Nick Fury do Universo Tradicional e Nick Fury do Universo Ultimate	p. 172
Ilustração 77- Ator Samuel L. Jackson como Nick Fury	p. 172
Ilustração 78- Iron Man 2: agents of Shield	p. 174
Ilustração 79- Origem em flashbacks	p. 176
Ilustração 80- Origem do Hulk na TV	p. 176
Ilustração 81- O criador e as criaturas	p. 177
Ilustração 82- A transformação do Dr. Bruce Banner	p. 179
Ilustração 83- A transformação do Dr. David Banner	p. 179
Ilustração 84- O Hulk	p. 179
Ilustração 85- Emil Blonsky nas HQs	p. 180
Ilustração 86- O Abominável	p. 180
Ilustração 87- Emil Blonsky no cinema	p. 181
Ilustração 88- O Abominável no cinema	p. 181
Ilustração 89- The Consultant	p. 183
Ilustração 90- Agente Coulson vislumbra a cratera	p. 186
Ilustração 91- Mjolnir	p. 186
Ilustração 92- Jane Foster e Donal Blake	p. 187
Ilustração 93- Jane Foster e Thor	p. 187
Ilustração 94- Asgard no cinema	p. 187
Ilustração 95- Uniforme nas HQs	p. 188
Ilustração 96- Uniforme no cinema	p. 188
Ilustração 97- Loki no Eddas	p. 189
Ilustração 98- Loki nas HQs	p. 189

Ilustração 99- Loki no cinema	p. 189
Ilustração 100- Loki controla o Dr. Selvig	p. 190
Ilustração 101- Captain America, first vengeance	p. 194
Ilustração 102- Buck e Steve Rogers	p. 195
Ilustração 103- O Caveira Vermellha	p. 195
Ilustração 104- Caveira Vemelha, líder da Hydra	p. 195
Ilustração 105- Capitão América Ultimate	p. 196
Ilustração 106- Capitão América cinematográfico	p. 196
Ilustração 107- Capitão América acerta Hitler	p. 197
Ilustração 108- Memória e metalinguagem	p. 198
Ilustração 109- O Comando Selvagem	p. 199
Ilustração 110- Capitão América sob o gelo	p. 201
Ilustração 111- Quarto com ambientação dos anos 1940	p. 202
Ilustração 112- Steve Rogers desperta no século XXI	p. 203
Ilustração 113- Prelúdio dos Vingadores	p. 207
Ilustração 114- Prelúdio: Black Window Strikes	p. 207
Ilustração 115- Viúva Negra	p. 209
Ilustração 116- Gavião Arqueiro	p. 210
Ilustração 117- Gavião Arqueiro no filme Os Vingadores	p. 210
Ilustração 118- A consolidação do MCU, a primeira equipe dos Vingadores no cinema	p. 212
Ilustração 119- Thanos	p. 214
Ilustração 120- Thanos e o Cubo Cósmico	p. 214
Ilustração 121- Os Supremos e os Chitauri	p. 215
Ilustração 122- Os Chitauri atacam os Vingadores	p. 215

SUMÁRIO

1-	INTRODUÇÃO	p. 17
2-	A MEMÓRIA	p. 25
2.1-	Halbwachs e os primeiros estudos	p. 28
2.2-	Uma conversa com os mortos	p. 31
2.3-	Os Jogos de Memória	p. 37
2.4-	Diálogo entre Bakhtin e Mnemosyne	p. 40
2.4.1-	Polifonia e Dialogismo	p. 44
2.4.2-	A Memória e os Gêneros do Discurso	p. 46
2.4.3-	Vozes do passado para o presente: a adaptação	p. 55
3-	LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS: O SÉCULO XX E A ERA	
	DAIMACEM	p. 63
	DA IMAGEM	-
3.1-	A Indústria Cultural e a Cultura de Massas	p. 73
3.1-		p. 73
	A Indústria Cultural e a Cultura de Massas	p. 73 p. 79
	A Indústria Cultural e a Cultura de Massas	
3.2-	A Indústria Cultural e a Cultura de Massas	p. 79
3.2-	A Indústria Cultural e a Cultura de Massas	p. 79 p. 82
3.2- 3.2.1- 3.2.2-	As Histórias em Quadrinhos e o Cinema como Hipergêneros Discursivos	p. 79 p. 82 p. 91
3.2- 3.2.1- 3.2.2- 3.3-	As Histórias em Quadrinhos e o Cinema como Hipergêneros Discursivos	p. 79 p. 82 p. 91 p. 98

4.2.1-	Os Super-Heróis e os anos 1960: a construção do Universo Marvel	p. 119
4.3-	Os Super-Heróis e suas adaptações	p. 139
4.4-	A Cultura da Convergência e as Narrativas Transmidiáticas	p. 145
4.5-	Marvel Studios	p. 149
5-	A CRIAÇÃO DE UM UNIVERSO	p. 156
5.1-	O Homem de Ferro	p. 161
5.2-	O Incrível Hulk	p. 174
5.3-	Thor	p. 184
5.4-	Capitão América: o primeiro vingador	p. 192
5.5-	Os Vingadores	p. 206
6-	CONSIDERAÇÕES FINAIS	p. 220
	REFERÊNCIAS	p. 228

1-INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta-se, como uma espécie de continuação, da dissertação defendida em 2007 no Programa de Pós-graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro intitulada "Linguagens Contemporâneas: discurso e memória nos quadrinhos de super-heróis". O fato de apresentarmos o atual trabalho como uma sequência do anterior poderia se pautar em fatores específicos e claramente perceptíveis: é outro trabalho que trata de memória social tendo como foco, uma vez mais, as histórias em quadrinhos dos personagens conhecidos como super-heróis. Porém, podemos dizer que o que nos levou a essa nova pesquisa foi algo um pouco mais, digamos, "complexo", ou poderíamos dizer, não "totalmente científico" – pelo menos em um primeiro momento.

Um pesquisador deve — ou pelos menos deveria — ter certa afinidade com o seu objeto de pesquisa. No caso da anterior e da atual pesquisa, ambas podem ser inseridas na categoria de pesquisas qualitativas, em que o pesquisador pode ser visto como um *bricoleur*, ou seja, alguém que constrói "um conjunto de representações que reúne peças montadas que se encaixam nas especificidades de uma situação complexa" (DENZIN; LINCOLN, 2006, p. 18). O *bricoleur* metodológico pode trabalhar para interpretar e/ou narrar acerca de um fenômeno por meio de diversas perspectivas e paradigmas, porém ele será influenciado em seu processo de pesquisa por sua história pessoal e de vida, seu gênero, sua classe social, sua etnia e demais cenários que fazem ou fizeram parte de sua existência até o momento.

O que estamos querendo dizer com isso é que o atual trabalho focou novamente nos superheróis não necessariamente por uma necessidade científica urgente, mas por algo que poderíamos chamar de um chamado afetivo-pessoal.

Explicando de uma forma mais clara, estudamos quadrinhos desde o trabalho de conclusão de curso de graduação em Biblioteconomia ocorrido na mesma universidade. Tal escolha, como dito anteriormente, se deveu a fatores que poderíamos classificar como subjetivos — mas não somente, visto que o objeto escolhido e o objetivo do trabalho eram diretamente voltados para o campo da Biblioteconomia, em especial das fontes de informação.

As histórias em quadrinhos foram parte indissociável de toda a minha trajetória de vida, responsáveis pelo gosto pela leitura e pelo estudo. Auxiliaram desde a compreensão das primeiras letras até as construções de diversos pontos de vista acerca de variadas situações da sociedade que nos cerca, sendo possivelmente a forma narrativa ficcional que mais influência teve em minha história de vida. Desse modo, escolher as histórias em quadrinhos como objeto de pesquisa desde os estudos de graduação não foi uma escolha tão difícil. E escolher as histórias em quadrinhos de super-heróis, em especial, menos ainda.

No mestrado, decidimos dar prosseguimento aos estudos envolvendo as histórias em quadrinhos. Observamos que essas narrativas podem ser concebidas como um gênero secundário do discurso (COSTA, 2007), tomando por base a noção de gêneros discursivos trabalhada por Mikhail Bakhtin (1997) que os compreende como tipos estáveis de enunciado que são construídos socialmente e em contextos singulares com objetivos específicos. Bakhtin (1997) divide esses gêneros em dois tipos: primários e secundários. Os gêneros primários seriam os que são construídos em uma comunicação discursiva mais imediata, no contexto do cotidiano, como o diálogo entre amigos. Os gêneros secundários seriam os que são elaborados em formas de comunicação supostamente mais complexas, como o teatro e o romance. Esses gêneros possuem características peculiares e enunciados semelhantes em sua composição, construindo um quadro estável – se assim não fosse, seria impossível que uma comunicação fosse realmente efetivada. Outra característica importante dos gêneros secundários é que eles podem agregar gêneros primários inserindo-os na realidade de sua diegese narrativa, como ocorre no caso dos romances.

Assim, por meio da concepção bakhtiniana dos gêneros, vimos que as histórias em quadrinhos podem ser consideradas um gênero discursivo secundário visto serem entendidas como complexas ao agregarem gêneros primários em sua composição e serem formadas por diversas unidades estilísticas. Em seu conjunto, que envolve a união de texto, imagem e diversos outros recursos linguísticos, as histórias em quadrinhos englobam diversas unidades estilísticas que dão "voz" à uma época de forma singular. Conjuntamente a tal conclusão, observamos que as histórias em quadrinhos são um gênero que traz consigo uma tradição de enunciados textuais, imagéticos e iconográficos que, em contextos sociais específicos, como o surgimento de novas tecnologias e o surgimento de uma indústria cultural, deram origem a esse gênero. Desse modo, o gênero discursivo quadrinístico funciona como um elemento constituidor de memória que trabalha no interior de um processo comunicativo, ou seja, ele

possui uma memória de gênero que toma por base no momento de construção de novos enunciados, construindo, desse modo, novas memórias.

Entretanto, não tínhamos muita certeza se continuaríamos nesse tema no doutorado. E isso não se deve ao fato de um esgotamento de pesquisa no campo de estudo das histórias em quadrinhos, pelo contrário. Possivelmente a escolha de seguir outros objetos se devia a um desejo de produzir conhecimentos mais amplos acerca de outros objetos que sempre foram também de nosso interesse.

Porém, desde o início da década de 2000, algo novo começou a tomar forma. A partir daquele ano, diversas adaptações de histórias em quadrinhos começaram a ser produzidas para a linguagem cinematográfica. Tal fato não era algo novo, visto que adaptações de quadrinhos para a televisão ou cinema ocorrem desde a década de 1940 (MORRISON, 2012), continuando a ser produzidas por todas as décadas posteriores do século XX. Entretanto, essas adaptações não ocorriam de forma regular e geralmente não eram aceitas positivamente por público e crítica.

A partir do século XXI as adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema se tornaram uma constante, abrangendo quadrinhos policiais, de terror, românticos e, em especial, de super-heróis. Este último caso foi especial, pois poderíamos dizer que os filmes oriundos de quadrinhos de super-heróis se tornaram o maior fenômeno cinematográfico do século XXI até o momento, seja em termos financeiros, de público ou de avanços tecnológicos no cinema. Muitos consideram essas adaptações a salvação financeira da indústria hollywoodiana de cinema, que vinha em crise financeira crescente nos últimos anos (TAVARES, 2012, p. 33).

Assim sendo, podemos dizer que esse atual "fenômeno" de adaptações de histórias em quadrinhos não pôde passar despercebido para quem pesquisa esses personagens há alguns anos. Foi uma espécie de "chamado" para empreendermos um novo trabalho e tentarmos contribuir um pouco para a compreensão de o porquê tal tema voltar com tamanha força e aceitação na contemporaneidade, porém em outra linguagem, levando à construção de novas e diferentes memórias.

Porém, à medida que mais filmes foram sendo produzidos, e a editora Marvel Comics decide criar, em 2005, um estúdio cinematográfico próprio para ter um maior controle sobre as

adaptações de seus personagens, começamos a perceber que não se trata apenas da adaptação de uma ou outra história em quadrinhos, mas que estamos vivenciando algo aparentemente mais amplo: a adaptação para o cinema de um universo inteiro, no caso, o Universo Marvel das histórias em quadrinhos de super-heróis construído na década de 1960 em toda sua complexidade narrativa.

Essa empreitada, acreditamos, é algo extremamente novo na história do cinema, que até então produzia, no máximo, continuações de filmes específicos, mas nada dessa magnitude e complexidade. Entretanto, ao refletirmos sobre a área da memória e dos gêneros discursivos, nos perguntamos como isso dar-se-ia? Especialmente, porque o universo de super-heróis das histórias em quadrinhos Marvel foi sendo construído a partir dos anos 1960 – para alguns dos anos 1940 – com uma interligação complexa entre as narrativas presentes nas revistas de variados personagens.

A adaptação de um livro ou qualquer obra fechada é algo mais compreensível e que possui diversos estudos. Por outro lado, como adaptar narrativas que se estendem em um entrecruzamento contínuo há décadas? Como ocorreria a relação entre a memória e os gêneros? Além disso, o que, no atual contexto sócio-histórico, permitiria um projeto desse tipo?

Ao refletirmos sobre essas questões, formulamos a hipótese de que tal empreitada somente transcorreria por meio de uma inter-relação entre variadas memórias de épocas diversas, visto ser a adaptação de um longo período de tempo e de narrativas diversas. Como auxílio na formulação dessa hipótese, calcamo-nos as ideias do filósofo Wittgenstein e na sua noção de jogos de linguagens, por intermédio da qual acreditamos haver nesse caso um jogo de memórias entre diversas narrativas e diferentes gêneros, pois acreditamos que somente assim pode ser concebida uma proposta adaptativa desse tipo.

Porém, um problema se apresenta: como se daria a prática desse processo de adaptação? Como e quais elementos seriam escolhidos e como isso seria trabalhado para a construção de um universo Marvel no cinema partindo de fontes quadrinísticas?

Para buscar responder a essas questões, dividimos a tese em seis capítulos, sendo o primeiro a introdução do trabalho. O segundo capítulo compreende uma discussão acerca do que seria a

memória e as especificidades de uma memória social e de uma memória cultural. Apresentaremos o início dos estudos sobre memória, com um maior foco para o trabalho de Maurice Halbwachs (2004) e, posteriormente, no subitem intitulado de *Uma conversa com os mortos*, trataremos do conceito de memória cultural, utilizando como referencial teórico os trabalhos de Assmann (2011) Erll (2010) e Heller (2003), que possuem o eixo comum de compreender a memória cultural como uma memória cuja construção é oriunda, em especial, das mídias de memórias, que estão inseridas em um contexto social e cultural específico. Com a intenção de comprovar nossa hipótese, associaremos a ideia de memória, como uma construção social, com os jogos de linguagem discutidos por Wittgenstein (1999), em seu livro Investigações Filosóficas. Por meio dessa associação utilizaremos uma ideia de que a memória trabalha igualmente em uma espécie de jogo, em variadas esferas sociais que se entrelaçam. Outro autor que inferimos ser relevante para nossa pesquisa é Todorov (2013), que trabalha com a ideia de que as narrativas são construídas por meio de uma tensão constante entre diferença e repetição.

Ainda neste segundo capítulo trabalharemos com o entendimento de Bakhtin (1988; 1997; 2011; 2014) acerca dos gêneros discursivos e das noções de enunciado, polifonia e dialogismo que são conceitos essenciais para a compreensão do gênero bakhtiniano. Aplicaremos concomitantemente aos gêneros bakhtinianos, a ideia de hipergêneros trabalhada por Ramos (2009) em seus estudos sobre as histórias em quadrinhos. Desse modo, compreenderemos as histórias em quadrinhos e o cinema como hipergêneros e as narrativas de super-heróis como um gênero singular que pode estar associado a um ou mais hipergêneros.

A noção de adaptação terá como referencial Hutcheon (2013), Stam (2006) e Bazin (2014), que veem a adaptação como um fenômeno que agencia um conjunto de vozes sociais, sendo, desse modo, a adaptação de um novo enunciado em um contexto singular e não meramente uma cópia de algo construído anteriormente. Hutcheon (2013) ressalta que é necessário que o sujeito que entra em contato com uma adaptação tem que ter tido algum tipo de contato com a fonte adaptada, pois se isso não ocorrer o conceito de adaptação não seria aplicável.

Entendemos que esse exercício teórico, com a associação dos conceitos de memória cultural, jogos de memória, gêneros e hipergêneros discursivos, diferença/repetição e adaptação, será de imenso auxílio para uma melhor compreensão da adaptação do universo quadrinístico Marvel para o hipergênero cinematográfico.

Em um terceiro momento o foco será um breve histórico das duas linguagens com as quais estamos trabalhando, as histórias em quadrinhos e o cinema. Como ambas são linguagens que utilizam como principal elemento comunicacional a imagem e tendo sido ambas extremamente populares e relevantes no século XX, traçamos um breve histórico sobre o papel da imagem – em especial nas linguagens narrativas – na história. Vemos tal discussão como expressiva para o trabalho no momento em que os filmes com os quais estamos trabalhando são fruto de uma possível predominância da imagem como um elemento narrativo no século anterior. Enfocaremos o surgimento da cultura de massa e da ideia de uma indústria cultural, termo cunhado pelos pensadores Horkheimer e Adorno em 1942. Ainda neste capítulo, abordaremos como a linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema constroem sentidos e sobre métodos de análise propostos, sobretudo, por Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011).

O quarto capítulo, denominado de Mitos e maravilhas: o surgimento de um universo, será dedicado aos super-heróis. Abordaremos a criação desses personagens em finais dos anos 1930 e quais elementos os definem enquanto tais. Faremos uma breve trajetória deles na linguagem das histórias em quadrinhos no século XX. A editora Marvel Comics e seus personagens terão um item específico para discussão, visto que estamos trabalhando em nosso corpus com a adaptação de um universo quadrinístico oriundo dessa editora. Neste item, decidimos fazer uma breve análise dos quadrinhos desses personagens, publicados em especial, na década de 1960, visto que o foco final será a análise dos filmes adaptados, fundamentalmente, dessas narrativas e que irão compor o universo cinematográfico. Aqui apresentaremos o contexto de criação e os enunciados das primeiras histórias dos principais personagens da editora adaptados para o cinema. As adaptações de super-heróis para outras mídias, em especial o cinema, será, do mesmo modo, tratada neste capítulo. Achamos relevante esse item, uma vez que a memória dessas adaptações anteriores faz parte de uma memória de gênero dos super-heróis, mesmo que externamente ao hipergênero das histórias em quadrinhos, pois esses personagens tiveram produções em variados hipergêneros ao longo das décadas, mesmo que consideremos o das histórias em quadrinhos o de maior relevância.

Retrataremos ainda a criação do *Marvel Studios* no século XXI, visto que é o estúdio cinematográfico criado para agenciar a complexidade narrativa de adaptar um universo das histórias em quadrinhos para o cinema. Por último discorreremos sobre a Cultura da

Convergência e os produtos transmidiáticos, buscando compreender em qual contexto essa adaptação está sendo construída, e o que permite que ela seja feita na contemporaneidade, visto que uma produção dessa envergadura demanda, provavelmente, mudanças de produção e de consumo. Tal fato, nos leva a acreditamos que o universo Marvel no cinema se insere nessa lógica da Cultura da Convergência e dos produtos transmidiáticos. Utilizaremos como referencial central os estudos de Jenkins (2008).

O capítulo cinco, *A criação de um universo*, será nosso capítulo de análise. Trabalharemos com cinco dos seis filmes produzidos pelo *Marvel Studios* na primeira fase do projeto de construção de um universo Marvel no cinema. O filme Homem de Ferro 2, não será analisado, porém será citado, visto que é necessário o entendimento de determinados acontecimentos apresentados neste filme para a compreensão dos posteriores. Dessa forma, nosso corpus abarca: O Homem de Ferro (2008); O Incrível Hulk (2008); Thor (2011); Capitão América – O primeiro Vingador (2011) e Os Vingadores (2012).

Pretendemos fazer uma análise descritiva de fragmentos selecionados dos filmes que, acreditamos, demonstrarão como essa narrativa está sendo construída no cinema. Utilizaremos quadros elaborados com o intuito de um maior entendimento do contexto de produção do filme, de sua sinopse, das principais diferenças percebidas em relação às fontes e das cenas pós-créditos, essenciais para atar o enredo. Nossa análise não se restringirá apenas ao uso dos filmes, visto que, enquanto uma narrativa transmidiática, os filmes funcionam como elementos de um todo, que possui informações que estão presentes em curtas-metragens ou séries de quadrinhos. Desse modo, para entendermos a criação do Universo Cinematográfico Marvel no cinema como uma narrativa transmidiática e um enunciado completo foi essencial trabalharmos com as partes presentes em outros hipergêneros. Por último, apresentaremos um quadro com o conjunto das partes que compõem o todo narrativo dessa primeira fase da criação do MCU¹.

Em nossas considerações finais apresentamos nossas conclusões até o momento. No campo da memória, entendemos que ocorre um jogo dialógico de memórias oriundas das narrativas feitas para os quadrinhos nos últimos setenta anos, sendo que os elementos selecionados para

¹ O Universo Cinematográfico Marvel ficou conhecido pela sigla MCU, que em inglês significa *Marvel Cinematic Universe*. Como esta sigla em inglês é usada em praticamente todo o mundo, optamos por usá-la deste modo.

compor o novo universo ocorrem de forma fragmentada; de narrativas de adaptações feitas para séries televisivas e animações; de universos quadrinísticos paralelos - construídos pela editora para atualizar os personagens para o século XXI, como é o caso do Universo Ultimate² -; de narrativas literárias; de acontecimentos históricos e sociais que envolvem contextos de produção anteriores – como a Segunda Guerra Mundial – ou atuais, ou seja, há um jogo entre memórias em um dialogismo constante que forma o enunciado completo que é o MCU e que leva à construção de novas memórias e dos mais variados sentidos na contemporaneidade.

De um ponto de vista contextual, entendemos que esse tipo de adaptação somente foi possível por estarmos em um contexto de transformações tecnológicas, de suportes, de produção e de relações de mercado e consumo, que afetam parte da cultura contemporânea. Esse contexto é concebido como uma Cultura da Convergência, cujo produto pode ser representado pela construção de narrativas transmidiáticas, como entendemos o MCU.

Desse modo, concluímos que o MCU, na qualidade de enunciado completo pertencente aos gêneros dos super-heróis, está construindo uma memória cultural das narrativas desses personagens para o século XXI, perpassando diversos gêneros e hipergêneros e modificando a própria forma de se contar histórias para a era contemporânea, visto que, pelo menos no caso atual das produções hollywoodianas, a criação do MCU já está exercendo influência em diversos outros estúdios cinematográficos e na forma de eles produzirem suas obras. E tal conjuntura afeta nosso modo de consumir, pensar, agir e construir memórias sobre o mundo que nos cerca, mesmo que o gênero discursivo dos super-heróis e de suas aventuras já ultrapasse setenta anos de existência.

-

² Em 2000, a editora *Marvel Comics*, lançou uma linha editorial de nominada de Universo Ultimate, com a porposta de recriar a origem de seus personagens para novos leitores. Tal linha é hoje extremamente influenciada pelas adaptações cinematográficas que foram, inicialmente, adaptadas das histórias em quadrinhos (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2011).

2-A MEMÓRIA

Este capítulo tem como objetivo tratar do referencial teórico da tese, em que apresentamos os principais conceitos com os quais iremos trabalhar e da relação entre eles, de modo a subsidiar repostas para as perguntas que norteiam esta tese.

Primeiramente, entraremos no campo da memória, em que dissertaremos acerca do início dos estudos de memória com Halbwachs (2004) e a memória coletiva e social. Conceituaremos o que seria uma memória cultural, tendo como base os estudos de Assmann (2011), Heller (2003) e Erll (2010). Buscaremos relacionar com a ideia dos Jogos de Linguagem desenvolvida pelo filósofo Wittgenstein (1999), uma vez que acreditamos que a memória funciona de modo semelhante em um processo adaptativo. Posteriormente trataremos dos conceitos de polifonia, dialogismo e gêneros do discurso elaborados por Mikhail Bakhtin. Associaremos os gêneros bakhtinianos com a noção de hipergêneros trabalhada por Ramos (2009), que os compreende como categorias mais amplas de gêneros discursivos que podem englobar outros gêneros. A adaptação entre gêneros e hipergêneros será discutida no sentido dado por Stam (2003, 2006), Hutcheon (2013) e Bazin (2014), que entendem a adaptação como uma intertextualidade de vozes que são retomadas e constroem um novo enunciado em um novo contexto de produção. Associaremos essa concepçõa de adaptação ao processo de diferença e repetição discutido por Todorov (2013) na construção de produções narrativas.

Entendemos que esses conceitos são transversais, possuindo ligações que nos auxiliarão a um melhor entendimento do processo de adaptação do universo quadrinístico Marvel para o cinema, ou seja, uma adaptação complexa que se dá entre gêneros e hipergêneros no contexto da Cultura da Convergência e das narrativas transmidiáticas que dela fazem parte.

Se fôssemos realizar um histórico do conceito de memória, poderíamos dizer que ele se confunde com a história da humanidade e das mais variadas culturas. Provavelmente a principal cultura que nos vem à mente quando falamos de memória é a grega cujo panteão de deuses representava sentimentos e condições humanas.

Se selecionarmos como exemplo a cultura da antiga Grécia, podemos citar o nascimento de Mnemosyne, filha de Gaia e Urano. Mnemosyne era um Titânide, uma deusa cuja personificação representava a memória e a luta contra o esquecimento. Na vida adulta,

Mnemosyne uniu-se ao deus Zeus e juntos fizeram amor durante nove noites consecutivas. Dessa relação nasceram noves filhas, que ficaram conhecidas como as musas (ZANONI, 2013). As musas foram as criadoras dos coros e da poesia levando o homem a ter o poder de se expressar por meio das palavras e da linguagem. Porém, sem a presença de sua progenitora e de seu poder de combater o esquecimento, a criação de histórias e narrativas seria impossível para o homem mortal, pois sem a memória a linguagem não seria possível de existir.

Essa breve narração de um capítulo da mitologia grega serve para nos mostrar que, desde a antiguidade, a relação entre memória e linguagem já era algo perceptível. Poderíamos dizer, sem nenhum receio, que a existência de um desses conceitos sem o outro seria algo impossível.

A ideia de memória, entretanto, não se restringiu somente aos gregos e foi, desde os longínquos tempos, se modificando e assumindo diferentes vertentes, indo desde visões religiosas e mitológicas, até uma maior aproximação com o conhecimento científico.

Essa harmonização da memória com a ciência se deveu, especialmente, ao surgimento de disciplinas com o foco no desenvolvimento humano e social, como a Antropologia, a Sociologia, a História ou a Psicologia, dentre outras.

O século XX foi, provavelmente, o período em que o mundo sofreu o maior número de transformações nas mais variadas esferas, desde a produção de novos conhecimentos e novas tecnologias, até o uso que o homem fez delas, quase exterminando toda a vida na Terra e matando milhões de semelhantes, o que levou a novas reflexões sobre o nosso papel nesse planeta, com o surgimentos de pensamentos acerca do corpo, da liberdade, da identidade, do meio-ambiente, enfim, de novas dinâmicas sociais. Tudo isso ocorreu em uma velocidade até então inédita na história humana.

Nesse período de grandes transformações, a memória assume um novo papel, mostrando-se como um instrumento essencial na construção do ser e do mundo social que o rodeia, tornando-se uma "questão relevante, uma nova problemática das ciências sociais" (BARRENECHEA, 2011, p. 60).

A memória mudou sua face e começou a ser compreendida como uma construção que não necessariamente nos recorda do passado tal como ele realmente aconteceu, mas que constrói esse tempo anterior "com base nas questões que fazemos, que fazemos a ele, questões que dizem mais de nós mesmos, de nossa perspectiva presente, que do frescor dos acontecimentos passados" (GONDAR, 2011, p. 18).

A memória passa, então, a ser vista com um meio de construção do passado, sempre elaborada no presente e pelo sujeito social desse tempo. Seus propósitos, suas relações, e seu contexto social na atualidade é o que lhe dará elementos e dimensões para que determinados fatos, determinadas lembranças e as relações entre elas sejam selecionadas e justapostas, elaborando variados sentidos sobre as épocas transcorridas e criando, também, apagamentos que, assim como as lembranças, são selecionados, encaminhando-os ao esquecimento. A memória pode ser vista como um jogo entre a lembrança e o esquecimento, sendo sempre fugitiva (LINS, 2000, p. 9).

E é esse jogo que diversos teóricos do século XX tentaram compreender, visto que eles perceberam que a relação entre a memória e o esquecimento era um dos principais caminhos para a compreensão da sociedade e do homem de um século conturbado. Sem a memória, a própria noção de sociedade, ou até de constituição do que é humano, seria impraticável. Para Foster (2011, p. 7), sem a memória "não seríamos capazes de falar, ler, identificar objetos, orientar-nos no ambiente ou manter relacionamentos pessoais". É na memória que "se inscrevem as continuidades e as rupturas nos vínculos familiares, amorosos, sociais, nas formas de transmissão" (LINS, 2000, p. 9).

Desse modo esses pensadores adotaram a memória como um dos seus principais objetos de pesquisa para a compreensão social. Como marco desse período de novos estudos acerca da memória, as teorizações de Maurice Halbwachs, discípulo de Émile Durkheim, são consideradas de grande importância visto que se apresentam até a contemporaneidade como "material de discussão teórica que as expandem e enriquecem ou que indicam suas limitações em um contexto de modernidade tardia" (OLIVEIRA, 2009, f. 147).

Halbwachs pode, desse modo, ser visto como o criador de uma concepção de memória calcada na Sociologia. Seria uma memória denominada de coletiva ou social, que funciona

como instrumento de construção da realidade onde os sujeitos sociais se apresentam. Esta concepção assume um papel fundamental em relação ao papel da memória no século XX.

2.1-Halbwachs e os primeiros estudos

Quando falamos de Memória Social estamos falando de um conceito e, como tal, de algo construído com a proposta de compreender um determinado problema (DELEUZE; GUATARRI, 1991). Sendo a memória vista de diferentes modos em espaços e tempos específicos, Gondar (2005, p. 11) nos mostra que "essa coisa se move, e os conceitos criados para pensá-la devem admitir e acompanhar sua mobilidade".

O conceito de memória coletiva³ estabelecido por Halbwachs faz parte de mudanças e da busca por respostas de seu tempo. Gondar (2005, p. 19) diz que esse conceito é fruto do surgimento das ciências humanas e sociais e foi estabelecido no momento em que a memória começou a ser vista – diferente da visão dos gregos, por exemplo – como "uma construção humana, finita e, portanto, uma construção no tempo" (GONDAR, 2005, p. 19).

Halbwachs compreende essa memória como um constructo oriundo dos mais variados grupos sociais. A memória não seria pertencente a um único sujeito, mas a grupos. O sujeito constituiu sua memória individual em relação aos quadros sociais dos quais faz parte. A memória individual pode ser entendida como um "ponto de vista sobre a memória coletiva" (HALBWACHS, 2004, p. 55), ou seja, a memória particular do sujeito é construída em relação às memórias singulares de cada grupo social dos quais ele faz parte e da relação entre as memórias desses grupos. Por mais que o sujeito tenha a sensação de ter uma memória unicamente sua, suas lembranças são construídas por meio dessa interação social.

³ Em relação à diferenciação dos conceitos de Memória Coletiva e Memória Social, Gondar (2008) enfatiza que "o próprio critério usado para distinguir a memória social da coletiva varia conforme os autores enfocados". Le Goff (1990 apud GONDAR, 2008), por exemplo, compreende a memória Coletiva como um termo voltado para uma tradição oral, relacionada principalmente a povos sem escrita. No caso da Memória Social, sua ligação estaria relacionada às culturas com escrita, em que o registro em documento se apresenta como principal instrumento da construção de uma memória social. Outros autores, como Chartier (1990) acreditam que uma distinção entre sociedades orais e escritas não seria algo muito claro no que concerne à ideia de memória, visto que em determinados momentos sócio-históricos sociedade orais e escritas se imbricam. Utilizaremos neste trabalho uma concepção próxima à de Chartier, em que o conceito de Memória Coletiva ou Social são vistos como sinônimos.

Sobre esta discussão, Halbwachs (2004, p. 75-76) enfatiza que "a lembrança é em larga medida uma reconstrução do passado com a ajuda de dados emprestados do presente e, além disso, preparada por outras reconstruções feitas em épocas anteriores e de onde a imagem de outrora manifestou-se já bem alterada".

Ao refletirmos acerca dessa afirmação de Halbwachs (2004), fica claro que a memória é sempre reconstruída no momento presente pelo simples fato de que o passado não mais existe sendo, pois, impossível ele ser relembrando no momento em que ocorreu. Posto isso, compreendemos de forma inequívoca porque Halbwachs (2004) diz que memória é sempre um trabalho, um processo de construção do passado no contexto sócio-histórico e das mais variadas interpretações do presente em que o sujeito está recordando. Desse modo, podemos aferir que a lembrança nunca é o que de fato ocorreu, mas interpretações e construções desses fatos. A memória desse sujeito, segundo Bosi (1983, p. 17), "depende do seu relacionamento com a família, com a classe social, com a escola, com a Igreja, com a profissão; enfim, com os grupos de convívio e os grupos de referência peculiares a esse indivíduo". Desse modo, podemos dizer que "a memória coletiva [...] envolve as memórias individuais, mas não se confunde com elas" (HALBWACHS, 2004, p. 58).

Halbwachs (2004), por outro lado, faz uma reflexão acerca da relação desse sujeito e de seu tempo de existência em relação à memória, pois haveria uma limitação espaço-temporal para essas lembranças, seja da memória individual, seja da memória coletiva, embora esses limites entre as duas não sejam análogos. Por exemplo, tomando o contexto espaço-temporal de uma vida individual, seria provável que esse sujeito recordasse apenas as lembranças desse seu período de vida e dos acontecimentos ocorridos apenas nos espaços onde ele viveu e nada mais. Suas lembranças se limitariam a esse espaço-tempo específico.

É nesse ponto que Halbwachs adentra o campo que ele denomina de "lembranças históricas". A memória que o sujeito individual possuiria acerca de acontecimentos históricos, que ocorreram "fora" do seu tempo de vida, seria uma "falsa" memória, uma memória emprestada e não propriamente desse sujeito. Esses acontecimentos seriam fruto de fatos que os sujeitos tomam ciência somente por intermédio de fontes "exteriores", de conversas com outras pessoas, de livros, jornais, revistas, filmes, canções etc. Como enfatiza Halbwachs (2004, p. 58) somos obrigados "a confiar inteiramente na memória dos outros".

Halbwachs (2004, p. 59) sugere uma maior distinção entre diferentes tipos de memória. Essas memórias poderiam ser classificadas como interior e exterior; memória pessoal e memória social ou, como o autor prefere, memória autobiográfica e memória histórica. Nesse caso a memória autobiográfica se apoiaria em muitos casos nessa memória histórica. E qual seria distinção entre as duas?

Podemos dizer que a memória autobiográfica, por possuir um tempo e um espaço mais singulares, seria pouco vasta em relação à memória histórica, por outro lado, ao analisarmos por um quadro mais geral, esse possuiria uma maior densidade e uma continuidade mais bem definida. Já a memória histórica, por possuir um tempo e um espaço de certa forma imensuráveis, possuiria um quadro de vasta amplitude, por isso sua representação do passado só poderia ser efetuada de uma forma concisa, resumida e esquemática.

Ao discorrer sobre a memória histórica, Halbwachs (2004, p. 59) compara a história a "um cemitério onde o espaço é medido e onde é preciso, a cada instante, achar lugar para novas sepulturas". Ele entende, desse modo, a história como um relato curto, generalista e pobre de sentido que se resumiria a datas, nomes e fórmulas para relatar determinado fato.

Lembremos, porém, que é bastante provável que Halbwachs estivesse se referindo à história tradicional, uma vez que na época em que essas suas ideias acerca da memória e da história foram redigidas estávamos no período de florescimento da chamada *La Nouvelle Histoire* – História Nova - de Lucien Febvre, Marc Bloch e Fernand Braudel, que possuía uma nova visão de como trabalhar com história, inclusive em relação a espaço e tempo (LE GOFF, 2000).

Não aprofundaremos, nesta tese, a relação entre memória e história elaborada por Halbwachs, nossa intenção é situar o leitor em parte do pensamento de Halbwachs sobre a memória. O que mostramos até o momento é uma das primeiras concepções de memória coletiva ou social do século XX que via a memória como um processo de construção sócio-histórico que possui o sujeito como referencial, mas que não se reduz a ele e seu momento de existência, mas a informações presentes de forma exterior ao sujeito e, diríamos, nas mais diversas linguagens.

2.2-Uma conversa com os mortos

Um dos mais importantes escritores de histórias em quadrinhos e de literatura do século XX, o inglês Alan Moore, costuma dizer que ele e os demais autores são como xamãs, pois, por meio da criação de narrativas, manipulam símbolos, palavras ou imagens, modificam percepções, constroem histórias, personagens, sentimentos, falam do passado, do presente e do futuro. As obras produzidas pelos escritores são, desse modo, lugares onde memórias se constroem e que possuem o poder de criar realidades ou de modificá-las. Para ele, é isso que os povos antigos chamavam de magia.

Tal ideia proferida por Alan Moore (MILLIDGE, 2012, p. 6) pode encontrar consonância com o pensamento de Assmann (2011). Essa autora inicia seu trabalho intitulado Espaços de Recordação citando o escritor norte-americano Stephen Greenblatt, que, a escrever um livro sobre William Shakespeare, diz que o que o motivou em tal tarefa era o intenso "desejo de conversar com os mortos" (GREENBLATT apud ASSMANN, 2011, p. 193). Em seguida, igualmente a Moore, Assmann (2011, p. 193-194), ao comentar a fala de Greenblatt, atesta que leitores, professores e escritores devem lembrar que são xamãs e que "mantêm uma conversa permanente com as vozes dos ancestrais e dos espíritos do passado" e completa ao dizer que "eles se ocupam não só com mídias do passado no sentido técnico, isto é, com textos [...] mas eles também são mídias no sentido oculto, na medida em que [...] produzem e mantém contato com o mundo transcendente do passado".

As obras literárias e afins possuiriam, assim sendo, vestígios que seriam responsáveis por conservarem a "energia social" que constitui o mundo social que é conservado após a morte dos autores ou do término do contexto no qual foram produzidas. Essa "conversa com os mortos" é denominada por Assmann (2011, p. 194) como algo ligado à cultura em geral o que a leva a denominá-la de uma memória cultural. A autora prossegue argumentando que qualquer estudo sobre as mídias da memória precisa levar em consideração não somente dimensões sociais e técnicas, mas, em especial, seu "desempenho memorativo" (ASSMANN, 2011, p. 194), que pode ser avaliado de maneiras diversas de acordo com diferentes culturas e épocas.

Para autoras como Erll (2010, p. 3), a memória cultural pode, e deve, ser vista como um fenômeno interdisciplinar. Para ela, a cultura, de um ponto de vista antropológico, comporia três dimensões: uma social (sujeitos, instituições, relações); uma material (artefatos e mídias)

e uma mental (modos de pensar e mentalidades). A memória cultural se daria no atravessamento entre essas três dimensões.

Porém, indo além dessas três dimensões, mas ligada a elas, a memória cultural, ou melhor, a memória e a cultura, se imbricam em outros dois níveis: um individual e outro coletivo – como Halbwachs (2004) já mostrava no início dos estudos sobre a memória – onde se entrelaçam aspectos cognitivos e sociais.

Erll (2010, p. 5) acredita que no nível individual a memória cultural está ligada à uma memória praticamente biológica, mesmo que relacionada a contextos coletivos, uma vez que lembramos "em contextos sócio-culturais" (ERLL, 2010, p. 5).

O nível coletivo se insere em uma ordem simbólica, ligada aos meios de comunicação, às instituições e às práticas nas quais grupos sociais constroem um passado compartilhado. Nesse nível, o termo "memória" funciona metaforicamente, visto que as sociedades não possuem lembranças literalmente falando, mas os sujeitos que compartilham e criam versões do passado de acordo com o conhecimento e as necessidades do presente.

Erll (2010, p. 5) chama atenção ao fato de que esses dois níveis podem se distinguir analiticamente, mas, na prática, há uma interação constante entre o cognitivo – individual – e o social – coletivo. Somente em contextos sócio-culturais memórias individuais podem ser formadas, pois a memória social ou cultural elaborada por mídias e/ou instituições são atualizadas pelos sujeitos que compartilham pontos de vista e noções do passado, ou seja, não há separação real entre os níveis.

A memória cultural ocorre, então, na relação entre o social, suas mídias e os processos cognitivos dos sujeitos. Tal memória dependerá das tecnologias de mídia e da circulação social dos produtos oriundos dessas mídias, sendo que os meios ficcionais possuem, para Erll (2010), um poder intenso de moldar a imaginação coletiva do passado.

Assim como Erll (2010) e Assmann (2011), Heller (2003), atesta que a memória cultural está diretamente ligada a significados que são compartilhados por determinados grupos de sujeitos. Tais significações são construídas por textos como pergaminhos sagrados, crônicas históricas, poesia lírica e épica, assim como monumentos rituais e livros. Inserimos nesses exemplos apontados pelas autoras as histórias em quadrinhos e os filmes cinematográficos, uma vez são construções sócio-culturais que possuem uma enorme quantidade de grupos que compartilham informações. Esse compartilhamento desses grupos é, provavelmente, ainda

mais intenso na contemporaneidade, pois com o avanço tecnológico e, em especial, o advento da internet, existem grupos de discussão, análise, críticas etc. O gênero dos super-heróis, que é o nosso foco principal, possui um grupo desmedido de sujeitos que compartilham informações de tudo o que é produzido sobre esses personagens em qualquer meio.

Desse modo, para ser construída e permanecer de algum modo como algo significativo para determinado grupo é necessário que tal produção de memória esteja ligada a atos de repetição que ocorram de forma, preferencialmente, regulares (HELLER, 2003), uma vez que, sem os sujeitos para lembrá-los constantemente em novos contextos, tais obras não terão nenhum impacto social, sendo materiais mortos (ERLL, 2010).

Em relação à esses atos de repetição, podemos fazer um paralelo com o modo como as narrativas são construídas no entendimento de Todorov (2013), que diz que elas se formam de uma relação tensa entre categorias de diferença e repetição. A diferença diz respeito ao movimento, ao fluxo de acontecimentos únicos "onde cada instante se apresenta pela primeira e última vez" (TODOROV, 2013, p. 21-22). Já a repetição teria uma função de tentar organizar e dar sentido a esse algo "novo" que é apresentado em uma narrativa, pois a repetição atua como uma estratégia de semelhança com o que já se conhece, ou seja, com a memória. Uma adaptação de história em quadrinhos ou de literatura para o cinema vai ser construída na tensão entre diferença e repetição, ocorrendo na interseção entre os níveis individual e coletivo apontados anteriormente por Erll (2010).

Outro ponto importante para a manutenção da memória cultural seriam os lugares. Lugares onde ocorreram fatos significativos e nos quais tais fatos se repetem de forma regular. Nesse caso, é possível fazermos uma aproximação com os lugares de memória preconizados por Pierre Nora (1993, p. 13) que diz que tais lugares "nascem e vivem do sentimento de que não há memória espontânea", tal memória se enraizaria "no concreto, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto" (NORA, 1993, p. 9). Desse modo, iremos definir neste trabalho as histórias em quadrinhos e o cinema como hipergêneros discursivos — como veremos no capítulo 3 - que compreendem outros gêneros, como é o caso dos super-heróis, em seu leque e que poderão desse modo ser compreendidos como espaços e lugares onde há uma construção social e cultural de memórias.

Porém, essa memória cultural de segunda ordem não se dá por uma única narrativa ficcional, mas por uma interação entre a ficção e fatos históricos "reais" presentes na diegese dessa

narrativa. Como exemplo de memória cultural de segunda ordem, Heller (2003, p. 7) cita o exemplo da morte de Cesar, o imperador romano. Na história factual Cesar não foi morto no Capitólio de Roma, mas leitores da ficção de Plutarco e de Shakespeare, irão associar provavelmente o Capitólio à morte do imperador romano, pois é uma memória cultural construída por influentes obras de ficção lidas por gerações no mundo inteiro. Para Erll (2010) a exatidão histórica não é uma das principais preocupações da maioria das obras ficcionais, porém isso não as impede de criarem representações de um passado que poderão formar memórias culturais de segunda ordem.

Os super-heróis são personagens cuja diegese narrativa ocorre em concomitância com a época de suas produções. Se verificarmos histórias produzidas no período da Segunda Guerra ou dos eventos de 11 de Setembro ocorridos nos Estados Unidos da América, tais narrativas estarão inseridas nessa realidade, refletindo os fatos acontecidos à época de suas produções, a memória cultural de segunda ordem apresenta-se tanto nas histórias em quadrinhos como nos atuais filmes adaptados de forma mais ou menos intensa, como relata Viana (2011, p. 16) ao dizer que a historicidade das narrativas de super-heróis "é uma historicidade dependente da historicidade da sociedade e, portanto [...] intimamente relacionada com a historicidade da sociedade moderna".

Erll (2010) questiona o porquê de algumas mídias ou obras ficcionais construírem uma memória cultural criando imagens coletivas do passado e outras não. Para ele há uma memória intra-midiática, entre a própria mídia; uma inter-midiática, entre diferentes mídias e uma pluri-midiática, onde as obras criadoras de memória exercem e disseminam sua influência.

Erll (2010) diz que eventos lembrados coletivamente, como a morte de Cesar, citada anteriormente por Heller (2003), constroem representações coletivas transmidiáticas, ou seja, suas representações na coletividade não estão ligadas a uma mídia específica, tais eventos podem e são representados por meio de um amplo espectro de mídias, formando uma memória cultural transmidiática de cada evento e fornecendo esquemas para uma experiência futura.

Para responder por que algumas obras se tornam lugares criadores de memória, Erll (2010) diz que isso pode ter relação com estratégias intra e intermidiáticas, mesmo que isso somente

incuta um potencial para a criação de memórias por essas obras. As obras precisam ser lidas, vistas, ouvidas para forneceram imagens culturais sobre o passado. A recepção para tal criação não ocorrerá individualmente, mas coletivamente, por isso será necessário um contexto social, econômico, cultural para que tais obras sejam preparadas e recebidas como meios potencialmente criadores de memória.

Em determinados contextos, pode existir uma preparação do terreno para que tais obras se insiram em uma discussão pública, criem comentários, controvérsias, que discutam a obra e que a envolvam, em uma espécie de rede plurimidiática que poderá construir memórias.

Na criação de uma memória cultural de segunda ordem a imagem e a escrita são linguagens essenciais nas mais diferentes culturas. No exemplo da imagem podemos citar as que foram produzidas por séculos pela Igreja Católica para representar a morte de Cristo. A escrita pode igualmente ser vista como outro modo de perpetuação. Assmann (2011, p. 206) cita a rivalidade entre ambas as linguagens no período da renascença como mídias de produção de memória. A escrita era vista – e o foi por muito tempo – como superior no registro da memória de um povo, pois as imagens – esculturas, pinturas, etc. - não eram vistas como meios capazes "de proteger contra a ameaça do tempo as coisas que representam; e que os 'vendavais do tempo' fervilham sobre eles e os deixam para trás como ruínas atormentadas" (ASSMANN, 2011, p. 206). Já a escrita não estaria ligada à ruína, visto que os significados que ela possui não são passíveis de um processo de erosão do tempo comparável com o que ocorre com a imagem. A imaterialidade da escrita era comparável à imaterialidade do espírito, ela seria uma mensagem eterna, relacionada à ideia de ressuscitação.

A imagem, por outro lado, teve um culto mais forte em torno de seu poder perpetrado pela Igreja Católica que fez dela um dos seus principais instrumentos de transmissão informacional na relação com os seus fiéis e os preceitos religiosos. A imagem fazia parte de um processo político-religioso que se contrapunha ao culto à escrita. Com o surgimento da imprensa por Gutenberg no século XV, houve uma mudança de perspectiva em relação à escrita (ASSMANN, 2011).

A partir da grande revolução ocasionada pela criação da imprensa, a escrita perde seu caráter de uma produtora de eternidade e passa a ser enxergada como "um apelo à posteridade" (ASSMANN, 2011, p. 218). A noção de um "tempo mítico" não terá mais uma relação de

duração com a eternidade, mas com grupos pósteres de leitores. Ou seja, esses grupos e o contexto cultural ao qual pertencem serão os responsáveis por assegurarar um lugar de destaque dessa escrita em sociedades e culturas específicas. Por meio de citações, comentários, adaptações, essa escrita poderá permanecer de forma relavante.

Tal fato levou a questionamentos de uma escrita "verdadeira" e confiável sobre determinado tema, pois o poder da criação de memórias por meio da escrita e da imagem não estava mais restrito a um pequeno número de pessoas ou instituições — em geral religiosas. Lamb (apud ASSMANN, 2011, p. 220) chama a atenção para o fato da criação de sentidos em torno da produção de uma memória cultural, pois ele considera que o que é produzido em determinada época para um público daquele contexto não terá o mesmo significado posteriormente ou mesmo para a sociedade da mesma época dependendo de diversos fatores sociais. Podemos apreender que os instrumentos que irão constituir essa memória cultural poderão ter os mais diversos sentidos no cerne da sociedade e do tempo em que estarão inseridos e que serão vistos, lidos, comentados, discutidos. Não existirá um sentido único e específico ligado às obras culturais produtoras de memória.

A longevidade e o atestado de verdade de algumas obras para a posteridade irão depender de como essas mídias serão preservadas — já não há uma distinção entre o texto ser mais ou menos preservável do que as imagens — e de como elas e seus vestígios terão valores agregados socialmente no decorrer do tempo levando-as a fazerem parte e serem a voz da memória cultural de uma dada época, visto que "a relação de uma época com seu passado repousa em grande parte sobre a relação dela com as mídias de memória cultural" (ASSMANN, 2011, p. 221).

Partindo dessa ideia, afirmamos que, como em qualquer época, a memória cultural do século XX — período de consolidação das histórias em quadrinhos e do cinema - e XXI "está se construindo na contemporaneidade", porém, tendo "na imagem sua linguagem principal" (OLIVEIRA, 2009, f. 155). Oliveira (2009, f. 155) enfatiza que linguagens como o cinema e a fotografia são sistemas fundamentais do século XX na produção, reprodução e circulação de informações sob os mais diversos suportes, seguidas de um inevitável consumo pela sociedade. Ou seja, tal autora vê a imagem como a linguagem de maior relevância no século XX para a construção de memórias, tendo o cinema como um dos principais meios para isso.

Desse modo, ao analisarmos processos de adaptação de um universo quadrinístico para um cinematográfico, podemos falar que essas narrativas trazem vestígios de uma memória cultural do século XX que continua em constante construção na tensão dialética entre diferença e repetição no século XXI.

Porém, essa construção social de uma memória cultural e a relação da tensão entre diferença e repetição nesse processo, não ocorrerá de uma forma aleatória, desprovida de elementos que possuam uma função de reconhecimento e de sentido para que uma nova narrativa, mesmo tomando por base memórias anteriores, possa ser elaborada, compreendida e incorporada ao contexto do qual ela faz parte. São essenciais elementos de reconhecimento, de repetição, para que haja a mínima possibilidade de construção de uma narrativa para ser incorporada a um *locus* e a um imaginário já existente. O que é criado, o será no interior de um contexto social e narrativo específico.

Para aprofundar essa discussão, é essencial adentrarmos outros conceitos que são relevantes nesse processo de construção de memória por meio de narrativas de diferentes — ou semelhantes — gêneros. Veremos a relação de diferença e repetição associando-a aos jogos de linguagem apresentados por Wittgenstein (1999) conjuntamente ao conceito de gênero discursivo elaborado por Mikhail Bakhtin no início do século XX e de hipergêneros estudado por Ramos (2009), visto que a compreensão dos gêneros como instrumento constituidor de memória é, a nosso ver, de suma importância quando tratarmos de mídias de memória e da construção de uma memória cultural.

2.3-Os Jogos de Memória

O filósofo austríaco Wittgenstein teve publicada postumamente sua obra intitulada Investigações Filosóficas na qual ele trata da linguagem e define o conceito dos "jogos de linguagem".

Acreditamos que tal estudo sobre a linguagem é de grande valia para compreendermos a influência dos próprios quadrinhos e outras mídias e linguagens na relação entre memória, gêneros do discurso e o processo de adaptação de histórias em quadrinhos de super-heróis para a linguagem do cinema. Esse processo, de certo modo, impõe a memória de determinadas épocas em que as narrativas de super-heróis foram produzidas, para uma

memória do futuro entendida na concepção de Nietzsche⁴, advinda de consequências de valorização – ou não – da identidade construídas pelos quadros sociais.

Ao falar acerca da linguagem, Wittgenstein (1999, p. 27) cita Santo Agostinho e como esse atestava que as palavras existentes na linguagem denominam objetos. Ou seja, cada palavra possui uma significação que é agregada a ela substituindo, desse modo, o objeto representado.

Wittgenstein (1999, p. 27) critica essa perspectiva linguística acerca das palavras e sua significação relacionada a objetos específicos. Primeiramente ele atesta que Santo Agostinho não apresenta nenhuma diferença entre espécies de palavras e que o filósofo cristão provavelmente se refere a substantivos como "cadeira" e "mesa" ou nomes próprios e que "nas restantes espécies de palavras" será "algo que se terminará por encontrar" (WITTGENSTEIN, 1999, p. 28). Assim sendo, o autor faz uma reflexão:

Pense agora no seguinte emprego da linguagem: mando alguém fazer compras. Dou-lhe um pedaço de papel, no qual estão os signos: "cinco maçãs vermelhas". Ele leva o papel ao negociante; este abre o caixote sobre o qual encontra-se o signo "maçãs"; depois, procura numa tabela a palavra "vermelho" e encontra na frente desta um modelo de cor; a seguir, enuncia a série dos numerais – suponho que a saiba de cor – até a palavra "cinco" e a cada numeral tira do caixote uma maçã da cor do modelo. —Assim, e de modo semelhante, opera-se com palavras. —"Mas como ele sabe onde e como procurar a palavra "vermelho", e o que vai fazer com a palavra "cinco"? – Ora, suponho que ele aja como eu descrevi. As explicações têm em algum lugar um fim. —Mas qual é a significação da palavra "cinco"? —De tal significação nada foi falado aqui; apenas, de como a palavra "cinco é usada (WITTGENSTEIN, 1999, p. 28).

Tal reflexão da situação acima é relevante, pois Wittgenstein (1999) nos pergunta como o comerciante saberá o que fazer com as palavras, o que elas significam e o que elas "representam" na realidade? Ele saberá o que fazer porque as palavras têm em algum lugar fim, ou seja, as palavras terão significados e gerarão possíveis respostas e ações dentro de

⁴ Nietzsche denominou de Memória do Futuro, a repetição criadora relacionada ao conceito de Eterno Retorno. A afirmação de que tudo retorna pode levar a diferentes atitudes: aniquilar a vida, uma vez que, se tudo retorna esta não teria sentido, sendo a humanidade apenas uma massa passiva e sem poder de criação diante dos fatos da vida ou esse retorno pode ser afirmado de forma absoluta, levando à criação por meio da memória no momento da repetição. A lembrança é vista como celebração, como pode ocorrer, por exemplo, na criação artística. Um ator, que no palco encena mais uma versão de Otelo de Shakespeare, pode realizar tal fato de modo diverso, trazendo novos sentimentos e emoções, gerando o novo. A Memória do Futuro seria a lembrança acolhida de forma afirmativa e plena para a criação do novo que vislumbra o futuro (BARRENECHEA, 2011).

contextos específicos em que serão reconhecíveis, visto que não serão usadas pela primeira vez naquele contexto, mas sim, retomando Todorov (2013), como algo novo – uma nova situação, um novo freguês do mercado em um dia específico – mas repetido e reconhecível na tensão recorrente entre diferença e repetição.

É por compreender a linguagem desse modo que Wittgenstein (1999, p. 28) diz que o seu uso irá funcionar de modo útil, ou seja, transmitir informações, gerar ações, somente no interior de um "domínio estritamente delimitado" (WITTGENSTEIN, 1999, p. 28). Em outro domínio uma mesma palavra terá funções diferenciadas, pois toda a conjuntura do domínio será estritamente específica ou, como ele atesta, "pronunciar uma palavra é como apertar uma tecla no plano da representação" (WITTGENSTEIN, 1999, p. 29).

Estamos dizendo que uma mesma palavra ou, de modo mais complexo, um mesmo enunciado pode ser utilizado em diferentes domínios com características específicas, porém isso não quer dizer, de modo nenhum, que esses domínios, em contrapartida, não possam se cruzar.

Esse uso da palavra em um domínio específico que se apresentará em situações e contextos específicos e que não exclui o cruzamento entre domínios é intitulado por Wittgenstein como Jogos de Linguagem, ou seja, "o conjunto da linguagem e das atividades com as quais ela está interligada" (WITTGENSTEIN, 1999, p. 30). O significado de uma palavra ou de um enunciado não será, no interior desses jogos, algo fixo e pré-determinado, mas dependerá das regras do jogo ao qual pertence e ao contexto em que tal jogo é apresentado. E tal significado, embora apresentado no contexto de um jogo, poderá se dar também pela interligação com outros jogos.

O que estamos querendo dizer aqui é que se compreendermos a memória social e mais especificamente a memória cultural como uma construção social elaborada por meio de uma tensão entre diferença e repetição que para gerar sentidos deve ser reconhecível pelos sujeitos, estamos dizendo que esse reconhecimento ocorrerá no interior das regras do jogo. Seu sentido será construído seguindo, por exemplo, as regras, as semelhanças de uma narrativa, digamos, do gênero policial, por exemplo, em que a narrativa terá que seguir as regras desse jogo para ser identificada como tal.

Poderíamos afirmar aqui é que o jogo também segue uma lógica de diferença e repetição e que por isso terá uma memória que lhe é própria e que torna suas regras reconhecíveis, identificáveis pelo sujeito social em um contexto sócio-histórico específico. Isso não quer dizer que a memória que dá sentido às regras de um determinado jogo não se imbrique com a memória de outros jogos e de suas regras. Ou seja, podemos adotar aqui, como uma paráfrase do conceito de Wittgenstein (1999), a expressão "jogos de memória", visto que se compreendermos que a significação das palavras e enunciados de um jogo se dará pelo reconhecimento de suas regras e esse reconhecimento ocorre por causa de um processo de construção memorialística, podemos dizer que ocorrem jogos de memória na produção de uma memória cultural por intermédio das narrativas, ainda mais no que diz respeito à lógica das narrativas transmidiáticas, como veremos posteriormente.

Para reforçar o que dissemos recorreremos aos gêneros discursivos na concepção apresentada por Mikhail Bakhtin e aos conceitos de enunciado, polifonia e dialogismo que atuam como elementos constituidores de memória.

2.4-Diálogo entre Bakhtin e Mnemosyne

Vimos até o momento a compreensão da memória social e cultural como construções sociais produzidas pelos sujeitos nos mais diversos grupos do quais fazem parte. Versamos igualmente sobre como a memória cultural é elaborada por meio das mídias culturais e como elas podem ser instrumentos de construção de uma memória produzida por uma dialética entre diferença e repetição para a posteridade. Tal discussão é essencial para tratarmos da adaptação do universo quadrinístico de super-heróis para o gênero cinematográfico, em um processo de interrelação entre gêneros.

Porém, estamos tratando de adaptação entre diferentes mídias, em que ocorre a construção de uma memória cultural de modo singular. Há uma "rede" de memórias dos personagens conhecidos como super-heróis que vão desde sua criação nas histórias em quadrinhos, passando pelas mudanças narrativas nessa própria linguagem e em outras em que foram apresentados ao longo das décadas. Com isso, utilizamos a ideia de jogos de memória em que vimos que os sentidos construídos por meio dos enunciados dependem de quais jogos, de quais relações e em qual contexto esses enunciados são formulados. Lembrando que estamos trabalhando com o Universo Cinematográfico Marvel – MCU - como um enunciado único.

Acreditamos, porém, que isso ainda é insuficiente para lidar com esse processo, visto que cada gênero em que ocorre um jogo possui particularidades únicas, assim como no relacionamento entre os gêneros em que as interseções ocorrem. Achamos essencial a associação entre os gêneros nos quais ocorrem os jogos e em que a memória é construída definindo-os de acordo com Mikhail Bakhtin, filósofo russo que formulou seu conceito de gênero discursivo em inícios do século XX conjuntamente aos conceitos de polifonia e dialogismo, que possuem ligação direta com a noção de gêneros.

Os jogos de memória se aplicam à ideia de Bakhtin acerca dos gêneros do discurso e de como tais gêneros funcionam como instrumentos essenciais na construção de memória, inclusive de memórias culturais de grupos ou sociedades. Cada gênero será singular, mas podem dialogar entre si, utilizando elementos de um ou de outro, visto que, na qualidade de construções sociais são entendidos como um processo, uma vez que são continuamente elaboradas na dinâmica social do dia a dia.

Para compreendermos melhor o que seriam os gêneros do discurso de Bakhtin e como eles trabalham com uma memória de gênero, é necessário, primeiramente, entendermos como Bakhtin descreve o que seriam os enunciados e sua relação com os conceitos de polifonia e dialogismo.

Ao falar do enunciado, Bakhtin (2011, p. 270) começa sua argumentação enfatizando que a linguagem, pela visão dos formalistas russos, era considerada do ponto de vista do falante, porém de apenas *um* falante "sem relação *necessária* com *outros* participantes da comunicação discursiva" (BAKHTIN, 2011, p. 270). O outro, quando era levado em consideração o era somente como um sujeito que entraria em contato com um enunciado e o compreenderia de forma passiva, sendo o recebimento do enunciado por ele o fim do processo comunicativo.

Bakhtin (2011, p. 270-271), por outro lado, acredita que não somente o processo não se encerraria nesse ponto como que a "multiplicidade de falantes evidentemente não pode ser ignorada de maneira nenhuma quando se fala de língua". Para o pensador russo, o ouvinte, ao entrar em contato e ter a percepção de atribuir significados ao enunciado proferido por outrem no processo discursivo vai, invariavelmente, assumir uma atitude responsiva em relação ao

enunciado com o qual teve contato. Tal sujeito vai concordar ou discordar em graus variados, completá-lo, usá-lo, ignorá-lo, mas terá, sempre, uma resposta, ou seja, uma posição responsiva no que diz respeito ao seu envolvimento com o enunciado formulado.

Essa resposta por parte do ouvinte não precisa ocorrer de forma imediata, pois, mesmo que seja uma "compreensão responsiva de efeito retardado [...] cedo ou tarde, o que foi ouvido e ativamente entendido responde nos discursos subsequentes ou no comportamento do ouvinte" (BAKHTIN, 2011, p. 272). Tal fenômeno pode estar presente tanto em um discurso escrito como lido ou falado.

Para que essa ação responsiva ocorra, temos que ter em mente que uma determinada compreensão dos sujeitos envolvidos se faz necessária. Todos têm que, de alguma forma, estar inseridos em condições e regras do jogo nas quais os enunciados são proferidos e também inseridos. E isso não vai ocorrer no momento exato em que o enunciado é proferido, pois tal fato não seria efetivamente possível. É necessário que o contexto, as regras ao que o enunciado proferido está ligado, seja previamente conhecida – ao menos em parte – por todos os envolvidos ou mesmo se houver apenas um único sujeito envolvido.

Bakhtin (2011, p. 272) salienta que todo falante – mesmo sendo único em um contexto de enunciação – é um respondente em maior ou menor grau, uma vez que ele não é o primeiro falante que violou "o terno silêncio do universo". O falante pressupõe não somente a linguagem que está utilizando como a utilização de enunciados antecedentes – seus e de outros – com os quais o seu enunciado atual vai possuir as mais diversas relações. Ao fazermos, novamente, um paralelo com Wittgenstein (1999), podemos dizer que o enunciado, que será proferido dentro das regras de um jogo, participará, em maior ou menor grau de jogos de memória com diversos outros enunciados semelhantes ou variados.

Estamos querendo dizer que todo e qualquer enunciado somente é produzido pelo jogo de memórias construídos anteriormente e que é retomado, citado, reintroduzido em novos contextos. São miríades de enunciados anteriores retomados no atual processo de produção enunciativa do sujeito, mesmo que de modo subjetivo, na produção de seu enunciado do "agora". Em nenhuma circunstância haveria um "enunciado primeiro", proferido pela metáfora que Bakhtin (1997) denomina de um "Adão mítico".

O "novo" enunciado, ao ser construído, já adentraria o universo de jogos de memória conjuntamente a outros enunciados pré-existentes, tornando-se parte de um "elo

memorialístico" e que gerará, de um modo ou de outro, enunciados-repostas a esses novos enunciados de forma sucessiva. Assim sendo, "o locutor termina seu enunciado para passar a palavra ao outro ou para dar lugar à compreensão ativa do outro" (BAKHTIN, 1997, p. 294), criando uma alternância de sujeitos falantes, pela transferência da palavra de um para o outro.

A formulação de um novo enunciado, que produzirá e fará parte de variadas memórias, nos faz retonar a Todorov (2013), pois o enunciado "novo" deve ser e será diferente de enunciados produzidos anteriormente, mas concomitantemente ele será um enunciado "repetido", no sentido de que é necessário que possua elementos reconhecíveis que lhe deem sentido em contato com o sujeito. O enunciado "novo", de qualquer modo, será sempre único cujo sentido será construído uma única vez, comportando "um começo absoluto e um fim absoluto" (BAKHTIN, 1997, p. 294) no contexto, no tempo e no espaço em que é proferido. Tal momento e tal contexto não mais se repetirão igualmente e com sentidos idênticos. Ora, se realizássemos a leitura da primeira história em quadrinhos do Homem de Ferro em 1963, no contexto da Guerra do Vietnã e a realizássemos novamente em setembro de 2001, a narrativa, seria aparentemente a mesma, os desenhos e as palavras contidas em balões e recordatórios seriam as mesmas presentes nas páginas da mesma revista em 1963, porém, os sentidos construídos pelo sujeito no momento dessa leitura dificilmente serão iguais, pois funcionará como outro enunciado, proferido em condições sociais, históricas, políticas, de vida do sujeito diferentes das de décadas anteriores quando da primeira leitura.

Podemos perceber nesse processo de produção de enunciados que as ideias de Bakhtin remetem, antes de tudo, ao caráter de interação que compõe e constrói os sujeitos sociais, sendo a memória um componente essencial nesse contexto de interação e construção social. A memória será elemento primordial para a elaboração das lembranças e dos sentidos criados pelo sujeito social que tem contato com uma história em quadrinhos ou um filme de superheróis, como é o nosso caso.

Ao usarmos o termo interação, no que concerne ao processo de construção de enunciados e às atitudes responsivas que dele fazem parte, estamos falando de algo dialógico, sendo, no sentido em que aqui nos referimos ao diálogo entre os enunciados produzidos anteriormente e os possíveis futuros enunciados a serem produzidos. Essa interação entre os enunciados produzidos e os diversos jogos por eles igualmente produzidos levaram Bakhtin à necessidade de desenvolver o conceito de enunciado socialmente construído conjuntamente aos conceitos de polifonia e dialogismo.

2.4.1- Polifonia e Dialogismo

A polifonia é um termo que Bakhtin tomou emprestado da área musical, para mostrar que os enunciados, à semelhança da área musical, é composto de diversas vozes ou melodias que se sobrepõem de forma simultânea (LOPES, 2000). Na área do discurso, Bakhtin tomou o termo para si por entender que auxilia na compreensão do modo como os enunciados são constituídos, pois, sendo parte da "realidade" ou fazendo parte da diegese de obras ficcionais, os enunciados estão sempre "repletos de palavras dos outros, caracterizadas [...] pela alteridade ou pela assimilação, caracterizadas, também em graus variáveis, por um emprego consciente e decalcado" (BAKHTIN, 1997, p. 314).

Tais vozes presentes em um enunciado podem ser vistas como a "base" que o sujeito irá utilizar para a elaboração de enunciados produzidos em outros contextos. Uma história em quadrinhos ou uma obra cinematográfica — entendidos como um enunciado completo - nunca falará "sozinha", pois retomará um número impossível de se calcular de vozes sociais que compõem universos de saberes, conhecimento, opiniões e pontos de vistas. Essa memória será utilizada como uma "base de vozes" que irá trabalhar em um jogo de memórias no qual o atual enunciado será construído. Esse novo enunciado, ao ser proferido, será inserido nessa base de vozes sociais, fazendo parte do jogo para a elaboração de enunciados posteriores.

A polifonia é assim compreendida como algo vinculado à natureza multifacetada do universo discursivo e, consequentemente, social, ideológico e cultural. Os textos escritos, as imagens, os romances que fazem o xamã falar com a memória da cultura dos mortos falará para nós (ASSMANN, 2011), no presente, por meio dessas incontáveis vozes sociais ali presentes, vozes de outros tempos e produzidas em condições de produção diferentes das atuais, mas que sem as quais não seria possível formar quem somos e criar o mundo no qual vivemos. A polifonia torna possível esse diálogo com os entes do passado ou do presente, mas, mesmo no presente, estamos constantemente retomando outrem, sempre em contato com suas memórias.

Porém, como acima dissemos, a polifonia e o próprio caráter do enunciado é o de diálogo, de "perguntas" e "respostas" que serão uma espécie de força motriz na constituição dos novos enunciados do universo discursivo. Sendo assim, estamos falando até o momento da polifonia como se fosse uma bela e calma conversa na varanda de casa com nossos ancestrais que produziram nosso saber, nossas crenças, nossas narrativas ficcionais da infância, nossos valores de mundo e ideologias políticas, em suma, nossa sociedade e cultura.

Entretanto, Bakhtin observa que essa bonança na produção discursiva não haveria como existir, uma vez que, como seres sociais, estamos envoltos em discussões, conflitos e toda espécie de discordância. Não que o diálogo entre vozes não possua concordância em muitos casos, pois, como diz Bakhtin (2011, p. 331) "a concordância é uma das formas mais importantes das relações dialógicas", mas as contradições, lutas, discussões e desacordos estarão igualmente presentes quando estamos lidando com a construção de enunciados e "falando" com e entre as vozes do passado.

Todo enunciado em sua essência será sempre um conjunto de sentidos, pontos de vista semânticos construídos por meio do diálogo entre as vozes que o compõe. Assim sendo, Bakhtin utiliza o termo dialogismo para explicitar os embates entre as mais variadas vozes sociais, políticas, ideológicas ou culturais que se entrecruzam na formulação de novos enunciados. A presença de uma voz pressupõe a presença de outras vozes contrárias ou não ao que ela "diz".

O dialogismo presente nos enunciados existentes no universo discursivo funciona de forma dupla na produção de sentidos. Há uma relação interdiscursiva, que é "a que todo enunciado mantém com enunciados anteriormente produzidos sobre o mesmo objeto" (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2014, p. 161), ou seja, a relação dentro de jogo – que ocorrerá em um gênero específico – no qual regras devem ser seguidas e no qual ocorrem jogos de diferença e repetição em que a memória é um elemento chave.

Em outro ponto os enunciados mantêm uma relação com os enunciados-resposta produzidos por atitudes responsivas dos sujeitos que os antecipam. Isso seria o que podemos chamar de relações interlocutivas (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2014, p. 161). Essa forma dupla de funcionamento do dialogismo escapa totalmente a qualquer forma de controle do enunciador, pois não se manifesta claramente no discurso, os enunciados constituem uma heterogeneidade. Os sentidos contruídos podem não ser algo que se aplica necessariamente a uma ou outra relação, mas algo que atravessa essa complexidade dialógica.

Desse modo, o enunciado, a polifonia e o dialogismo são conceitos que nos ajudam a compreender o processo de formação de memórias e de uma memória cultural no jogo complexo que ocorre nesse processo de seleções, apagamentos, diferenças e repetições. Porém, não são suficientes para explicitar, em especial quando falamos em memória cultural, como se dá essa construção memorialística em novos contextos. Para isso é relevante

adentramos no campo dos gêneros do discurso, pois os vemos como instrumentos essenciais no que concerne à construções de memórias sociais.

2.4.2-A Memória e os Gêneros do Discurso

Estamos falando até o momento de discursos e enunciados de forma geral. Nosso foco nesta tese, porém, são os enunciados presentes no gênero das narrativas de super-heróis, seja nas histórias em quadrinhos, seja no cinema. Isso não quer dizer, em nenhum momento, que estamos criando uma separação das obras ficcionais do universo "extra-diegese" em que ocorrem, pelo contrário. Lembremos que Assmann (2011) atesta como um dos pontos mais importante das obras ficcionais o fato de elas incorporarem e conservarem em seus textos e imagens uma "energia social" que reflete, de alguma forma, valores, pensamentos, visões de mundo, ou seja, discursos e enunciados da época em que foram produzidos.

Os enunciados presentes nessas obras são formas de nos comunicarmos com o passado. Porém essa comunicação não se dará sem conflitos de vozes e sem contextos sociais, históricos, econômicos e políticos específicos que permitam seu alcance, disseminação e influência social. Os sentidos criados acerca desses discursos pelos sujeitos pertencentes às mais variadas esferas sociais também podem ser dos mais variados, incluindo antagonismos. Isso não somente em obras produzidas em contextos passados como na época de suas criações, pois, como Lamb (apud ASSMANN, 2011, p. 220) ressalta, muitas vezes é improvável que "aquilo que é verdadeiro no instante da redação ainda seja verdadeiro quando atingir o destinatário".

Vimos que essa memória, no interior do dialogismo, pode se dar tanto na forma dos enunciados-respostas que a utilizam como base, as relações interlocutivas, como a relação desses enunciados com enunciados semelhantes e referentes a mesmos objetos em uma relação interdiscursiva.

Independente do tipo de relação entre enunciados, o que podemos entender até então é que, no interior dos gêneros, os enunciados devem ser semelhantes, devem possuir características comuns e identificáveis que, no processo de construção por meio de repetições e diferenciações, possam ser reconhecíveis e compreendidos para construírem sentidos. A memória é o elo presente entre as vozes e a construção de sentidos.

A memória, na qualidade de constructo social, só será elaborada se os enunciados foram reconhecíveis com características em comum, visto que elá é o instrumento de ligação entre as

vozes e o reconhecimento. Nesse ponto adentramos o conceito de gêneros do discurso proposto por Mikhail Bakhtin, visto serem os gêneros os instrumentos que permitem que a memória atue como base e em formulações acerca do passado, do presente, e do futuro e do que podemos lembrar e esquecer das vozes enunciativas. Sem a memória não poderíamos viver, pensar, compreender o mundo à nossa volta e a realidade a que damos forma. Desse modo, a relação memória/gêneros discursivos é essencial para a construção e a manutenção —institucionalização — de uma memória cultural. É a memória que viabiliza o gênero que irá formar uma memória cultural.

Fiorin (2008, p. 60-61) recorda que a noção de gênero discursivo remonta à Grécia antiga onde textos eram classificados como pertencentes a determinado gênero por meio de seus traços em comum, o que levava a um rol de propriedades formais e imutáveis. Gêneros como a tragédia ou a epopéia eram elaborados seguindo regras rígidas que os caracterizavam. Bakhtin, ao contrário, não trabalha com os gêneros do discurso partindo de formalismos, pois o que interessa ao pensador russo é "o vínculo intrínseco existente entre a utilização da linguagem e as atividades humanas" (FIORIN, 2008, p. 61). Os gêneros funcionam como a interconexão da linguagem com a vida social.

Assim, sendo, para definir o que seriam os gêneros discursivos, Bakhtin (2011, p. 262) inicia seu discurso atestando que "todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem". Esses campos podem ser inúmeros, assim como o caráter e o uso que estes farão da linguagem serão multiformes. Independente do campo, todos irão utilizar a linguagem para comunicações das mais diversas por meio dos enunciados que, como vimos anteriormente, serão sempre únicos no momento em que são proferidos no interior do campo ao qual se situam.

Os enunciados "refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem [...], mas, acima de tudo, por sua construção composicional" (BAKHTIN, 2011, p. 262). Os campos citados por Bakhtin serão o *locus* onde ocorrem os jogos de linguagem de Wittengenstein (1999 e que, consequentemente, constroem – e são construídos – pelos jogos de memória.

Desse modo, o conteúdo temático, o estilo e a construção composicional estão diretamente ligados ao enunciado como um todo, sendo, os três elementos, condicionados pelas especificidades referentes a cada campo da comunição. Embora cada enunciado seja sempre único, com um início e um fim absoluto, cada campo possuirá "tipos relativamente estáveis de

enunciados" (BAKHTIN, 2011, p. 263). Os gêneros discursivos de cada campo da atividade humana serão compostos por enunciados com características semelhantes. É importante ressaltar que essas características não são estáticas, visto estarem ligadas a uma realidade social que constrói o gênero. Eles podem sofrer modificações de acordo com a dinâmica social e cultural na qual se inserem. O gênero super-heróis, por exemplo, se modificou ao longo do tempo, porém apresenta característas que faz com que reconheçamos que estamos diante de uma narrativa ligada a tal gênero. Mudanças que gerem uma ruptura muito drástica nessas características talvez possam levar ao surgimento de um novo gênero discursivo, isso dependerá de diversos fatores sociais, culturais e históricos.

Bakhtin (2011), ao tratar dos gêneros como um fenômeno social, afirma que é impossível determinarmos quantos e quais gêneros discursivos existiriam, visto que as possibilidades e campos da atuação humana são imensas e, dessa forma, a quantidade e diversidade de gêneros que podem existir são imensuráveis. Diversos gêneros podem "nascer" ou "morrer" em condições sociais específicas. A comunicação verbal diária, por exemplo – felicitações, cartas, conferências – ocorre por meio da escolha que fazemos dos gêneros, cuja variedade "deve-se ao fato de eles variarem conforme as circunstâncias, a posição social e o relacionamento pessoal" (BAKHTIN, 1997, p. 302).

Em relação à tríade conteúdo temático, construção composicional e estilo, Bakhtin (2011) exemplifica cada categoria em relação aos gêneros. O conteúdo temático remete ao domínio de sentido relativo ao gênero e não ao seu assunto. Por exemplo, se as narrativas de superheróis são um gênero, poderíamos dizer que o tema é super-heróis, mas o assunto pode ser variado: o super-herói adolescente e tímido, o multimilionário que usa tecnologia; o superherói mítico ligado aos deuses, etc. Cada narrativa de super-herói terá o tema super-herói como uma semelhança, como o que identifica o gênero, mas como será esse super-heróis, em que situações, ambiente, trama ele atuará, esse assunto pode ser variável.

A construção composicional é a estrutura e a organização de um dado texto. Cada texto, em relação a um gênero específico terá características específicas no que concerne ao modo como é estruturado e organizado, como uma carta ou um artigo científico, por exemplo. As narrativas de super-heróis, elaboradas para as histórias em quadrinhos ou para o cinema, vão possuir elementos que as caracterizam, situações e elementos que lhes são próprias, como uniformes, poderes ou habilidades sobre-humanas, um vilão que deve ser combatido, etc. São elementos cuja presença é esperada previamente por quem tem contato com esse gênero.

O estilo, ou estilística, diz respeito à seleção de meios linguísticos — ou imagéticos —, utilizados pelo sujeito na produção de um enunciado ligado a determinado gênero. O estilo reflete a individualidade do sujeito, mas Bakhtin (2011, p. 265) ressalta que nem todos os gêneros são propícios a um reflexo de individualidade de quem produz o enunciado. Dependendo do gênero ao qual o enunciado pertence e ao conteúdo temático e composicional de tal gênero, a individualidade mostra-se, muitas vezes, praticamente nula, como, por exemplo, em enunciados referentes a ordem militares, documentos jurídicos, etc. Já a ficção seria o gênero que mais liberdade dá ao autor de expressar um estilo próprio, mesmo que seguindo as características que o gênero conforma.

Devido a essa grande heterogeneidade existente de gêneros do discurso, assim como os que podem vir a existir, e a dificuldade que tal fato ocasiona ao definirmos a natureza de um enunciado, ou seja, a qual gênero ele pertence ou pode pertencer, Bakhtin (2011) divide os gêneros discursivos em: gêneros discursivos primários ou simples; e gêneros discursivos secundários ou complexos. Tal divisão não é apenas funcional, pois é necessária para uma definição da natureza do enunciado e do seu efetivo funcionamento histórico-social, pois, se não compreendermos a natureza do enunciado, a análise de qualquer gênero será puro formalismo, o que levará a uma deformação da "historicidade da investigação" e a uma debilitação das "relações da língua com a vida" (BAKHTIN, 2011, p. 265).

Os gêneros discursivos primários — ou simples — seriam aqueles que "se constituem na comunicação discursiva imediata, no âmbito da ideologia do cotidiano" (RODRIGUES, 2005, p. 169). Desse modo, poderíamos dizer que os gêneros primários são os que ocorrem de forma mais "simples" e "natural" em nosso dia-a-dia: o diálogo cotidiano entre amigos, familiares, colegas de trabalho – em determinados casos -; cartas – na atualidade poderíamos incluir e-mails, mensagens de celular -, bilhetes, etc. Tais gêneros possuem um caráter de relação imediata com a realidade existente.

Os gêneros secundários do discurso — ou complexos — são definidos por Bakhtin (2011, p. 264) como gêneros ideológicos. Tais gêneros discursivos complexos "surgem nas condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado" (BAKHTIN, 2011, p. 263). Como exemplo desses gêneros podemos citar o romance, o teatro, o discurso científico e político, o cinema, as histórias em quadrinhos, etc. Ou seja, são gêneros que possuem uma maior complexidade no que tange tanto ao seu surgimento, quanto à elaboração de enunciados que os compõem. Nesses gêneros secundários há elementos e

características mais complexas que devem ser seguidas no momento em que novos enunciados vão sendo construídos.

O conteúdo temático, a construção composicional e o estilo mostram-se presentes de formas mais intricadas. Um discurso jurídico, por exemplo, terá uma tradição de enunciados que devem usar termos semelhantes, aceitos por essa área do conhecimento e que possuem bases fortemente fincadas. Aqui fazemos, novamente, o paralelo com os jogos de memória e com o processo de repetição e diferenciação de Todorov (2013). Para ilustrar, podemos falar do gênero jurídico, por exemplo. Os enunciados presentes no discurso do gênero jurídico terão determinados sentidos no interior desse domínio – do campo jurídico – e da tradição e memória que dele fazem parte. Provavelmente, ele pode ter ligações com outros domínios, como o sociológico ou o pedagógico, mas os enunciados terão significados específicos no no momento da enunciação e no interior do domínio, ou seja. E, logicamente, cada processo jurídico será um processo, os casos serão outros. Haverá aí uma diferença em relação a todos os outros enunciados pertencentes ao gênero, pois ele será único. Mas haverá também, uma repetição, sem a qual a memória não atuaria para criar e dar sentido a todos os sujeitos sociais envolvidos na situação de comunicação. Sem a memória, sem a tradição de gênero o sentido seria, provavelmente, impossível.

Tal fato ocorrerá igualmente nos gêneros discursivos secundários ficcionais, como o romance. A maior diferença da ficção ocorrerá em relação ao estilo, que será mais "livre". Para Bakhtin (2011, p. 265), "as condições menos propícias para o reflexo da individualidade na linguagem estão presentes naqueles gêneros do discurso que requerem uma forma mais padronizada". Os enunciados produzidos na ficção não estão desprendidos de uma tradição e de determinadas "regras" e padronizações do gênero, mas isso não ocorre de forma tão forte quanto no caso de gêneros técnico-científicos, por exemplo. Tal fato também leva a ficção a ser um gênero que em determinadas condições sócio-históricas possui mais possibilidade de criar algo novo no processo de diferença e repetição e, consequentemente, levar à criação de novos gêneros discursivos, mesmo que tendo por base gêneros já estabelecidos, pois, como disse Bakhtin, não existe o "Adão Mítico", ou seja, mesmo o novo se origina de algo anteriormente elaborado. Os super-heróis, por exemplo, foram uma criação inédita em 1938, porém a sua criação foi possível porque dialogaram com enunciados de narrativas de aventura, ficção-científica e mitológicas que já eram produzidas anteriormente e com gêneros de outros campos, como o da ciência.

Os gêneros secundários possuem outras particularidades que os diferenciam dos gêneros primários do discurso. A principal seria a capacidade dos gêneros secundários de incorporarem e reelaborarem os mais variados gêneros primários, oriundos de condições de uma comunicação discursiva mais imediata. Ao ser incorporado por um gênero, o gênero primário perde "o vínculo imediato com a realidade concreta e os enunciados reais alheios" (BAKHTIN, 2011, p. 263). O diálogo cotidiano, a carta, o bilhete, que são gêneros primários, podem fazer parte de um gênero secundário, como o romance ou o cinema, porém funcionando no interior e no contexto da diegese narrativa do gênero secundário. Desse modo, tais gêneros são incorporados à realidade ficcional. É a carta que Anna Karenina, personagem central do romance de mesmo nome de Tolstói, escreve ao marido antes do suicídio ou os diálogos entre os personagens de Diadorim e Riobaldo na obra de Guimarães Rosa, Grande Sertão: Veredas, por exemplo. Tanto o diálogo cotidiano ou a carta pertencente ao mundo "real" do mundo ficcional serão enunciados, mas a diferença se dará em relação ao gênero e à tradição ao qual estão inseridos.

Gêneros discursivos secundários, como o romance — o qual Bakhtin dedica maior atenção — podem ser entendidos como um conjunto de enunciados, ou, melhor, como um "fenômeno plurilinguístico" (BAKHTIN, 1988, p. 73). Ele é definido pelo estudioso russo como "tipos de unidades estilísticas" que formam a composição na qual o conjunto do romance pode ser decomposto. Assim entendido, o romance seria um gênero secundário que agrega, na composição de seu todo enunciativo, diversas unidades estilísticas como, por exemplo:

a-)a narrativa direta e literária do autor: abarcando todas as suas variedades multiformes;

b-)estilizações de diversas formas de narrativas tradicionais orais, como o diálogo cotidiano, que são denominadas por Bakhtin (1988, p. 73) de *skaz*;

c-)estilizações de diversas formas de narrativas escrita e semiliterárias tradicionais como as cartas, os diários, dentre outras, pertencentes aos gêneros primários do discurso;

d-)outras formas literárias de gêneros primários ou secundários como escritos morais, filosóficos, científicos, retóricos, etc.

desse gênero, mesmo sendo não-ficcional.

-

⁵ Entendemos que mesmo em gêneros não ficcionais, como os documentários, esses gêneros primários perdem, como diz Bakhtin (2011, p. 263) o vínculo imediato com a realidade, pois, de qualquer modo, eles estão inseridos em outro contexto, na realidade da construção de um gênero secundário que seguirá as regras

e-)discursos de personagens estilisticamente individualizados.

Desse modo, podemos afirmar que a principal característica do romance seria a combinação de diferentes unidades estilísticas e de variados gêneros discursivos atrelados à diegese narrativa. Essas unidades estilísticas aparecem no romance como unidades subordinadas, porém relativamente independentes. O gênero romanesco, possuindo tais características, torna-se passível de admitir "uma variedade de vozes sociais" (BAKHTIN, 1988) como poucos gêneros fariam. Bakhtin (1988) entendia o romance como um dos gêneros mais relevantes para representar as vozes de um determinado período. Por esse motivo, a tessitura do romance, o modo como os personagens são representados podem contribuir para a construção de uma memória cultural de uma época.

Porém, para a apreensão do *zeitgeist*⁶ de uma época, Bakhtin (1988, p. 119) cita outro ponto extremamente importante presente no romance: os personagens. Pois, ao estudar o que denominava de romance polifônico – em especial a obra do escritor russo Doistoiévsky - Bakhtin (1988) chegou à conclusão de que os personagens são a melhor forma de representação da polifonia e do dialogismo referente à uma dada época. Os diálogos internos e externos dos personagens na realidade do romance podem refratar as intenções do autor, funcionando como uma segunda linguagem que "falará" sobre as condições sócio-históricas em que foram produzidos. Tal afirmação não exclui, de modo nenhum, gêneros como a ficção-científica, pois mesmo a narrativa referindo-se a tempos passados ou futuros ela não deixa de apresentar a relação do sujeito com seu mundo representacional de determinado período sócio-histórico (OLIVEIRA, 2009).

Os personagens irão possuir e utilizar diversas unidades estilísticas, como o *skaz*, por exemplo, e o uso de discursos científicos, políticos, etc. A voz do autor se misturará às vozes dos variados personagens presentes na narrativa, compondo, desse modo, um amplo painel social de uma determinada época.

Se estamos compreendendo as histórias em quadrinhos e o cinema como gêneros discursivos, como será melhor mostrado no capítulo 3, poderíamos igualmente entender os super-heróis como como um gênero específico? Como já visto, os super-heróis fazem parte do conteúdo

.

⁶ Zeitgeist é um termo oriundo da língua alemã criado pelo escritor romântico Johann Gottfried Herderque. O termo se refere ao "Espírito de uma Época" em relação ao conjunto de pensamentos intelectuais e culturais de uma época. Hegel popularizou o termo em sua obra "Filosofia da História" (FORESTI, 2011, p. 8)

temático do gênero das histórias em quadrinhos e do cinema. Mas eles seriam um gênero no interior de outros gêneros?

Para discutir tal questão, Ramos (2009) concebe que "há grupos de textos que, embora possuam gêneros próprios e autônomos, estão ligados por um eixo comum" (RAMOS, 2009, p. 355). Para explicar melhor tal hipótese, Ramos (2009) trabalha com a ideia, advinda de Maingueneau, sobre o que este denomina de hipergêneros.

Primeiramente, devemos entender que os enunciados relativamente estáveis abordados por Bakhtin possuem hoje a tendência de serem trabalhados preferencialmente em sua relatividade do que com um foco maior em sua estabilidade. Para Ramos (2009, p. 358), uma classificação definitiva, focada principalmente em uma postura puramente estrutural não seria a escolha ideal para a compreensão da flexibilidade e variedade dos gêneros dos tempos atuais.

Como vimos com Wittgenstein (1999), o uso dos enunciados estará inserido em contextos específicos que suscitarão situações e sentidos singulares. Podemos dizer que tais contextos são trabalhos por Ramos (2009) utilizando a ideia de cenas enunciativas de Maingeneau, onde ele entende que cada situação comunicativa opera como uma encenação. São elas: uma cena englobante; onde se define o tipo de enunciado ao qual pertence a situação de comunicação, como no caso de um enunciado político, religioso, etc.; uma cena genérica, onde estaria situado o gênero do discurso em que o enunciado da cena englobante aparece, como pode ser o cinema ou as histórias em quadrinhos; e uma cenografia, que representa o quadro cênico da enunciação, é a forma como o gênero se apresenta e como ele é caracterizado.

Existem, desse modo, gêneros instituídos que podem ser de uma ordem autoral. A esses gêneros será instaurado um rótulo, que indicará como se pretende que o leitor/espectador/ouvinte o receba. Se falarmos que tal narrativa de super-heróis é um filme e não uma história em quadrinhos, ele será assim recebido pelo espectador. Esse rótulo vai, além de influenciar o reconhecimento, pode influenciar aspectos formais, de interpretação do enunciado. O uso destes rótulos é o que é denominado de hipergênero, uma categorização ampla que terá relação com a formatação do enunciado.

O rótulo será, assim, ligado "às expectativas de autor-falante e, principalmente, leitor/ouvinte" (RAMOS, 2009, p. 361). As histórias em quadrinhos e o cinema podem ser vistas como grandes rótulos, que vão levar à determinadas formatações do enunciado e expectativas do

leitor/espectador. São uma categoria de gênero maior, pois podem compreender em seu interior outros gêneros, que serão formatados de acordo com esse rótulo no qual estão inseridos. Uma narrativa de super-heróis, em um rótulo denominado de histórias em quadrinhos, terá uma formatação que compreende balões, onomatopeias, requadros, imagem sequencial; outra narrativa de super-heróis, no rótulo cinema, vai ter que ser contada por meio de imagens em movimento, efeitos sonoros, iluminação, movimentos de câmera etc. O rótulo antecipa informações genéricas ao leitor/espectador na identificação do gênero discursivo em que tal enunciado está posto.

Assim, Ramos (2009, p. 362) defende que a "história em quadrinhos seria um grande rótulo, que agregaria diferentes gêneros comuns". As histórias em quadrinhos e o cinema podem ser vistos, desse modo como esses grandes rótulos, que são denominados pelo termo hipergêneros. Os hipergêneros são, por esse entendimento. uma ampla categorização que une elementos comuns que os caracterizam e, por serem amplos, podem englobar uma diversidade de gêneros, como é o caso dos super-heróis. Desse modo, os super-heróis, com suas singularidades, podem, "constituir um gênero autônomo" (RAMOS, 2009, p. 365) que é passível de estar presente em gêneros mais amplos, como os hipergêneros das histórias em quadrinhos e do cinema.

Em vista disso, trataremos as histórias em quadrinhos e o cinema na categoria de hipergêneros discursivos, e os super-heróis como um gênero discursivo autônomo que teve sua origem no hipergênero das histórias em quadrinhos — existente anterior ao surgimento desses personagens — e que no decorrer das décadas pode ser encontrado como parte integrante de variados hipergêneros além das histórias em quadrinhos, como as séries televisivas, animações e, obviamente, o cinema, foco principal de nossa tese.

Como vimos até o momento, os gêneros do discurso - e os hipergêneros ao qual estão ligados - serão elementos essenciais para a constituição de uma memória cultural. Os vestígios presentes nas obras literárias e a "energia social" que delas emana somente são passíveis de criação e de se estabelecerem culturalmente por intermédio de uma memória de gênero, sendo o gênero compreendido não como algo formal, mas como uma construção social que funciona como uma conexão entre o sujeito social e o mundo em que ele habita, indo de um nível individual ao cultural e social.

Nesse processo, os jogos de memória se imbricam nos diversos gêneros e hipergêneros, cujos sentidos podem variar em relação aos domínios de cada esfera social e ideológica. O contexto

social, político, econômico e histórico, aliado a atos de repetição irão "estabilizar" determinados gêneros, e estes comporão o imaginário. Esses gêneros podem levar à criação de novos gêneros discursivos que os utilizarão como base de criação, dialogando por meios dos vestígios memorialísticos com o imaginário do passado para construir o imaginário e a memória cultural contemporânea, sempre por intermédio do sujeito social, sem o qual as obras produzidas não passariam de restos inertes.

2.4.3- Vozes do passado para o presente: a adaptação

Estamos falando neste trabalho da adaptação de um universo de personagens que abriga diversas narrativas do gênero de super-heróis produzidas nas últimas décadas para o hipergênero do cinema. O termo adaptação geralmente é utilizado para descrever as versões de romances literários para o cinema. Nesse caso o termo se aplica perfeitamente, pois o filme é a adaptação de uma obra fechada. No caso de quadrinhos como Watchmen, Sin City ou 300 de Esparta, que são obras quadrinísticas fechadas, o termo é aplicável da mesma forma para suas adaptações cinematográficas.

Entretanto, no nosso caso, estamos trabalhando com filmes que não adaptaram necessariamente uma obra fechada, mas um imenso universo de narrativas produzidas, ao longo do tempo incorporando modificações e atualizações advindas de tal processo. Além disso, como veremos mais claramente no capítulo 4 e 5, os filmes de super-heróis atuais não somente utilizam elementos das histórias em quadrinhos, mas também de outras mídias em que esses personagens estiveram presentes nas últimas décadas.

A escolha da utilização do termo adaptação para nosso trabalho pauta-se no modo como autores como Stam (2006) e Hutcheon (2013) o compreendem, tornando-o aplicável para os nossos propósitos. Ambos os autores em seus trabalhos acerca das adaptações literárias do romance para a linguagem cinematográfica chamam inicialmente a atenção para o fato de que as adaptações são vistas, de forma geral, como inferiores às obras literárias originais que serviram de base à produção dos filmes.

Porém, Stam (2006) retoma as pesquisas da semiótica estruturalista dos anos 1960 e 1970 que observavam as mais variadas práticas de significação como sistemas compartilhados de sinais que produziam "textos", excluindo, desse modo, qualquer forma hierárquica que pudesse existir entre literatura, cinema ou qualquer outra linguagem narrativa (STAM, 2006, p. 21). Conjuntamente, Stam (2006) remete à teoria do dialogismo Bakhtiniano que destaca a

retomada e interminável relação entre enunciados e memórias o que nos leva a conceber que há um jogo entre variados gêneros "ao invés de uma 'fidelidade' de um texto posterior a um modelo anterior" (STAM, 2006, P. 21).

Stam (2006, p. 22) prossegue na sua argumentação contrária a uma valoração hierárquica de original superior à cópia recorrendo também à Derrida e suas teorias de desconstrução:

A desconstrução também desmantela a hierarquia do "original" e da "cópia". Numa perspectiva derridiana, o prestígio aural do original não vai contra a cópia, mas é criado pelas cópias, sem as quais a própria idéia de originalidade perde o sentido. O filme enquanto "cópia", ademais, pode ser o "original" para "cópias" subseqüentes. Uma adaptação cinematográfica como "cópia", por analogia, não é necessariamente inferior à novela como "original". A crítica derridiana das origens é literalmente verdadeira em relação à adaptação. O "original" sempre se revela parcialmente "copiado" de algo anterior; A Odisséia remonta à história oral anônima, Don Quixote remonta aos romances de cavalaria, Robinson Crusoé remonta ao jornalismo de viagem, e assim segue ad infinitum.

Tal afirmação nada mais é do que o jogo de memórias entre gêneros semelhantes — ou não que ocorre entre os enunciados e as mais diversas tradições de gêneros do discurso que se entrelaçam podendo levar, inclusive, à criação de novos gêneros discursivos. Além disso, como visto na citação, o prestígio de um "original" muitas vezes se dará por intermédio da memória construída sobre ele por meio das cópias. Stam (2006) enfatiza que as palavras de um autor ou de uma obra sempre são oriundas da boca de outrem, nunca são *ex-nihilo*, ou seja, não existe o Adão Mítico assim como ressaltou Bakhtin (2007). Nada será original, os gêneros discursivos são criados em condições específicas de produção e sempre por meio de enunciados anteriores. Gêneros "novos" serão formados socialmente por elementos de gêneros variados que foram construídos anteriormente em contextos diferentes. Não estamos falando neste ponto que não existam discursos fundadores (ORLANDI, 1993), mas inclusive esses discursos que funcionam como referências imaginárias para a cristalização de uma "memória primeira", não deixam de ser construções sociais que foram elaboradas em condições específicas de produção ligadas aos variados propósitos, incluindo ideológicos e políticos.

Tal argumentação se aproxima da noção foucaultiana do comentário. Para Foucault (2004, p. 22) "não há sociedade onde não existam narrativas maiores que se contam, se repetem e se fazem variar [...] coisas ditas uma vez e que se conservam porque nelas se imagina haver algo como um segredo ou uma riqueza". Essas "narrativas maiores" se mantêm, pois elas são faladas, retomadas, repetidas em novos contextos, as memórias delas construídas são

resultado desses comentários feitos no decorrer dos tempos e nas mais variadas circunstâncias. Pode haver um "princípio de deslocamento", pelo qual um comentário pode tomar o lugar do discurso original, muitas vezes levando aquele a um quase esquecimento, embora não necessariamente de forma estável ou constante. A adaptação é vista e assim deve ser -, como bem explicitado pela metáfora utilizada por Stam (2006), como uma "orquestração de discursos", ou seja, como várias notas musicas que se unem na criação de algo maior que elas, cada nota como um discurso cada discurso como uma voz.

A adaptação é o encontro dessas diversas vozes sociais e ideológicas. Ela não é uma cópia pura e simplesmente, ela será algo único como obra, será um enunciado único que não deixará de dialogar com outros enunciados, mas que não dependerá, no que concerne às mais variadas construções de sentido, do seu "original" para que possa ser compreendida de forma mais ampla e abrangente. A adaptação pode e deve existir sem o seu "original".

Tal argumentação nos faz evocar o clássico texto publicado em 1952 por Bazin (2014) com seu provocativo título: "Por um cinema impuro – defesa da adaptação". Nele, como o título diz, Bazin (2014) exalta o cinema "impuro", ou seja, as obras cinematográficas construídas tendo como base "originais" adaptados, em geral de obras literárias. O autor nos mostra o cinema, que na primeira metade do século XX, quase não havia narrativas realmente originais, mas que estava ocorrendo um fenômeno de adaptações da literatura e do teatro para a linguagem cinematográfica.

Tal fenômeno levou à época, inclusive, à produção de romances *noir* escritos com dupla finalidade, ou seja, eram produzidos visando tanto ao comércio como à literatura, e a sua futura adaptação para o cinema. O autor faz uma retrospectiva de fatos importantes do cinema como a transição do cinema mudo para o falado quando muitos, como Georges Altman, questionaram que a "autenticidade cinematográfica" estava perdida com a chegada do som ao cinema. Com o fenômeno das adaptações literárias das décadas de 1940 e 1950, surgiram algumas perguntas: "será que o cinema [...] é hoje incapaz de sobreviver sem as muletas da literatura e do teatro? Estaria prestes a se tornar uma arte subordinada e dependente de alguma arte tradicional?" (BAZIN, 2014, p. 115). Ora, o autor nos diz que essa, na verdade, não deveria ser uma questão relevante, pois nem uma questão nova seria, visto que as linguagens artísticas são criadas por meio de uma influência recíproca entre elas e das mais variadas formas de adaptação, desde o início dos tempos. Uma linguagem artística não existirá de forma pura, até porque, linguística e socialmente falando, não haveria como linguagens

artísticas não dialogarem entre si, ainda mais se as observarmos à luz de Bakhtin e sua definição de gêneros discursivos.

Para Bazin (2014, p. 116), o desenvolvimento de uma linguagem artística dar-se-á, sempre, pela sua associação com "artes consagradas". Quem busca uma "linguagem pura" não perceberia que, desde a origem de um novo gênero "a adaptação, o empréstimo, a imitação" (BAZIN, 2014, p. 117) estarão ali presentes. Pois, como nos mostrou Bakhtin (2007), não há enunciado surgido do nada, de um éter cósmico aristotélico, como o mesmo diz. Um gênero também não pode ser visto como algo que surge antes ou depois de outro, pois o jogo de vozes e de memórias não será algo cronologicamente demarcado, mas, antes, uma construção complexa em que não podemos definir nunca com exatidão um início ou um fim, talvez somente um meio, um estado do agora.

Desse ponto de vista, Stam (2006) compreende que os estudos culturais que tinham como foco as adaptações não podiam enxergá-las como hierárquicas ou linguagens puras, mas como algo que fazia parte de "um mundo exclusivo e intenso de imagens e simulações, a adaptação se torna apenas outro texto, fazendo parte de um amplo contínuo discursivo" (STAM, 2006, p. 24). O "original" ou a sua adaptação serão enunciados próprios situados e moldados sóciohistoricamente, que irão dialogar e retomar variadas memórias, mas que, como enunciados, serão sempre únicos no momento de sua enunciação. Em adaptações de obras ou personagens que já podem ser vistos como parte de um "imaginário social" — pelo menos de determinada cultura — muitas lacunas são preenchidas por não-ditos, por elipses temporais, pois os enunciados e sua relações com os jogos de memória que o construíram "falaram" por si, incluindo o que não está escrito ou explicitado no discurso.

Segundo Stam (2006), a adaptação não seria somente uma "traição" a um original que, em uma perspectiva não-hierárquica, não é superior como, pelo contrário, pode trazer o original "à vida". O enunciado adaptado vai "incorporar" o original por meio de memórias, fazendo-o ressurgir em novas condições com novos sentidos. As vozes do passado presentes no original são retomadas, mas contribuem para a construção de uma memória cultural. Mesmo que tal processo ocorra entre diferentes gêneros, o diálogo entre as vozes permanece.

E se falarmos de diálogos entre gêneros ou hipergêneros, no nosso caso específico, as histórias em quadrinhos e o cinema podem ser quase considerados como gêneros de uma "mesma família", visto que compartilham não somente um "nascimento" no bojo de uma

indústria cultural de massa como partilham elementos estruturais e estilísticos em suas formações narrativas, como veremos nos capítulos subsequentes.

Desse modo, acreditamos que as atuais adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis não são um fenômeno novo no que concerne à relação com o cinema — ou de qualquer outro gênero artístico — com outros gêneros, das imbricações entre suas vozes e das construções de variados sentidos e memórias. Tal fenômeno sempre provocou questões, como vimos com Bazin (2014), de "pureza" ou "impureza" de um gênero ou mesmo se essa relação poderia pôr fim a um gênero por sua dependência a outro.

Hutcheon (2013) acompanha esses autores, porém vai além em suas análises sobre a adaptação. Primeiramente ela diz que na atualidade "a adaptação fugiu do controle" (HUTCHEON, 2013, p. 11) no que se refere à quantidade de gêneros que estão sendo adaptados, e chama atenção para o fato de que se considerarmos nos estudos adaptativos apenas filmes e romances, seremos incapazes de compreender o apelo e a natureza da adaptação na atualidade.

A autora mostra que hoje todos os gêneros são adaptados, desde as tradicionais peças ou livros para o cinema, até histórias em quadrinhos para o cinema, jogos eletrônicos para o cinema, histórias em quadrinhos para jogos eletrônicos, jogos eletrônicos para histórias em quadrinhos, desenhos animados para o cinema e poderíamos citar exemplos quase infinitos. Claramente a adaptação é um fenômeno da produção cultural de massa na contemporaneidade.

Isso ocorre porque a adaptação é e deve ser vista como um processo, seja na criação ou na recepção da obra acabada (HUTCHEON, 2013, p. 15) e ela terá, diz a autora retomando Bakhtin e Stam (apud HUTCHEON, 2013, p. 45) uma intertextualidade, diversas vozes que fazem parte de um processo dialógico contínuo entre os gêneros e os sujeitos sociais inseridos em determinado sistema cultural.

Além disso, para uma adaptação ser reconhecida enquanto tal por quem tem contato com um enunciado específico, é essencial que esse sujeito esteja familiarizado com a obra – os textos – adaptadas, caso contrário as vozes que dialogam entre os gêneros adaptados dificilmente construirão algum sentido ou memória ligadas à produções anteriores que serviram de base para a adaptação. Se um espectador vai ao cinema assistir ao filme do Vingadores e nunca leu

uma história em quadrinhos desses personagens, não viu um desenho animado ou teve contato com um jogo eletrônico, dificilmente ele vai vislumbrar tal enunciado como uma adaptação.

Neste ponto entra outra questão importante, visto que "os diferentes gêneros e mídias dos quais e para os quais as histórias são transcodificadas no processo de adaptação (...) representam modos distintos de interagir com os públicos" (HUTCHEON, 2013, p. 15). Cada gênero e mídia em que é apresentado possui sua própria tradição, características, públicos e, por serem institucionalizadas, podem gerar expectativas nesses públicos.

A expectativa, seja no gênero original ou na adaptação, possui relação clara com a ideia de diferença e repetição apontada por Todorov (2013), pois o público vai ter a expectativa de ler/ver certas características que os colocam em uma zona de conforto, de familiaridade com o gênero que estão em contato ao mesmo tempo em que tal narrativa deve apresentar uma novidade.

As histórias em quadrinhos e os filmes de super-heróis – talvez esses mais do que aqueles, visto que nosso *corpus* apresenta histórias de origem – precisam apresentar certos elementos e certas estruturas narrativas com as quais o público tem expectativas, como seguir "o mito da saga do herói de Joseph Campbell⁷" (AXELROD, 1996 apud HUTCHEON, 2013, p. 159). Para Hutcheon (2013, p. 158) esse é um dos principais apelos do processo adaptativo, e tal apelo necessitará de uma espécie de pacto entre os conhecedores da narrativa adaptada, em especial se ela for de um gênero a outro. A autora cita em especial os leitores de autobiografias ou de histórias em quadrinhos adaptadas para o cinema. Na era da transmídia e da Cultura da Convergência, acreditamos que tal pacto se torna mais intenso e essencial para a aceitação ou não dessas adaptações, pois o público discute – em redes sociais e *chats* dos próprios estúdios -, participa com ideias e sugestões e até interagem diretamente com autores e diretores em eventos como a Comic Con⁸. Tal pacto é necessário, para Hutcheon (2013, p. 230), porque a adaptação "envolve memória e mudança, persistência e variação".

⁷ Campbell (1993) acreditava que todo herói, das mais variadas épocas, seguia uma jornada semelhante, que compreendia uma partida, uma iniciação – que poderia ser com algum tipo de mestre -, e um retorno para se auto-conhecer.

⁸ A Comi con é um evento surgido na cidade de San Diego na California, nos Estados Unidos, onde centenas de pessoas se encontram para discutir e consumir produtos de gêneros como jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos e cinema, dentre outros, com contato direto com autores, programadores, diretores. Tornou-se na contemporaneidade um dos maiores eventos de cultura popular do mundo (PUSTZ, 2014, p. 1). Ocorre desde 2014 também na cidade de São Paulo no Brasil com o nome de Comic Con Experience.

Para uma análise de qualquer adaptação, Hutcheon (2013, p. 15) propõe que seis perguntas devem ser respondidas: "o que, quem, por que, como, quando e onde da adaptação". Ela acredita que são perguntas que auxiliam o pesquisador a ter um maior entendimento do que está sendo adaptado em suas mais variadas esferas, desde o campo sócio-histórico até o produto em si. As perguntas serão aplicadas à nossa análise por meio de quadros que nos apoiarão na análise do enunciado adaptado e de suas relações com memórias de gêneros diversos.

Vimos até o momento que a relação entre adaptação, gêneros e memória é muito mais complexa do que essas questões que nos são comumente apresentadas. Talvez a principal questão que fenômenos "adaptativos" como os do cinema com a literatura nos anos 1950 ou o do cinema com as histórias em quadrinhos — em especial de super-heróis, mas não somente, devemos salientar⁹ — na atualidade é de nos perguntarmos o que isso está trazendo de novo, que sentidos e que memórias estão sendo construídos. Como esse fato vai transformar — ou não — os gêneros do cinema e das histórias em quadrinhos ou o modo de produzir seus enunciados?

Retornando a Bazin (2014), ele acredita que o fenômeno de adaptações literárias para o cinema nos anos 1950 só trouxe benefícios para ambos os gêneros, pois manteve o cinema com um público maior e, ao mesmo tempo, elevou o número de leitores das obras "originais" que foram adaptadas. Para ele "a cultura em geral e a literatura em particular nada têm a perder com a aventura" (BAZIN, 2014, p. 125). Sendo os gêneros construções sociais, esses mesmo sujeitos sociais são essenciais para a permanência e transformações que podem ocorrer em ambos. Para Bazin (2014, p. 135), nesse processo não existe uma concorrência ou uma substituição propriamente dita, mas o surgimento de uma nova "dimensão" para as artes, que somente pode ser criada por intermédio do público, da sociedade que com elas mantém contato.

Partindo da concepção de Stam (2006) e Hutcheon (2013) da adaptação como processo e como uma orquestração de discursos, em que não há níveis hierárquicos ou exatamente temporais entre os discursos adaptados entre gêneros e utilizando a teoria bakhtiniana de gêneros discursivos, só temos que concordar com Bazin (2014), pois uma memória cultural

⁹ O cinema atual está adaptando diversas outras histórias em quadrinhos dos mais variados gêneros. Quadrinhos dramáticos, policias, históricos etc. Filmes como Estrada da Perdição (2002); Azul é a Cor Mais Quente (2013); Senhores do Crime (2007) e diversos outros são adaptações de histórias em quadrinhos.

somente pode ser construída pela interlocução entre as obras artísticas e os sujeitos sociais, uma vez que eles são os protagonistas que irão criar significados e significações que levarão à constituição de novos sentidos e novas memórias, isso sem excluirmos toda a complexidade social, econômica e política que perpassa tal construção de uma memória cultural produzida no fenômeno da adaptação entre gêneros, hipergêneros e suas diversas vozes em um processo de diferença e repetição. É um dos aspectos que nos interessa observar no processo adaptativo do Universo Marvel.

A seguir faremos um breve histórico da imagem no século XX o que inclui, obviamente, discorrer acerca do surgimento das histórias em quadrinhos e do cinema. Igualmente vamos discorrer sobre o que caracteriza a linguagem desses hipergêneros levando-os a tal categoria. Em outra sessão apresentaremos modelos de análise de narrativas quadrinísticas e cinematográficas tendo como base principal os trabalhos de Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011).

3-LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS: O SÉCULO XX E A ERA DA IMAGEM

Discutiremos neste ponto da tese o papel da imagem na história e, em especial, no século XX. É inegável que tal período acarretou mudanças sociais e culturais em um ritmo jamais visto até então na historia da humanidade. Como enfatiza Sevcenko (2008, p. 10-11) ao dizer que os anos após a Revolução Científico-Tecnológica alterou os hábitos e consumos cotidianos, como os transportes, os meios de comunição, as relações de trabalho foram se alterando cada vez mais. E a imagem teve um papel fundamental nesse processo, em especial no aspecto cultural após 1895, ano em que é considerado o surgimento do cinema e das histórias em quadrinhos. Pretendemos, desse modo, realizar um percurso de como a imagem e seu uso levou à criação das histórias em quadrinhos e do cinema. Posteriormente discorreremos sobre a linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema, mostrando quais as singularidades de ambas e como constroem sentidos, pautando-se principalmente nos autores Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011). Um entendimento mais claro das características e recursos dessas linguagens e de como ocorre tal construção de sentido é essencial para que possamos alçar esses meios à categoria de hipergêneros discursivos contemporâneos e, consequentemente, instrumentos de construção de memória.

A ideia de imagem nos remete a uma concepção de tempo e, invariavelmente, de memória. Essa afirmação pauta-se em Didi-Huberman (2013) ao explicitar o que acontece no momento em que um sujeito está diante de uma imagem: ele está tendo um contato direto com uma dimensão temporal na qual o passado não cessa de ser reconstruído.

Para ele, a imagem estaria "além" do ser humano, pois, embora criada por ele, ela o transcenderia, sendo um instrumento de tempo e de memória em constante construção. Nesse cenário, a humanidade constituidora das imagens seria perene, confinada a um tempo fugaz. A imagem, na visão de Didi-Huberman (2013), pode ser compreendida como um instrumento exemplar da construção de uma memória, que nós classificamos como cultural.

Possivelmente poderíamos afirmar que a imagem está junto ao homem desde sua origem préhistórica. A existência de pinturas rupestres presentes em cavernas em variadas partes do globo seriam a prova documental de tal afirmação. Segundo Mello e Suarez (2012, p. 4), "em praticamente todos os lugares onde ocorreram ocupações humanas pré-históricas é possível encontrar pinturas rupestres" em que "são representados animais e hábitos corriqueiros, tais como cenas de caça, de pesca, de guerra e de sexo". No Brasil é possível encontrarmos essas figuras de norte a sul do país e a figura conhecida mais antiga é datada de 11.000 anos atrás

(MELLO; SUAREZ, 2012, p. 4). Desse modo, é legítimo afirmarmos que a imagem acompanha o homem em toda sua formação sócio-histórica há mais de duzentos mil anos, se considerarmos a formação do que conhecemos como homem pré-histórico. Ela foi um dos principais — ou o principal — instrumentos de expressão e registro de informação do ser humano, sendo a base, inclusive, para o surgimento de sistemas de escrita no decorrer dos séculos.

Para muitos pesquisadores, tanto de quadrinhos como de cinema – como Moya (1977) no caso dos quadrinhos e Azemá (2011) no que se refere ao cinema - tais pinturas podem ser vistas como um estágio inicial da pretensão humana em narrar e registrar os acontecimentos à sua volta, indo, como vimos anteriormente, desde imagens de caçadas até de atos sexuais. Em muitas dessas pinturas, era nítido que havia uma preocupação em descrever os fatos de forma sequencial, criando o que poderíamos chamar de uma "descrição do cotidiano". Muitos poderiam atribuir essas imagens sequenciais como narrativas, porém, acreditamos que conceituá-las como narrativas poderia gerar diversas controvérsias. O conceito de narrativa, geralmente utilizado na área da linguística, sugere uma sucessão gradual e temporal de ações em que os sujeitos que destas fazem parte igualmente sofrem, no decorrer da sucessão temporal, transformações mais ou menos importantes (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2014, p. 342). Junto a isso é necessário elaborar uma "intriga" que dê sentido a tudo o que está sendo mostrado na sucessão temporal de eventos.

Assim sendo, as pinturas rupestres aproximam-se de uma descrição de eventos cotidianos, o que não impede de afirmarmos que elas podem ser consideradas as primeiras tentativas humanas de criar narrativas por meio do uso das imagens em um suporte físico, uma vez que as analisamos com nosso olhar atual e tomando por base a sucessão de imagens narrativas que conhecemos hoje. Sem tais pinturas, acreditamos que o surgimento das histórias em quadrinhos, do cinema e de outros gêneros narrativos seria inviável. Inclusive, porque estamos trabalhando com os gêneros por uma perspectiva bakhtiniana, e como este diz, os enunciados são sempre construídos por um processo dialógico com enunciados anteriores e, no momento da enunciação, geram enunciados posteriores, pois o enunciado possui uma natureza "ativamente responsiva" (BAKHTIN, 2011, p. 271).

Não é nossa intenção neste trabalho elaborar uma revisão histórico-cronológica exaustiva da imagem – em especial no ocidente. Porém, para atingirmos o período focal, o século XX, é necessário que apontemos algumas criações e/ou usos da imagem no decorrer da história para

com o que viria a ser as histórias em quadrinhos e o cinema, os enunciados anteriores e gêneros ao qual pertenceram.

Se formos à busca de pontos históricos relevantes do uso da imagem em relação às linguagens com as quais estamos trabalhando, podemos, após as pinturas rupestres, citar os hieróglifos e filactérios egípcios. Como vimos em capítulo anterior, Assmann (2011) nos mostrou os conflitos de poder, em especial na Idade Média, entre a linguagem escrita e a imagem. A linguagem egípcia mostra-se significativa no sentido de que fazia uso, de certa forma para as culturas ocidentais, de imagens e signos que se aproximariam mais das letras do nosso alfabeto.

Os hieróglifos eram, segundo Henriques ([2001?]), uma escrita que "era baseada em elementos que não lhe davam independência em relação à linguagem falada". Os hieróglifos apresentavam "uma mistura de símbolos de três tipos: caracteres figurativos, cópia direta dos objetos (pictogramas); caracteres simbólicos, que exprimiam por vários processos as ideias abstratas (logogramas ou ideogramas); e caracteres fonéticos, que tinham um valor silábico ou alfabético (fonogramas)" (HENRIQUES, [2001?])

Desse modo, alguns autores, como Moya (1977, p. 27), afirmavam que "os hieróglifos já eram uma mistura de letras e desenhos" que poderiam ser vistos como algo semelhante ao que viriam a ser as charges e os cartuns ocidentais dos séculos posteriores. Como exemplo do que veio em tempos subsequentes, Moya (1977, p. 28) cita a "Coluna de Trajano", monumento construído pelos romanos cujas inscrições descrevem em imagens um faraó construindo uma pirâmide para seu túmulo (MOYA, 1977, p. 28).



Ilustração 1: Coluna de Trajano Fonte: Bilibio ([200-?])

Ainda no Egito antigo, juntamente aos hieróglifos, é imprescindível citarmos os filactérios. Os filactérios apresentavam inscrições que eram faixas dirigidas à boca dos personagens. Por esse motivo, muitos pesquisadores os veem como precursores dos balões nas histórias em quadrinhos, porém com diferenças específicas ligadas ao seu contexto social e histórico de produção "anteriores à época moderna" (MOURILHE, 2013, não paginado). Os filactérios tinham uma função enunciativa de sublinhar o caráter místico e religioso das imagens, sendo, muitas vezes, algo redundante.

Outro ponto importante da imagem na história da cultura ocidental foi a produção de pinturas nos mais variados suportes como telas, tetos de catedrais, afrescos – técnica feita em paredes , etc. Tais pinturas foram valorizadas e alçadas à categoria de obras de arte. Cada pintor era único em seu estilo e técnica. Uma obra de arte como "O Grito" do pintor expressionista norueguês Edvard Munch, por exemplo, é uma peça única. Tal unicidade faz com que no campo econômico do mercado das artes tal obra possua um valor inestimável.

Mas, mesmo sendo um exemplar único, Benjamin (2012, p. 10) nos chama a atenção ao fato de que "a obra de arte sempre foi suscetível de reprodução [...] os estudantes copiavam algo como forma de se exercitar, os mestres as reproduziam para divulgá-las, e [...] outras pessoas as copiavam para ganhar com isso".

Porém, a pintura de Munch ou uma de Da Vinci, por serem únicas, possuem uma significação valorativa de importância artística inigualável, enquanto objeto uno. Em torno da imagem – ou de determinadas imagens – criou-se uma espécie de ritualização, que só ao se emanciparem, pelo menos em parte, de tal alcunha, podem ser expostas. E quanto menos uma imagem tiver uma ligação mística ou religiosa para determinada cultura, mais ela pode ser apreciada.

Entretanto, se estamos falando da "aura" benjaminiana da obra de arte única – no nosso caso, de uma obra imagética – o século XV traz mudanças que iriam repercutir em toda a história posterior da imagem no ocidente e de sua relação com a construção de memórias: a criação da tipografia por Johannes Gutenberg, ou, como ficou conhecida, a criação da imprensa.

Isso não quer dizer que não havia instrumentos criados pelo homem para a realização de cópias além do manual antes da invenção da imprensa. Previamente à tipografia, já existiam outras formas, sendo a mais relevante, provavelmente, a xilografia, que era uma "técnica por meio da qual são feitas as matrizes de madeira para a impressão de xilogravuras" (COSTELLO, 2006, p. 28).

Tal técnica foi essencial para uma produção e reprodução em série de imagens. A xilogravura mais antiga conhecida data da China do ano de 868. Os europeus utilizaram muito a xilogravura no século XIV para a produção de imagens sacras conhecidas como "santinhos" e para cartas de baralho que usavam como suporte papel ou pergaminho (COSTELLO, 2006, p. 35).





Ilustração 2: Carta de Baralho (Xilogravura, séc. XV) Fonte: Costello (2006, p. 35)

Ilustração 3: Xilogravura do ano 868 Fonte: Costello (2006, p. 35)

Porém, a tipografia criada por Gutenberg veio a substituir e a tornar a xilografia menos utilizada. A tipografia consistia "em fundir com metal, em relevo, as várias letras do alfabeto [...] essas letras isoladas, que se denominavam tipos" e que "permitiam o seu reaproveitamento para as sucessivas impressões" (COSTELLO, 2006, p. 50).

O surgimento da tipografia não ocasionou o término da xilografia, ambas passaram a ser, em muitos casos, utilizadas em conjunto. A xilografia usada para imprimir imagens e a tipografia os textos para livros e demais obras impressas.



Ilustração 4: Linotipo modelo 31 Fonte: Costello (2006, p.57)

Em relação ao surgimento das histórias em quadrinhos como as conhecemos hoje e sua relação com o surgimento da imprensa, Vergueiro (1998) atesta que com uma tradição iconográfica substancial, um avançado desenvolvimento da indústria tipográfica juntamente a boas condições comerciais que facilitavam a dedicação de artistas e escritores a esse campo de trabalho – mesmo ocorrendo variações em relação a diferentes regiões do globo com relativa diversificação ao desenvolvimento dessa indústria cultural para as massas – foram fatores imprescindíveis para dar vazão a um ambiente favorável ao surgimento dessa incipiente forma de arte que unia elementos gráficos e narrativos.

Conjuntamente a fatores socioeconômicos e condições de produção específicas, o surgimento da imprensa foi um dos alicerces que possibilitaram a construção do que, séculos depois, pode ser compreendida como uma indústria quadrinística.

Definir a origem das histórias em quadrinhos não é tarefa fácil e um ponto específico de origem só poderia ser delimitado por alguma espécie de convenção, pois ao considerarmo-nas como hipergêneros, as vemos como parte de um processo sócio-histórico em constante construção. Nosso pensamento vai ao encontro de pesquisadores como Vergueiro (1998) e Santiago García (2012), que são unânimes em afirmar que tal demarcação seria impossível.

Para Santiago García (2012, p. 26), existiriam tendências variadas no que concerne a adotar alguma espécie de marco de surgimento das histórias em quadrinhos. O que é fato é que após o surgimento da imprensa e de condições sociais, históricas e econômicas singulares, como

visto, a imagem passou a fazer parte da cultura ocidental de forma cada vez mais intensa. Podemos entender com a visão de Santiago García (2012) que o avanço e a facilidade fomentada pela tecnologia permitiram ampliar um processo de uso da imagem pelo homem que já vinha da era pré-histórica.

Até o início do século XIX, por exemplo, a produção de caricaturas, como as produzidas pelo inglês William Hogarth (1697-1764) foi vigorosa. Hogarth foi "responsável por uma série de trabalhos de cunho moralista, que retratavam com bastante perfeição a realidade de seu tempo segundo os olhos de um artista sensível e extremamente cuidadoso nos detalhes" (VERGUEIRO, 1998, p. 123). Santiago García (2012, p. 26), cita ainda o suíço Rodolphe Töpffer, "que realizou algumas *histoires en estampes* a partir do fim da década de 1820".



Ilustração 5: Rodolphe Töpffer, *histoires en estampes* Fonte: Rodolphe (1999)

No Brasil não foi diferente. A imagem ilustrada se instituiu de forma igualmente forte na sociedade por meio da imprensa¹⁰. Em 1831, já havia sido publicado na cidade de Recife, O Corcundão, "o primeiro periódico de caricaturas surgido no Brasil" (MARINGONI, 2011, p. 27). O italiano naturalizado brasileiro Ângelo Agostini (1849-1910) é, provavelmente, o nome mais importante da história brasileira nesse quesito. Para Maringoni (2011, p. 19), Agostini foi "esteticamente [...] o principal artista gráfico em atividade, no Brasil, na segunda metade do século XIX e realizador de algumas publicações marcantes na história da imprensa

¹⁰ No Brasil, na data de 30 de janeiro, é comemorado o Dia do Quadrinho Nacional, em virtude da criação do personagem Nhô Quim em 1869. O personagem foi uma criação de Ângelo Agostini e publicado no jornal *Semana Illustrada*. Entretanto, novas pesquisas sugerem que Agostini já havia produzido uma série em sequência dois anos antes intitulada *As Cobranças* e publicada na revista *O Cabrião* (CHINEN, 2011, p. 46).

brasileira, como a Revista Illustrada", sendo ainda, segundo o autor, o "introdutor das histórias em quadrinhos entre nós" (MARINGONI, 2011, p. 19).



Ilustração 6: Revista Illustrada Fonte: Maringoni (2011, p. 149)

Se a imagem já era de certa forma algo ligado à cultura ocidental do século XIX, seja nas pinturas de quadros e cartazes ou nas caricaturas e cartuns¹¹ publicados nos periódicos jornalísticos, uma nova linguagem imagética viria modificar de forma profunda a relação da sociedade com a imagem, principalmente no que concerne ao seu uso como uma forma de representação do real: a fotografia.

Bazin (2014, p. 27-28) diz que os egípcios, ao morrerem, tentavam lutar contra a morte por meio de mumificações e esculturas que representavam as memórias dos que faleceram. Essas obras possuiriam, desse modo, um caráter ontológico. Esse caráter ontológico não estaria presente, por exemplo, nas pinturas ocidentais de reis e rainhas, pois "a fabricação da imagem chegou mesmo a se libertar de qualquer utilitarismo antropocêntrico. O que conta não é mais

_

¹¹ O termo caricatura é oriundo do italiano *caricare*, que significa *exagerar*. Caracteriza-se por apresentar, em geral, ilustrações satíricas normalmente de rostos. Podem ser sinônimos de Charge. Já os cartuns, proveniente do inglês *cartoon*, restringe-se a um único quadro em que é ilustrada uma situação cômica sem necessariamente ter relação com o contexto sociocultural da época (CHINEN, 2011, p. 8).

a sobrevivência do homem e sim [...] a criação de um universo à imagem do real" (BAZIN, 2014, p. 28).

Para Bazin (2014, p. 29), se a pintura moderna oscilava entre aspirações estéticas e "um desejo puramente psicológico de substituir o mundo exterior pelo seu duplo", o surgimento da fotografia foi o fato redentor dessa problemática, uma vez que tal acontecimento liberou as artes plásticas de sua obsessão pela semelhança. A fotografia se apresentaria como uma linguagem que satisfez tal obsessão humana de representar o real, o que pôde levar ao surgimento de pintores "livres" como Picasso ou Miró.

A semelhança da fotografia com o real fez pensadores como, Roland Barthes (2015), tentarem buscar uma ontologia da fotografia, ao procurar "saber a qualquer preço o que ela era 'em si" (BARTHES, 2015, p. 13).

O surgimento da fotografia se deu pelo descobrimento de técnicas específicas de reprodução, sendo o francês Joseph Nicéphore Nièpce considerado o "pai" da fotografia. Segundo Sadoul (1963), a primeira fotografia, intitulada de "A mesa posta", data de 1823. Para produzi-la, com a tecnologia de então, foram necessárias quatorze horas. Por esse motivo não se fotografavam seres vivos, apenas naturezas mortas e paisagens. Em 1840 o tempo de produção diminuiu para vinte minutos, o que passou a tornar possível a produção das primeiras fotografias de pessoas.

Se a fotografia foi um instrumento essencial para o posterior surgimento do cinema, isso não quer dizer que o homem já não tentasse contar narrativas por meio de imagens em movimento por outros meios. Podemos citar como exemplo "A Roda de Faraday", criada pelo físico inglês Michael Faraday. O invento consistia em "um disco denteado observado num espelho" (SADOUL, 1963) que posto em movimento produzia imagens também em movimento. Posteriormente surgiram outras tentativas, como o Taumatrópio, criado em 1895 pelo inglês John Ayron Paris, se caracterizando por ser "um disco de papelão contendo na face e no verso dois desenhos que se superpõem aos nossos olhos quando os fazemos girar rapidamente" (SADOUL, 1963, p. 9).



Ilustração 7: Exemplo de uma Roda de Faraday Fonte: La Màgia (200-?)

Poderíamos citar ainda diversas outras invenções semelhantes no que diz respeito à busca por instrumentos capazes de criar imagens em movimento como o Zootrópio, o Teatro Óptico e o Homotógrafo. Mas, mesmo com essas invenções, se não fosse o advento da fotografia para se aliar a elas, o surgimento do cinema como o conhecemos hoje seria improvável.

Podemos observar que a imagem, aliada à uma evolução técnica, foi tomando cada vez mais importância como uma forma de produção de narrativas por gêneros que iam além do literário. A imagem é inserida em um imaginário popular de variadas formas, tanto pelas narrativas com a imagem em movimento, como pelas que usavam a imagem estática, cuja sequencialidade se dava por mecanismos narrativos próprios. Podemos nos remeter à Chartier (1990), quando este nos diz que em determinados momentos da história cultural, uma nova realidade é construída, com novos saberes e práticas. Acreditamos que a imagem foi um elemento essencial para a formação do que viria a ser o século XX.

Para essa consolidação de hipergêneros como as histórias em quadrinhos e o cinema não podemos deixar de entrar no advento da Revolução Industrial, um acontecimento sócio-histórico de imensa importância para o surgimento e consolidação de ambos. Para Ashton (1971, p. 22) a Revolução Industrial, ocasionada inicialmente na Grã-Bretanha, foi de suma importância para construir a sociedade ocidental do século XX, visto que tal revolução ocasionou alterações "não meramente industriais, mas também sociais e intelectuais".

A produção em massa de imagens, seja em cartazes, charges, caricaturas, cartuns, histórias em quadrinhos e, principalmente no cinema, ocasionaram novas dinâmicas sociais, novas formas de o sujeito ver o mundo à sua volta.

Bourdieu e Bourdieu (2006), ao fazerem um breve relato do uso da fotografia por camponeses franceses, nos recorda, como o uso da imagem estava ligado a ritos e cerimônias, à memória de famílias e grupos sociais. A imagem possuía a função social de buscar eternizar momentos familiares. O uso da imagem estava atrelado à ideia de "um sentimento de honra, dignidade e responsabilidade" (BOURDIEU; BOURDIEU, 2006, p. 38) desses grupos familiares.

Porém, poderíamos dizer o mesmo do uso da imagem em contexto, principalmente, urbano e atrelado ao uso de imagens como algo ligado a uma concepção industrial? Ou como algo ligado a uma memória familiar ou de um grupo específico?

A chamada cultura de massas pode ser vista como um produto da indústria cultural. Essa, por sua vez, foi fruto de um contexto específico pelo qual o mundo ocidental passava em finais do século XX, que envolvia um emergente capitalismo liberal; uma formação econômica de mercado e uma subsequente sociedade de consumo (COELHO, 1981, p. 10-11).

3.1-A Indústria Cultural e a Cultura de Massas

O termo indústria cultural foi cunhado pelos filósofos alemães Max Horkheimer e Theodor W. Adorno, que eram membros da chamada Escola de Frankfurt, que foi um grupo fundado nas primeiras décadas do século XX por membros do Instituto para Pesquisa Social da Universidade de Frankfurt, na Alemanha. Segundo Carone (2013, p. 9), o termo apareceu a primeira vez em um manuscrito elaborado por Adorno e por Malcolm MacDougal em 1941, intitulado Plugging 12 Study, que tinha como objeto de estudo as canções populares de rádio da época. Eles utilizaram o termo "indústria da música" popular, explicando que o mesmo não remetia à indústria no sentido literal, mas a algo que mesmo sem a existência de operários, máquinas, fábricas, não deixava de ser uma indústria em andamento. Carone (2013, p. 10) diz que Adorno percebeu que os métodos de produção e reprodução técnica para criação e disseminação dessas canções afetavam tanto a produção quanto a recepção delas pelo público ouvinte. As canções produzidas para esse fim tinham que seguir uma estrutura que as tornassem vendáveis e com potencial de sucesso comercial. O próprio compositor era afetado por essa lógica, uma vez que ele já compunha pensando no aspecto comercial de sua obra, sem nem mesmo tê-la gravado.

-

¹² O termo *plugging* era utilizado para designar o mecanismo da propaganda da música pelo rádio, que consistia em rodá-la várias vezes por dia e semanas nos programas musicais, de costa a costa do país, para sua rápida popularização (CARONE, p. 10).

Em 1942, Adorno escreve junto com Horkheimer o texto "O Iluminismo como Mistificação das Massas", cuja publicação só ocorre em 1947, em que estabelece de forma definitiva o termo Indústria Cultural¹³. Estes autores viam toda criação relacionada a uma cultura de massa, que tomou forma após a Revolução Industrial, como semelhante entre si, independente das mídias às quais pertenciam. Para eles, "filmes, rádio e semanários constituem um sistema. Cada setor harmoniza em si e todos entre si. As manifestações estéticas, mesmo a dos antagonistas políticos, celebram da mesma forma o elogio do ritmo do aço" (HORKHEIMER; ADORNO, 2006, p. 7). Adorno e Horkheimer, acreditavam que essa produção que funcionava de forma sistemática fazia com que – assim como Adorno já havia analisado com a canção popular com McaDougal – os talentos criativos que existissem em qualquer área já pertenceriam a esse sistema e sua indústria, pois já produziram pensando nela. O público consumidor também não escaparia dessa lógica, visto que eram igualmente construídos como "parte do sistema" (HORKHEIMER; ADORNO, 2006, p. 8).

Essa indústria não teria preconceito em relação às vertentes políticas nem às classes sociais. Na verdade, as classes tinham uma função apenas classificatória, em que serviam para que os consumidores pudessem ser organizados de forma em que existisse um tipo de produto para cada grupo, tudo seria previsto. Ambos acreditavam que essa indústria só conhecia uma dependência em relação à indústria da eletricidade e aos bancos. Instituições necessárias à sua manutenção.

A indústria Cultural, em sua padronização voltada para seus públicos específicos, se desenvolve visando a uma técnica superior à obra, em que forma e a padronização tomam o lugar da liberdade de criação, inclusive inconscientemente entre aqueles que criam. A produção cultural do mundo inteiro começa a fazer parte desse sistema padronizado, e somente pode-se fazer parte dele se passar antes pelo crivo da indústria cultural.

Sobre a visão de Horkheimer e Adorno a respeito da indústria cultural, Ortiz (2016, p. 204) diz que tal pensamento pessimista e de um mundo desencantado não pode ser visto sem que relacionemos a produção desses textos ao contexto em que foram criados numa Europa dos anos 1930. Era uma época em que o fascismo e o nazismo cresciam com imensa força. Eles viam uma sociedade supostamente avançada em aspectos industriais e técnicos, mas onde a

٠

¹³ Segundo Ortiz (2016), esses textos chegaram ao Brasil traduzidos somente na década de 1960, quando começaram a obter forte influência nas escolas de comunicação, justamente em um período em que a cultura de massa se intensificava em nosso país.

criação artística era cada vez mais suplantada e reprimida. Ortiz (2016, p. 205) diz que esses textos representavam uma crítica de natureza filosófica e não necessariamente histórica sobre a cultura de massa e a indústria cultural. Eram filósofos que viam o período anterior do Iluminismo que havia levado ao mundo do século XX "sob o signo da negatividade" (GAY apud ORTIZ, 2016, p. 205). Adorno, afirmava que o Iluminismo - e a razão - se relacionava com as coisas, assim como os ditadores se relacionavam com os homens (ADORNO apud ORTIZ, 2016, p. 205).

Alguns autores escreveram posteriormente a Horkheimer e Adorno sobre a indústria cultural e a cultura de massa. Dentre eles, podemos citar Umberto Eco, em especial com a publicação em 1964 de Apocalípticos e Integrados, na qual analisa esse dois conceitos de forma menos temerosa, embora não menos crítica. O título do seu livro sugere a ideia de pessoas que seriam apocalípticas em relação à indústria cultural e outras que estariam integradas e não veriam tal sistema de forma receosa, embora o mesmo diga que é "injusto subsumir atitudes humanas (...) sob dois conceitos genéricos e polêmicos como 'apocalíptico' e 'integrado'" (ECO, 2011, p. 7). Ele ressalta que o Apocalipse tem como fundamento em sua análise os textos sobre a cultura de massa, enquanto que a ideia de integração é oriunda dos textos da cultura de massa. Destaca que os próprios textos sobre a cultura de massa não deixam de se inserir e de fazer parte dela, podendo, inclusive, questiona, serem "o mais sofisticado produto oferecido ao consumo de massa?" (ECO, 2011, p. 9).

Podemos dizer que a cultura de massa é algo contraditório em diferentes instâncias. Inicialmente em relação ao seu surgimento, que, para muitos, se dá conjuntamente ao expansionismo da imprensa periódica, em jornais produzidos tanto na Europa quanto nos Estados Unidos; para outros somente quando ocorre a união desses jornais com a publicação de romances no estilo de folhetim, em que as narrativas eram divididas em episódios para consumo de um público mais amplo e como estratégia de fidelização desses consumidores, uma vez que era necessário consumir o próximo episódio para saberem a conclusão da história. Conjuntamente aos romances de folhetim, Coelho (1981) adiciona o teatro de revista, a opereta e o cartaz, que podem ser vistos como "resignificações massificadas" do teatro, da ópera e da pintura, como meios narrativos que ajudaram a definir o que seria uma cultura de massa.

Uma das principais características da cultura de massa seria a disseminação de produtos para uma grande massa que não os produz. Os produtos criados no contexto de tal cultura "são

transmitidos e difundidos através dos meios de comunicação de massa modernos e que são (...) afetados por esse fato, por sua vendabilidade e pelo tamanho do mercado que os desfruta" (CULTURA, 1987, p. 293). Morin (1967) corrobora tal afirmação quando atesta que a produção de massa obedece a esquemas de produção industrial, seguindo critérios e buscando rendimento e rentabilidade em tudo que é produzido e direcionado à massa consumidora. Nessa lógica, a produção, supostamente, sobrepuja a criação, como disseram Horkheimer e Adorno (2006) na década de 1940.

Morin (1967, p. 16) denomina tal cultura de "terceira cultura", que seria "oriunda da imprensa, do cinema, do rádio, da televisão, que surge, desenvolve-se, projeta-se, ao lado das culturas clássicas – religiosas ou humanistas – e nacionais" (MORIN, 1967, p. 16); sendo destinada a uma massa social que vai além de estruturas internas da sociedade, como classes sociais, família ou religião, por exemplo.

Para Morin (1967, p. 28-19), a indústria cultural voltada às massas é, em essência, contraditória - mesmo que uma concentração técnico-burocrática pese sobre a produção, despersonalizando a criação – porque, ao mesmo tempo em que tais produções devem seguir uma lógica industrial, o produto "se choca com uma exigência radicalmente contrária, nascida mesma do consumo cultural, que sempre reclama um produto individualizado, e sempre novo" (MORIN, 1967, p. 28).

Essa contradição deve ser constantemente superada na dualidade de estruturas-padronizadas e da originalidade que o produto deve oferecer às massas. Morin (1967, p. 29) pergunta-se de que modo uma "burocracia-invenção" e um "padrão-individualidade" poderiam funcionar, visto que formam um suposto paradoxo? Ele encontra a resposta ao recorrer a uma suposta "estrutura do imaginário", na qual "existem figurinos-modelo do espírito humano que ordenam os sonhos e, particularmente, os sonhos racionalizados que são os temas míticos ou romanescos" (MORIN, 1967, p. 29). Esses temas possuiriam regras e convenções aliadas à situações-tipo e personagens-tipo que fornecem uma estrutura interna e que, portanto, são passíveis de se aliarem a uma normalização de produção industrial que seguiriam técnicas padrão de individualização.

O argumento de Morin (1967), embora pautado fortemente em um estruturalismo no qual as narrativas estariam inseridas, encontra eco na concepção, igualmente estruturalista, com a qual já nos defrontamos de diferença e repetição de Todorov (2013), pois a cultura de massa somente seria passível de existência e manutenção a partir dessa dualidade, pois a indústria

cultural segue "estruturas burocratizadas-padronizadas e a originalidade (individualidade e novidade) do produto que ela deve fornecer" (MORIN, 1967, p. 28). Essa indústria pauta-se, claramente, em elaborar produtos que os consumidores tenham a sensação de ser algo novo, mas que, ao mesmo tempo, seja algo reconhecível, dentro dos padrões em que o público já esteja familiarizado. Essa afirmação de Morin encontra eco com a ideia de difereça e repetição de Todorov (2013) e mostra que a memória é elemento essencial para produção feita na esfera da indústria cultural de massa.

Porém, Morin (1967, p. 29) não questiona o fato de que "a criação cultural não pode ser totalmente integrada num sistema de produção industrial". Haveria uma variação nessa suposta estrutura, porque, mesmo servindo a um esquema técnico-burocrático, a criação ainda se apresentaria em determinados casos. Ora, os jogos de memória, conjuntamente ao conceito de gêneros discursivos de Bakhtin (2011), nos auxiliam a compreender melhor tal contradição. Bakhtin é visto por Stam (2003, p. 203) como um autor cuja teoria se aproximaria do que viria a ser um pós-estruturalismo, uma vez que a atitude-responsiva gerada pelo enunciado não necessariamente seguirá uma estrutura — mesmo que o gênero discursivo se aproxime de ter uma, visto ser estável, porém igualmente móvel -, pois Bakhtin é um "sabotador de todo e qualquer sentido de estabilidade" (STAM, 2003, p. 203) demonstrada pela própria terminologia pós-estruturalista por termos como deslizamento, fluidez, hibridismo, traço, disseminação, dentre outros. Regularidades irão existir, uma vez que o gênero somente é reconhecível por possuir enunciados semelhantes que o formam, mas esses enunciados futuros permitem certa mobilidade dentro da estabilidade.

Entendemos que o discurso de Morin (1967) possui uma aproximação com o de Bakhtin e a ideia de variados sentidos gerados por uma atitude-responsiva e seus enunciados-respostas. Isso fica mais claro quando Morin (1967, p. 32) se fixa a uma ideia na qual poderíamos fazer uma aproximação com a concepção de memória de gênero ao dizer que as produções da indústria cultural ressuscitam o antigo coletivismo do trabalho artístico em cujas criações podemos observar uma surpreendente "analogia entre os heróis homéricos ou os cavaleiros da Távola Redonda, cantados por vagas sucessivas de poetas esquecidos, e os heróis das epopeias de revistas em quadrinhos" (MORIN, 1967, p. 32). Ele exemplifica essa ideia com o personagem Flash Gordon, criado por Alex Raymond e que, após sua morte, teve sua produção continuada por uma sucessão de outros autores e desenhistas.

Se Horkheimer e Adorno (2006) viam a Indústria Cultural como um sistema que deixava todos os sujeitos que faziam parte de uma cultura de massa como "iguais", ao serem expostos aos mesmos tipos de programas e produtos – mesmo que concordemos que a indústria cultural possuia um caráter que pretende ser nivelador e, em determinados casos, manipulador - acreditamos que a afirmação de transformar os receptores dessas informações em "iguais" vai de encontro à própria ideia do enunciado bakhtiniano e sua atitude responsiva, uma vez que as respostas criados pelos sujeitos sociais às obras podem ser diversas e extremamentes variadas, como diz Bakhtin (2011, p. 279) elas podem ter uma influência educativa; mudar convicções; tecer respostas críticas; criar seguidores e continuadores, pois o enunciado é produzido "nas complexas condições da cmunicação discursiva" (BAKHTIN, 2011, p. 279).

Inclusive, o termo cultura de massas é visto com ressalvas por autores como Cuche (1999). Para ele o problema inicial reside no próprio uso dos termos "cultura" e "massa". Para ele o termo "massa" é algo bastante inconsistente, visto que "massa" "remete tanto ao conjunto da população como ao seu componente popular" (CUCHE, 1999, p. 158). Tal autor acredita que há uma confusão entre o que seria uma "cultura *para* as massas" e uma "cultura *das* massas", pois não seria pelo motivo de certa massa de indivíduos receberem a mesma mensagem que eles se constituiriam em um conjunto homogêneo. Cuche (1999, p. 158) não omite o fato de que possa haver uma determinada uniformização da mensagem dessas mídias consideradas de massa, mas tal fato jamais poderia nos levar a acreditar que exista uma uniformização na recepção dessa mensagem, ou seja, os sujeitos construíram diferentes sentidos, ligados aos mais variados fatores – incluindo-se memorialísticos – ao entrarem em contato com os mais diversos gêneros discursivos.

Além disso, ele atesta que é ilusório crer que as camadas mais populares da população seriam mais vulneráveis a um suposto controle de sentido produzido pela indústria cultural, uma vez que "estudos sociológicos mostraram que a penetração da comunicação da mídia é mais profunda nas classes médias do que nas classes populares" (CUCHE, 1999, p. 159). Até porque, como citamos anteriormente, Bourdieu (2007, p. 9) atesta que tais produções abarcam uma lógica econômica específica que não deixa de estar ligada a diferentes maneiras de apropriação, que estão relacionadas a hierarquias sociais que levam a hierarquias culturais ligadas ao consumo de produtos artísticos.

Em relação à distinção que Cuche (1999) faz entre uma cultura de massas e uma cultura para as massas, podemos dizer que tanto as histórias em quadrinhos quanto o cinema, foram criações culturais das massas sendo, posteriormente, assimiladas pela indústria cultural¹⁴.

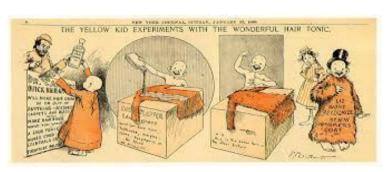




Ilustração 8: Yellow Kid Fonte: Outcault (200-?)

Ilustração 9: Saída dos Operários da Fábrica Lumière Fonte: Martins (2013)

De uma perspectiva norte-americana construída por convenção, o surgimento das histórias em quadrinhos, como as conhecemos hoje, é igualmente creditado ao ano de 1895, quando da publicação do personagem *Yellow Kid* na impressa norte-americana (FERREIRA, 1999). Porém, podemos entender o *Yellow Kid* como o surgimento dos quadrinhos no contexto de uma Indústria Cultural e de uma Cultura de Massas. Porém, a narrativa sequencial por meio da imagem, como vimos, é algo extremamente anterior a esse período e a publicação de obras de autores como Ângelo Agostini faz com que tal concepção se torne problemática e assuma um caráter seletivo.

3.2- As Histórias em Quadrinhos e o Cinema como Hipergêneros Discursivos

Até o momento, estamos falando que as histórias em quadrinhos e o cinema são hipergêneros discursivos que funcionam como um instrumento de construção de memória. Porém, ainda não deixamos claro que características levariam esses meios à essa categoria. Além do fato de serem construções sociais que, como vimos, possuem uma tradição com base, em epecial, no uso da imagem através do tempo, a linguagem que os compreende possue características

 $^{^{14}}$ Em relação aos super-heróis explicitaremos essa ideia no item 4.1.

únicas que são inerentes a cada um. Desse modo, pretendemos, neste capítulo, demonstrar alguns dos principais elementos que formam a linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema e o que os definem enquanto tais, procurando entender seus "mecanismos produtores de sentido" (GROENSTEEN, 2015, p. 10). Isso é importante, pois precisamos deixar claro a natureza do enunciado em relação ao gênero ao qual está ligado. Como os hipergêneros são grandes rótulos que abarcam gêneros variados (RAMOS, 2009), os super-heróis poderão ser vistos como um gênero que poderá ser inserir tanto nas histórias em quadrinhos como no cinema, porém seguindo as especifidades de cada hipergênero, ao mesmo tempo em que mantém suas particularidades enquanto gênero próprio. As características do que são os super-heróis e o que os caracterizam serão apresentadas no capítulo 4.

Além da semelhança no que concerne a fatores sócio-históricos de produção, as histórias em quadrinhos e o cinema possuem diversas semelhanças em relação ao modo como utilizam variados elementos para realizar suas narrativas e construir sentidos. O elemento mais relevante e igualmente presente em ambas é a imagem, mas cada um a usará de forma diversa conjuntamente a elementos específicos que darão sentidoaos enunciados construídos.

Acreditamos que seja sensato afirmar que quando um sujeito defronta-se com uma história em quadrinhos – em revista, tiras de jornal, web, etc. - ou com uma obra cinematográfica – no cinema ou qualquer outro meio – é a imagem que primeiramente atrai sua atenção, visto que a imagem é a razão de ser desses hipergêneros, como atesta Groensteen (2015, p. 17), no caso dos quadrinhos quando diz que "o predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela", o que podemos entender igualmente no cinema. Porém não somente pela imagem que o sujeito irá identificar de uma narrativa de super-heróis, por exemplo, está sendo contada pelas histórias em quadrinhos ou pelo cinema. Além da imagem ele irá identificar elementos diversos, além de, obviamentte existir um contexto social específico no momento da enunciação.

Se a "maior parte" da produção de sentido se dá pela imagem, isso não invalida o que outros autores, como Eisner (2001, p. 8) dizem quando afirmam que a leitura de uma história em quadrinhos é "um ato de percepção estética e de esforço intelectual". Eisner (2001) compreendia que ler uma história em quadrinhos é conseguir associar noções de perspectiva, simetria, hachuras, pinceladas, tonalidades, contornos, cores, etc. juntamente a entendimentos de gramática, sintaxe, sistemas morfológicos.

Nesse ponto, é importante ressaltarmos que autores como Barthes (1990, p. 32), mesmo acreditando na grande importância da imagem para o século XX e de sua enorme influência e uso, ainda via esse período como a "civilização da escrita", pois, para ele, a imagem geralmente aparecia acompanhada da escrita. Porém, em relação ao gênero das histórias em quadrinhos, Barthes (1990) acreditava que a imagem era, realmente, o principal elemento que a constituía.

Ao realizar uma análise de uma propaganda publicitária que une texto e imagem, Barthes (1990), elenca algumas considerações interessantes acerca dessa relação textual-imagética separando-as em duas funções: fixação e relais.

A função de fixação está relacionada ao sentido polissêmico da imagem isolada. A função do texto que a acompanha seria comumente a de reprimir os sentidos polissêmicos, sendo que o sujeito em contato com tal enunciado teria um "direcionamento" para suas possíveis interpretações. Essas imagens, chamadas por Barthes (1990, p. 30) de icônicas, para serem reconhecidas, necessitaria, de um saber cultural, de uma memória do sujeito para ter algum valor informacional e posterior construções de sentidos. O inverso seria o que ele denomina de uma imagem "literal". Como exemplo cita a fotografia, em que "a relação do significado e do significante é quase tautológica" (BARTHES, 1990, p. 30). Nesse caso, Barthes (1990) não descarta igualmente a necessidade de um pré-conhecimento do sujeito para a construção de sentidos sobre determinada fotografia, todavia, seria um conhecimento em nível de complexidade diferenciado do que seria necessário à compreensão da imagem icônica, com teor ideológico mais "intenso". A fotografia seria um saber praticamente "antropológico".

A função de *relais* está diretamente ligada, para Barthes (1990), às histórias em quadrinhos. Ele diz que a linguagem das histórias em quadrinhos possui tal função porque "a palavra e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmento de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a utilidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, da anedota, o da "diegese" (BARTHES, 1990, p. 33-34), ou seja, as histórias em quadrinhos devem ser compreendidas como o "todo articulado", apontado por Srbek (2005, p. 31).

Entendemos, desse modo, que o sentido não pode ser definido como construído somente pela imagem, por mais que ela se sobressaia em determinadas narrativas – nem unicamente pelo texto, mas, na junção de todos esses elementos.

O cinema não funciona de modo diverso das histórias em quadrinhos. Ao olharmos para um filme, perceberemos inicialmente a imagem. Ela será o elemento principal para a condução da narrativa. Porém, assim como nas histórias em quadrinhos, diversos outros elementos irão compor, no cinema, uma espécie de "todo articulado". A imagem, o som, a música, os diálogos, as cores, posicionamentos e movimentos de câmeras, o uso de efeitos visuais e especiais, etc.

Enquanto gêneros, os quadrinhos e o cinema foram sendo desenvolvidos no decorrer do tempo, sendo frutos de uma construção sócio-histórica que, longe de ser fixa, está em constante movimento aliados às mudanças tecnológicas, econômicas, históricas e sociais. Assim como o romance definido por Bakhtin (1988), acreditamos que ambas são igualmente fenômenos plurilinguísticos que possuem unidades estilísticas específicas que as caracterizam.

Vejamos primeiramente o que caracteriza as histórias em quadrinhos enquanto um hipergênero autônomo, posteriormente trataremos do cinema como hipergênero, apresentando os elementos que o caracteriza, onde veremos semelhanças e diferenças entre ambas.

3.2.1- As Histórias em Quadrinhos como Hipergênero

Apresentaremos neste item alguns dos inúmeros elementos que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos, com o intuito de compreender sua singularidade enquanto um instrumento da comunicação humana, observando se pode ser inserida na categoria de hipergênero discursivo.

As histórias em quadrinhos foram absorvendo elementos ao longo dos anos para compor e enriquecer sua linguagem, o que terminou por ir formando tal hipergênero como o conhecemos hoje. Dentre vários desse elementos utilizados pelas histórias em quadrinhos, Eisner (2001) cita:

- A) os balões são o recipiente do texto-diálogo proferidos pelo personagem, seguidos do
- B) rabinho que é o indicador que parte do balão para o personagem;
- C) o quadrinho e o requadro são, respectivamente, o quadro que contém uma determinada cena (*box frame*) e o seu contorno;
- D) as calhas o espaço entre os quadrinhos;
- E) as tiras que são uma fila de quadrinhos (da esquerda para direita) na página.

Há também uma grande utilização de onomatopéias para representar a emissão de sons. Na língua inglesa, muitas onomatopéias são a própria palavra escrita que representará seu significado, como, por exemplo, *crack* ou *crash*, que significam, respectivamente, quebrar e colidir.

As histórias em quadrinhos, relata Eisner (2001, p. 38), têm como propósito comunicar ideias por meio de figuras e/ou palavras, envolvendo o movimento de certas imagens. Esses eventos deverão ser "capturados" dentro do fluxo narrativo e decompostos posteriormente em segmentos sequenciados. Esses segmentos seriam os quadrinhos, que têm como função conter pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. Já o requadro, que são o contorno que envolverá o espaço da ação, dispõe de alguns recursos para completar o quadrinho e, desse modo, a narrativa, principalmente em relação ao tempo.

As ilustrações abaixo são exemplos de quadrinhos, que são "a área limitada onde a ação vai ocorrer, onde você irá situar cada pedaço/momento da história" (CHINEN, 2011, p. 14), e de requadros, que, segundo Chinen (2011, p. 14) "podem ser redondos, com recortes, com moldura trabalhada [...] bordas irregulares ou mesmo nem existir". Groensteen (2015, p. 49) diz que o requadro possui diversas funções, que seriam: de separação, ritmo, estrutura, expressão e de indicar como a leitura deve ser feita, pois o requadro é um apoio à leitura. Para ele o requadro das histórias em quadrinhos opõe-se ao requadro do cinema, pela própria característica dos gêneros. A linguagem das histórias em quadrinhos oferece elasticidade ao requadro, ela não remove nada da imagem, ele circunscreve a ação que o desenhista quer mostrar – além do formato já possuir um significado em si que auxilia a narrativa. No cinema o requadro é uma imposição de espaço, sempre fixo e constante, fazendo o diretor ter que decidir "o que ficará visível e o que ficará oculto" (GROENSTEEN, 2015, p. 50), a tela possuirá um único formato e a imagem deverá ser trabalhada por meio de enquadramentos específicos como veremos posteriormente.

Na ilustração 10, podemos ver um requadro de traço reto, que geralmente indica uma ação no tempo presente e é o requadro mais comumente utilizado nas histórias em quadrinhos. Na Ilustração 11 podemos vislumbrar um requadro com traços levemente ondulados. Esses requadros podem indicar uma ação no tempo passado ou que a ação faz parte de algum pensamento ou sonho de algum personagem. Nesse caso, podemos observar que o requadro representa um pensamento, pois inclusive está ligado ao balão de pensamento do personagem que está deitado.



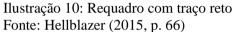




Ilustração 11: Requadro com traço sinuoso Fonte: Sacco (2006, p. 47)

No caso do balão, os recursos são semelhantes aos do requadro. Para Chinen (2011, p. 16) o balão é um dos principais elementos que diferenciam as histórias em quadrinhos de outras formas de linguagem, sendo um recurso que dá "'voz' a um meio que não é sonoro" (CHINEN, 2011, p. 16). O autor ressalta, entretanto, que mesmo o balão sendo um elemento diferenciador nas histórias em quadrinhos, podem existir narrativas quadrinísticas com a ausência de qualquer espécie de balão. O balão é um elemento que possui a atribuição de representar os diálogos de personagens em situações que já estão sendo mostradas ao leitor pela imagem, por isso "os diálogos não devem ser excessivamente longos nem redundantes em relação ao que o desenho já está mostrando" (CHINEN, 2011, p. 17). Assim como o requadro, o formato do balão dará significados diversos ao que está sendo dito pelo personagem, assim como o formato das letras dentro do balão também podem suscitar significados distintos (EISNER, 2001, p. 149), como atestam igualmente Klawa e Cohen (1977, p. 112-113) ao dizerem que "as palavras sofreram um tratamento plástico; passaram a ser desenhadas; o tamanho, a cor, a forma, a espessura, etc, tornaram-se elementos importantes para o texto [...] Dois sentidos diversos são dados pela mesma palavra através de tratamentos formais diferentes".

Na ilustração 12 podemos ver balões com o formato regular que remete a uma fala cotidiana em tom equilibrado, sem gritos ou sussurros. Na ilustração 13 o formato pontiagudo do balão indica que a fala do personagem está sendo gritada. E na ilustração 14 o balão em formato

diferenciado indica que o personagem pode ter uma fala característica, talvez mais soturna, nesse caso o balão também funciona como um elemento que dá identidade a um personagem. Há inúmeros formatos de balões e inúmeros significados, esses que mostramos funcionam como exemplificadores desse recurso.



Ilustração 12: Balão com contorno regular Fonte: Sacco (2006, p. 23)



Ilustração 13: Balão com contorno pontiagudo Hellblazer (1998, n. 12, p. 18)



Ilustração 14: Balão diferenciado Fonte: Gaiman (1994, p. 13)

O balão é, desse modo, o elemento que nos apresenta uma das unidades estilísticas apontadas por Bakhtin (1988, p. 73): o diálogo cotidiano, ou *skaz*, pois é onde teremos diálogos entre os personagens que poderão ter uma linguagem coloquial, formal, ou apresentar falas estilisticamente individualizadas, que podem ser assim caracterizadas tanto pelo modo como é escrita – uma fala específica de uma região, por exemplo – ou por um balão com cores ou formatos específicos, como foi o caso da ilustração 14.

Além do quadro, do requadro e do balão, outro elemento importante na linguagem quadrinística é o recordatório. Segundo Chinen (2011, p. 18) o recordatório pode ser usado "para incluir falas ou lembranças dos personagens, mas seu uso mais comum é o de passar alguma informação como se fosse o narrador externo" ou "para conversar com o leitor, uma espécie de provocação". Também podem servir para narrar o pensamento do personagem, em geral, quando este é o narrador da história. Os recordatórios geralmente aparecem em quadros retangulares na parte superior do quadrinho – embora isso não seja regra. Na ilustração 15 vemos o exemplo de recordatório. O recordatório representa assim, outra unidade estilística da história em quadrinho, pois é o instrumento onde teremos a narrativa direta e literária do autor com "todas suas variedades multiformes" (BAKHTIN, 1988, p. 73).



Ilustração 15: Recordatório

Fonte: DeMatteis; Zeck (2015, não-paginado)

A palavra onomatopeia, segundo Bibe-Luyten (2001-2002, p. 179), é oriunda do grego "onomatopoíia" e significa "uma ação de imitar uma palavra reproduzindo o seu som" (BIBE-LUYTEN, 2001-2002, p. 179). Ou seja, é o elemento utilizado para representar sons – afora os diálogos e narrações – nas histórias em quadrinhos. Segundo Chinen (2011, p. 21), "cada cultura cria seus próprios 'sons'", como exemplo ele cita o toque de um telefone, que nos Estados Unidos seria representado pela palavra "ring" e no Brasil por "triiiimmm". Geralmente os quadrinhos norte-americanos representam o som por meio do termo que representa o som, "ring" é o verbo tocar; no Brasil buscamos palavras que se assemelhem ao som que ouvimos. O uso da onomatopeia na narrativa das histórias em quadrinhos pode ser variado. Cagnin (apud BIBE-LUYTEN, 2001-2002, p. 180) diz que elas podem ser analógicas

e linguísticas. O termo analógico seria referente ao tamanho, formato, volume, tridimensionalidade da onomatopeia, quando ela participa da montagem da cena como um elemento cuja função vai além do som, como podemos ver na ilustração 16, onde a onomatopeia é ao mesmo tempo o requadro da narrativa, ela assume duas funções. O linguístico seria quando a onomatopeia representa somente o som e não é utilizada com outra função no interior da narrativa — ilustração 17. Ou seja, diferentemente do que ocorre no gênero literário, por exemplo, a onomatopeia vai ser um elemento de uso bem específico nas histórias em quadrinhos, não estando inserida no texto presente no recordatório ou no balão, mas sendo autônomo a eles, embora funcionando em conjunto com o todo.

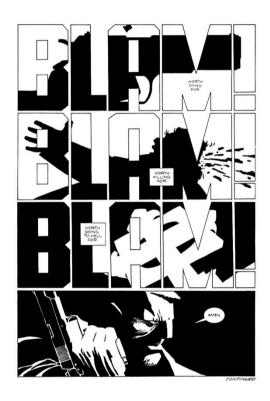




Ilustração 16: Onomatopéia Analógica Fonte: Miller (1996, não-paginado)

Ilustração 17: Onomatopéia Linguística Fonte: Miller (2003, p. 44)

Outro elemento das histórias em quadrinhos que consideramos importante de ser explicitado são as metáforas visuais. Para Chinen (2011, p. 22) as metáforas não-imagéticas são "figuras de linguagem, com a função de palavras que substituem outras palavras para tornar um conceito mais claro ou exagerá-lo". No caso das chamadas metáforas visuais, elas "costumam substituir ou sintetizar conceitos apenas com uma simples imagem, mas sentido depende de uma convenção" (CHINEN, 2011, p. 23), ou seja, a metáfora visual, assim como a não-visual,

será relativa a cada cultura e dependerá de seu uso cotidiano ou não para ser efetivamente reconhecida pela maioria como um símbolo.



Ilustração 18: Metáfora Visual Fonte: Gomes (2013)

Vimos até aqui alguns dos principais elementos que compreendem a linguagem de uma história em quadrinhos e que podem ser vistas como unidades estilísticas que compreendem tal linguagem e que a singulariza. Porém, ao mesmo tempo em que todos esses elementos se apresentam em uma narrativa quadrinística, ela é possível de existência sem a maioria deles. Talvez o essencial seja o quadro e a imagem, mas somente um quadro e uma imagem podem ser referentes a diversas outras linguagens, como a pintura ou a charge. Então o que caracterizaria essencialmente as histórias em quadrinhos como uma linguagem singular?

Tal resposta "reside, antes, no modo narrativo visual capaz de agenciar elipses gráficas e espaciais. O desencadeamento de imagens ("congeladas" no tempo e no espaço) será sempre relacional" (CIRNE, 2000, p. 29). A isso denominamos corte gráfico. O leitor é quem constrói mentalmente o movimento, o *timing* da ação, o tempo e o espaço em que a narrativa ocorre. Como relata Cirne (2000, p. 137), "sem cortes, não teríamos quadrinhos, simplesmente". Esse corte gráfico também pode ser chamado por alguns autores como elipse ou canaleta (CHINEN, 2011, p. 40)

Groensteen (2015, p. 113), por outro lado, enfatiza que devemos ter atenção quando vamos definir se algo é uma história em quadrinhos, pois duas imagens postas lado a lado não é necessariamente uma sequencia narrativa, visto que "a justaposição de duas imagens, mesmo que tenham uma relação de transformação, não necessariamente, produz narração" (GROENSTEEN, 2015, p. 113). Ele lembra que é entre os quadros que o sujeito, utilizando uma descrição seletiva e uma interpretação pessoal, vai dar sentido à história, porém em uma relação de contextualidade em que esses quadros se inserem.

É a partir da justaposição em que os quadros estão ordenados que poderá ser construída uma narrativa. Ao analisar uma página da história em quadrinhos *Alack Sinner*, de José Muñoz e Carlos Sampayo, Groensteen (2015, p. 116) nos mostra que a confrontação entre as imagens nos permite uma compreensão, mesmo que uma imagem solta exprima uma ação. Como exemplo, sua análise – na ilustração 19 - mostra que, se olharmos somente o quarto quadro, veremos o personagem acendendo um cigarro; somente o terceiro quadro pode sugerir que o personagem iria ligar o abajur ou pegar os cigarros na mesa, não teríamos como ter certeza. Nós só podemos afirmar que o personagem Alack pegou os cigarros porque o quarto quadro nos mostra ele acendendo o cigarro e o anterior nos mostrou ele pegando o cigarro, ou seja, "o sentido de um quadro pode ser informado e determinado tanto por aquilo que o precede quanto pelo que o segue" (GROENSTEEN, 2015, p. 117). O sentido não é construído somente por uma ordem vetorial de sequencia de quadros.



P3 of Muñoz & Sampayo. Alack Simer #3 Rencontres. © 1984 Casterman. Used in good faith, appreciatively, and editorially (for research and teaching) at: http://piratesandrevolutionaries blogspot.com/2016/08/groensteen-22-system-of-comics.html Please owners contact me if you do not approve this usage.

Ilustração 19: Alack Sinner Fonte: Groensteen (2015, p. 116)

O sentido é construído de forma escalonada entre os quadros e "este só se revela plenamente ao leitor após o fim da travessia de diversos planos sucessivos de significado" (GROENSTEEN, 2015, p. 117). Ou seja, a diferença entre as imagens, ordenadas e a diagramação das páginas, ou seja, "o formato dos quadrinhos, a variação desse formato e o modo como os quadrinhos estão dispostos" (CHINEN, 2011, p. 28), darão sentidos à narrativa.

Em virtude disso, McCloud (2005, p.7-9) acredita que o termo *arte seqüencial* pode sim designar as histórias em quadrinhos de um modo genérico, mas não seria sufuciente para designar essa linguagem. A palavra *arte* seria um critério de valor enquanto que outras formas simbólicas também podem ser sequenciais, além disso, o termo arte sequencial nada diz sobre ser algo imagético ou não. E mesmo o termo imagem também não seria muito preciso uma vez que a palavra escrita em um suporte também seria uma imagem sequencial. E como o espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o cinema as imagens não ocupariam o mesmo espaço em sua sequencia, sendo, pois, justapostas. McCloud (2005, p. 9) chega então à conclusão de que a melhor definição possível para designarmos as histórias em quadrinhos seria a de: "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador".

Ou seja, o sentido será construído por todos os elementos que vimos até o momento presente no espaço de um quadro e na relação entre esses quadros separados por elipses narrativas, ou seja, o corte gráfico. Entendendo a história em quadrinhos como um enunciado, o sentido inicial "global explícito e satisfatório" (GROENSTEEN, 2015, p. 118) que ocorre na narrativa por meio de sua estruturação irá gerar enunciados-reposta e sentidos que irão além da narrativa, sentidos que se inserem em uma dinâmica social mais complexa do que narrativa em si, mas da qual ela faz parte.

Com o que foi mostrado até o momento, acreditamos que as histórias em quadrinhos possam ser consideradas um gênero do discursivo secundário singular, ao ser fruto de uma dinâmica social específica, que tendo como tradição o uso social da imagem foi se unindo a diversos elementos através do tempo levando à construção de uma forma comunicacional específica. Essa especifidade se apresenta por meio de suas unidades estilísticas, que unem imagem, texto e diversos outros elementos, que trabalhados de forma sequencial constroem sentidos e memória. Todos esses elementos em união apresentam vozes sociais de uma época, são o diálogo sobre determinado período que gera enunciados-resposta. Além disso, sua construção composicional é aberta aos mais variados estilos, pois a imagem pode remeter a diversas tradições, como a pintura com aquarela, o desenho a lápis e nanquim, o uso de fotografias. O mesmo ocorre com o texto, que pode ser em poesia, em prosa, tudo dependerá das escolhas do autor na construção do enunciado. Como diz McCloud ao definir as histórias em quadrinhos: "nenhuma escola de arte é banida de nossa definição, nenhuma filosofia, nem movimento, nenhum modo de ver é excluído" (McCLOUD, 2005, p. 22). A própria escolha de um estilo já remete a uma tradição, a uma memória.

Após alçar as histórias em quadrinhos à categoria de um gênero secundário do discurso, optamos por seguir o que Ramos (2009) define em seus estudos, que é tratá-las como um hipergênero, uma vez que as histórias em quadrinhos podem englobar diversos outros gêneros como o policial, horror, ficção-científica, humor ou super-heróis. Acreditamos que defini-las como um hipergênero é importante teórica e metodologicamente falando, uma vez que nos leva a uma melhor compreensão do que seriam as histórias em quadrinhos e os super-heróis, deixando o segundo como um gênero discursivo autônomo que, mesmo tendo sua origem nas histórias em quadrinhos, não se limita, hoje, somente a elas.

Desse modo, as histórias em quadrinhos são entendidas neste trabalho, como um hipergênero plurilinguístico, polifônico e dialógico, construido em dinâmicas sociais específicas e que possui tipos de unidades estilísticas que funcionam de forma única no momento da leitura, além de abarcar diversos outros gêneros em seu âmbito. Assim sendo, funciona como um instrumento de construção de memórias por meio de sua linguagem ímpar e das diversas vozes sociais de uma época.

3.2.2- O cinema como Hipergênero

O cinema, igualmente as histórias em quadrinhos, possui uma relação sócio-histórica do uso da linguagem pelo homem, sendo que a principal diferença o advento da fotografia, sem a qual o cinema seria impossível, mas que não influêncou grandes mudanças nas histórias em quadrinhos. Em relação à sua linguagem, o cinema, em seus primórdios, assemelhava-se a um teatro filmado, pois "quando teve início a ficção, a câmera ficava fixa e registrava a cena" (BERNARDET, 1980, p. 138). Ou seja, a câmera não se movimentava, a imagem somente era mostrada para o espectador de um único ângulo. O trem dos irmãos Lumière só podia ser visto de um único ponto pelo público, como se estivessem assistindo a uma peça teatral. Nessa fase inicial do cinema, ao fazermos uma comparação com as histórias em quadrinhos, poderíamos dizer que os quadrinhos eram mais ricos na proposta de contar uma narrativa, pois o corte gráfico não fazia a imagem quadrinística se prender a somente um ângulo, pois a diagramação e disposição entre os quadros e o agenciamento dos elementos construídos pelo leitor, fazia a narrativa imagética ser mais dinâmica. Algo que o cinema só faria posteriormente, mesmo que a tela, ao contrário do requadro das histórias em quadrinhos, só possua uma única forma.

Para Carrière (1995, p. 14), no cinema "não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, da

edição". Ou seja, até existir um "corte" efetivo, o cinema, para Carrière (1995), não poderia, ou não deveria, ser compreendido como linguagem ou um gênero discursivo específico. O cinema era mais próximo de uma fotografia em movimento, mas não ia além disso até o momento do corte.

Os cortes, a edição, tornaram possível, conjuntamente ao advento dos movimentos de câmera, a criação de uma linguagem com imagens em movimento cada vez mais narrativa e dinâmica. Vamos apresentar algumas das principais unidades estilísticas que compõem a linguagem cinematográfica: o espaço e o enquadramento; a montagem e edição; o tempo; os efeitos sonoros; a música; movimentos de câmera; a iluminação; as cores; os figurinos e objetos.

Espaço e Enquadramento: é onde ocorre a ação do filme, é o espaço delimitado pela tela, semelhante ao quadrinho e ao requadro nas histórias em quadrinhos. A imagem pode seguir diferentes direções nesse espaço, ou seja, determinados enquadramentos, e, posta em movimento, faz com que o as direções escolhidas funcionem como um "elemento eficaz da história" (VAN SIJLL, 2017, P. 20). Essas direções podem ser da esquerda para a direita; da direita para a esquerda; de baixo para cima; de cima para baixo; na vertical, etc. Segundo Van Sijll (2017, p. 20-21) cada enquadramento escolhido vai querer dizer alguma coisa no filme e interfere no nosso modo de ver. Se a intenção do diretor é fazer com que não nos sintamos confortáveis com determinado personagem, ele pode escolher apresentá-lo da dieita para a esquerda, pois esse movimento do olhar é diferente da leitura ocidental, visto que é "menos confortável" (VAN SIJLL, 2017, p. 21) para nosso olhar. No caso de uma imagem em diagonal em ascendente, ela é considerada a mais difícil para nosso olhar, pois vai igualmente ao contrário da nossa leitura cotidiana. Na ilustração 20 vemos um exemplo do filme Homem de Ferro, onde a imagem está no espaço em uma diagonal ascendente, fazendo com que sintamos a confusão mental do personagem que está dopado no momento da cena e sendo manipulado pelo vilão. Ou seja, o enquadramento, dentro do espaço, vai gerar sensações específicas, como desequilíbrio, orientação, proporção. Ainda podemos citar recursos como o close-up, onde há um foco da camêra em um fragmento específico da imagem, como os olhos de um personagem. O plongée, quando a câmera é colocada em um ângulo acima da imagem e o contraplongê, quando a câmera se posiciona abaixo da imagem, fazendo com que personagens e/ou objetos pareçam ter um tamanho maior do que o que são na realidade. As histórias em quadrinhos usam igualmente tal recurso, dependendo de como a imagem é enquadrada no quadrinho.



Ilustração 20: Diagonal Ascendente

Fonte: Homem (2008)

Montagem: segundo Van Sijll (2017, p. 70) "montar é construir uma cena por meio da junção de planos". Ou seja, a montagem é o modo como o filme será editado, como as cenas, por meio dos cortes, serão organizadas uma após outra. É como elaborar uma página de histórias em quadrinhos, porém com imagens em movimento, o que acarreta outras possibilidades visuais. A montagem pode ser de diversos tipos, sendo essencial para dar dinâmica e sentido à narrativa cinematográfica. A escolha da montagem será um dos principais elementos estilísticos do cinema.

Dentre diversos exemplos a autora cita a montagem por junção, que cria uma espécie de mosaico da cena, ao apresentar fragmentos de imagens, uma posteriormente a outra, para criar suspense, sendo o exemplo mais conhecimento a cena do chuveiro do filme Psicose do diretor Alfred Hitchcock. A montagem por fusão, quando uma sequência é mesclada por cima da outra fazendo uma sumir (*fade-out*) e a outra aparecer lentamente (*fade-in*). E, por último, citamos a montagem de tela dividida, onde planos diversos são postos lado a lado no mesmo espaço de tela, com a intenção de mostrar acontecimentos simultâneos. O diretor Ang Lee, utilizou vastamente essa montagem no filme Hulk de 2003.



Ilustração 21: Hulk de Ang Lee

Fonte: Hulk (2003)

Tempo: no filme, o tempo é representado por meio da montagem. Como vimos na ilustração 21 a montagem indica situações que ocorrem simultaneamente, mesmo que em locais diferentes. Desse modo, o tempo pode ser acelerado (câmera rápida), reduzido (câmera lenta), congelado (VAN SIJLL, 2017, p. 96). É o tempo específico da diegese narrativa, que não corresponde ao tempo real. Um desses recursos de tempo é o *flashback*, que pode ser usado para mostrar acontecimentos anteriores ao que a narrativa está sendo contada; e os *flashforwards*, que remete a um salto temporal para o futuro e que geralmente é feito por uma montagem específica de fusão para indicar gradativamente essa mudança temporal.

Efeitos sonoros: se as histórias em quadrinhos não podem emitir sons e utilizam os balões, os recordatórios e as onomatopeias para resolver essa questão, no cinema é diferente. Se em seu início o cinema foi, por um breve período, silencioso, hoje os efeitos sonoros são uma de suas principais unidades estilísticas. Os efeitos sonoros, segundo Van Sijll (2017, p. 120), podem icluir os diálogos entre os personagens, que assim como no caso das histórias em quadrinhos, podem ser estilisticamente individualizados, sendo, neste caso, não pela escrita, mas pelos sotaques, entonações e uso do léxico. Outro elemento dos efeitos sonoros é a narração, que nos quadrinhos ocorre pelos recordatórios e aqui pode ser pela voz em *off* de um personagem inserido na trama ou de um narrador externo. A música, que pode funcionar para passar determinadas emoções ao personagem e/ou à cena, sendo que no caso de canções — que possuem letras — essas podem "funcionar como a voz de um personagem [...] capaz de revelar segredos íntimos de um modo mais interessante do que uma simples cena de alguém falando" (VAN SIJLL, 2017, p. 134). A canção pode, da mesma forma, dar o tom de uma cena ou do

filme como todo, sugerindo de que assunto o filme trata. Por último, os demais efeitos sonoros, como toques de telefone, barulhos de trovões, capanhinhas, buzinas de carros, som de rádio ou televisão. Quando esses sons são inerentes à cena, fazendo parte dela, são conhecidos como sons diegéticos (VAN SIJLL, 2017, p. 120), pois estão inseridos na diegese da narrativa.

Objetos: objetos inseridos na diegese narrativas podem ser usados como meios para modificar a imagem, como no caso da câmera filme por meio de uma janela de vidro de uma casa inserida na trama, como podem servir para dar informações específicas, como a televisão ou o rádio – que nesse caso poderão ou não utilizar os efeitos sonoros. Podem ainda dialogar com o personagem em cena, servido como um recurso para expressar o mundo interior desse personagem.

Figurino: os figurinos podem servir para identificar as características de um personagem e para identificar a época – juntamente aos objetos de cena – em que se passa uma história. No caso do gênero dos super-heróis, os uniformes são essenciais, pois são uma característica inerente a esse gênero, funcionando como um elemento de reconhecimento.

Iluminação: a iluminação é elemento essencial para o diretor mostrar o que realmente deseja mostrar em cena, podendo gerar maior dramaticidade no contraste entre luz e sombras. Persongens soturnos ou aterrorizantes, por exemplos, podem ser apresentados no interior de espaços escuros onde a luz iluminará somente uma parte dele, mantendo um maior suspense ou dramaticidade à cena e ao personagem. Na ilustração 22 abaixo, vemos uma cena do filme Batman Begins (2005), onde podemos observar que, para ressaltar Batman como um personagem sombrio e assustador, o diretor utiliza uma iluminação que o esconde em sombras, sendo que vemos apenas dois pontos de iluminação — na janela à esquerda e na lâmpada à direita — que servem para dar contornos à silhueta do personagem.



Ilustração 22: Sombra e Luz Fonte: Batman (2005)

Cores: as cores podem servir pra dar o tom de um filme, cores quentes e claras, em tons fortes, podem indicar um filme cujo tema é mais leve e alegre, por exemplo. Também podem ser usadas para "identificar a personalidade inicial de cada personagem" (VAN SIJLL, 2017, p. 254), onde, se essa personagem sofrer mudanças de caráter ou identidade na narrativa, as cores podem ir igualmente se modificando.

Movimentos de câmera: tais elementos darão uma dinâmica singular à ação que ocorre no espaço, podendo ocorrer por meio de variados enquadramentos e cortes. Dentre alguns dos principais movimentos de câmara, podemos citar as panorâmicas e os *travellings*. Na panorâmica "o pé da câmera não se desloca em relação ao chão onde está pousada, ela gira sobre seu pé" (BERNARDET, 1980, p. 140). Tal movimento pode ser horizontal, para a direita ou esquerda, ou vertical, para cima ou para baixo. Pode ainda girar em um eixo de

360°.



Ilustração 23: Movimentos de Câmera Fonte: Oliveira (2006-?)

No *travelling* é todo o corpo da câmera que se desloca, "geralmente em cima de um carrinho ou de trilhos, aproxima-se ou afasta-se" (BERNARDET, 1980, p. 140). Os *travellings* podem ser para a frente ou para trás, para a esquerda e direita ou para cima e para baixo, podendo fazer uso ou não de *zoom* — movimento de aproximação da imagem. Assim sendo, Bernardet (1980, p. 140), enfatiza que "as coordenadas do espaço que vemos na imagem mudam constantemente, não só de uma imagem para outra, como dentro de uma mesma imagem, graças aos deslocamentos de câmera".

Se os primeiros filmes eram algo próximo de um teatro filmado, podemos observar como o cinema se desenvolveu com o advento desses vários recursos, dos enquadramentos, uso do som, passando pelos movimentos de câmera, pelos cortes, dentre inúmeros outros recursos, como a atual imagem em 3D, sendo o avanço tecnológico essencial nesse processo.

Com o que vimos até o momento, entendemos que o cinema, igualmente às histórias em quadrinhos, pode ser considerado um gênero secundário do discurso, pois, equitativamente aos quadrinhos é um gênero que possue uma tradição histórica e social com a imagem através do tempo e com a imagem fotográfica em especial. Apresenta diversas unidades estilísticas, muitas semelhantes às histórias em quadrinhos, que constroem sentido quando o espectador fica diante das imagens em movimento agenciando esses diversos recursos de forma simultânea, construindo enunciados por meio da imagem, enquadramentos, efeitos sonoros, figurnos e cortes. Do mesmo modo dos quadrinhos, o cinema vai poder abarcar diferentes gêneros criando variados enunciados por meio de suas unidades estilísticas, o que nos leva a considerá-lo igualmente como um hipergênero do discurso.

A leitura do todo articulado do gênero das histórias em quadrinhos e do cinema ocorre, porém, de forma diversa. Na literatura e na linguagem quadrinística o tempo de leitura é dado pelo leitor, seguindo a diagramação e disposição dos quadros. Isso não quer dizer que tal tempo de leitura não possa ser condicionado ou sugerido por diversos elementos, mas, de forma geral, o leitor detém o domínio do tempo de leitura, podendo efetuar pausas para reflexão, ler os quadrinhos em velocidades variáveis, fazendo a imagem "se mover" de acordo com o tempo pretendido.

O cinema, além de uma linguagem compreendida por diversas unidades estilísticas que atuam conjuntamente em sua enunciação, não há como o espectador interromper ou controlar o tempo narrativo – estamos nos referindo especialmente à exibição em salas de cinema, pois

em aparelhos de DVD, Blu-ray ou filmes em serviços streaming¹⁵, tal argumento não é aplicável. O espectador aceita de forma passiva e se "deixa levar e, como o resto da plateia" (CARRIÈRE, 1995, p. 25), é arrastado pelo tempo narrativo que o diretor lhe impõe. No filme, ao contrário das histórias em quadrinhos, "a pausa se torna imperativa, o espaço se converte em tempo" (CARRIÈRE, 1995, p. 26).

De modo geral, entretanto, são dois hipergêneros que possuem mais semelhanças do que diferenças narrativas, cuja imagem é o elemento principal de suas unidades estilísticas, mesmo que cada um possua uma construção composicional própria. Porém, como analisar os enunciados presentes nesses hipergêneros? A seguir apresentamos as propostas de Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011).

3.3- Por uma análise das histórias em quadrinhos e do cinema

Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011) foram os autores que selecionamos para uma análise dos enunciados presentes nas histórias em quadrinhos e no cinema. Acreditamos que suas propostas analíticas nos auxiliam a, conjuntamente ao nosso referencial teórico, burscar as repostas para as questões desta tese.

Começemos por Vannoye e Goliot-Lété (2011, p. 13), que realizam apontamentos sobre uma análise do cinema, mas que, no nosso entendimento, se aplicam, em grande parte, igualmente às histórias em quadrinhos, pois, como vimos ambos são hipergêneros que apresentam diversas semelhanças enunciativas. Os autores atestam que, constantemente, estamos cercados por um dilúvio de imagens. Entendemos tal dilúvio como imagens em geral: filmes, quadrinhos, propagandas, televisão, internet, *webcomics*, etc. Essas imagens estão presentes e são consumidas de forma tão espontânea e natural pela maior parte dos leitores/espectadores que geralmente nos esquecemos de que "são o produto de múltiplas manipulações, complexas, às vezes muito elaboradas" (VANNOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 13).

O cinema, mais do que as histórias em quadrinhos – que podem ser produzidas em sua totalidade de roteiro, desenho, arte final, etc., por uma única pessoa – é, como enfatiza Morin

2017).

¹⁵ Streaming significa fluxo de mídia e pode ser visto como uma forma de distribuição de dados, geralmente de multimídia em uma rede por intermédio de pacotes. É frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimédia através da Internet. Em streaming, as informações não são armazenadas pelo usuário em seu próprio computador não ocupando espaço no Disco Rígido (HD), ele recebe o "stream", a transmissão dos dados (a não ser o arquivamento temporário no cache do sistema ou que o usuário ativamente faça a gravação dos dados) - a mídia é reproduzida à medida que chega ao usuário, dependendo da largura de banda seja suficiente para reproduzir os conteúdos, se não for o suficiente ocorrerá interrupções na reprodução do arquivo (STREAMING,

(1967, p. 33), um produto fruto de uma divisão de trabalho que envolve os mais variados profissionais, das mais diversas áreas — iluminadores, cenógrafos, roteiristas, pintores, cinegrafistas, produtores, diretores, editores, etc. — tendo em vista uma criação industrial que, em geral, seguirá uma racionalização de um complexo sistema industrial.

Visto deste ponto, podemos dizer que a relevância de uma análise dos hipergêneros das histórias em quadrinhos e dos filmes cinematográficos, se dá no ato de melhor compreendêlos na qualidade de construções sociais complexas que não estão dissociadas de enunciados ideológicos. Bakhtin (2014, p. 31) já enfatizava que "um produto ideológico faz parte de uma realidade natural ou social", e que para ele a ideologia não está somente na consciência do sujeito, ela se constrói em um processo dialógico dos sistemas sígnicos e das relações sociais.

A construção de uma consciência e de uma memória individual estaria ligada a uma "lógica da comunicação ideológica, da interação semiótica de um grupo social" (BAKHTIN, 2014, p. 36). Ele aponta a imagem e a palavras como "abrigos" duma consciência, sendo cada um desses "abrigos" ligados a signos ideológicos construídos em determinadas interações sociais. Sem esses abrigos haveria apenas "o simples ato fisiológico, não esclarecido pela consciência, desprovido de sentido" (BAKHTIN, 2014, p. 36).

Analisar uma história em quadrinhos ou um filme é procurar trabalhar os enunciados que os compõem na forma de pô-los em movimento, observando suas possíveis significações sociais e ideológicas, vendo-os além de um contato "natural" entre sujeito e enunciado.

Vannoye e Goliot-Lété (2011, p. 15), porém, afirmam que um olhar analítico não exclui, de modo algum, "uma profusão de impressões, de emoções e até de intuições" de um espectador comum. Pelo contrário, tais fatos estarão presentes em todo o processo de análise. O analista deve tomar cuidado em dizer mais sobre si do que sobre o enunciado analisado. O olhar do analista deve ser o de maior distanciamento possível — o que não exclui suas próprias ideologias e emoções —, diferenciando-o do caráter de identificação do espectador comum. O enunciado analisado não deve pertencer, no momento da análise, ao universo do lazer, mas ao campo da reflexão.

Mas como analisar um filme ou uma história em quadrinhos? Vannoye e Goliot-Lété (2011), no caso dos filmes, e Cirne (1972), em relação às histórias em quadrinhos, concordam que analisar esse tipo de obra, que estamos compreendendo como enunciados únicos que fazem parte de um jogo de memórias, é entendê-los "num contexto, numa história" (VANNOYE e

GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 21) e para Cirne (1972, p. 10) toda prática estética "concretiza-se como uma região determinada da ideologia".

Além disso, tanto as histórias em quadrinhos, como, principalmente, os filmes, "inscrevem-se em correntes, em tendências e até em 'escolas' estéticas, ou nelas se inspiram *a posteriori*" (VANNOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 21).

Vemos os atuais filmes do gênero super-heróis como uma tendência cinematográfica comparada ao *Western* dos anos 1950. Carreiro (2014, p. 32), ao falar do gênero *Western*, diz que "os artistas não criam a partir do nada; eles trabalham dentro de uma tradição que dispõe de todo um repertório anteriormente disponível". Para esse autor, cada corrente ou tendência artística estará ligada a um esquema sociocultural, econômico, tecnológico – principalmente no caso do cinema - e ideológico. Essa afirmação de Carreiro, possui ressonância com a teoria bakhtiniana dos gêneros discursivos, pois, como vimos, os enunciados que compõem os gêneros serão sempre construídos por meio de uma tradição de gênero, que é retomada em contextos culturais e sociais específicos no momento da enunciação.

Para se analisar esse gênero de obras, levando em consideração tanto a composição estilística quanto o conteúdo sócio-histórico e ideológico em que estão inseridos e/ou que se apresentam em suas diegeses, grande parte dos autores (CIRNE, 1972) entendem que essa análise deve ser elaborada por meio de fragmentos selecionados de cada obra que será analisada, pois analisar o todo, do início ao fim, demandaria um exercício exaustivo e não seria algo relevante para a maior parte das análises.

Além do contexto sócio-histórico, os autores sugerem que cada unidade estilística presente nos fragmentos selecionados, como balões, requadros, onomatopeias, enquadramentos, objetos, efeitos sonoros, dentre outros de cada hipergênero, podem – e, geralmente, devem – entrar na análise, até pelo fato de que essas unidades estilísticas, como vimos, estão arranjadas com propostas específicas, para criar ou sugerir sentidos específicos, seja nas histórias em quadrinhos ou no cinema.

A análise por fragmentos não tem a pretensão de "encontrar" sentidos nos elementos isolados, mas em "estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante" (VANNOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 15). Tal atenção é muito próxima da concepção de Cirne (1972) sobre uma leitura criativa das histórias em quadrinhos como veremos adiante.

E, em relação a um sentido "interior/exterior", ideológico e socialmente contextual, falamos de um jogo de memórias de nossa base wittgeinsteiniana que envolve nesse jogo tanto uma memória de gênero "retomada e reconstruída, influenciando a configuração do gênero em si" (COSTA, 2007, f. 80), quanto à memórias referentes aos fatos culturais, sociais, políticos e históricos dos contextos de produção dos enunciados em uma dinâmica de um processo de diferença e repetição (TODOROV, 2013).

Nesse jogo, a memória de gênero do cinema se confunde com a memória de gênero dos quadrinhos, não somente pela tradição imagética comum a ambos, mas ao próprio uso dos quadrinhos pelo cinema, visto que "os modelos dos cineastas não eram [somente] o romance do século XIX ou o teatro clássico, mas antes o *music hall*, o *vaundeville*, a história em quadrinhos, os espetáculos de lanterna mágica, de circo, de teatro popular" (VANNOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 23), ou seja, o gênero cinematográfico foi construído e influenciado por diversos outros gêneros discursivos que compõem elementos de sua caracterização estética, discursiva e social, incluindo as histórias em quadrinhos. Isso mostra que o processo de formação desses hipergêneros imbrica-se em diveras esferas.

Uma das principais diferenças das histórias em quadrinhos em relação ao cinema é que, como ressalta Pustz (1999), as histórias em quadrinhos, em especial quando relacionada ao gênero dos super-heróis, são voltadas, geralmente, a grupos de indivíduos com gostos e inclinações semelhantes que são denominados de fãs, termo oriundo da palavra "fanáticos", cuja etimologia advém de *fanaticus*, que significa "louco, entusiasta, inspirado por algum deus", originalmente "relativo a um templo", *fanum* (ORIGEM, 2004). Tais fãs, para Pustz (1999), muitas vezes possuem comunidades que além de lerem e trocarem informações sobre os quadrinhos, discutem entre si, dão opiniões para escritores e desenhistas, discutem o mercado da aárea, organizam convenções e encontros, etc. Possuem, comumente, uma vasta rede de informações e de conhecimento sobre tudo que envolve este hipergênero e o gênero dos super-heróis ligado a ele As histórias em quadrinhos até então eram voltadas para esses sujeitos que em sua maioria são do sexo masculino e jovens. O número de fãs do sexo feminino aumentou nos últimos anos, mas ainda é inferior ao masculino (LAVIN, 1998).

Já o hipergênero do cinema é geralmente direcionado a um público indiscutivelmente mais amplo e diverso, e diferentemente da leitura isolada das histórias em quadrinhos, o filme – nas salas de exibição – é uma experiência coletiva (EISENSTEIN, 2002, p. 13). Não estamos, desse modo, dizendo que o cinema não possui um grupo de fanáticos como nas histórias em

quadrinhos, porém, acreditamos que os fanáticos do gênero de super-heróis compõem um grupo singular no que diz respeito aos produtos oriundos da indústria cultural. Tanto que, como veremos no item sobre cultura da convergência e transmídia, eles são, provavelmente, uma parte importante no processo de mudanças na produção e no consumo de obras cinematográficas da indústria cultural contemporânea.

Para a análise dos fragmentos de uma história em quadrinhos que gerará sentido no todo articulado (SRBEK, 2005), Cirne (1972) propõe três níveis de leitura: simbólica, estrutural e criativa.

A-) A leitura simbólica estaria voltada à parte predominantemente textual de uma história em quadrinhos e aproximar-se-ia de uma leitura de um texto literário sendo, porém, incompleta, visto que seria um fragmento de um todo. B-) A leitura estrutural teria sua análise direcionada à parte imagética da narrativa quadrinística. Ela se dirige aos sentidos que a imagem, independente do texto, pode gerar – mesmo não sendo o sentido, em alguns casos, "completo". Cores, ambientações, personagens, símbolos, vestimentas, tudo o que pode ser representado e significado por intermédio da imagem entraria nessa leitura.

A análise de uma imagem presente em um único quadrinho, em uma página ou na história completa, constituiria essa leitura analítica estrutural. No caso de uma história em quadrinhos só com imagens poderíamos dizer, até certo ponto, que sua análise, nesse último caso, seria completa, entendendo-se que não haveria nenhuma espécie de texto – talvez em onomatopéias ou como parte integrante de ilustrações específicas. Nesse caso, entretanto, a função da palavra seria diversa de sua função como texto no contexto narrativo. Seria, em algum sentido, assim como a leitura simbólica, também incompleta. Pois a leitura imagética poderia ser realizada "quadro a quadro" de forma isolada, não necessariamente com a articulação entre esses quadros. Visto estarmos tratando de um "todo complexo" de uma linguagem que agrega em sua estrutura diferentes signos e símbolos, seu sentido somente poderá ser criado mediante uma leitura de todos os elementos que compõem determinado discurso quadrinístico.

É nesse ponto que o terceiro nível de leitura de Cirne (1972, p. 11-15) pode ajudar no empreendimento de nossa análise: C-) leitura criativa. Cirne (1972, p. 15) enfatiza que mesmo existindo um "denominador comum" para a leitura de discursos artísticos, "existem leituras particulares para cada prática estética". Sendo assim, Cirne propõe que a leitura criativa seja a leitura do "todo articulado", para ele "ler uma estória (sic) em quadrinhos é ler

a articulação de seus planos" (CIRNE, 1972, p. 14). Somente assim, poderemos ler ideologicamente os quadrinhos, construindo sentido. A imagem, o texto, os símbolos e signos característicos da linguagem quadrinística devem ser lidos de forma amalgamada no interior da estrutura seqüencial e dos "cortes-gráficos" dessa linguagem. Porém, para uma completa leitura criativa dos quadrinhos, talvez somente o entendimento da estrutura discursiva desse meio não seja inteiramente suficiente. É necessário, conjuntamente a sua forma estrutural, lermos os quadrinhos em sua historicidade para compreendermos o porquê de estarmos lendo determinado enunciado em determinado gênero, em que condições de produção ele surgiu, o que tornou possível o seu surgimento e desenvolvimento.

Utilizaremos, desse modo, apenas a leitura criativa. No capitulo 4, sobre o surgimento dos super-heróis e da editora *Marvel Comics*, faremos uma leitura criativa abarcado o contexto sócio-histórico de surgimento nos quadrinhos dos principais personagens adaptados para o cinema, seguindo-se à descrição do enunciado presente nas primeiras narrativas desse personagens não somente pelo enredo, mas também pela imagem, onde selecionaremos alguns quadrinhos para, não somente verificar o enunciado por meio do todo articulado em um contetxo específico, como para dialogar no capítulo 5 com os fragmentos selecionados dos filmes analisados.

No caso do cinema, partiremos igualmente de uma análise e interpretação sócio-histórica, pois "o filme é um produto cultural inscrito em um determinado contexto sócio-histórico" (VANNOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 51), sendo "possível utilizar o filme com o intuito de analisar uma sociedade", uma vez que a obra "sempre 'fala' do presente (ou sempre 'diz' algo do presente, do aqui e do agora do seu contexto de produção)". Essa interpretação, conjuntamente à análise de cenas leva ao que Eco (apud VANNOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 49) chama de "interpretação crítica" que é a atitude do analista que estuda os motivos pelos quais um enunciado fílmico produz sentido. Tal interpretação não possui uma conotação avaliativa, seu interesse é na construção de sentidos, perguntando "como" e "por que" esses sentidos são construídos.

Ao trabalharmos com filmes adaptados de um universo de histórias em quadrinhos de superheróis, as afirmações de Vannoye e Golito-Lété (2011), aliadas à noção de memória de gênero e de memória cultural é, para nós, de suma importância quando ambos dizem que as obras cinematográficas estão ligadas a escolas, formas e concepções específicas, ou seja, tradições de gêneros singulares. Cada obra, ao ser produzida, retoma determinada tradição em contextos diferentes. Para Vannoye e Goliot-Lété (2011, p. 32-33), uma das tarefas do analista é perceber essa filiação, a referência, que memórias os filmes tomam por base e as reconstroem. "os cineastas herdam, observam, impregnam-se, citam, parodiam, plagiam, desviam, integram as obras que precedem as suas" (VANNOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 34). O fato de compreender as histórias em quadrinhos e o cinema como hipergêneros e os super-heróis como um gênero específico, já pressupõe que há uma tradição enunciativa que se inscreve na produção de novos enunciados.

Para estes autores os filmes igualmente demandam o que chamam de uma "interpretação simbólica". Para essa interpretação, Vannoye e Goliot-Lété (2011, p. 56-58) separam os filmes em três classes distintas:

<u>Primeira</u>: filmes que exigem do espectador ume leitura simbólica global ou parcial. Tal leitura se deve ao fato de que o universo diegético do filme, o "mundo possível", ser algo sem ligação com o mundo "real" que conhecemos ou, em alguns casos, a diegese apresente um "mundo real" plausível, mas que é perpassado por diversos elementos que rompem a coerência com esse mundo "real" extra-filme.

<u>Segunda</u>: filmes em que a diegese permanace em um tom "realista" e operam um tratamento particular do material narrativo e fílmico. São filmes que embora possam possuir uma diegese mais "realista" utilizam uma estética que convida a uma leitura simbólica.

<u>Terceira</u>: filmes que *a priori* não exigem leitura simbólica, pois apresentam um universo diegético "simples" e "natural". Nesse caso é a interpretação do analista que irá inserir simbolismos.

Os autores, porém, chamam atenção ao fato de que, na prática, qualquer arte de representação – assim como é o cinema – criam produções simbólicas que exprimem, de uma forma ou de outra, pontos de vista – ideológico, moral, espiritual, estético - do real.

Assim sendo, decidimos analisar os filmes, fazendo uma breve sinopse dos mesmos, seguida de um quadro com as perguntas propostas por Hutcheon (2013) para situarmos de forma mais clara com qual obra estamos trabalhando. Posteriormente, por meio de uma descrição do enredo e /ou de cenas previamente selecionadas, buscaremos, como dizem Vannoye e Goliot-Lété (2011) as filiações, tradições, memórias às quais esses filmes se ligam e que retomam e constroem como um novo enunciado em um novo contexto, no processo de diferença e repetição. A imagem, como vimos, possui uma memória e uma história, e ela vai se apresentar

como elemento essencial para tecermos essas filiações, porém, inseridas no todo que cria sentido no hipergênero cinematográfico.

Nossa análise buscará compreender se essas narrativas são construídas por meio de um jogo de memórias, procurando observar que ligações esses atuais enunciados possuem com enunciados anteriores, como o processo dialógico de retomada de vozes ocorre nesse processo de criação de um universo de histórias do gênero dos super-heróis oriundas do hipergênero das histórias em quadrinhos, para o hipergênero do cinema. Contextualizaremos os filmes na lógica da cultura da convergência, verificando se esses enunciados podem ser entendidos, nesse contexto, como partes de narrativas transmidiáticas, que irão construir o MCU seguindo uma lógica específica.

Para isso, além da descrição do enredo dos filmes - lembrando que estamos falando de analisar um filme, ou seja, o que as falas, o som, a imagem, nos dizem, no conjunto de elementos que forma a obra cinematográfica – criaremos quadros que irão descrever algumas das principais diferenças e ou semelhanças que percebemos nessas adaptações em relação às obras fontes e utilizaremos a descrição das chamadas cenas pós-créditos, que são cenas finais que funcionam como elos de ligação entre as partes narrativas do enunciado completo.

Do que vimos até o momento podemos concluir que a imagem acompanha a humanidade desde o princípio dos tempos, como atesta Didi-Huberman (2013, p. 9), o estudo da imagem é recente se comparado ao seu próprio objeto, tomando-se *Lascaux* como referência. Observamos como ela evoluiu com o passar dos tempos, principalmente no uso que o homem fez desse instrumento para narrar histórias. Essa tradição social do uso da imagem, levou ao surgimento de varidos gêneros e hipergêneros que utilizam a imagem como cerne, e cujas transformações através dos tempos foi fruto de um avanço de tecnologias — como o aparecimento da fotografia — e mudanças culturais, históricas, sociais e econômicas. Entendemos as histórias em quadrinhos e o cinema como dois dos hipergêneros mais relevantes do século XX que tomam por base em sua formação tal uso da imagem pelo homem como meio de narrar histórias, sendo, desse modo, considerados instrumentos criadores de memória.

Em relação à nossa metodologia de análise, focamos nos estudos de Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011), que acreditam que por meio de fragmentos pré-selecionados o pesquisador pode buscar as filiações e memórias que compõem uma obra e procurar possíveis sentidos construídos por esses hipergêneros emm um contexto de produção específico.

Explanaremos no próximo capítulo sobre o surgimento do gênero dos super-heróis nas histórias em quadrinhos e o quais características os levam a ser um gênero discursivo autônomo. Abordaremos algumas de suas primeiras aparições em outros hipergêneros, em especial o cinematográfico. Faremos uma breve história da editora *Marvel Comics* e de seus personagens, fazendo uma descrição das primeiras histórias desses super-heróis. Discorreremos de como e porque se deu a criação do *Marvel Studios*, responsável pelo ineditismo de adaptar um universo narrativo para o cinema. Finalmente abordaremos a questão da Cultura da Convergência e dos produtos oriundos desta, entendidos como transmidiáticos, que compões o contexto de produção que acreditamos tornar possíveis essas atuais adaptações do modo como estão sendo produzidas e consumidas.

4-MITOS E MARAVILHAS: O SURGIMENTO DE UM UNIVERSO

Buscamos neste capítulo apresentar de onde e como surgiu o gênero discursivo dos superheróis, que, são, na cultura popular – ainda – indissociáveis do hipergênero das histórias em quadrinhos, sendo responsáveis, inclusive, por sua popularização em todo o mundo. Também definiremos quais elementos caracterizam esses personagens tornando-os singulares a quaisquer outros criados até o momento em que surgiram - em finais da década de 1930. Esses elementos podem ser vistos como unidades estilísticas que nos levam a categorizá-los como um gênero discursivo autônomo.

Em seguida, acreditamos ser relevante para esta tese, um item sobre o surgimento da editora Marvel Comics, pois foi a editora responsável por construir um universo de personagens no hipergênero das histórias em quadrinhos nos anos 1960, o qual está sendo adaptado na contemporaneidade para o cinema em condições de produção específicas. Veremos o seu surgimento por meio da criação de seus principais personagens no decorrer dos anos. Assim sendo, utilizaremos esse histórico para realizar breves análises das primeiras edições em que os principais personagens presentes nas adaptações cinematográficas foram criados.

Posteriormente veremos como se deram as primeiras adaptações desses personagens para outras mídias, como o rádio, a televisão e o cinema. Pois, como observaremos, as adaptações desses personagens não é algo recente, tendo começado poucos anos após o surgimento do primeiro super-herói, ainda nos anos 1940.

Ainda nesse tema apresentaremos a criação do Marvel Studios, que é um estúdio cinematográfico criado pela editora Marvel Comics, com o objetivo de ter maior controle das adaptações de seus personagens no cinema e de levar adiante um projeto até então insólito no cinema: a construção de um universo de narrativas de super-heróis, assim como foi feito nas histórias em quadrinhos dos anos 1960.

Por último, discorreremos sobre o contexto de produção em que tal adaptação está ocorrendo, que acreditamos ser a conjuntura de uma Cultura da Convergência, termo criado pelo filósofo Henry Jenkins (2008) para descrever e tentar compreender as mudanças que estão ocorrendo nas produções da indústria cultural em níveis tecnológicos, materiais, sociais e culturais. Como um dos principais produtos originários dessa cultura, Jenkins (2008) entende que são as narrativas transmidiáticas, que são narrativas que buscam exatamente a criação de universos

com narrativas amplas que não se resumem a apenas uma mídia e que transformam o modo de produção e de consumo dessas narrativas.

4.1-Os Super-Heróis nas Histórias em Quadrinhos

Podemos considerar os super-heróis como personagens emblemáticos da cultura de massa e da cultura popular do século XX. Embora criados nas histórias em quadrinhos em finais dos anos 1930, seu espectro foi expandido para todas as mídias, sendo consumidos ou, pelo menos conhecidos, por todas as classes sociais, por pessoas das mais variadas idades, fazendo parte inegável da cultural popular ocidental e de parte do oriente. Estão presentes em produtos para crianças e adultos, são citados em programas e filmes dos mais variados, inclusive em forma de paródias em programas de humor¹⁶. Os símbolos de personagens como Batman e Superman são conhecidos praticamente por qualquer indivíduo em grande parte do planeta, como atestam Furtado e Nogueira (2016). Podemos afirmar que são parte indissociável de uma memória cultural do século XX. Mas quando e em que contexto esses personagens surgiram? O que os caracterizam enquanto um gênero discursivo específico e os diferenciam de personagens criados anteriormente?

Buscaremos aqui responder essas perguntas por meio de um breve histórico desses personagens e elaborando possíveis características que os tornam um gênero discursivo único, tendo como base estudos anteriores sobre os super-heróis.

Os Estados Unidos da América sofreram no ano de 1929 uma grande crise financeira, que levou o país a uma extrema recessão. As histórias em quadrinhos, geralmente publicadas nos jornais diários, eram, em sua maioria, voltadas para o humor. Com a crise, narrativas dos gêneros de aventura, ficção-científica, policiais, etc. começaram a dominar boa parte das narrativas quadrinísticas. Para a pesquisadora Sonia Bibe-Luyten (1985, p. 26), a ruptura gerada pela crise nos hábitos de vida dos norte-americanos levou-os a procurar por histórias que criassem um desejo de evasão, com heróis que apresentavam força e uma positividade de ações que ajudaria, ao nível do imaginário, a população a enfrentar as adversidades. Viana (2011, p. 20) corrobora essa ideia, ao dizer que a emergência desses personagens "está ligada ao processo de crise do regime de acumulação intensivo, que se prolonga desde a década de 1920 até o final da década de 1930".

-

¹⁶ No Brasil, por exemplo, o programa de humor Os Trapalhões, surgindo em 1977 e que durou mais de 30 anos (OS TRAPALHÕES, [2017], tinham quadros humorísticos recorrentes com os humoristas interpretando superheróis das editoras Marvel Comics e DC Comics, em situações satíricas.

Personagens como O Fantasma, de Lee Falk; Dick Tracy de Chester Gold; L'il Abner de Al Capp; Flash Gordon de Alex Raymond e outros começaram a ser lidos por boa parte da população, ganhando igualmente o mundo por meio dos syndicates¹⁷.

Nesse contexto, dois adolescentes — filhos de imigrantes judeus — fãs das histórias em quadrinhos resolvem criar um novo personagem na esperança de publicá-lo em alguma revista. Ambos possuíam um fanzine chamado *Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization*, onde publicaram, em 1933, uma história de ficção-científica chamada *The Reign of Superman*, que apresentava o personagem Superman como um tirano do mal com poderes psíquicos (BUCHET, 2013). O nome do persoangem foi escolhido pelos dois adolescentes por causa do Superman da obra de Nietzsche, *Assim falou Zaratustra* de 1883 e do uso do mesmo termo na peça *Man and Superman* de Bernard Shaw, publicada em 1903 (ROBB, 2017, p. 39).



Ilustração 24: The Reign of Superman

Fonte: Buchet (2013)

No mesmo ano, ambos criam uma nova versão do personagem Superman – agora como herói - e enviam para alguns jornais novamente na expectativa de publicá-lo. Nenhum editor teve interesse pelo personagem durante os cinco anos seguintes. Finalmente, em 1938, o editor Max Gaines, da *National Allied Publications* – futura *DC Comics* – decide publicar o personagem em uma nova revista que seria lançada: *Action Comics*, número 1. O personagem somente foi publicado, por que o editor-chefe, Vincent Sullivan não possuia tiras suficientes

.

¹⁷ os *syndicates* eram grandes organizações voltadas para a distribuição das histórias em quadrinhos que retiravam, desse modo, das empresas jornalísticas, a obrigação de contratar e manter artistas (VERGUEIRO, 1998, p. 127).

para preencher uma nova revista e as de Siegel e Shuster estavam disponíveis (BUCHET, 2013).

O impacto dessa primeira edição foi tamanho, que hoje é praticamente inegável que os superheróis nasceram com a publicação do Superman em *Action Comics*, número 1, publicada em abril de 1938 — mas com mês de capa como junho, segundo Robb (2017, p. 50). Para este autor, de forma quase instatênea, "o personagem escapou dos limites da revista em quadrinhos e pulou diretamente para a imaginação popular" (ROBB, 2017, p. 52).

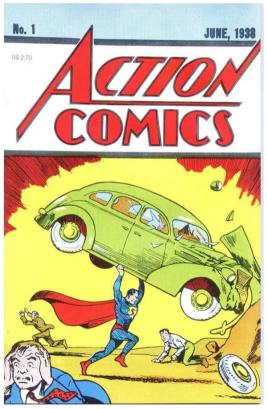


Ilustração 25: Action Comics n. 1 de 1938

Fonte: Siegel; Shuster (1994)

Mas o que havia de tão diferente nesse personagem e em suas histórias? O que ele trazia de inédito para que a revista *Action Comics* e o seu principal personagem em pouco tempo vendesse praticamente 1 milhão de exemplares por mês, enquanto outros quadrinhos não passavam de 200 a 400 mil exemplares?

Podemos dizer que, provavelmente, tal fênomeno se deveu a uma série de fatores interligados. Narrativas sobre um ser sobre-humano, superior aos homens comuns não era, de forma alguma, uma premissa nova, pelo contrário. Como atesta autores como Vergueiro (2004a), "é possível encontrar na história humana uma variedade de narrativas centradas em homens ou

mulheres excepcionalmente superiores a seus conterrâneos". Tal afirmação é enfatizada por Robb (2017) quando diz os modelos para a criação dos super-heróis teve origem na antiguidade, "nas histórias de culturas recontadas através dos séculos" e que "comparações diretas podem ser feitas entre os super-heróis mais famosos dos quadrinhos e esses ancestrais" (ROBB, 2017, p. 17-19).

Porém, nos reteremos apenas aos personagens sobre-humanos da mitologia antiga não seria suficiente para descrever o que são os super-heróis. Sendo um enunciado completo, e participando de um jogo de memórias, podemos dizer que tal narrativa bebeu de diversas outras fontes. Uma leitura na primeira edição de *Action Comics* nos mostra que as narrativas do Superman dialogavam com a ficção-científica — a sociedade avançada de um planeta moribundo que envia seu filho em uma nave para a Terra, juntamente a explicações científicas para seus poderes logo na página inicial -; a religião — a história do Superman possui paralelos com o judaísmo e o cristianismo -; narrativas policiais — os vilões das primeiras histórias eram gangstêres, assim como os enfrentados por Dick Tracy; sagas heróicas como a de Gilgamesh e histórias de aventura. Além disso, ainda há uma tradição do uso da imagem narrada de forma sequencial, que remete desde a imagens pictóricas, passando pela Coluna de Trajano até o Yelow Kid e outros.



Ilustração 26: Primeira página de Action Comics n. 1

Fonte: Siegel; Shuster (1994)

Além do diálogo com elementos de variados gêneros, a história trazia outras características, como: um persoangem que possuía uma identidade secreta na figura de um homem comum, que para Eco (2011, p. 248) servia para que "o leitor médio torturado por complexos e desprezado por seus semelhantes" pudesse se identificar e imaginar um dia ser um Superman para enfrentar os problemas da sociedade na qual estava inserido. O uso de um uniforme e de um símbolo, que, segundo Marny (1970, p. 124) possui a função de ser um ornamento que norteia o herói para a efetuação de sua missão sagrada, e a narrativa - diferentemente de personagens como Flash Gordon, cujas histórias eram situadas no futuro - se passava no tempo de produção da revsita, ou seja, no ano de 1938 com os problemas sociais relacionados ao período. Isso se tornou uma característica importante das narrativas de super-heróis.

A diegese narrativa dos super-heróis quase sempre reflete o seu período de produção sendo que, dessa forma, os personagens vivem no que Eco (2011) denomina de um tempo mítico: é mantida a ilusão de um presente contínuo em que os personagens não envelhecem ou envelhecem muito devagar¹⁸. Assim, o Superman de 1937, 1970 ou 2012 se mantém jovem, com suas aventuras se adequando ao tempo presente de produção das histórias. Marny (1970, p. 124) aponta igualmente um "espaço mítico", que seria o campo de atuação do herói, uma espécie de geografia indiferente, que pode ser tanto uma cidade fictícia como Metrópolis ou uma real, como Nova York, inserida na realidade ficcional. O tempo e o espaço míticos refletem tanto a diesege narrativa como a extra-narrativa, pois falam do tempo e espaço do contexto de produção em que foram elaboradas.

Após essa primeira edição do *Action Comics* e o seu estrondoso sucesso comercial e, diríamos, cultural, o formato de revistas em quadrinhos com histórias inéditas foi consolidado, pois até então a maioria reproduzia tiras publicadas nos jornais, sendo que a primeira revista de tiras inéditas havia sido a *New Fun*, em 1937, que apresentava histórias de humor em preto e branco (HOWE, 2013, p. 20), mas que não chegou a consolidar o formato como fizera *Action Comics* com seu Superman.

Obviamente, a partir de abril de 1938, todas as editoras quiseram ter seu Superman. A editora *Detective Comics* – que se juntaria à *National Allied Publications* anos depois para fundar a *DC Comics* -, lançou em 1939 o Batman, criação de Bob Kane e Bill Finger, que fez tanto

Terras, publicada entre os nãos de 1985 e 1986, que recomeçou todo o Universo DC nas histórias em quadrinhos.

1

¹⁸ Algumas editoras, como foi o caso da DC Comics, usam estratégias como sagas que reúnem todos os superheróis para combater um vilão que pode destruir toda a realidade conhecida. O que acaba acontecendo e, desse modo, as histórias desses personagens recomeçam do zero. Uma das mais famosas foi a saga Crise nas Infinitas

sucesso quanto o Superman, mesmo não possuíndo super-poderes e com histórias mais voltadas às tramas policiais detetivescas. Diversos outros personagens foram sendo criados, como a Mulher-Maravilha, lançada em 1941, e muitos outros, sendo alguns plágios óbvios do Superman, o que levou a diversos processos judiciais

O gênero dos super-heróis começou a ser moldado no século XX. Dentre outras características que foram se tornando marcas de todos esses desses personagens estavam, segundo Coogan (2007), as habilidades extraordinárias — que podem ser oriundas de super-poderes, treinamento, alta-tecnologia, ou magia; uma origem, que geralmente é a de uma pessoa comum e de baixa autoestima que ganha novas habilidades; orfandade, em sua maioria os super-heróis são órfãos; a já citada identidade secreta, que seria necessária para salvaguardar a vida de pessoas que o super-herói conhece; e o igualmente já lembrado uniforme.

Esses elementos podem ser considerados "unidades estilísticas" (BAKHTIN, 1988, p. 73) que compõem o gênero dos super-heróis. A repetição de tais elementos na composição de novos enunciados pode ser vista como parte do que constrói um determinado gênero, que é único e diferente dos demais. São elementos seguidamente retomados, rememorados, pois são parte intrínseca do gênero.

Embora seguissem esses elementos que foram se tornando característicos, definir um superherói de forma única é tarefa quase impossível, pois, como nos mostra Vergueiro (2004b), podemos "dizer que existem super-heróis para todos os gêneros e gostos, com os mais diversos e pitorescos poderes, com as mais variadas características e motivações", indo "desde aqueles com capacidades suficientes para destruir (e reconstruir) o mundo àqueles que simplesmente utilizam sua força física e dotes atléticos especialmente desenvolvidos para o combate a criminosos comuns".

Junto com Superman e Batman, que seriam a dupla principal da futura editora DC Comics, outros super-heróis que se tornariam parte indissociável da memória cultural do século XX começaram a tomar forma, porém vamos dedicar um item à parte para eles, pois foram o início do que viria a ser a futura editora *Marvel Comics*, que criou os personagens dos filmes que compõem nosso *corpus*.

4.2- A Marvel Comics

Presumimos ser um fator relevante para o nosso trabalho a realização de um breve histórico da *Marvel Comics* e de alguns de seus principais personagens, visto que os personagens criados pelos escritores e desenhistas da editora estão na linha de frente das adaptações cinematográficas de super-heróis referentes ao *corpus* de nossa pesquisa.

Como diz Howe (2013, p. 17) no início de seu livro sobre a editora, falar da história da Marvel e de seus personagens, é falar da história de Martin Goodman que, assim como Jerry Siegel e Joe Shuster, era filho de imigrantes, nesse caso, de russos. Não vamos e nem pretendemos fazer uma biografia de Goodman neste trabalho, mas é importante citá-lo, pois sua paixão por histórias de fantasia e aventura o levou a conseguir empregos de representante editorial em variadas revistas. Em pouco tempo se tornou editor da *Newsstanding publications*.

Após o enorme sucesso do Superman, em 1938, dentre os vários selos e editoras ligadas a Goodman, a *Timely Topics Condensed*, aceitou publicar personagens que haviam sido criados na época, como o Tocha Humana e Namor, o príncipe submarino. Dentre outros, esses personagens fariam parte da revista intitulada de *Marvel Comics*, cujo número 1 foi publicado em 31 de agosto de 1939, dia em que, horas depois, iniciaria a Segunda Guerra Mundial, que duraria até 1945 (HOWE, 2013, p. 23).



Ilustração 27: Revista Marvel Comics, n. 1 de 1939

Fonte: The Ten (2017-?)

A revista vendeu na primeira impressão 80 mil cópias, e na reimpressão 800 mil. Posteriormente, Goodman muda o título para *Marvel Mystery Comics*. Em *Marvel Mystery Comics*, número 7, há um fato até então inédito e que é importante para nossa pesquisa: a personagem Betty avisa a Namor – na história deste -, de que Tocha Humana estava na policia à sua procura. Foi a primeira vez, segundo Howe (2013, p. 24), em que dois personagens de narrativas diferentes, começavam a participar um da história do outro, criando conexões entre as narrativas.

Outro fato interessante é que, diferentemente de Superman e Batman, o espaço mítico desses personagens eram lugares reais, a Nova York, seus bairros e lugares reconhecíveis em que os leitores viviam. Isso dava uma sensação de pertencimento à diegese narrativa da história.

Posteriormente, Goodman conheceu um desenhista de 21 anos de idade chamado Jacob Kurtzberg, que viria a ser conhecido como Jack Kirby. Junto com Joe Simon, Kirby criou quadrinhos como O Corvo Vermelho, que não fez muito sucesso, sendo substituído por um título do personagem Tocha Humana.

Com a ascensão da guerra, alguns super-heróis começaram a enfrentar situações inseridas nesse contexto. Namor foi o primeiro, Marvel Boy enfrentou um vilão chamado Hiller – alusão óbvia a Hitler, mas com nome modificado pelo receio de processos judiciais. Com histórias sem muito sucesso, Goodman manteve Kirby e Simon. Esse teve a ideia de criar um personagem ao estilo do personagem Escudo, da *MLJ Comics* – atual *Archie Comics* -, outra editora de quadrinhos. O personagem quase foi intitulado de Super Americano, mas Simon decidiu batizá-lo de Capitão América. Goodman achou que o personagem não tinha potencial.

Escrita por Simon e ilustrada por Kirby, *Captain America*, número 1, chegava às bancas em 20 dezembro de 1940 (HOWE, 2013, p. 28). Embora tendo as cores e um escudo semelhante ao uniforme do personagem Escudo, da *MLJ Comics*, a história mais elaborada e a arte de Kirby chamaram a atenção do público. O personagem fez tanto sucesso quanto o Superman, vendendo cerca de 1 milhão de exemplares. Faremos aqui uma breve análise criativa (CIRNE, 1972) da primeira edição do personagem. Estamos mostrando seu contexto de produção e selecionaremos alguns fragmentos da história para observar os elementos que a compõe.



Ilustração 28: Captain America n. 1

Fonte: Souza (2000)

Ao observar a imagem da capa da primeira edição, ela nos diz muito. O uniforme do personagem, assim como o Escudo, era de um teor ideológico explícito, com cores primárias e neutras de azul, vermelho e branco em tons fortes, com uma estrela no peito era a própria representação da bandeira dos Estados Unidos da América e na primeira edição ele socava o rosto de Aldof Hitler – já não havia mais receio de processos a essa altura. O personagem ganhou milhões de fãs e a alcunha de Sentinela da Liberdade, por todo seu teor ideológico e luta contra os nazistas. Sua arma era um escudo – também com as cores da bandeira – que segundo Soares (1977, p. 101) tinha uma insinuação simbólica de que o Capitão e os Estados Unidos só atacavam para se defender.

A narrativa da história era centrada no personagem Steve Rogers, um franzino jovem patriota que almejava lutar pelo seu país na guerra, mas o seu físico fraco o tornava inapto para o serviço militar. Entretanto, o presidente dos EUA à época, Franklin Roosevelt, dá ordens de colocar em ação um programa militar-científico chamado de Operação Renascimento. O projeto visava transformar um homem comum em um ser dotado de força, agilidade e inteligência fora do comum através do soro do supersoldado desenvolvido pelos cientistas americanos. Era a busca pelo ser perfeito. O jovem Rogers aceita a proposta e se submete ao processo. A experiência é um sucesso, mas há um espião nazista entre os cientistas que mata o

criador do projeto, Dr. Reinstein. Rogers tira a vida do espião ao jogá-lo sobre uma rede de alta tensão. Surge, desse modo, o Capitão América. Ao filme de sua primeira história ele ganha o auxílio de um mascote mirim no combate aos nazistas, o menino Bucky. Seu maior inimigo seria o Caveira Vermelha, indivíduo que ficara com habilidades sobre humanas, mas com o rosto deformado, ao ser utilizado como cobaia pelos nazistas com uma variante do soro do supersoldado. O Caveira Vermelha surgiria nos quadrinhos em Captain America, somente no número 7 de 1941.

Se observamos a ilustração 26, que mostra o momento em que Steve Rogers recebe o soro, percebemos, pelo diálogo presente nos balões, um discurso patriótico a todo momento, quando, por exemplo, o Dr. Reinstein (quinto quadrinho), diz que o voluntário está "prestes a se tornar um dos salvadores da América". Essa página também é interessante, pois, assim como a primeira edição do Superman de 1938, ela mostra igualmente a explicação científica para os poderes do super-herói. Podemos ver pela imagem do Dr. Reinstein, por exemplo, com jaleco branco, uma refrência ao modelo clássico de cientista. A ilustração 27, mostra o encontro do Capitão América com seu sidekick, Bucky. Podemos observar que Bucky começa a utilizar um uniforme também com as cores da bandeira norte-americana — embora menos explícito e o recordatório nos diz que ambos vão lutar contra "os ardilosos indivíduos que tentam sobrepujar o govenro do Estados Unidos. A função de Bucky era fazer o leitor mais jovem — a maioria na época — s identificar com o personagem e comprar o discurso ideológico como um parceiro do Capitão América na guerra contra os inimigos dos Estados Unidos da América.



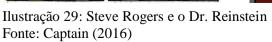




Ilustração 30: Capitão América e Bucky

Fonte: Captain (2016)

Cirne (1982, p. 37), entendia personagens como o Capitão América como "a própria segurança armada dos Estados Unidos, ao nível individual pequeno burguês, a partir de um maniqueísmo interessante enquanto modelo ideológico" (CIRNE, 1982, p. 37). O personagem não somente fez um enorme sucesso entre o público, como, ao corroborar Cirne (1982), foi usado como um instrumento ideológico, pois, fora da diegese narrativa, os soldados norte-americanos recebiam juntamente aos seus suprimentos essenciais revistas de super-heróis para levantar a moral, debochar dos inimigos e, desse modo, fortalecer na tropa a ideologia norte-americana (CHABON, 2004), sendo o Capitão América a revista principal enviada à tropa.



Ilustração 31: Soldado lendo revista do Capitão América na Segunda Guerra Fonte: Chagas (2008)

Em razão das altas vendas, outro escritor começou a auxiliar nas histórias do personagem, seu nome era Stanley Martin Lieber, que foi trabalhar na *Timely Comics*, em 1939 aos 17 anos, mas que ainda não tinha tido uma boa oportunidade (GUEDES, 2012, p. 19).

Junto com o Capitão América, quase todos os super-heróis d as editoras da época entraram na guerra e começaram a enfrentar as tropas do eixo. Em 1943 os quadrinhos de super-heróis vendiam cerca de 25 milhões de exemplares somente nos Estados Unidos (HOWE, 2013, p. 33).

Porém, ao término da Segunda Guerra, não só o personagem, como os quadrinhos de superheróis em geral entraram em declínio. Os quadrinhos de humor voltaram a fazer sucesso e a enorme censura posterior às histórias em quadrinhos¹⁹ (nota de trabalho anterior) diminuíram

¹⁹ A censura teve como um dos pontos centrais a publicação do livro Seduction of the Innocent (Sedução do Inocente) do psiquiatra alemão, naturalizado norte-americano, Fredric Wertham que "apresentava casos de

de vez as vendas de quadrinhos desses personagens. Era o fim da chamada Era de Ouro dos quadrinhos²⁰ - que compreende de 1938 até meados da década de 1950.

4.2.1 - Os Super-Heróis e os anos 1960: a construção do Universo Marvel

Faremos aqui, mais algumas breves leituras analíticas dos personagens que foram adaptados nos filmes da primeira fase do Marvel Studios. Como estamos igualmente tratando do contexto de produção – que já é parte de uma analítica, segundo Cirne (1972) – falaremos de diversos personagens criados no período, porém nosso foco serão os personagens que compõem nosso corpus.

Quando o mundo entra na década de 1960, podemos dizer que os super-heróis sofreram sua primeira grande reformulação. Foi uma época em que todo o globo – e os EUA incluídos – enfrentava diversas mudanças culturais, comportamentais, políticas e sociais. Surgiram e/ou se intensificaram movimentos como a contracultura, de direitos aos negros e às mulheres, dentre outros. Como atestam Grinberg e Luz (2004, p. 316), os anos 1960 influenciam as obras dos mais variados artistas e agentes de cultura. Alguns dos fatores que ocasionaram diversas mudanças estavam ligados às "conquistas espaciais russas e norte-americanas, as questões políticas entre Estados Unidos e Cuba, o início das transmissões televisivas [...] Martin Luther King (...) a Guerra do Vietnã" (GRINBERG; LUZ, 2004, p. 316). O perfil dos leitores de quadrinhos também havia se modificado, sendo composto por muitos estudantes universitários.

A *Timely Comics* passou o tempo pós Segunda-Guerra focando em gêneros diversos: "gibis românticos no fim da década de 1940; gibis de horror no início dos anos 1950 (...) gibis com monstros gigantes (...) no fim dos anos 1950" (ROBB, 2017, p. 130).

Assim, no início dos anos 1960, dentre sua gama de publicações de gêneros variados, a *Timley* possuía publicações voltadas mais para histórias de suspense e mistério, como as publicadas nas revistas *Journey Into Mystery*, *Tales os Suspense* e *Tales of Astonish*. Enquanto isso a *DC Comics* fazia sucesso com um retorno dos super-heróis dando início à

delinqüência infantil nos quais cada acusado 'admitia' que tinha se inspirado nos quadrinhos" (CHRISTENSEN; SEIFERT, 1997, p. 43). A campanha antiquadrinhos do Dr. Wertham foi tão forte que centenas de revistas eram queimadas em público, apoiada por organizações religiosas e educacionais acarretando diversos entraves para uma melhor aceitação das HQs pela sociedade (VERGUEIRO, 1998, p. 131).

2

²⁰ A Era de Ouro compreende o período de 1938 até início dos anos 1950.

chamada Era de Prata, principalmente com a Liga da Justiça, composta por Batman, Superman, Mulher-Maravilha, Flash e Laterna Verde. Goodman percebeu que os super-heróis estavam voltando a interessar ao público e pediu ao antigo funcionário, Stanley Lieber, agora com 38 anos e conhecido como Stan Lee, a criar um grupo de super-heróis como os da *DC Comics* (ROBB, 2017, p. 131).

Stan Lee, conjuntamente ao desenhista Jack Kirby criam então O Quarteto-Fantástico, cuja revista é lançada em 8 de agosto de 1961 (HOWE, 2013, p. 47). Embora Lee e Kirby tenham criado um grupo de personagens para competir com o da *DC Comics*, eles eram totalmente diferentes. Primeiro, eram uma família, em segundo lugar não possuíam identidade secreta. A origem dos heróis tinha uma ligação direta com a corrida espacial em que os russos haviam posto Yuri Gagarin no espaço. O líder da equipe, Reed Richards, era um cientista que ia ao espaço realizar uma missão junto com Sue Storm – que seria sua esposa; Johnny Storm, irmão de Sue e o piloto Ben Grimm. Eles são atingidos por raios cósmicos no espaço e ganham superpoderes. Reed vira o Homem Elástico; Sue a mulher invisível; Johnny, uma nova versão do Tocha Humana e Ben Grimm, um mostro chamando O Coisa.

Após o Quarteto fantástico e o sucesso gerado, Lee e Kirby não pararam. Goodman cancela uma revista de quadrinhos de romance e no seu lugar é lançada *The Incredible Hulk*, um personagem que não se encaixava em quase nada do conceito de super-herói. No contexto da Guerra Fria e da questão nuclear, Lee e Kirby criam um personagem que tem mais como fonte memorialística o livro O Médico e o Mostro, do escritor escocês Robert Louis Stevenson, lançado em 1886. Segundo Howe (2013, p. 48), o Hulk era a versão da era nuclear do Médico e o Monstro. Lembremos que O Médico e o Monstro conta a história do Dr. Jekyll, que ao criar uma fórmula para acabar com a parte maléfica que existe nos homens, acaba por se transformar em um monstro, o Mr. Hyde. Essa transformação não é permanente, e pelo mal que Mr. Hyde causa, o Dr, Jekyll começa a se tornar um ser atormentado psicologicamente.

Na história original do Hulk de 1962, o Dr. Bruce Banner, um renomado cientista que trabalha para o governo desenvolvendo uma bomba de raios gama para o exército norte-americano. No dia do teste há uma falha na segurança e um jovem chamado Rick Jones entra com um carro no local do teste. O Dr. Banner tenta cancelar o teste, mas um espião comunista infiltrado dá sequência e o próprio Dr. Banner é afetado pela explosão. Banner se torna um imenso monstro cinza, que começa a destruir tanques, armas e tudo que vê pela frente. É caçado pelo General Ross, que o considera um perigo para a segurança nacional. Quando

volta à forma humana, Banner fica angustiado, sofrendo pela sua condição. Para piorar ele nutria uma paixão por Betty Ross, filha do general que o perseguia. Como diz Howe (2013, p. 49), "até seria possível chamar o Hulk de um super-herói, mas o que ele estava salvando? E de quem?".

A capa da primeira edição – ilustração 29 – evidencia o que dizemos acima, ao mostrar o cientista Dr. Bruce Banner em primeiro plano com um rosto atormentado e por detrás dele, indicando uma transformação, o enorme mmonstro cinza, Hulk. As chamadas nos remtem a uma história de fantasia, com o "homem mais estranho de todos os tempos" com um enorme ponto de interrogação composto pelo enunciado "é um homem, um monstro, ou ambos?". Essa frase já nos remete, para quem tinha conhecimento, a história do Médico e o Monstro, como já citamos. A imagem era atípica, por não representar uma cena de ação, mas um homem em tormento se tranformando em um monstro assustador. Remetia mais a uma capa de quadrinhos do gênero terror do que do gênero de super-heróis.

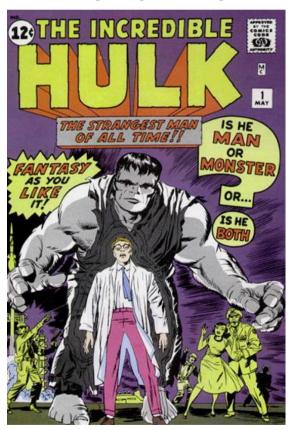


Ilustração 32: The Incredible Hulk, 1962 Fonte: Lee; Kirby (2015)

Desse modo, o Incrível Hulk possui uma trama que tinha como base "fenômenos e conceitos científicos que estavam em voga no período de sua criação" (GOMES; OLIVEIRA, 2015, p.

15) como a energia nuclear. Além disso, a história matinha um diálogo com a psicologia, pois, para Siqueira (2015, p. 30)

a mutação gama que transforma Dr. Banner em Hulk é uma transformação tanto psicológica quanto física. Aparentemente a radiação gama que criou o Hulk libertou partes profundas de seu inconsciente, estimulando uma fúria reprimida, libertando assim uma criatura poderosa, nascida da raiva, da dor e do medo

Esse aspecto psicológico do personagem seria tratado mais profundamente no decorrer dos anos. Nessa primeira edição é interessante notar que o personagem somente se transformava em Hulk à noite (ilustração 31) — assim como um lobisomem, o que o aproxima mais de quadrinhos de terror -, fato abandonado em edições posteriores, quando a transformação se dá quando o personagem fica com raiva ou irritação por algum motivo. A expressão do personagem (ilustração 30) é sempre a de um homem atormentado. Neste caso vemos a sua exposição aos raios gama que o transformariam no Hulk. No desenho, o uso de luz e sombra com as hachuras e rosto atemorizado nos passa a sensação de pânico do Dr. Banner, acompanhado do recordatório nos diz que o personagem está dando um grito aterrador — que não é representado, neste caso, por uma onomatopeia, mas apenas pelo texto, embora a imagem sugira o grito de terro do personagem.



Ilustração 33: Dr. Banner é atingido por bomba de radiação gama Fonte: Lee; Kirby (2015)



Ilustração 34: Primeira transformação do Hulk Fonte: Lee; Kirby (2015)

Nessa primeira edição, no contexto da Guerra Fria, o vilão é um cientista deformado da União Soviética, o Gárgula, que tenta roubar o projeto de raios gama desenvolvido pelo Dr. Banner e posteriormente tenta ficar com o Hulk para si. No final da história, porém, o Hulk, após retornar à forma de Dr. Banner, promete curar o Gárgula de suas deformações, mas deixandoo sem a mente científica de outrora. O mesmo aceita mas, ao ser curado, se revolta contra o regime comunista do qual fazia parte, explodindo uma bomba na base e morrendo conjuntamente com os outros russos. A história termina com o Dr. Banner dizendo por meios dos balões que essa atitude é "talvez...um princípio para a derrocada da tirania comunista" (LEE, KIRBY, 2015, não-paginado)



Ilustração 35: A tirania comunista

Fonte: Lee; Kirby (2015)

Nesse período, personagens antigos dos anos 1940 começaram a voltar, como Namor, que apareceu nos quadrinhos do Quarteto-Fantástico. O personagem seguinte a fazer enorme sucesso também não era um super-herói tradicional, pelo contrário, era um Deus. O Poderoso Thor, foi lançando na edição número 83 de *Journey Into Mystery* de 1962, que até então publicava histórias de fantasia.



Ilustração 36: Journey Into Mystery, 1962

Fonte: Lee; Kirby (1962)

Vale ressaltar que em 1940 existiu outro personagem nas histórias em quadrinhos de nome Thor. Foi publicado na revista *Weird Comics* que pertencia ao *Fox Feature Syndicate*, e os roteiros não eram creditados. A arte ficava a cargo de Pierce Rice. Nessa história, Thor era um cientista que ao trabalhar em um condutor elétrico recebe um raio e adquire superpoderes. Posteriormente ele descobre que o próprio Deus do Trovão havia enviado o raio. A revista durou apenas cinco edições (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2011, p. 35).

Em relação ao Thor da Marvel Comics, assim como o Hulk, o personagem mostrava-se de certa forma atípico para ser inserido no gênero de super-herói, pois, originalmente, Thor é um Deus proveniente da cultura nórdica dos vikings, cuja popularização em toda a Europa se deu, principalmente, com as óperas de Richard Wagner, compositor alemão do século XIX (LANGER, 2005, p. 50). Porém, na cultura norte-americana e, posteriormente, na cultura de massa ligada à indústria cultural do século XX, a mitologia nórdica sofreu uma popularização até então inédita com a criação de Lee e Kirby.

A principal fonte de influência dos autores para as histórias em quadrinhos de Thor foram o Eddas, a antiga compilação de narrativas sobre a mitologia nórdica publicada

aproximadamente em 1270 (PALAMIN, 2011). Esses textos apresentam-se em duas compilações: a Edda Poética e a Edda em prosa. Ambas possuem temáticas que tratam das aventuras de Deuses como Odin e Thor no reino de Asgard, que é a morada dos deuses.

Thor foi facilmente transformado em um super-herói, visto que a memória mitológica de personagens como esse foi um dos campos que fizeram parte da criação do gênero dos super-heróis. A capa de sua primeira edição (ilustração 36), diferente da do Hulk, mostra o herói em uma cena dinâmica de ação, brandindo seu martelo, assim como era comum nas capas de revsitas do gênero dos super-heróis.

Primeiro foi atribuída ao personagem uma identidade secreta. Thor, nas histórias em quadrinhos da Timely, possui a identidade secreta do médico Donald Blake – que possui um problema em uma perna e é manco. Em uma viagem à Noruega ele encontra um bastão e descobre que, ao ser batido com força contra o chão transforma-se em um martelo e Don Blake assume a identidade de Thor, o Deus nórdico do Trovão, sendo que o bastão se transforma no martelo Mjolnir (HOWE, 2013). A primeira história do personagem tem como foco principal essa transformação do Dr. Blake em Thor, que expulsa alienígenas de uma invasão ao planeta Terra.



Ilustração 37: Dr. Donald Blake Fonte: Lee; Kirby (1962)

A figura de Thor em que o Dr. Blake se transforma, possui um visual muito próximo dos super-heróis dos anos 1940. Com uma capa vermelha como o Superman; um uniforme; botas

que se assemelhavam a outros super-heróis; capacete com asas – assim como as do Capitão América.



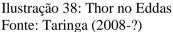




Ilustração 39: Thor nos quadrinhos Marvel Fonte: Lee; Kirby (1962)

Descobrimos em edições posteriores, que Thor, após cometer uma infração em Asgard – a terra dos Deuses – é enviado por Odin, seu pai, para habitar um corpo de um humano deficiente e que ajuda as pessoas, como um médico, e que somente terá controle de suas ações quando for necessário para fazer o bem.

Desse modo, Thor assume na Terra – ou Midgard, como a dimensão terrestre é conhecida no reino de Asgard – um papel duplo para corrigir seus erros e um dia poder substituir Odin no mais alto nível dos deuses nórdicos. No cotidiano ele é o Doutor Donald Blake, que é deficiente e apaixonado pela enfermeira Jane Foster; e, quando a humanidade precisa de salvação, ele bate o bastão no chão e assume a *persona* do Poderoso Thor. O principal vilão era o Deus mitológico da mentira, Loki, meio-irmão de Thor.

Para Reynolds (1992), a maior diferença de Thor em relação aos super-heróis até então publicados, desde o Superman de 1938, é que, enquanto esses remetiam, para explicar sua origem e poderes, a um conhecimento científico, Thor inaugurava a magia nas narrativas de super-heróis. O que não é, de modo algum, estranho, visto que a ciência — ou pseudo-ciência — utilizada nos quadrinhos de super-heróis, era geralmente usada como "um álibi para a magia" (REYNOLDS, 1992, p. 53). Até porque, os super-heróis traçam um diálogo com os antigos

personagens mitológicos, mas a ciência era usada até então para justificar tais poderes sobrehumanos, diferentemente da magia das narrativas míticas.

Para Reynolds (1992), o sucesso de Thor nos quadrinhos da *Timely*, se deveu ao fato dessa mistura entre o passado e o contemporâneo, ou, diríamos, em um jogo de memórias trabalhado no interior do processo de diferença e repetição que atualizou uma antiga mitologia para a cultura de massa do século XX. A cidade de Asgard, diferentemente da Eddas de 1270, com seus nove reinos, tinha traços de cidades mostradas em quadrinhos de ficção-científica, como Flash Gordon, traçando um diálogo entre esses dois gêneros discursivos. A cidade de Nova York representava o espaço mítico para atuação do Deus do Trovão na dimensão terrena. E o uniforme super-heróico de Thor, igualmente construía esse diálogo.

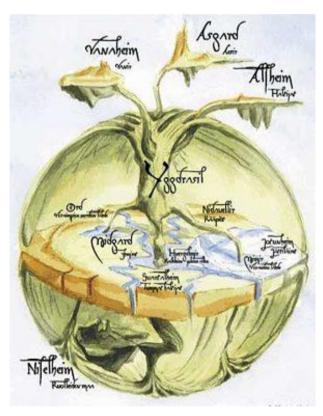


Ilustração 40: Os nove reinos de Asgard Fonte: Wittman (2014)

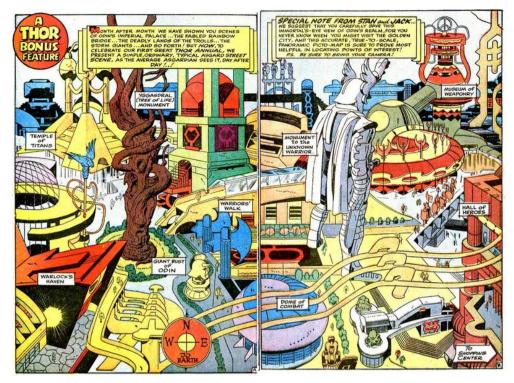


Ilustração 41: Asgard nos quadrinhos

Fonte: Peixoto (2013)

Reynolds (1992, p. 57) diz que o gênero de super-heróis, quando do lançamento de *Journey Into Mystery* 82, já estava, de certa forma, estabelecido, com 24 anos de criação do Superman; 23 do Batman e 19 da Mulher-Maravilha, e isso permitiu que os super-heróis assumissem sua herança mitológica, como fez Stan Lee com Thor. Devido ao enorme sucesso de Thor, a Marvel adaptou nos anos seguintes outro personagem baseado em um deus: Hércules, embora sem o mesmo impacto que Thor perante os leitores (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2011, p. 24).

Após tantas publicações de sucesso seguidas, Goodman, juntamente com o criador Stan Lee, resolvem modificar o nome da *Timely Comics*, rememorando o título da primeira revista da *Timely* a publicar super-heróis ainda nos anos 1940, e intitulam, em 1962, o novo selo de *Marvel Comics* (HOWE, 2013, p. 10), que ganha o apelido entre os leitores de Casa das Ideias.

Mas as criações ainda estavam no início. Ainda em 1962, Lee e o desenhista Steve Dikto, lançam na revista Amazing Fantasy, número 15 o Espetacular Homem-Aranha. Retomando o tema da ciência, o jovem estudante de ensino médio – assim como muitos leitores de quadrinhos, que podiam se identificar com o personagem -, Peter Parker é mordido por uma aranha radioativa – assim como o Hulk, a radiação da Guerra Fria era um tema recorrente -, e adquire superforça e a capacidade de escalar paredes. Ao contrário de super-heróis como o Superman, o Homem-Aranha resolve lucrar com seus novos poderes, ganhando dinheiro em lutas ilegais. Porém, deixa um criminoso escapar, que acaba por assassinar o tio do herói.

Uma das frases mais icônicas criadas por Lee surge com esse personagem: "com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades!" (HOWE, 2013, p. 51).

O Homem-Aranha se tornou, provavelmente, o principal personagem da *Marvel Comics*, e suas narrativas acompanhavam diversos temas contemporâneos aos anos 1960, como os movimentos estudantis, a vida dos estudantes nas universidades; relacionamentos afetivos; problemas relacionados ao abuso de drogas; dentre outros.

Dentre inúmeros outros personagens atribuídos a Stan Lee nos anos 1960 – e que possuem adaptações para o cinema na atualidade -, estão o Homem-Formiga (1962); o Doutor Estranho (1963), segundo personagem, após Thor, a sair do campo da ciência e adentrar o da magia, Os X-Men (1963), que traçavam um paralelo com a questão racial dos negros norte-americanos discutida por Martin Luher King e Malcolm X – representados pelos personagens Professor Xavier e Magneto -; o Pantera Negra, primeiro super-herói negro, cujo nome era uma alusão direta ao movimento negro dos Panteras Negras, dentre inúmeros outros.

Mas vamos nos ater a mais duas criações de maior interesse para nossa pesquisa: o Homem de Ferro e Os Vingadores.

O Homem de Ferro foi lançado em março de 1963 em *Tales of Suspense*, número 39. O personagem principal era um cientista playboy milionário, "aparentemente invulnerável que tem tudo – dinheiro, mulheres, fama", mas que era "limitado por uma doença que funcionava como uma metáfora nada sutil" (HOWE, 2017, p. 150). O personagem era inspirado no multimilionário Howard Hughes, possuindo a aparência de galãs da época, como Clark Gable.

A história começa com Tony Stark em seu laboratório em uma reunião com os militares para a criação de um novo armamento para combater os inimigos dos Estados Unidos, em especial os vietnamitas comunistas. Posteriormente, uma sequência de quadrinhos em flashback situa o leitor na personalidade de Tony Stark, cuja descrição na própria narrativa diz que "(...) Anthony Stark é tanto sofisticado quanto cientista! Um solteirão milionário, que se sente em casa tanto num laboratório quanto na alta sociedade" (LEE, HECK; AYERS, 2008, p. 10). . Tal construção de personagem chama a atenção, pois é uma ruptura com a representação mais comum do cientista como um louco que trabalha isolado em seu laboratório, geralmente sem vida social (VALENTIM, 2015).



Ilustração 42: Anthony Stark e os Militares Fonte: Lee; Heck; Ayers (2008, p. 10)

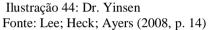


Ilustração 43: Playboy e Cientista Fonte: Lee; Heck; Ayers (2008, p. 11)

Mas o personagem é atingido por uma bomba e preso por Wong-Chu, que vive "na selva do Vietnã do sul" sendo "o tirano da guerrilha vermelha" (LEE, HECK; AYERS, 2008, p. 10). Ou seja, o vilão é um vietnamita comunista, que não possui um saber científico e vive no meio da selva.

Stark ficou com estilhaços da bomba em seu corpo que poderão atingir seu coração em poucos dias, não existindo meio conhecido de salvá-lo. Porém, Wong-Chu sabe quem é Stark e resolve usá-lo, antes de sua morte, para fabricar armas para a Guerrilha Vermelha. Junto com Stark, está preso um outro cientista, o físico vietnamita Dr. Yinsen. Junto com ele, Stark cria uma armadura de ferro que o irá proteger dos inimigos e, ao mesmo tempo, pode salvá-lo, pois um "corpo eletrônico" criado pelo físico manterá os estilhaçõs afastados do coração de Stark. Surge assim o Homem de Ferro. Em sua primeira imagem (ilustração 42), é utilizado o recurso de contra-polngée, o que dá uma magnitude ao personagem como alguém poderoso.







Iustração 45: Primeira aparição do Homem de Ferro Fonte: Lee; Heck; Ayers (2008, p. 14)

Para Robb (2017, p. 151), o Homem de Ferro, é a entrada definitiva dos quadrinhos Marvel na Guerra Fria, e nos conflitos associados, como a Guerra do Vietnã, principalmente após a crise dos mísseis em Cuba. Essas narrativas do Homem de Ferro saem do espaço mítico local dos outros super-heróis – geralmente Nova York – e assumem um aspecto mais internacional. Os vilões passam a ser ou a ter ligação com os comunistas – considerados os inimigos do Estados Unidos após o fim da Seguda Guerra e a derrota dos nazistas.



Ilustração 46: Comunas destruidos Fonte: Lee; Heck; Ayers (2008, p. 21)

Até então a Marvel Comics fazia algo inédito – pelo menos no nível em que faziam –, cada história de cada personagem criado na editora, estava interrealacionada uma com a outra de alguma forma. Se, como vimos, nos anos 1940, as histórias entre Namor e o Tocha Humana

estavam conectadas, agora isso acontecia de forma muito mais complexa. A Marvel Comics havia criando um "universo" próprio, que ficou conhecido pelos leitores como "O Universo Marvel". Nesse universo, "todas as aventuras eram interligadas em altíssimo nível de complexidade" (HOWE, 2013, p. 11), ou seja, uma narrativa do Homem-Aranha podia desembocar em uma do Homem de Ferro e a desse em uma do Hulk, sendo que, posteriormente os personagens podiam se encontrar em alguma delas. Para isso ocorrer de forma satisfatória, toda a equipe de escritores e artistas precisava se reunir com regularidade para não haver discrepâncias na interligação entre as histórias (HOWE, 2013). Além de uma estratégia de criação, o Universo Marvel era uma estratégia de mercado, pois o leitor, para acompanhar os acontecimentos de todo o universo, tinha que ler todas as revistas.

Essa estratégia, terminou por realizar a criação de mais um grupo de personagens — além do Quarteto-Fantástico e dos X-Men: Os Vingadores. A diferença é que Os Vingadores reunia personagens já conhecidos. A revista *The Avengers* foi lançada em setembro de 1960 (ROBB, 2017, p. 153). A equipe era composta por Thor, Homem de Ferro, Vespa, Homem-Formiga e Hulk — já de cor verde - e, na primeira edição, enfrentavam o meio-irmão de Thor, o Deus nórdico Loki, cuja ameaça era grande demais para um herói enfrentar sozinho.



Ilustração 47: The Avengers, 1964

Fonte: Lee; Kirby (2015)

Na história, Loki pretende se vingar de seu meio-irmão Thor, e procura um ser superpoderoso que possa usar para seu intento. Para isso ele tenta controlar o Hulk e fazê-lo lutar contra Thor. Porém, seu plano não somente fracassa, como a suposta ameaça do Hulk leva o Homem

de Ferro, a Vespa, o Homem-Formiga, O Thor e próprio Hulk a se unirem contra Loki. Ao final da história os super-heróis decidem se unir e criar um grupo, visto serem mais fortes unidos, a Vespa sugere Os Vingadores, por ser um nome "dramático" (LEE, KIRBY, 2015, não-paginado). Não há maiores conotações políticas ou sociais nessa primeira história do grupo, que funciona mais como um pretexto para unir os heróis em uma trama simplista e maniqueísta, mas que não deixa de remeter às características do gênero de super-heróis. Sua maior importância está no fato de unir tais personagens em uma única trama, tornando-se um marco para a história do gênero. O recordatório final utiliza diversos adjetivos para mostrar ao leitor o quanto a união desses personagens é poderosa e que os personagens,como equipe, são "as mais novas estrelas do Universo Marvel" (LEE; KIRBY, 2015, não-paginado).



Ilustração 48: Primeira equipe dos Vingadores reunida Fonte: Lee; Kirby (2015)

Na edição número quatro é incorporado à equipe, um antigo personagem dos anos 1940: O Capitão América. Porém, um personagem com patriotismo exacerbado, com características relacionadas diretamente ao contexto da Segunda Guerra e conhecido como "Sentinela da Liberdade" não seria aceito nos anos 1960 com as transformações sociais em curso e em plena Guerra do Vietnã, como fora nos anos 1940 no contexto da Segunda Guerra Mundial. Dessa forma, a ideia foi reestruturar o personagem.



Ilustração 49: A volta do Capitão América Fonte: Lee; Kirby (2015)

Na história, o Capitão América é achado por Namor e, posteriormente, pelos Vingadores, congelado em um bloco de gelo no qual estava em animação suspensa desde o final de 1945²¹. Desse modo, ele acorda com a mesma aparência dos anos 1940, porém sentindo-se confuso, ele era "um anacronismo ambulante, um homem deslocado no tempo" (HOWE, 2013, p. 58). Com essa estratégia foi possível fazer do Capitão América um personagem mais relacionado ao contexto dos anos 1960 e aos outros super-heróis Marvel surgidos nessa década. O personagem se tornou mais reflexivo, melancólico e contestador, sem conseguir apoiar seu país na Guerra do Vietnã e fazendo críticas a essa.

²¹ Essa explicação dada para a volta do personagem nos anos 1960 gerou a adaptação em animação *A Volta do Capitão América*, lançada em 1966 (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2011, p. 165)



Ilustração 50: O Capitão América é encontrado no gelo Fonte: Lee; Kirby (2015)

Na narrativa o Capitão América termina por se juntar à equipe, ao auxiliá-los em uma luta contra Namor, o Príncipe Submarino no intuito de ajudarem um ser alienígena a consertar sua nave e volte ao seu planeta. A visão do Capitão América nas ruas causa espanto, em especial às pessoas mais velhas que o presenciaram lutar nos anos 1940. A partir dessa edição o Capitão América passa a fazer parte definitivamente da equipe e logo assumiria como líder.

O Capitão América termina por ser um ótimo exemplo de modificações que ocorrem com esses personagens, oriundas de "necessidades e tendências, de fantasmas próprios de uma determinada época" (MARNY, 1970, p.129), como as conjunturas políticas e sociais. Seu renascimento nos anos 1960 provou ser mais um acerto da editora, e levou novamente o personagem a se tornar um dos mais importantes do Universo Marvel. Podemos dizer que essa estratégia resulta na repetição e na diferença, visto ser um antigo personagem em um novo contexto.

Os Vingadores podem ser vistos como o ponto alto da estratégia do Universo Marvel, pois com essa equipe de super-heróis, ficou claro como a Marvel estava conseguindo criar um universo coerente e interligado. Os personagens membros da equipe continuaram com revistas solo e na revista dos Vingadores, sem que uma história se misturasse com outra de uma forma que não tivesse sentido. Os fãs liam todas as revistas, trocavam cartas e sentiam-se parte da

"Casa das Ideias", apelido cada vez mais pertinente, com a constante criação de personagens e inovações que a editora fazia nos anos 1960 e na década seguinte.

Outro personagem que devemos citar – e que é central para as adaptações cinematográficas dos anos 2000 – é o Sargento Nicholas Fury, que ficou conhecido como Nick Fury. Ele foi criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1963, e apareceu a primeira vez em uma história do Quarteto Fantástico, ganhando título próprio posteriormente, intitulado *Sgt. Fury and His Howling Commandos*. Ao contrário da maioria dos personagens da Marvel, as histórias de Nick Fury não se passavam no período de sua produção, mas nos anos 1940, na Segunda Guerra Mundial, na mesma época em que o Capitão América atuava. Nick Fury era um sargento do exército norte-americano, que com um grupo especial, o "Comando Selvagem", combatia os nazistas. O Comando era interessante, porque era formado por diversas nacionalidades e etnias: um judeu, um negro, um italiano e um alemão que não aceitava as ideias de Hitler (Ilustração 48).



Ilustração 51: O Comando Selvagem

Fonte: Bedford (2016)

Paralelamente, Nick Fury apareceu no Universo Marvel corrente, ambientado na década de 1960, em 1965. A explicação para ele não ter envelhecido era o uso de um soro que retardava a ação do tempo. Porém, nos anos 1960, o personagem atua como líder de uma grande agência de espionagem e inteligência, chamada de SHIELD - Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão. Tal agência estaria acima da FBI e da CIA,

sendo um grupo de contraespionagem que ficou ligado aos Vingadores por meio do Homem de Ferro (ROBB, 2017, p. 154). Nick Fury e a SHIELD foi uma tentativa da Marvel de entrar no campo das histórias de espionagem, que faziam sucesso no período da Guerra Fria com livros e filmes como os do personagem criado por Ian Flemming, James Bond.

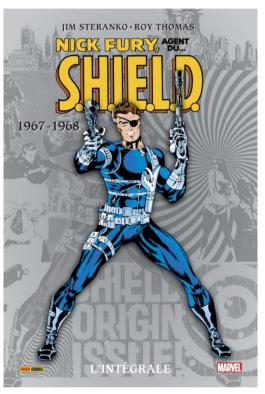


Ilustração 52: Nick Fury versão espião Fonte: Morelli (2009)

Seguindo a tendência das histórias de espionagem em voga no período, a Viúva Negra surge em *Tales of Suspense*, número 52 de 1964. Ela era uma espiã russa que tentava seduzir Tony Stark para descobrir seus segredos. Porém, nessa edição não apresentava nenhum tipo de uniforme ou habilidade extraordinária. Somente na revista do Homem-Aranha, *The Amazing Spiderman*, número 86 de 1970, que ela apareceria como uma espiã com uniforme e habilidades especiais, além de atuar ao lado de Nick Fury pela Shield (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2012, p. 42).



Ilustração 53: Viúva Negra Fonte: Lee; Romita; Mooney (2015)

Durante todos os anos 1960 a Marvel continuou a criar e lançar por meio de sua equipe de escritores e desenhistas, capitaneada por Stan Lee e Jack Kirbyram diversos personagens que se tornariam icônicos, como o Demolidor (1964); um advogado cego com sentidos ampliados; o Surfista Prateado (1966), que tinha relação com o existencialismo de Sartre; e nos anos 1970: Luke Cage (1972); Wolverine (1974) e outros.

O que podemos notar com os super-heróis criados pela equipe da Marvel Comics é que eles representam uma primeira reformulação dos Super-heróis e, talvez possamos dizer, uma ruptura com vários elementos desses personagens em relação aos anos 1940. Não havia mais uma dicotomia tão clara entre bem e mal, muitos vilões, assim como alguns heróis, agiam por causa de situações específicas ou pontos de vistas diferentes sobre o mundo e não por questões simplistas de um maniqueísmo entre bem e mal; os super-heróis se assemelhavam mais aos leitores e possuiam os mais variados problemas, desde uma não aceitação social, passando por alcoolismo – como o Homem de Ferro -, problemas financeiros, familiares, etc.

Os personagens Marvel dialogaram para sua composição com diversos outros gêneros, como a narrativa mítica que foi fonte dos primeiros personagens nos anos 1940, introduzindo a

temática da magia aliada ao já clássico discurso da ficção-científica para a explicação de poderes. Conversas com a literatura clássica de terror e mistério – como o Hulk e o o paralelo com a literatura de suspense e terror -, discursos sobre os movimentos sociais, da contracultura e filosóficos da época, representando, enquanto gênero discursivo inserido no hipergênero das histórias em quadrinhos e utilizando a junção de texto, imagens e demais recursos de sua linguagem, as vozes da época de sua produção e de enunciados de outros gêneros, levando a construções de memória por meio desse processo enunciativo polifônico e dialógico. O fato é que tal período foi de imensa criatividade e importância para os quadrinhos de super-heróis e para uma inserção ainda mais intensa dos mesmos na memória cultural do século XX, ainda mais se considerarmos que, enquanto um instrumento humano de comunicação, as imagens estão diretamente "vinculadas à memória" (ASSMAN, 2011, p. 238). Esse período de intensa produção de narrativas de super-heróis é a principal fonte para o atual fenômeno de adaptações cinematográficas e de todo o universo construído por uma das principais editoras do período.

4.3- Os Super-Heróis e suas adaptações

Nosso foco nessa tese são adaptações de super-heróis produzidas no século XXI. Se estamos vendo essas adaptações como um novo fenômeno, isso se deve mais ao fato de como estão sendo feitas e em que contexto do que de serem algo inédito no sentido único de adaptarem narrativas do gêneros de super-heróis, visto que isso não é algo tão recente.

O Superman, o primeiro super-herói criado, teve sua revista lançada, como vimos, em 1938 e, apenas dois anos depois, ou seja, em 1940, já podíamos vislumbrar adaptações desse e de outros personagens que surgiam no gênero criado pelo Superman para emissoras de rádio, e, alguns anos depois, para a televisão (MORRISON, 2012).

Em 1951, por exemplo, o Superman estreou seu primeiro longa-metragem, com Superman and The Male-Men, estrelado pelo ator George Reeves, que depois repetiria o papel na série Adventures of Superman, que foi exibida de 1952 a 1958 (MORELLI, 2009, p. 105). O Batman também teve uma série televisiva em 1943, intitulada simplesmente de Batman e estrelada por Lewis Wilson (MORRISON, 2012. p. 376).



Ilustração 54: Superman e Homens Toupeira

Fonte: Morelli (2009)

No decorrer das décadas vários personagens tiveram suas adaptações para a televisão ou o cinema, geralmente em produções de baixo orçamento. Tais produções, juntamente às histórias em quadrinhos, animações, e demais adaptações, certamente tiveram sua influência em deixar os super-heróis cada vez mais populares em todo o mundo, funcionando como *memorabilia*, como diria Heller (2003), de um gênero discursivo específico: os super-heróis. Este passava a transitar por diversos hipergêneros, a ter um potencial desenpenho memorativo, uma energia social (ASSMANN, 2011, p. 194) viva e intensa, cujo gênero discursivo pode ser visto como o meio de transmissão cultural, uma vez que essas narrativas começam a suscitar, como diz Assmann (2011, p. 194) - ao se referir às letras - "expectativas, esperanças, decepções", ou seja, enunciados-resposta (BAKHTIN, 1997), que irão consolidar cada vez mais os super-heróis como um dos gêneros discursivos mais importantes de uma memória cultural do século XX.

O Batman ainda teve um seriado de enorme sucesso em todo o mundo, produzido nos anos 1960 e estrelado por Adam West como Batman e Burt Ward como Robin. Apresentava uma estética de pop arte, voltada para o humor e usando elementos das histórias em quadrinhos de forma redundante, como as onomatopéias. O sucesso foi tamanho que gerou um filme em 1966 e inseriu essa versão mais leve do Batman no imaginário de muitas pessoas que não liam quadrinhos durante as décadas seguintes.



Ilustração 55: Batman e Robin Fonte: Morelli (2009)

Porém, falando especificamente do cinema, é inegável que o filme Superman de 1978 é um marco no que diz respeito às adaptações de super-heróis dos quadrinhos para qualquer outra mídia. Superman foi o primeiro filme do tipo a ter um alto investimento de produção e a contratação de atores e roteiristas respeitados no meio e ganhadores de diversos prêmios, como Marlon Brando, Gene Hackman e Mario Puzo – escritor do livro e do roteiro do filme O Poderoso Chefão (MORELLI, 2009). O cartaz do marketing do filme na época possuía a chamada "você irá acreditar que um homem pode voar" (ZWEIST, 2014). Essa chamada de fato chama a atenção, pois é fruto de um avanço tecnológico que começava a tornar essas adaptações mais "plausíveis", pois, no lápis e nanquim das páginas das histórias em quadrinhos, fazer um personagem voar, lançar raios, parar locomotivas, não era tarefa das mais difíceis. Mas criar tais sequências como espetáculo visual em movimento demandava dinheiro, equipamentos, pessoal e, sobretudo, possibilidades tecnológicas.



Ilustração 56: Você irá acreditar que um homem pode voar Fonte: Superman (2015)

Dois anos depois, estreava Supeman II, com quase toda a mesma equipe – a mudança mais significativa foi de diretor – e que fez tanto ou mais sucesso que o primeiro. Os filmes do Superman criam uma franquia e o terceiro é lançando em 1983 e o quarto em 1987, porém ambos não tiveram o mesmo nível de produção dos anteriores e são considerados por muitos como "uma decepção" (MORELLI, 2009, p. 111).

Porém os filmes do Superman, em especial os dois primeiros, mostraram que os super-heróis no cinema era algo viável. Pelo menos se possuíssem uma boa produção, bons atores, roteiristas e diretores e, principalmente tecnologia de ponta. Assim como nas histórias em quadrinhos, podemos dizer que o Superman abriu a porta para todos os demais super-heróis irem para o cinema.

Porém, isso não aconteceu de forma imediata, pois produzir todas as aracterísticas que compõem o gênero discurisvo dos super-heróis para o hipergênero cinematográfico é algo caro (REYNOLDS apud VERGUEIRO, 2011, p. 144-145) e que demandava um avanço tecnológico ainda escasso na época. Novamente, como nos quadrinhos, Batman veio após o Superman como um dos filmes de super-heróis mais importantes dos anos 1980, na verdade praticamente dos anos 1990, pois foi lançado em 1989.

Dirigido por Tim Burton, o filme teve, assim como Superman-o Filme em 1978, um grande orçamento e uma equipe de profissionais reconhecidos. O Batman foi estrelado pelo ator

Michael Keaton, que por seu físico não muito desenvolvido e por ter vindo de comédias, gerou receio no público. Mas o coringa foi interpretado por um ator já reconhecido e vencedor em diversas premiações: Jack Nicholson, que interpretou o vilão Coringa. O criador de Batman nos quadrinhos, Bob Kane, foi consultor do filme (MORELLI, 2009, p. 15). O que para muitos foi o fator primordial para o personagem voltar a ter um aspecto sério e sombrio em suas adaptações, se aproximando das histórias em quadrinhos dos anos 1940 e fugindo do aspecto da série de televisão dos anos 1960. Mais três filme foram gerados dessa franquia: Batman o Retorno (1992), Batman Eternamente (1995) e Batman e Robin (1997) — que devido ao enorme fracasso, deixou o personagem longe dos cinemas durante muitos anos.

Enquanto isso, os personagens da Marvel Comics também tiveram suas adaptações para a televisão e o cinema, se saindo melhor na primeira mídia do que na segunda. O Hulk, por exemplo, teve uma adaptação para a televisão de enorme sucesso nos anos de 1977 a 1982, na qual o nome do Dr. Bruce Banner foi mudado para Dr. David Banner (MORELLI, 2009, P. 63)²². Foi produzida ainda uma série para o Homem-Aranha de recepção mediana pelo público de 1977 a 1979. Os personagens Marvel também tiveram diversas animações feitas, em geral, para crianças.

Os primeiros filmes da Marvel foram derivados de suas séries de televisão. Como o Hulk foi a série de maior sucesso o personagem chegou a ter uma trilogia de filmes, porém todos produzidos para a televisão. O interessante é que nos dois últimos filmes temos o primeiro encontro de personagens Marvel com atores reais. Em O Retorno do Incrível Hulk, de 1988, Hulk encontra Thor; e no O Julgamento do Incrível Hull, lançado no ano seguinte, o personagem Demolidor faz uma participação importante no filme (MORELLI, 2009, p. 64-65). Os filmes tinham um orçamento baixo e roteiros não muito criativos, mas chamaram atenção por juntarem alguns super-heróis Marvel pela primeira vez.

-

²² O nome do personagem foi trocado de Bruce Banner para David Banner, porque, acreditava-se, que Bruce era um nome comum entre os homossexuais da época, e os executivos achavam que isso poderia fazer despencar a popularidade e a audiência do personagem na televisão (CICLOPE, 2017).



Ilustração 57: Hulk e Thor em O Retorno do Incrível Hulk, 1988 Fonte: Morelli (2009)

Personagens como o Dr. Estranho (1978) e Nick Fury (1998), também tiveram seus filmes feitos pelas emissoras de televisão lançados, com baixo orçamento e produção com atores, em geral, desconhecidos (MORELLI, 2009), como era praxe na época para a maioria dessas produções.



Ilustração 58: Nick Fury, filme de 1998 Fonte: Morelli (2009)

O Capitão América foi outro personagem que teve alguns filmes produzidos entre os anos de 1979 e 1990. O primeiro foi um filme de orçamento extremamente baixo e com trama totalmente diferente das histórias em quadrinhos. O segundo filme foi produzido igualmente em 1979, sendo uma continuação do anterior, e teve o famoso ator Christopher Lee, intérprete de vários filmes de Drácula, como vilão. Em 1990 há um novo filme, que, de acordo com Morelli (2009, p. 29), apresentava um roteiro mais próximo da origem das histórias em quadrinhos e retratava o Caveira Vermelha como vilão. Porém, continuou a ser um filme de baixo orçamento e com atores desconhecidos do grande público.



Ilustração 59: Capitão América, 1990

Fonte: Morelli (2009)

Em 1990 o Quarteto Fantástico teve uma produção para o cinema, igualmente de baixo orçamento – como já era costumeiro nos filmes derivados de personagens da Marvel. Porém, o filme foi considerado extremamente fraco pelos próprios produtores e nunca chegou a ser oficialmente lançado. O público somente teve acesso à obra por meio da circulação de fitas piratas (MORELLI, 2009, p. 93).

Ao contrário dos super-heróis da DC Comics, como Superman e Batman, a Marvel padeceu de adaptações para a televisão de baixo orçamento, com produção pobre e atores desconhecidos. Tal mudança só iria acontecer em finais dos anos 1990 e, principalmente, com o surgimento do Marvel Studios, quando a Marvel iria iniciar uma nova era nas adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis para o cinema. Veremos isso no item sobre a Marvel Studios.

4.4- A Cultura da Convergência e as Narrativas Transmidiáticas

É inegável que desde o surgimento dos tipos móveis por Gutenberg no século XV até o advento da Revolução Industrial e o surgimento de uma indústria cultural, a forma de produzir, disseminar e consumir produtos ligados a essa indústria foi sendo modificada. Segundo Jenkins (2008), com o avanço das tecnologias de produção e consumo midiático, acreditava-se, ainda nos anos 1980 e boa parte dos anos 1990, que caminharíamos para uma direção em que todos os aparatos de mídia "iriam convergir num único aparelho central que faria tudo para você (à la controle remoto universal)" (JENKINS, 2008, p. 41). Era uma ideia

que tinha como base uma noção de uma inevitável revolução digital, que iria ocorrer possivelmente em pouco tempo.

Jenkins (2008) nos mostra que não somente a revolução digital não existiu como se previu, como a ideia do "aparelho central" – ou "falácia da caixa preta" como o autor denomina – não se concretizou e, possivelmente não se concretizará, pelo menos não do modo que a revolução digital nos fazia supor. Por que tal autor pensa desse modo? O primeiro argumento é o de que os estudos e hipóteses que previam uma revolução digital reduziam, na maior parte das vezes, essa reflexão somente a um campo de mudança tecnológica, deixando de lado, talvez, o mais relevante, ou seja, os aspectos relacionados à cultura.

Um segundo argumento diz respeito ao fato de que tal convergência entre mídias não se dirigiu e nem será dirigida à uma única mídia, mas à uma confluência em comum entre as mais variadas mídias, com um "fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação" (JENKINS, 2008, p. 27). É uma relação que cria uma interação nunca antes vista entre tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e, principalmente, públicos, pois, como o próprio autor atesta, a maior mudança está no campo cultural, nas formas de consumo, nas formas de compreensão, nas relações sociais que essas mudanças trazem. E isso transforma a cultura e a sociedade de alguma forma, mas em quais, talvez ainda não possamos responder.

Sobre isso, Jenkins (2008, p. 39) cita a historiadora Lisa Gitelman que diz que essas mudanças tecnológicas trabalham em um primeiro nível que é o da comunicação tecnológica, e em um segundo, que remete a uma mudança de "protocolos" que estão diretamente ligados às práticas sociais e culturais que giram em torno dessas mudanças tecnológicas. A autora diz ainda que sistemas de comunicação são igualmente sistemas culturais, "nossas vidas, relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia" (JENKINS, 2008, p. 43).

Em relação às empresas, Jenkins (2008) chama atenção ao fato de que décadas atrás, cada empresa era focada em apenas uma mídia, em apenas um produto, hoje, na era da convergência a empresa que permanecer com esse pensamento, principalmente se estiver inserida na lógica da produção cultural, não irá sobreviver. A indústria da música, por exemplo, ficou completamente perdida há alguns anos e busca seu lugar no mundo atual; as

indústrias ligadas ao cinema, que antes possuíam seu foco nos filmes, hoje se tornam conglomerados que envolvem, além dos filmes, produções televisivas, música, jogos eletrônicos, *websites*, brinquedos, parques de diversão, livros, jornais, revistas e histórias em quadrinhos, ou seja, são conglomerados que, atentos à era da convergência, percebem que a informação de um produto não será mais exclusiva de um único meio.

Tal fato, fruto das mudanças tecnológicas e, consequentemente, culturais, está acalentando episódios aparentemente contraditórios, uma vez que essas tecnologias estão permitindo uma redução de custo inédita para a produção e distribuição de produções midiáticas, expandindo a disseminação dessas informações e permitindo que sujeitos arquivem conteúdos, apropriemse, dissemine-os, criam produções próprias dos quartos de suas casas, etc. Por outro lado, os novos conglomerados de mídias, como Hollywood está se tornando, produzem uma enorme concentração de poder, produção e distribuição das produções da indústria do entretenimento.

Em alguns casos, afirma Jenkins (2008, p. 44), podem ocorrer sinergias entre essas esferas corporativas e alternativas, o que pode levar ao fortalecimento de ambas; outras vezes pode gerar conflitos que podem acabar em tribunais. O fato é que os consumidores que fazem parte de uma cultura de massa – ou da atual convergência – não são mais os mesmos, até porque a lógica não é mais a mesma. Jenkins (2008, p. 45) diz que

se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandassem que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram. indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos

Isso faz com que as empresas escutem mais esses consumidores, leiam as redes sociais que os mesmos participam e busquem fazer com que os diferentes setores das empresas que tratam das diversas mídias em que uma informação pode convergir trabalhem em coadjuvação, pois isso representa uma possibilidade de expansão e lucro. O problema é que nem todo conglomerado sabe como proceder e atingir um patamar de sinergia ideal. E quem não conseguir atingir tal condição, muito provavelmente, ficará para trás no contexto das novas práticas oriundas da cultura da convergência.

Aqui entramos em um ponto importante para nossa pesquisa, visto que a cultura da convergência levou à criação de uma nova prática de produção de produtos culturais,

principalmente, mas não somente, pela indústria cultural: a construção de narrativas transmidiáticas. A transmídia pode ser compreendida como uma nova "estética que faz exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento (...) é a arte da criação de um universo" (JENKINS, 2008, p. 47) em que para o sujeito ter uma experiência mais ampla e criar um sentido completo da narrativa ele precisa perseguir pedaços da história em diferentes mídias, conversar em sites com outros fãs e comparar impressões e, obviamente investir tempo e recursos financeiros para que possa ter uma experimentação profusa do universo em que está inserido.

Jenkins (2008, p. 134) enfatiza a ideia de que antigamente quando era perguntado para alguém se tinha entendido um filme, geralmente tal pergunta possuía como referência um filme de arte ou um filme independente; na narrativa transmidiática tal pergunta é provavelmente direcionada ao quanto você está inserido no universo do qual a obra faz parte.

Uma das primeiras obras à qual é creditada como uma narrativa transmidiática inserida no contexto da cultura da convergência é o filme Matrix de 1999. A narrativa dessa obra se inicia com o primeiro filme, porém posteriormente a esse ela se subdivide em histórias em quadrinhos – produzidas no formato tradicional ou na web -, animações – conhecidas como animatrix -, jogos eletrônicos e, podemos incluir, documentários sobre o universo Matrix. Se o espectador não assistir todos os filmes, ver os animatrix, jogar os jogos eletrônicos e ler as histórias em quadrinhos, provavelmente ele não entenderá tudo o que ocorre nos filmes, pois todo esse conjunto de mídias, conectadas a hipergêneros específicos, é que dará um sentido amplo sobre a trama do universo Matrix.

Além da interligação entre gêneros e hipergêneros, universos como o de Matrix trabalham com memórias anteriores referentes a animações japonesas, filosofia, narrativas de ficçãocientífica e cyberpunk dentre outras. Esse tipo de obra funcionaria como uma espécie de atrator e ativador cultural que faz com que o espectador demande boa parte do seu tempo e dinheiro a consumir partes do universo nos mais diversos gêneros, pois "a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo" (JENKINS, 2008, p. 135).

Porém, se o sentido de uma narrativa transmidiática se desenvolve na convergência entre variados suportes e gêneros, com cada um contribuindo ao todo, com suas distinções, isso não significa que um entendimento de cada parte será impossível de ser decifrado se o espectador

não entrar em contato com o todo. Na verdade, isso iria contra uma lógica econômica específica desses conglomerados, que é a do lucro. Obviamente o espectador que realmente se inserir no universo dará um lucro maior ao conglomerado, mas se a estratégia fosse somente essa, os espectadores que se interessam somente com uma ou outra mídia que faz parte dessas narrativas seriam excluídos, até por que cada mídia gera atração a nichos diferentes de mercado. Para Jenkins (2008, p. 135), filmes e televisão possuem um nicho mais diversificado e amplo de pessoas consumindo; enquanto histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos, públicos mais fechados e restritos — sendo os que, geralmente, mais se inserem na lógica transmídia. Sendo assim, o acesso à cada mídia deve ser autônomo, com cada uma possuindo um sentido em si. O espectador de cinema deve assistir ao filme sem precisar ler as histórias em quadrinhos ou ver animações para compreender o que está vendo, mesmo que ele não entenda determinadas cenas de um modo mais amplo como o espectador participante do universo entenderia, mas isso não pode e não deve tirar o sentido do filme como um todo.

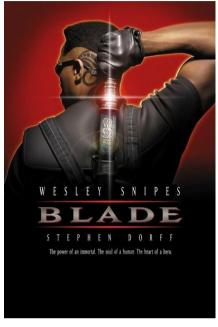
Esse novo contexto cultural trabalhado por Jenkins (2008) e as novas formas de produção de narrativas vistas como transmidiáticas formam o terreno perfeito para a Marvel Comics pensar em "tomar as rédeas" de suas adaptações cinematográficas e decidir levar para a frente um projeto ambicioso de adaptar a ideia de seu universo quadrinístico para o gênero cinematográfico, para isso criaram, em 2005 o *Marvel Studios*, como veremos no item seguinte.

4.5- Marvel Studios

Vimos até então, as séries e os filmes televisivos adaptados de personagens dos quadrinhos da Marvel. As adaptações feitas exclusivamente para o cinema se iniciaram, segundo Robb (2017, p. 275), de forma vergonhosa com Howard, O Super-herói, em 1986. Mal recebido por público e crítica, o filme foi seguido de O Justiceiro (1989) com o ator Dolph Ludgren no papel do anti-herói. Outros filmes do Justiceiro foram feitos para o cinema em 2004 e 2008, ambos com críticas negativas.

Porém, tudo começou a mudar com o lançamento do filme Blade pela *New Line Cinema* em 1998. O filme havia custado US\$ 45 milhões e rendido rapidamente US\$ 70 milhões. Foi um dos primeiros filmes baseado em personagens da Marvel com um investimento considerável. Esse lucro abriu as portas para outras produções. O Homem-Aranha, cujo projeto de um filme

existia há mais de quinze anos, teve os direitos vendidos, após uma celeuma jurídica com os estúdios MGM, para a Sony por US\$ 10 milhões (HOWE, 2013, p. 414-420).



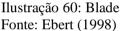




Ilustração 61: Homem Aranha, o Filme Fonte: 15 Years (2017)

Antes do lançamento de um filme do Homem-Aranha, porém, um filme do grupo mutante X-Men, criados nos quadrinhos em 1963, começou a ser planejado. Os estúdios de cinema e a editora começaram a pensar em uma estratégia que visava não só Hollywood, "mas o marketing cruzado de videogames, lanchonetes fast-food e refrigerantes" (HOWE, 2013, P. 421). Para gerenciar toda essa estratégia de convergência, uma nova divisão da editora foi criada, a *Marvel Characters Group*.

X-men – o filme foi lançado no verão – dos EUA – em 2000 pelos estúdios Fox, sendo que a Marvel já organizava a estreia do filme do Homem Aranha, produzido pelos estúdios Sony, para o ano seguinte – por causa do 11 de setembro o filme só seria lançado em 2002. X-Men foi outro sucesso de adaptação cinematográfica baseada em uma história em quadrinhos da Marvel.

Nesse ponto, com um filme do Homem-Aranha engatilhado para estrear em um futuro próximo, problemas estratégicos começaram a preocupar o vice-presidente da Marvel, Bill Jemas. Ao contrário da editora rival do mercado de super-heróis, a DC Comics, a Marvel nunca havia reiniciado as histórias de seus personagens. As histórias do Homem-Aranha, X-Men, Hulk e outras haviam começado nos anos 1960 e continuavam seguindo o ritmo até o

século XXI. O Homem-Aranha não era mais um adolescente, mas um homem adulto e casado. As histórias dos X-Men já haviam retratado mortes e ressurreições de personagens, mudanças de equipe, romances, casamentos, filhos, etc.

Desse modo, Jemas se preocupou em como associar filmes que estavam sendo criados para públicos leitores de quadrinhos, mas igualmente para públicos não leitores de modo que, se parte desse público migrasse para as histórias em quadrinhos dos personagens, eles não ficassem extremamente confusos com as diferenças. Ele queria que as tramas do Universo Marvel dos quadrinhos fossem mais acessíveis ao público em geral e, principalmente, para os adolescentes do século XXI. A velhice dos super-heróis nos quadrinhos o deixava perplexo, pois "personagens projetados como adolescentes andavam por aí de cavanhaque, barba e filhos" (HOWE, 2013, p. 423). O vice-presidente cogitou fazer como a rival DC Comics e destruir todo o Universo Marvel construído nos anos 1960 e recomeçar todas as histórias do zero com uma maior interligação com o cinema.

Essa ideia não seguiu adiante, pois a editora achou que poderia perder os velhos leitores. Desse modo, a escolha foi a de se criar um Universo Marvel paralelo, recontando as origens dos super-heróis e começando tudo do início, porém na contemporaneidade. Enquanto isso o Universo Marvel tradicional continuaria com suas narrativas seguindo a cronologia habitual. Esse universo paralelo foi intitulado de Universo Ultimate.

O novo universo Marvel dos quadrinhos foi lançado como uma linha específica da editora, a "Ultimate Marvel" – no Brasil "Marvel Millennium". Segundo Callari; Zago e Lopes (2011, p. 34), a função da linha Ultimate é reformular e atualizar "alguns dos principais super-heróis da editora, com o propósito de desenvolver aventuras repaginadas, com conceitos atuais, para um novo público e livres dos impedimentos que anos de cronologia impuseram ao Universo Marvel tradicional".

Porém, nem todos os personagens e/ou grupos de personagens foi reformulado com o título original. "Os Vingadores", por exemplo, se tornaram "Os Supremos". Essa decisão provocou a ira de muitos fãs tradicionais dos quadrinhos Marvel; entretanto, a liberdade criativa dada aos escritores e desenhistas terminou por produzir narrativas acima da média que "superaram em vendas o próprio universo tradicional da Marvel" (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2012, p. 53).



Ilustração 62: Os Supremos Fonte: Callari; Zago; Lopes (2012)

O Universo Ultimate, ao reiniciar as narrativas dos principais personagens da Marvel, se aproximou cada vez mais intensamente das adaptações de personagens da editora para o cinema. Em um contínuo jogo de memórias, as adaptações cinematográficas, além de utilizarem elementos dos quadrinhos originais da década de 1960, se pautaram em várias mudanças feitas pelos escritores dessa nova linha. E o inverso também ocorreu: os filmes começaram a influenciar fortemente a linha Ultimate, especialmente – mas não somente - em relação ao visual dos personagens – no que concerne a uniformes, etnias, etc.

Os filmes adaptados dos quadrinhos Marvel continuaram a ser produzidos pelos mais variados estúdios. Homem-Aranha (2002) foi um sucesso estrondoso em boa parte do globo, assim como a continuação do filme dos X-Men em 2003. Diante disso, os executivos da editora – que estava se recuperando de uma grande crise financeira da última década - começaram a refletir porque eles não estavam usando o gênero cinematográfico a seu favor, com um maior controle das histórias de personagens que, em essência, pertenciam à editora. Com isso um plano até então inédito na história do cinema começou a tomar forma. A Marvel procurou todos os seus personagens que não haviam sido vendidos para outros estúdios²³ e resolveu criar seu próprio estúdio cinematográfico, nascia o *Marvel Studios*. Desse modo, a editoria poderia ter um maior controle de seus personagens e suas narrativas no cinema.

_

²³ Por meio de um acordo entre os estúdios Sony e o Marvel Studios,o Homem-Aranha, cujos direitos cinematográficos são da Sony, agora pode integrar o MCU, já tendo aparecido no filme Capitão América, Guerra Civil (2016) e com filme solo para estrear esse ano.

Mas isso foi apenas o início, pois além de um maior controle, o plano da Marvel era levar o Universo Marvel das histórias em quadrinhos, criado em quase sua totalidade por Stan Lee e Jack Kirby na década de 1960, para o cinema, seguindo a mesma lógica das narrativas quadrinísticas de décadas atrás, ou seja, o filme de cada personagem ou grupo de personagens teria uma ligação direta com os filmes seguintes de demais personagens do Universo Marvel. Desse modo, o filme do Homem de Ferro estava ligado ao do Hulk que estava ligado ao do Thor e ao do Capitão América e assim por diante. A maioria das ligações seria feita pelas chamadas "cenas pós-créditos", cenas que após os créditos de término de um filme apresentaria um personagem ou situações específicas que seriam introduzidas futuramente nos próximos filmes a serem produzidos. Essas cenas pós-créditos seguravam os espectadores na sala de cinema até o término da projeção, causando uma tensão e expectativa do que seria apresentado.

Além disso, observaremos que a narrativa desses filmes vai ser composta não somente por eles, mas por partes narrativas que se apresentarão por meio de curtas-metragens ou de histórias em quadrinhos ligadas à narrativa principal do MCU.

O planejamento do Marvel Studios se deu no que eles intitularam de "fases". A primeira fase ficou conhecida como a "Iniciativa Vingadores" (ROBB, 2017, p. 278), sendo composta por cinco filmes interligados em que o sexto e último da primeira fase seria o filme do grupo Os Vingadores, onde todos os personagens dos cinco primeiros filmes se encontrariam e para onde toda a narrativa interligada estava convergindo. Os filmes da primeira fase foram: Homem de Ferro (2008); O Incrível Hulk (2008); Homem de Ferro 2 (2010); Thor (2011); Capitão América, o primeiro vingador (2011), culminando com Os Vingadores (2012)²⁴.

Para quem já lia as histórias em quadrinhos de super-heróis da editora desde os anos 1960 nada disso era novidade, pois os quadrinhos sempre foram trabalhados de forma interligada no Universo Marvel criado pelos autores. Vimos que as histórias do Capitão América se misturavam com a trama dos quadrinhos do Hulk e esse com os do Homem de Ferro e assim por diante, até a reunião dos personagens em grupos como Os Vingadores ou em eventos conjuntos. Porém podemos dizer que a grande novidade é fazer isso utilizando o hipergênero cinematográfico, o que demanda um projeto mais arriscado do que a produção de histórias em quadrinhos, visto que o cinema é uma produção extremamente coletiva e demanda uma mão

_

²⁴ Atualmente o MCU encontra-se em sua quinta fase nos cinemas.

de obra imensa que engloba as mais variadas áreas além do orçamento exorbitante para esse tipo de produção.

Outro fator inovador se devia ao fato de que muitos dos envolvidos na produção desses filmes estavam ligados à indústria dos quadrinhos, inclusive produtores e diretores, como Joss Whedon, leitor desde os onze anos de idade desses personagens, que veio a tornar-se escritor de quadrinhos dos super-heróis da Marvel durante anos e que foi escolhido para ser o responsável por administrar o novo universo cinematográfico e para dirigir o filme Os Vingadores (WEINTRAUN, 2012). Ou seja, a estratégia não era controlada por executivos tradicionais que não eram leitores ou escritores das histórias em quadrinhos dos personagens adaptados, mas por um grupo em que diversos membros estavam inseridos na indústria dos quadrinhos de super-heróis e que possuíam um conhecimento muito mais amplo do que os leitores e espectadores poderiam querer vislumbrar nas telas — já que, a maioria desses profissionais se constituía de ávidos leitores e fãs desses personagens antes de entraram para esse mercado.

Desse modo, a Marvel resolve entrar na cultura da convergência com um plano altamente ousado, pois, se algum filme fosse um fracasso retumbante de bilheteria, o estúdio recémciado poderia entrar em uma crise imediata e tudo ir por água abaixo. Mas a estratégia foi um sucesso sem precedentes, incluindo os filmes de personagens que não eram tão conhecidos do grande público, como o Homem de Ferro (HOWE, 2013, p. 446). Cada filme da Marvel foi um sucesso de bilheteria e de crítica, feitas por especialistas ou por espectadores usuais de cinema, que foram, na imensa maioria, positivas. A aceitação entre o público leitor de quadrinhos de super-heróis foi igualmente grande, algo bastante raro de ocorrer.

E o Universo Cinematográfico Marvel se tornou um dos projetos transmídia mais eficientes e lucrativos até o momento, talvez um projeto mais intenso do que o universo do filme Matrix de 1999, pois além de filmes interligados entre si – e não continuações de um mesmo personagem – o MCU se expandiu como produto transmídia – há, ultimamente, além dos filmes, séries televisivas, histórias em quadrinhos relacionadas diretamente com o MCU; curta-metragens, jogos eletrônicos – embora, nesse caso, não com uma ligação muito direta, mas uma influência. Até o momento o MCU conta com 17 filmes lançados – com mais 7 planejados até 2019, somando-se 24 -; 9 séries para a televisão – algumas via serviço de streaming -; 5 curta-metragens; 2 séries digitais; além das histórias em quadrinhos com

ligação direta, em que geralmente é apresentada uma narrativa que preenche lacunas entre os filmes (UNIVERSO, 2017).

Vimos até o momento como os personagens intitulados de super-heróis surgiram e o que os caracterizam como tal. Indo além do hipergênero das histórias em quadrinhos, observamos como esses personagens se expandiram para diversos outros hipergêneros no decorrer das décadas, indo desde o rádio, até séries televisivas, animações e, especialmente o cinema.

Observamos como o surgimento da editora Marvel Comics foi de grande impacto na história do gênero dos super-heróis e como os personagens construídos pela editora nos anos 1960 são o cerne do fenômeno de adaptações cinematográficas de super-heróis para o cinema. Isso se deu principalmente com a criação do Marvel Studios na primeira década do século XXI, que levou a editora a possuir um maior controle de seus personagens no cinema visando à construção de um universo cinematográfico de seus super-heróis. Essas adaptações se inserem em um novo contexto, intitulado de cultura da convergência, que se caracteriza por uma convergência entre mídias, mercados e públicos e que possui como uma de suas características produções transmidiáticas, que buscam ir além de uma única mídia criando universos onde há constante interligação de narrativas cujas partes isoladas em variadas mídias estão ligadas e constroem um sentido mais amplo.

Ao termos a hipótese de que essa dinâmica funciona como um jogo de memórias que trabalha enunciados anteriores em relação às informações do gênero dos super-heróis nos mais variados hipergêneros, levando a construir uma narrativa ampla que leva à construções dos mais variados sentidos - constituindo uma memória cultural do gênero dos super-heróis no século XXI - analisaremos a seguir os filmes da primeira fase do MCU em que procuraremos observar se um jogo de memórias entre gêneros atua na construção de uma memória cultural e como isso está ocorrendo.

5-A CRIAÇÃO DE UM UNIVERSO

Neste capítulo, apresentaremos as análises dos filmes que compõem a primeira-fase de produção do *Marvel Studios* (2008-2012), compreendendo O Homem de Ferro (2008); O Incrível Hulk (2008); Thor (2011); Capítão América, O primeiro Vingador (2011), e Os Vingadores (2012). Essas obras compreendem a *Fase Um* do projeto do *Marvel Studios* de construção de um universo cinematográfico de seus personagens. A fase um abarca um período que compreende os anos de 2008 a 2012. Como enfatizamos anteriormente, a escolha de tais filmes se deu uma vez que eles constituem uma mudança significativa no modo de produção e consumo dos filmes de super-heróis e, provavelmente, da produção cinematográfica em geral – em especial a hollywoodiana. Lembramos que esses filmes estão inseridos em um contexto de transformações dos suportes, do mercado e, consequentemente, do público que consome produtos midiáticos. Essas transformações são amplas e adentram as esferas sociais e culturais. Somente esse contexto torna passível de existência as narrativas transmidiáticas, estética na qual acreditamos que os filmes produzidos pelo *Marvel Studios* se inserem, como pretendemos demonstrar neste capítulo.

Como a origem dos super-heróis - no hipergênero das histórias - em quadrinhos que fazem parte dessas adaptações já foram mostradas no capítulo 4, nossa intenção aqui é focar essencialmente nos filmes, porém, fazendo a ligação com as obras que foram as fontes das adaptações, que podem passar pelas histórias em quadrinhos, por filmes, anteriores ou séries televisivas.

Devemos lembrar que as histórias em quadrinhos e o cinema estão sendo tratados aqui como hipergêneros, que, como atesta Ramos (2009, p. 365), seriam categorias mais amplas, que possuem elementos em comum e que podem envolver diversos gêneros. Os hipergêneros histórias em quadrinhos e cinema podem, desse modo, abranger narrativas de gêneros discursivos distintos, como o terror, policial, romance, drama, comédia, faroeste ou superheróis, como é o nosso caso. Assim como esses gêneros podem assumir a categoria de um hipergênero, se tiverem uma aplitude que os permita englobar outros gêneros discursivos. O gênero dos super-heróis, por exemplo, pode ser entendido como um hipergênero se admitirmos que ele pode abarcar histórias de super-heróis mitológicos, detetivescos, monstruosos, etc. Todos terão elementos em comum, senão não poderiam ser classificados na categoria super-heróis, mas, ao mesmo tempo, possuem suas singularidades. E os super-heróis

serão vistos como um gênero ao estarem ligados a hipergêneros como as histórias em quadrinhos ou o cinema.

Inicialmente faremos uma descrição do enredo dos filmes selecionados. As perguntas propostas por Hutcheon (2013) serão utilizadas em um quadro com a função de situar melhor o leitor no contexto em que o filme foi produzido.

Em sua obra, Hutcheon (2013) explica o porquê de cada pergunta formulada. Desse modo, é pertinente explicarmos como usaremos esse quadro na pesquisa.

A questão *O quê?* remete a apresentar o que está sendo adaptado? Histórias em quadrinhos para o cinema? Obras literárias para histórias em quadrinhos?

Em relação à pergunta *quem?*, vale ressaltar que Hutcheon (2013) aponta a enorme dificuldade, no caso do cinema, de definirmos quem adaptou uma obra, visto que o cinema e as obras cinematográficas são construídas coletivamente. Ela chega a um consenso de que, nesse caso, os principais adaptadores são os roteiristas e o diretor principal, o que não excluiria outros profissionais envolvidos.

Em relação ao por quê? listamos duas possibilidades apontadas pela autora. Obviamente as adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis geram bilhões de dólares em Hollywood na atualidade, sendo o atrativo econômico um óbvio fator. Porém, Hutcheon (2013) aponta ainda motivos pessoais e políticos. Em diversas entrevistas a maioria dos produtores, roteiristas e diretores dos filmes do *Marvel Studios*, dizem que cresceram lendo narrativas desses personagens e se declaram com fãs (DEODATO, 2010). Na Cultura da Convergência isso é um fato importante, pois o *Marvel Studios*, como vimos no item 4.5, possui diversos profissionais que eram fãs e/ou que trabalharam escrevendo quadrinhos dos personagens adaptados. Como enfatiza Lévy (apud JENKINS, 2008, p. 134) "a distinção entre autores e leitores, produtores e espectadores, criadores e intérpretes irá se dissolver". Tal fato pode levar uma obra a ser "claramente utilizada para realizar uma crítica social ou cultural (...) ou para evitá-la (HUTCHEON, 2013, p. 135).

A questão *como?* diz respeito a de que modo essa obra é adaptada, quais possíveis estruturas ela segue? Como se dá a relação entre repetição e diferença, de familiaridadde com novidade? (HUTCHEON, 2013, p. 158). O filme segue alguma estrutura que é seguida? De que modo ele retoma e cria simultâneamente?

No que se refere às duas últimas questões, onde? e quando? temos que retomar Todorov (2013) e o processo de diferença e repetição, pois tal processo é essencial na produção de uma adaptação. Se falamos na questão anterior, "como?" que as adaptações seguem a estrutura básica das narrativas desses personagens, ou seja, um elemento estrutural reconhecível pelo sujeito, nem sempre o mesmo pode ser dito do discursos presente nessas obras, inclusive porque, como ressalta Hutcheon (2013, p. 192), "a obra adaptada, está sempre inserida em um contexto", e tal contexto modificará "como uma história é recebida" (HUTCHEON, 2013, p. 191-192). Discursos aceitos na década de 1960, por exemplo, podem ser visto de outra forma na contemporaneidade. Por tal motivo, há diversas mudanças discursivas na adaptação, mesmo que diversos elementos se mantenham. O "onde" é igualmente importante, pois sendo um produto pertencente à cultura de massa e à indústria cultural, tais narrativas procuram não abarcar somente sua cultura de produção, buscando temas os mais amplos possíveis – e atualmente utilizando atores de variadas etnias e nacionalidades – pois uma "globalização cultural" segundo Cuddy-Keane (2003 apud HUTCHEON, 2013) necessita, cada vez mais, prestar atenção aos trânsitos culturais pelos quais as adaptações são disseminadas. Estereótipos nacionais, raciais, atitudes misóginas dificilmente seriam aceitos por grande parte do público consumidor – o que não impede de tais fatos ainda acontecerem.

A análise dos fragmentos fílmicos terá como base o trabalho de Vannoye e Goliot-Lété (2011) que, como vimos, busca estabelecer como os elementos que compõem um filme e se associam com o objetivo de encontrarmos ali um sentido. Esse sentido deve estar associado às filiações, inspirações e referências que a obra utiliza para a sua composição. As unidades estilísticas do cinema foram mostradas no item 3.3 tendo como base principal a obra de Van Sijll (2017).

O que buscamos aqui será compreender por meio das análises desses elementos e de suas filiações, como essas narrativas estão sendo construídas no contexto da cultura da convergência. E, sendo transmidiáticas, se e como elas adentram a um jogo de memórias entre gêneros e hipergêneros, que ocorre em dimensões sociais, materiais e mentais, construído por memórias individuais e coletivas que levarão à formação de uma memória cultural (ERLL, 2010) que envolve o gênero dos super-heróis inserido no complexo jogo de memórias de que acreditamos fazer parte.

Os filmes selecionados – e igualmente as obras de filiação – dizem respeito à dimensão material apontada por Erll (2010) em que podemos incluir a materialidade dos gêneros discursivos; enquanto que a social vai compreender os sujeitos e as instituições que se

relacionam com essa dimensão material, em que podemos abarcar produtores, estúdios, fãs e, por último, a dimensão mental, cuja capacidade cognitiva de simbologização do homem construirá sentidos e memórias ligadas à dimensão material, ou seja, à capacidade de construir cultura. Obviamente, como Erll (2010) atesta, as dimensões são separadas apenas de forma analítica com o intuito de um maior entendimento prático, mas elas se imbricam e atuam em consonância a todo o momento, sendo impossível, uma real separação.

Esse imbricamento levará, segundo Erll (2010), à construção de memórias individuais – embora lembradas em contextos sócio-culturais, como igualmente atestava Halbwachs (2004) -, e coletivas, ligadas às instituições e práticas sociais. Os níveis individuais e coletivos na prática se misturam, assim como as três dimensões citadas previamente, e nessas relações entre dimensões sociais, mentais e materiais aliadas aos níveis individual e coletivo, a memória cultural se daria, sendo o gênero discursivo, à luz de Bakhtin, elemento essencial nesse processo.

Analisaremos os filmes da Marvel Studios na ordem em que foram produzidos, dando início pelo filme do Homem de Ferro de Ferro – que inaugurou o *Marvel Studios* no cinema -, seguido de O Incrível Hulk (2008); Thor (2011) – aqui pulamos Homem de Ferro 2 (2010), por não ser, como já explicado, um filme de origem, Capitão América – o primeiro vingador e, por último, Os Vingadores de 2012.

Desses filmes, o único a não ter como fonte principal uma história em quadrinhos produzida nos anos 1960 é o filme do Capitão América, cuja criação remete à década de 1940, mas que foi reestruturado nos anos 1960 como já observamos anteriormente.

No que se refere à adaptação como processo (STAM, 2006; HUTCHEON, 2013); lembramos que estamos observando tais filmes, compreendendo que os espectadores estão inseridos em grupos que, de alguma forma, conhecem obras anteriores desses personagens, seja em qualquer hipergênero no qual tiveram seu gênero discursivo veiculado. Pois, se trabalharmos com a ideia de espectadores que nunca tiveram contato com o gênero dos super-heróis e, em especial, com o universo dos personagens adaptados, a adaptação, nesse caso, simplesmente não existirá, pelo menos, não em uma dimensão mental, pois o espectador tem que estar "familiarizado com o texto adaptado" (HUTCHEON, 2013, p. 45), sendo um contínuo processo dialógico. O mesmo é dito por Ioannidou (2013, p. 231) que diz que, nesse caso, a própria ideia de convergência não é aplicável, pois não haverá uma memória sendo construída em relação com outras mídias nas quais os personagens ou o universo adaptado fez parte.

Claro que todo enunciado, como diz Bakhtin (2011), é único, e mesmo no contexto da adaptação ele continua único no momento em que é proferido, porém memórias relacionadas às fontes adaptadas não serão construídas no momento enunciativo por espectadores que estão alheios a tais fontes.

Inclusive, é nesse ponto que Ioannidou (2013) aponta como uma das principais diferenças entre os gêneros de histórias em quadrinhos de super-heróis e o hipergênero do cinema em geral. Para ele os fãs de super-heróis no hipergênero das histórias em quadrinhos já constituem uma "subcultura" particular, com lugares, nomes, eventos que estruturam esse grupo, ou seja, há uma memória de grupo. O cinema, geralmente, seria uma mídia mais familiar, acessível e popular (IOANNIDOU, 2013, p. 232) cujas obras geralmente possuem início, meio e fim. Já os super-heróis nas histórias em quadrinhos possuem narrativas gigantescas, compostas por inúmeras séries e criadas por diversos autores e artistas.

Os fãs criam uma subcultura. Eles possuem um aspecto de colecionadores, são costumeiros caçadores de histórias nas mais variadas revistas para compreenderem toda a saga de um universo. Ora, se o projeto do cinema é produzir narrativas transmidiáticas na conjuntura da cultura da convergência, que público melhor para iniciar tal processo do que os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis? Eles são o público que, provavelmente, irão adentrar em todo o potencial de um universo de personagens no cinema, e os super-heróis são, sem dúvida, os melhores personagens para comporem tal universo visto o histórico de produção do gênero com narrativas interligadas entre varaidas revistas ao longo das décadas.

Em relação ao público não inserido na subcultura do gênero de super-heróis, estes possuem um potencial de inserção no dialogismo transmidiático do Universo Cinematográfico da Marvel, pois poderão ser consumidores futuros de qualquer hipergênero dos quais os super-heróis possam fazer parte. De qualquer modo, "a ficção das narrativas de super-heróis, é preservada de um modo ou de outro" (IOANNIDOU, 2013, p. 234), pois os enunciados semelhantes, presentes em qualquer hipergênero, formam o gênero discursivo super-herói como uma construção social em contínuo processo de criação.

Porém, se esse público não se inserir de alguma forma na lógica da transmídia, os enunciados fílmicos não serão considerados adaptações para eles. Mas isso não exclui o fato de que memórias e sentidos serão criados. Talvez a maior diferença é que o público pertencente ao grupo leitor de super-heróis, preencherá lacunas fazendo um jogo de memória com informações oriundas dos textos adaptados. Isso ocorre, segundo Hutcheon (2013, p. 166),

por causa das especificidades de tempo performativo e de espaço de cada gênero. Algumas adaptações, segunda ela, podem, inclusive, perder o sentido para quem não conhece as fontes, dependendo de como elas foram realizadas.

As adaptações dos super-heróis Marvel se tornam um caso especial. Pois Hutcheon (2013, p. 168) diz que, quanto mais as fontes adaptadas fizerem parte de uma memória cultural o adaptador se preocupa mais com detalhes que o grupo conhecedor poderá sentir falta e/ou questionar. O público conhecedor possui uma maior expectativa, uma vez que o processo de construção de uma memória cultural pode trazer, por meio da construção de sentidos, validação ou não dessas esperanças, podendo gerar satisfação ou decepção (ASSMANN, 2011, p. 194).

Comecemos com a análise do filme que inaugurou o Universo Cinematográfico Marvel: o Homem de Ferro

5.1- O Homem de Ferro

O primeiro filme lançado pelo *Marvel Studios* foi o do Homem de Ferro, que como vimos anteriormente foi criando em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby. O filme já estava "em desenvolvimento havia mais de quinze anos em outros estúdios" (ROBB, 2017, p. 284) e chama atenção a escolha para iniciar o MCU no cinema por se tratar de um personagem não muito conhecido do grande público, como seria o caso do Capitão América. Talvez por esse fato a escolha do ator principal tenha sido a de Robert Downey Jr., ator conhecido e indicado ao Oscar em 1992. Para Robb (2017, p. 284) a produção do filme só foi possível pelos avanços de efeitos visuais e especiais do cinema contemporâneo. Como afirmam Brancatelli e Freitas (2014, p. 64), o filme Homem Aranha de 2002, num total de 1700 cenas, 800 possuíam algum tipo de efeito. Já os Vingadores, de 2012, num total de 2500 cenas, 90% possuem efeitos especiais e/ou visuais, tendo sido necessária a união de cinco empresas especializadas e mais de 700 funcionários especializados. Ou seja, o contexto para o MCU já existia.

Utilizaremos abaixo as questões propostas por Hutcheon (2013) com o intuito de melhor contextualizar o filme com o qual estamos trabalhando:

O quê?	Adaptação de histórias em quadrinhos do personagem Homem de Ferro
	(em especial a história de origem publicada na revista Tales of

	Suspense em 1963, escrita por Stan Lee e ilustrada por Jack Kirby)
	para uma obra cinematográfica.
Quem?	A obra foi adaptada com roteiro de Mark Fergus, Hawk Ostby, Art
	Marcum e Matt Holloway e direção de Jon Favreau. O estúdio
	principal foi o Marvel Studio
Por quê?	Atrativos econômicos; motivos pessoais e políticos.
Como?	O filme segue a estrutura básica de uma história de origem de super-
	heróis, seguindo a "saga do herói" e a memória de gênero desses
	personagens sem maiores modificações nessa estrutura.
Onde	O filme foi adaptado nos Estados Unidos da América
Quando?	Ano de 2008

A seguir apresentamos a sinopse do filme:

Sinopse: Homem de Ferro (2008)

O cientista bilionário Anthony — Tony - Stark — dono das Indústrias Stark — vende armamento militar para o governo dos Estados Unidos da América. Capturado por terroristas no Afeganistão e com estilhaços de bomba em seu coração, constrói com o auxílio do físico afegão Dr. Yilsen, a armadura que o transformará no Homem de Ferro e protegerá seu coração dos estihlaços . Posteriormente o personagem principal descobre que um alto executivo das Empresas Stark, Obadiah Stane, havia planejado o seu sequestro. Obadiah se transforma no vilão Monge de Ferro e os dois se enfrenatam no clímax da história.

Vemos que a história do filme não difere muito de sua origem original do quadrinho de 1963. Assim como nas histórias em quadrinhos, o personagem de Tony Stark é um cientista milionário e playboy cuja empresa vende armamento para o governo norte-americano. Assim como nos quadrinhos, tal descrição é apresentada por meio do recurso de *flashbacks*, logo após o personagem ser sequestrado pelos terroristas afegãos. A montagem da cena utiliza uma série de imagens justapostas com o artíficio de *fade-out* e *fade-in*, onde vislumbramos por meio de imagens diversas, como fotos e artigos de jornal e revistas a vida de Tony Stark desde a ifância; trabalhando com seu pai e setornando um cientista e playboy famoso.



Ilustração 63: Tony Stark na Forbes

Fonte: Homem (2008)

Em relação aos terroristas do Afeganistão, percebemos uma das primeiras mudanças significativas em relação ao quadrinho de 1963. Os vilões vitnamitas são substituídos por vilões afegãos, ligados ao terrorismo e não mais ao comunismo. Isso é percebido tanto pelo enredo do filme, como pelo figurino, que remete a uma memória de terroristas de grupos reais como a Al Qeada, constantemente nos notciários da televisão norte-americana durante o ataque terrorista 11 de setembro de 2011, o que fez com que tal grupo fosse os "novos comunistas" no imaginário norte-americano. Lembremos aqui de Lamb (apud ASSMANN, 2011, p. 220) quando este diz que supostas "verdades têm não apenas seus tempos de meio valores, elas também mudam sua qualidade". Ou seja, os sentidos vão variar de acordo com o contexto e, especialmente, em relação ao tempo. Os enunciados de 1963, não possuirão o mesmo significa em 2008, eles serão vestígios de uma época, um modo de conversarmos e compreendermos um pouco aquele passado, construído uma memória com os olhos do presente. Por esse motivo, Assmann (2011, p. 221) que uma época se liga com seu passado, sobretudo pela sua relação com suas mídias da memória cultural. Sendo assim, o enunciado do filme Homem de Ferro de 2008, segue uma memória de gênero em sua composição, porém

discursos como esse são modificados em virtude de uma distância temporal e das mudanças de sentidos produzidas no atual contexto.



Ilustração 64: Afegãos terroristas

Fonte: Homem (2008)

Um momento aparentemente sem importância do filme chama a atenção: quando há um enquadramento com *close-up* no copo de uísque que o personagem de Tony Stark está bebendo. Isso nos remete às lacunas que Hutcheon (2013) cita e que somente podem ser preenchidas por quem já é familiarizado com as fontes que deram origem à adaptação. Em um jogo de memórias, o leitor de quadrinhos mais atento percebe que o *close-up* remete à memória da história "O Demônio na Garrafa", de 1979 (MICHELINE; ROMITA JUNIOR; INFANTINO, 2014), que mostra que Tony Stark lutando contra o alcoolismo, como podemos ver na ilustração 66, que apresenta uma imagem do personagem atormentado diante de um espelho, molhado de suor e com um copo caído e uma garrafa de bebida alcoolica ao seu lado. Essa lacuna preenchida pela dimensão mental (ERLL, 2010) do espectador, além de trabalhar com uma memória anterior cria expectativas possíveis para futuras sequências, ao imaginarmos, por exemplo, se o tema do alcoolismo será abordado no cinema.



Ilustração 65: Copo de Uísque Fonte: Homem (2008)



Ilustração 66: Demônio na Garrafa Fonte:Micheline; Romita Junior; Infantino (2014)

Outra mudança relevante nos discursos presentes no filme em relação ao quadrinho de origem, diz respeito à crítica à indústria de armamentos norte-americana. Isso ocorre quando Tony Stark percebe que as armas usadas pelos terroristas no Afeganistão são fabricadas por sua empresa e não estão sendo usadas somente para defender os cidadãos de seu país. Tal fato levará a uma posterior mudança no perfil do personagem. O filme mostra isso de forma explícita, sem sutileza, com um enquadramento em *close-up* no míssil e no logo das Indústrias Stark presente em sua lateral.



Ilustração 67: Míssil Indústrias Stark

Fonte: Homem (2008)

A criação de sua armadura ocorre de maneira semelhante à narrativa quadrinística: juntamente a um físico afegão, no caso o Dr. Yinsen, Stark desenvolve a armadura do Homem de Ferro. O Dr. Yinsen, no atual contexto não é mais mostrado como vietnamita, mas, assim como terrroristas, como um Afegão, embora seu nome tenha permanecido o mesmo. Podemos observar por meio da imagem dos quadrinhos de 1963 e do filme de 2008 a extrema semelhança entre as armaduras.



Ilustração 68: Dr. Yinsen Fonte: Homem (2008)



Ilustração 69: Primeira Armadura do cinema Fonte: Homem (2008)



Ilustração 70: Primeira Armadura nos quadrinhos Fonte: Lee; Heck; Ayers (2008)

A segunda armadura apresentada no filme guarda mais semelhança com as diversas armaduras posteriores, de cores amarela e vermelha, apresentadas nas últimas décadas, tanto nos quadrinhos como em outras mídias, como animações ou jogos eletrônicos. A armadura do personagem é constantemente atualizada tanto nas histórias em quadrinhos como em outras mídias, passando de cinquenta armaduras na totalidade (HARADA, 2015). Podemos utilizar o exemplo do uso das armaduras como uma memória imagética que é retomada e construída por intermédio da imagem das armaduras. Além de a armadura funcionar como uma espécie de

uniforme, que é uma característica do gênero dos super-heróis, ela também funciona como parte do figurino do filme, sendo indispensável à narrativa, visto que é um elemento de reconhecimento por parte do espectador em relação ao gênero.



Ilustração 71: Segunda Armadura Fonte: Homem (2008)



Ilustração 72: Armaduras Fonte: Susano-wo (2013)

O vilão principal é o executivo das Indústrias Stark, Obadiah Stane, que, ao vestir uma armadura para enfrentar o Home de Ferro, se transforma no Monge de Ferro. Obadiah Stane foi criado na revista Iron Man, número 163, de 1982 (ROBB, 2017, p. 284). É interessante notar como o filme tem, como fontes adaptativas, fragmentos diversos de narrativas de períodos diferentes e contextos sócio-históricos diversos. Utilizar um empresário como vilão, por exemplo, foi algo que teve inicio nos quadrinhos de super-heróis principalmente a partir dos anos 1980, quando o mercado financeiro e os empresários passam a ser retratados como

inimigos dos heróis²⁵. O nome Monge de Ferro não é citado no filme. No quesito imagético o personagem de Obadiah e do Monge de Ferro mostram semelhanças com os originais.





Ilustração 73: Monge de Ferro no Cinema Fonte: Homem (2008)

Ilustração 74: Monge de Ferro nas HQs Fonte: Pinho (2015)

O Monge de Ferro é morto na batalha contra o Homem de Ferro. E o filme termina de modo curioso, pois o personagem de Tony Stark, em uma coletiva de imprensa, teria que ler explicações dados pelo governo norte-americano acerca do Homem de Ferro e dos acontecimentos ocorridos durante o filme. Porém, Stark reflete no momento da leitura sobre o uso de suas armas por terroristas e decide revelar para a imprensa que é o Homem de Ferro, o que causa um espanto entre os presentes. Esse acontecimento é o ponto de partida para a produção de uma revista em quadrinhos cuja narrativa ocorre entre esse filme o segundo Homem de Ferro, lançado em 2010. A revista é lançada em 2010, com o título *Iron Man 2: Public Identity*, escrita por Joe Casey e Justin Theroux e ilustrada por diversos artistas. Ou seja, na transmídia, a narrativa não necessariamente continua no mesmo hipergênero. Para ter o sentido completo, o espectador/leitor terá que ver o primeiro Homem de Ferro, ler essa saga nos quadrinhos e somente então assistir ao filme Homem de Ferro 2 para uma compreensão completa.

Neste ponto, a narrativa do MCU assume um caráter transmídia, ao dar continuidade ao enunciado do filme no hipergênero das histórias em quadrinhos. Como disse Jenkins (2008), a lógica de elaboração dos produtos da indústria cultural e forma de consumo do público que está inserido no universo transmidiático, será algo novo, assim como a construção de sentidos.

_

²⁵ Lex Luthor, antagonista do Superman, por exemplo, passa de cientista louco a empresário na reformulação do personagem nos anos 1980 (O Autor, 2017).

Como Jenkins atesta (2008, p. 135) que o público de cinema geralmente é mais vasto e diferenciado e o de histórias em quadrinhos mais fechado e limitado, acreditamos que praticamente todo leitor de *Iron Man 2: Public Identity* estará mais inserido na lógica transmídia – pois estes provavelmente viram igualmente o filme -, do que a maioria de espectadores cinematográficos – que provavelmente não irão ler o quadrinho. Isso ocorre inclusive pelo fato da relação singular que cada gênero discursivo possui com a vida social em que está inserido (BAKHTIN, 2011).

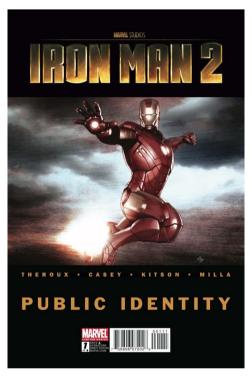


Ilustração 75: Public Identity Fonte: Iron ([2016-?])

Após a cena descrita anteriormente, sobem os créditos do filme. Porém ao término destes, percebemos que o filme não termina e há mais uma sequência. Essa cena pós-créditos finais acabou se tornando marca registrada dos filmes do *Marvel Studios* – embora não tenha sido uma ideia criada pelo estúdio -, pois ela é a cena que fará a ligação entre o filme e os demais filmes que irão compor o MCU. Isso acabou gerando um fato curioso nas salas de cinema: em todo filme do gênero de super-heróis, em especial, do *Marvel Studios*, as salas de cinema costumam ficar lotadas até o final dos créditos, pois a maioria dos espectadores espera pela cena pós-crédito. Apresentaremos a cena de cada filme em um quadro específico, já que elas são, pelo menos na primeira fase, essenciais para compreendermos a ligação entre os filmes:

CENA PÓS-CRÉDITOS – HOMEM DE FERRO

A cena se inicia na mansão de Tony Stark que está na penumbra. Tony Stark chama pelo seu ajudante robótico Jarvis. Porém ele percebe uma presença na sala. Esse personagem misterioso o critica por revelar sua identidade secreta, dizendo que o Homem de Ferro não é o único super-herói da Terra, e que ele faz parte de um universo muito maior, embora ainda não saiba disso. Stark pergunta quem ele é. A resposta do personagem misterioso é que ele é Nick Fury e que está ali para falar com Stark sobre a Iniciativa Vingadores.

Nesse ponto o filme realmente se encerra. Essa cena pós-créditos é importante pois deixa explícita tanto uma estratégia diegética do filme, que é mostrar que o Homem de Ferro não será o único super-herói e que provavelmente existirão Os Vingadores. E extra-diegeticamente, a acena mostra ao público o projeto do Marvel Studios, que é produzir filmes de vários super-heróis até a produção de uma obra dos Vingadores, como o próprio personagem de Nick Fury diz, o Homem de Ferro faz parte de um universo mais amplo. Nesse caso é o Universo Cinematográfico Marvel, que, enquanto inserido na indústria da convergência e se assumindo como narrativamente transmídia, podemos perceber que não é um universo, na prática, apenas cinematográfico.

O personagem de Nick Fury é interessante, pois ele será usado na trama como o elo de ligação entre todos os filmes, ao ser responsável pela Iniciativa Vingadores. O espectador familiarizado com o Universo Marvel, saberá que o personagem provavelmente é o líder da Shield, organização de espionagem que está acima da CIA e de outros órgãos — como vimos no item 4.2.

Algo que muitos fãs reclamaram foi a mudança de etnia do personagem, que passa a ser negro no filme — representado pelo ator Samuel L. Jackson. Esse fato é interessante, pois o personagem surgiu com essa etnia pela primeira vez no Universo Ultimate, como uma homenagem ao ator Samuel L. Jackson, que realmente iria interpretar o personagem no cinema. Posteriormente o personagem do filme influencia o dos quadrinhos, em um processo dialógico constante. A imagem funciona aqui como um enunciado particular, pois ao mudar imageticamente a etnia de um personagem, essa imagem remete polifonicamente às mais diversas vozes sociais da realidade em que se insere, reportando-se de forma dialógica — com

todos os conflitos resultantes que isso acarreta — aos enunciados-resposta ligados a essa varidade de vozes. Isso ocorre porque esse enunciado imagético não existe de forma isolada na diegese da narrativa, pois, como enunciado, ele é "de natureza social" (BAKHTIN, p. 113) e, como tal, dialogará com memórias diversas, construirá sentidos e novas memórias no presente, em um processo constante de relações de força e de poder. Os conflitos constantes em redes sociais, inclusive com mensagens racistas de ódio direcionadas aos produtores atestam a afirmação de Bakhtin.

Essa mudança étnica, igualmente se insere no que Hutcheon (2013) denomina de adaptação transcultural, onde, "em nome da relevância" (HUTCHEON, p. 197) os adaptadores buscam recontextualizar as obras, o que pode implicar mudanças do espaço diegético em que ocorre a ação ou implicações de raça e/ou gênero (HUTCHEON, 2013, p. 198).



Ilustração 76: Nick Fury do Universo Tradicional e Nick Fury do Universo Ultimate Fonte: Nersync (2014)



Ilustração 77: Ator Samuel L. Jackson como Nick Fury Fonte: Vasconcellos (2016)

Partindo do processo de diferença e repetição apontando por Todorov (2013), elaboramos um quadro para apontar elementos que se mantêm ou se modificam nessa constante tensão de produção enunciativa do filme em relação à fonte original ou demais enunciados construídos no decorrer do tempo.

Produção Fílmica - 2008
O persongem principal é um cientista
multimilionário e playboy que trabalha
auxiliando o governo norte-americano na
produção de armamento de alta tecnologia
O cientista é sequestrado por forças
inimigas ao governo norte-americano
O enredo se passa no contexto da Guerra
do Iraque (2003-2011)
Os vilões são terroristas Afegãos, ligados
a um empresário norte-americano como
principal vilão, que venderia armamento
para os Iraquianos e que tem como fonte
um quadrinho do personagem dos anos
1980.
O único afegão (Dr. Yinsen) que não é
mostrado como inimigo é um cientista que
estudou nos EUA
Os Afegãos são mostrados como
cientificamente atrasados
Há diversas críticas à produção e venda de
armamento militarizado

Alguns elementos de diferença que apontamos, como a crítica à produção armamentista ou a mudança de nacionalidade e etnia de vilões possuem total relação com o contexto de produção em que cada enunciado foi construído, como constantamos no início da análise. Cada mudança é um reflexo das vozes sociais de seu tempo, Os pontos que possuem

semelhança funcionam como o *locus* que nos trará reconhecimento e conforto. Esse reconhecimento se dá de acordo com as regras do jogo, onde identificamos por meio de características específicas – identidade secreta, uniforme, habilidades especiais, etc - ser um gênero discursivo de super-heróis. As semelhanças e diferenças apontadas atuam conjuntamente na produção de algo novo.

Posteriormente ao filme, a narrativa segue novamente para as histórias em quadrinhos, em outra série que preenche lacunas entre os filmes e passa a fazer parte do todo que compreende o MCU. *Iron Man 2: Agents of Shield*, foi lançada em 2010, escrita por Joe Casey e ilustrada por vários artistas.



Ilustração 78: Iron Man 2: agents of Shield

Fonte: Iron ([2017-?])

A série é composta por três edições que focam no que é a organização Shield e quem são alguns dos seus principais personagens. A primeira edição é centrada em Nick Fury; a segunda no Agente Coulson e a terceira na Viúva Negra, personagem que somente apareceria no cinema no segundo filme do Homem de Ferro. Podemos notar pelas imagens das capas, que toda a arte possui uma semelhança máxima em relação ao visual de uniformes, armaduras e rosto dos atores que interpretam os personagens, visto que a série é uma parte da narrativa ampla do MCU.

5.2- O Incrível Hulk

O Incrível Hulk é o segundo filme lançado pelo Marvel Studios em 2008. Aparentemente o filme não guarda conexão com um filme anterior do personagem, lançado em 2003 pelo

Universal Studios, que detinha os direitos cinematográficos do personagem. Falamos aparentemente, pois embora o filme possa ser considerado uma nova versão, ele, de certa forma, retoma o anterior que havia terminado com o personagem desaparecido na Floresta Amazônica e esse começa com o personagem desaparecido no Rio de Janeiro, na Favela da Rocinha.

O quê?	Adaptação de histórias em quadrinhos do personagem Hulk (criado em
	1962 por Stan Lee e Jack Kirby na revista Incredible Hulk) para uma
	obra cinematográfica.
Quem?	A obra foi adaptada com roteiro de Zak Penn e direção de Louis
	Leterrier. O estúdio principal foi o Marvel Studios
Por quê?	Atrativos econômicos; motivos pessoais e políticos.
Tor que.	ratativos economicos, motivos pessoais e ponticos.
Como?	O filme conta a origem do personagem por um breve flashback, não
	podendo ser considerado, assim como os outros, necessariamente um
	filme de origem. O enredo se passa em diferentes países, incluindo
	Brasil, México e Estado Unidos.
Onde	O filme foi adaptado nos Estados Unidos da América
Quando?	Ano de 2008

Podemos dizer que o filme O Incrível Hulk, inaugura no MCU o personagem Marvel cujo enredo, em 1962, dialogava com gêneros discursivos de monstros e de histórias de terror. A narrativa original era a "versão Marvel" do livro de Robert Louis Stevenson, O Médico e o Monstro, adaptada para a era da radiação nuclear. Nesse filme, podemos dizer que o mesmo ocorre, em que o jogo de memórias se dá com versões anteriores do personagem nos quadrinhos e na televisão, como na literatura do século XIX.

Embora o filme esteja na nossa seleção, não podemos considerá-lo como um filme de origem em sentido pleno, pois o filme se inicia como uma espécie de continuação do filme de 2003. Porém, a gênese do personagem não deixa de ser mostrada, mesmo que rapidamente. A abertura do filme mostra por intermédio de rápidas imagens justapostas e, em alguns

momentos, distorcidas, utilizando objetos de cena como o vidro de proteção do laboratório, para esse fim - com a câmera posicionada por detrás -, a origem do personagem e seu acidente no laboratório com raios gama, até sua perseguição pelo General Ross. Acreditamos que o Marvel Studios tomou essa decisão, pelo fato do filme anterior ser uma produção recente no imaginário dos espectadores. O interessante é observar que imageticamente, esses flashbacks remetem à serie televisiva do personagem, que fez enorme sucesso na década de 1970. Neste ponto há um diálogo com a tradição de gênero dos super-heróis construída tanto no hipergênero das histórias em quadrinhos, quanto no da televisão.



Ilustração 79: Origem em flashbacks

Fonte: Incrível (2008)



Ilustração 80: Origem do Hulk na TV

Fonte: The Incredible (2010)

SINOPSE – O INCRÍVEL HULK (2008)

O Dr. Bruce Banner é um fugitivo do governo norte-americano e vive isolado em busca de uma cura para a radiação gama que corre em seu sangue e é responsável pela sua transformação no monstro verde Hulk. O general Ross, do exército norte-americano, sai em busca do Dr. Banner juntamente com o militar russo Emil Blonsky, que se torna o vilão Abominável.

O filme, como dito, se inicia com personagem do Dr. Banner escondido na Favela da Rocinha no Rio de Janeiro. Ele trabalha em uma fábrica de refrigerantes na favela e se comunica pelo computador com outro cientista tentando encontrar uma cura para os raios gama presentes em seu corpo e responsáveis por sua transformação no Hulk. Um dia, na fábrica, o Dr. Banner se corta e seu sangue cai em uma garrafa de refrigerante que é, posteriormente, exportada para os EUA. Um personagem – interpretado por Stan Lee, criador do Hulk – bebe o refrigerante e passa mal. O exército norte-americano descobre que o homem no hospital passou mal por contaminação de radiação gama e, ao fazer uma busca de onde veio o refrigerante, o general Ross descobre que foi da fábrica no Rio de Janeiro. É interessante notar que a ponte de Stan Lee nesse e em todos os outros filmes da Marvel também funciona como uma memória, extra diegética, pois ele foi o idealizador do universo Marvel conjuntamente com o já falecido Jack Kirby, e criou a maioria dos super-heróis da Marvel Comics nos anos 1960 e 1970.



Ilustração 81: o criador e as criaturas

Fonte: Incrível (2008)

Desse modo o general forma uma equipe com um militar russo chamado Emil Blonsky e juntos vão até o Rio de Janeiro em busca do Dr. Banner. A perseguição não dá certo e Banner se transforma no Hulk, destruindo boa parte da equipe e sumindo novamente, indo para o México.

Vemos que até este ponto o filme segue certa semelhança com o quadrinho original de 1962. A história básica é a de um cientista que sofre por se transformar em um monstro incontrolável e que busca se livrar do que ele considera ser um mal. Um general do exército o persegue com o intuito de destruir ou dominar a criatura. Porém a origem é levemente diferente, pois, pelos *flashbacks* iniciais, percebemos que a exposição aos raios gama ocorreram em um experimento no interior do laboratório e não em uma explosão de teste militar para uma bomba. A transformação de Banner em Hulk não ocorre somente à noite, mas quando o personagem fica nervoso ou tenso e seus batimentos cardíacos se aceleram. Isso foi igualmente introduzido nos quadrinhos ainda nos anos 1960.

Ao contrário da edição de 1962, o Hulk não é cinza, mas verde, fato que ocorreu também nas histórias em quadrinhos posteriores, quando a cor do personagem é modificada. A primeira transformação do personagem – sem contar a do *flashback* inicial – ocorre dentro da fábrica de refrigerantes na Favela da Rocinha. A cena utiliza três técnicas específicas aqui: o enquadramento por close-up nos olhos do personagem; a técnica de iluminação de claro e escuro, onde todo o ambiente ao redor dos olhos está envolto em sombras e há iluminação somente nos olhos, que vão ficando cda vez mais com a coloração de um verde intenso e brilhante, destancado-os ainda mais para criar uma tensão cênica; e um enquadramento com a imagem em diagonal, levando a uma sensação de instabilidade no espectador, assim como a que o personagem está sentindo. Os olhos de Bruce Banner ficando intensamente verdes é outra referência direta à série televisiva do personagem, pois sempre acontecia no momento de transformação do então Dr. David Banner em Hulk. Novamente temos a imagem como um elemento de memória. O espectador que assistia a série, provavelmente, relembrará imediatamente da transformação que ocorria a cda episódio da série. O reconhecimento ocorre pelo jogo de memórias no qual o filme se constrói, sendo neste caso, um jogo entre imagens de dois hipergêneros que possuem em comum a imagem em movimento.



Ilustração 82: A transformação do Dr. Bruce Banner

Fonte: Incrível (2008)



Ilustração 83: A transformação do Dr. David Banner Fonte: Morelli (2009)



Ilustração 84: O Hulk Fonte: Incrível (2008)

Um recurso muito utilizado quando o Hulk está em cena, é o contra-plongée, pois com a câmera posicionada abaixo o personagem adota uma identidade ainda mais ameaçadora, visto

que este recurso transmite "força [...] fazendo-o parace dominar o que está abaixo dele" (VAN SIJLL, 2017, p. 200)

O vilão do filme, Emil Blonsky, foi criado nas histórias em quadrinhos em 1967 por Stan Lee e Gil Kane na revista *Tales to Astonish*, número 90. Nos quadrinhos o personagem era um agente da KGB que descobre os trabalhos do Dr. Banner e usa radiação em si mesmo com o intuito de enfrentar o Hulk. Porém os níveis usados foram muito mais intensos, fazendo-o se transformar em uma criatura ainda mais monstruosa, o Abominável.





Ilustração 85: Emil Blonsky nas HQs Fonte: Abomination (2017)

Ilustração 86: O Abominável Fonte: Abomination (2017)

No cinema a história é semelhante. Blonsky, aqui um militar russo, ao não conseguir capturar o Dr. Banner e muito menos o Hulk, resolve participar de um experimento com o general Ross com o propósito de ficar tão poderoso quanto o Hulk, porém, como nos quadrinhos, a dose é excessiva e Blonsky se torna o monstro Abominável.

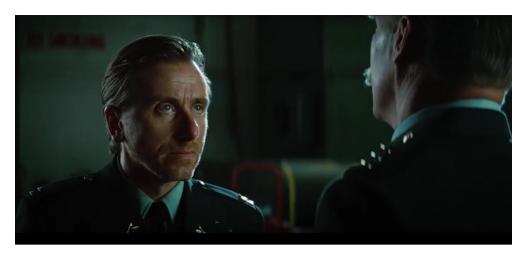


Ilustração 87: Emil Blonsky no cinema

Fonte: Incrível (2008)



Ilustração 88: O Abominável no cinema

Fonte: Incrível (2008)

Ao final o Hulk e o Abominável lutam em Nova York e o Abominável é detido pelo Hulk. Este foge para um local não ser capturado pelo exército e fica se correspondendo com Betty Ross, a filha do general e par romântico do Dr. Banner.

A cena pós-crédito foram duas nesse caso, uma exibida no cinema e a outra somente no lançamento em DVD como extra, visto que mostrava uma tentativa de suicídio com arma de fogo pelo personagem do Dr. Banner, que só é impedida porque ele se transforma no Hulk no momento em que ia atirar, uma vez que ele fica tenso e seu batimento cardíaco se acelera.

CENA PÓS-CRÉDITOS – O INCRÍVEL HULK

O General Ross está bebendo em um bar e Tony Stark – que é o Homem de Ferro – entra e critica o general dizendo que sente "cheiro de cerveja velha e derrota", mostrando como o seu monstro, Abominável, não funcionou, e que por isso ele sempre preferiu o uso de máquinas. Quando o general pergunta para Stark o que ele quer, Stark responde "e se eu dissesse que nós estamos montando uma equipe"? Ao que o general retruca, "nós, quem?". A cena acaba nesse ponto.

Esse cena é importante no universo transmidiático Marvel, pois quem assistir apenas os filmes não entenderá o que realmente aconteceu. Inicialmente parece que Tony Stark está convidando o general Ross para participar da Iniciativa Vingadores. Porém, somente quem assistir ao curta-metragem The Consultant, lançado em 2011 saberá o que de fato a cena representa. O curta-metragem apresenta dois agentes da Shield – o agente Coulson e o agente Jasper - conversando em uma lanchonete. Eles dizem que o General Ross conjuntamente ao Conselho de Segurança quer tirar o Abominável da prisão militar em que se encontra para inseri-lo nos Vingadores, ao invés do Hulk. Como a Shield quer evitar que isso aconteça eles decidem enviar alguém que consegue mexer com o ego do General com ofensas e prepotência para fazê-lo desistir de usar o Abominável no projeto. Eles escolhem Tony Stark. Por isso ele entra na cena pós-créditos ofendendo o general e chamando-o de derrotado. Ficamos sabendo que, após demais ofensas, o General Ross expulsa Stark do bar e que na reunião do Conselho de Segurança convence-os a não utilizarem mais o Abominável mantendo-o na prisão, pois o General, após ser ofendido não quer mais participar do projeto. Desse modo o caminho fica livre para a Shield utilizar o Hulk, que está desaparecido. Esse é o primeiro de diversos curtas-metragens que irão criar conexões com os filmes do MCU criando um contexto narrativo mais amplo.



Ilustração 89: The Consultant Fonte: Incrível (2008)

Abaixo apresentamos um quadro com as principais modificações entre o quadrinho de 1962 e o filme de 2008:

História em Quadrinhos – 1962	Produção Fílmica - 2008
O personagem principal é um cientista que	O persongem principal é um cientista que
trabalha com Raios Gama para o exército	trabalha para o exército norte-americano e
nort-americano, e, após uma explosão, se	ao testar em laboratório radiação Gama
transforma em um monstro cinza	em seu corpo se transforma em um
incontrolável	monstro verde incontrolável
Ao voltar à forma humana o cientista tenta	Ao voltar à forma humana, o cientista se
fugir do exército e de espiões comunistas	refugia em países distantes, como o Brasil,
que querem capturá-lo	para fugir do exército norte-americano e
	tentar encontrar uma cura
O enredo se passa no contexto da Guerra	O enredo se passa no contexto da Guerra
Fria (1945-1990) e do medo nuclear	do Iraque (2003-2011), porém não vemos
	maiores influências desse conflito no
	filme
Os vilões, são, além do exército que	Os vilões são o exército norte-americano e
deseja capturar o Hulk, o governo	o Abominável, monstro ligado a um
soviético, representado por espiões e pelo	projeto do exército na tentativa de
cientista deformado Gárgula	capturar o Hulk
Os comunistas soviéticos são mostrados	O exército é mostrado como o único
como inimigos da humanidade	inimigo do protagonista. Não apresenta
	nenhum tipo de inimigo externo aos EUA

Assim como a primeira história do Homem de Ferro, podemos notar que a origem do personagem Hulk possuía igualmente comunistas como vilões, nesse caso, soviéticos. Assim como ocorreu com a Segunda-Guerra nos anos 1940, onde a maioria dos super-heróis enfrentaravam os nazistas, o mesmo ocorreu nos anos 1960 – embora de forma menos intensa -, em que, no contexto da Guerra Fria a maioria dos vilões estava ligada à ideologia comunista da época. As locações em diversos países remete tanto a uma lógica de mercado, uma vez que ajuda a vender o filme, como produto, em outros países; como novamente a uma adaptação transcultural (HUTCHEON, 2013), como ocorreu com a etnia do personagem Nick Fury; porém, neste filme, o caráter é mais espacial, passando por países latino-americanos. Igualmente à questão étnica, essas modificações dialogarão com memórias específicas do processo dialógico que forma o enunciado.

5.3- **Thor**

Se Hulk inaugurou o gênero dos monstros super-herois no MCU, Thor instaura o advento da magia, saindo, pela primeira vez, das explicações científicas e tecnológicas para um surgimento de um super-herói no MCU.

O quê?	Adaptação de histórias em quadrinhos do personagem Thor (criado em
	1962 por Stan Lee e Jack Kirby na revista JOurney Into Mystery,
	número 83) para uma obra cinematográfica.
Quem?	A obra foi adaptada com roteiro de J. Michael Straczynski e Mark
	Protosevich. Direção de Kenneth Branagh. O estúdio principal foi o
	Marvel Studios
Por quê?	Atrativos econômicos; motivos pessoais e políticos.
Como?	A adaptação retoma elementos da mitologia nórdica, dos quadrinhos do
	personagem publicados pela Marvel Comics e de outras mídias na qual
	o personagem foi apresentado desde 1962
Onde	O filme foi adaptado nos Estados Unidos da América
Quando?	Ano de 2011

É relevante informar que o filme é escrito por J. Michael Straczynski, autor de séries de televisão, mas igualmente de histórias em quadrinhos de super-heróis, incluindo o Quarteto Fantástico, Superman e Thor. A direção ficou com Kenneth Branagh, que é conhecido por fazer adaptações de peças de Shakespeare para o cinema. O *Marvel Studios* acreditou que ele seria uma boa escolha para dirigir um filme de um personagem ligado à mitologia.

SINOPSE - THOR (2011)

O filme conta a história de como Thor, prestes a assumir o trono de Asgard no lugar de seu pai, Odin, é castigado por desobedecer ordens, sendo enviando à Terra sem poderes. Lá ele conhece a cientista Jane Foster que o auxilia e parte em busca de seu martelo Mjolnir, que é fonte de seu poder. Nessa busca enfrenta o vilão Destruidor, que é controlado pelo deus da mentira, Loki.

Embora não analisemos neste trabalho o filme Homem de Ferro 2, lançado antes de Thor. Porém é importante mencionar a cena pós-créditos de Homem de Ferro 2.

Cena Pós-Créditos – Homem de Ferro 2

Nessa cena, vemos por um plano aberto um carro andando no deserto. Posteriormente a imagem mostra que o motorista é o agente Coulson, da Shield. Ele sai do carro, olha para uma imensa cratera no chão, pega o celular e liga para alguém que o espectador não consegue identificar — mas pressupõe-se que seja o diretor da Shield, Nick Fury. Ele diz que encontraram algo. Há uma música que remete à ideia de suspense e a câmera, em um movimento de zoom, se aproxima cada vez mais da cratera, onde para em close-up em um objeto, que podemos vislumbrar como o martelo de Thor, Mjolnir.



Ilustração 90: Agente Coulson vislumbra a cratera Fonte: Homem (2010)



Ilustração 91: Mjolnir Fonte:Homem (2010)

Essa cena pós-crédito do filme Homem de Ferro 2, além de fazer uma ligação com o vindouro filme do Thor, está igualmente ligada ao segundo curta-metragem produzido pelo Marvel Studios: *A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer*. Esse curta-metragem se passa antes da cena pós-crédito e mostra que no caminho para a cratera o Agente Coulson para seu carro em um posto de gasolina e termina impedindo um assalto. Diferentemente do curta anterior, esse não tem muita relevância na narrativa ampla do MCU. Na verdade ele funciona mais como um meio de ressaltar o personagem do Agente Coulson que iria ser o protagonista da série televisiva *Agents of Shield*, que foi lançada em 2013 e continua sendo exibida inserida no MCU.

Desse modo, o filme começa com três cientistas, o Dr. Eric Selvig. A Dra. Jane Foster e a estagiária Darcy Lewis, que estão no Novo México pesquisando o local onde o martelo de Thor caiu. Primeiramente podemos perceber que a personagem de Jane Foster é diferente de sua versão original de 1962, visto que ela não é uma enfermeira, mas uma cientista. A cena posterior apresenta a cidade dos deuses, Asgard. Desses personagens, apenas Jane Foster

apareceu nos quadrinhos de Thor, sendo uma enfermeira e posterior namorada do Dr. Edward Blake, identidade secreta de Thor nas histórias em quadrinhos, tendo surgida em 1962. No filme ela é uma cientista da do campo da Física.



Ilustração 92: Jane Foster e Donal Blake Fonte: Drew (2012)



Ilustração 93: Jane Foster e Thor Fonte: Thor (2011)

A cidade de Asgard, assim como nos quadrinhos, é apresentada com aspectos de cidade futurista de filmes de ficção-científica como Metrópolis, dirigido por Fritz Lang de 1927. Na Eddas, Asgard aparecia na ilustração 40 que representa a cidade como um dos nove reinos, onde a Terra – Midgard – estaria abaixo. Não havia nenhum elemento futurista nessas antigas representações, ao contrário dos quadrinhos e do cinema. No filme a imagem é apresentada por meio de um plano aberto onde a câmera faz um movimento de travelling para frente, onde podemos vilusmbrar a beleza da cidade, que é brilhante e parece feita de ouro.

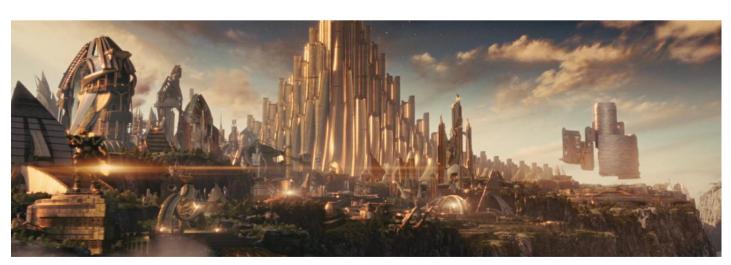


Ilustração 94: Asgard no cinema Fonte: Thor (2011)

Nessa cidade observamos Odin, expulsar Thor, por desobediência – na verdade uma trama armada por seu meio-rmão, Loki, o deus da mentira -, para a Terra, onde terá que aprender a ter humildade. O enredo é semelhante ao dos quadrinhos Porém, diferentemente destes, Thor não possui uma identidade secreta. Nos quadrinhos, lembremos, ele incorporou no médico deficiente físico, Dr. Donald Blake, que no filme é um personagem inexistente.

Podemos dizer que o filme se divide em dois momentos: os que ocorrem em Asgard e os que ocorrem na Terra. Thor, ao chegar à Terra, sem poderes, parte em busca de seu martelo, Mjolnir, que Odin havia banido para a Terra – provocando a cratera apresentada na cena póscréditos de Homem de Ferro 2. Ele termina sendo encontrado por Jane Foster e seus colegas de trabalho. Como suas pesquisas científicas indicam outra dimensão, ela acredita que Thor pode ser realmente um Deus.

Se Thor exclui alguns elementos que compreendem os super-heróis, como a identidade secreta, o mesmo não ocorre com o uniforme – mesmo que só apareça no início e no final do filme. Vimos que o Thor do Eddas possuía uma vestimenta extremamente diferente de sua representação pelos quadrinhos Marvel, onde sua vestimenta possui um aspecto mais próximo de um super-herói. No filme, o personagem segue o mesmo caminho, mas seu uniforme remete a elementos de variadas épocas do personagem nos quadrinhos, aproximando-se mais de uma armadura, mas praticamente sem nenhuma referência visual ao Thor do Eddas, a não ser o martelo em mãos. Em Asgard, não somente Thor, mas todos os asgardianos possuem vestimentas que lembram armaduras.



Ilustração 95: Uniforme nas HQs Fonte: Thor (2014)



Ilustração 96: Uniforme no cinema

Fonte: Thor (2011)

O meio-irmão de Thor e deus da mentira, Loki, também possui uma representação diversa da do Eddas. Neste vemos que ele parece mais com um bufão, enquanto nos quadrinhos e no cinema assume um visual mais maléfico, com chifres que o aproximam da concepção de um demônio em uma concepção do cristianismo.



Ilustração 97: Loki no Eddas Fonte:McCoy ([2012-?])



Ilustração 98: Loki nas HQs Fonte: Peixoto (2012)



Ilustração 99: Loki no cinema Fonte: Thor (2011)

Nos momentos finais do filme, Loki fica governando Asgard e envia para a Terra um robô místico, chamado de Destruidor para derrotar Thor. Com o auxílio de três amigos de Asgard,

Lady Sif, Volstagg e Frandal, Thor recupera seus poderes, quando Odin percebe que ele já aprendeu o suficiente, e derrota o Destruidor. Thor volta para Asgard e entra em batalha contra Loki, que cai em um abismo, mesmo com Odin tentando evitar o conflito. Thor faz as pazes com seu pai e admite seus erros. Vemos nesse final uma narrativa clássica de redenção, a batalha entre Thor e seu irmão remte às narrativas do *Eddas* e dos conflitos entre Thor e Loki, e, igualmente, das décadas de histórias em quadrinhos em que os dois já se enfrentaram. O filme funciona como mais uma atualização da mitologia nórdica, mesmo que inserida no gênero dos super-heróis assim como Stan Lee e Jacky Kirby fizeram nos anos 1960.

CENA PÓS-CRÉDITOS – THOR (2011)

A cena inicia com o Dr. Selvig encontrando Nick Fury. Este mostra para ele um artefato que foi encontrado entre as dimensões da Terra e Asgard e que Fury acredita ter poder ilimitado. Desse modo ele convida o Dr. Selvig para pesquisar o artefato. Porém, a cena nos mostra um reflexo do cientista em um espelho, no qual vemos a imagem de Loki, que o está controlando.

Essa cena pós-crédito mostra novamente o recurso do uso de um objeto de cena, no caso, o espelho, como um elemento essencial da narrativa, pois é por meio dele que vislumbramos o interior do Dr. Selving, que não possui controle sobre sua própria mente e corpo.

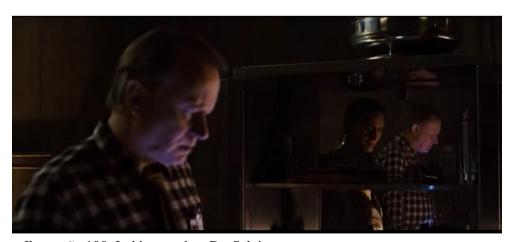


Ilustração 100: Loki controla o Dr. Selvig

Fonte: Thor (2011)

Principais diferenças entre a versão original de 1962 e o filme de 2011:

História em Quadrinhos – 1962	Produção Fílmica – 2011
O protagonista é o deus da mitologia	O protagonista é o deus da mitologia
nórdica, Thor e, conjutamente, seu alter-	nórdica, Thor. Não há alter-ego do
ego, o Dr. Donald Blake	personagem.
A primeira edição mostra somente o Dr.	Por desobedecer ao seu pai, Odin, Thor é
Donald Blake encontrando o um cajado	enviado à Terra para aprender a ter
em uma caverna e se transformando em	humildade. Porém, diferentemente dos
Thor. Não edições seguintas vamos	quadrinhos, ele não possui uma identidade
descobrindo que Thor está na terra, no	secreta, somente fica sem poderes na
corpo de um mortal,por desobedecer ao	Terra.
seu pai, Odin, e assim aprender a ter	
humildade.	
O vilão da primeira edição são alienígenas	O principal vilão é o meio-irmão de Thor,
chamados de Homens de Pedra de	Loki. Esse utiliza um robô chamando
Saturno. O vilão Loki apareceria duas	Destruidor para enfrentar Thor. Há um
edições depois, no número 85	conflito entre os dois no final
Na primeira edição não há uma relevância	A magia e a ciência se encontram a todo
significativa da ciência, a trama remete	momento. Uma vez que Thor, ao cair na
basiacamente à transformação do Dr.	Terra, é encontrado por um trio de
Blake em Thor.	cientistas que estão estudando a existência
	de Asgard. A Shield igualmente tenta
	compreender quem é Thor pela ciência.

Notamos que a adaptação do filme, diferentemente dos outros analisados até o momento, baseia-se pouco na primeira edição do personagem, sendo mais focado em acontecimentos de edições posteriores e nos conflitos das narrativas mitológicas nórdicas, como na batlha entre Thor e Loki ao final.

Em relação ao filme, podemos dizer que há uma aproximação com a "ciência mágica" do gênero dos super-heróis, como dito por Reynolds (1992, p. 54) sobre os quadrinhos de Thor. Tal fato é interessante nas adaptações, pois até então os filmes do *Marvel Studios* tinham como elemento de fundo e de explicação dos poderes dos personagens aspectos somente

científicos e tecnológicos. Thor inaugura no cinema a relação entre magia e ciência desse gênero²⁶.

O filme adentra mais intensamente em um jogo de memórias, visto que a obra dialoga com a formação do gênero super-heróis, que tem como uma de suas bases de influência as narrativas e figuras mitológicas em geral; com a mitologia nórdica e o Eddas especificamente; e com as diversas encarnações desse personagem nas histórias em quadrinhos ou outras mídias no decorrer dos anos. É uma miscelânea entre o gênero mitológico e o de super-heróis com um dialogismo constante entre diferentes memórias de variadas épocas.

5.4- Capitão América: o primeiro vingador

Capitão América é a quarta adaptação fílmica do MCU, sendo, porém, a narrativa que se passa antes de todas as demais, uma vez que retoma o único personagem criado fora dos anos 1960, o Capitão América. O filme, ao contrário dos demais que são atualizados para a época contemporânea, tem como época temporal o ano de 1941, mesmo ano de publicação da primeira história em quadrinhos do personagem.

O quê?	Adaptação de histórias em quadrinhos do personagem Capitão América
	(em especial a história de origem publicada na revista Captain
	America, escrita por Joe Simon e ilustrada por Jack Kirby, publicada
	em 1941) para uma obra cinematográfica.
Quem?	A obra foi adaptada com roteiro de Christopher Markus e Stephen
	McFeely e direção de Joe Johnston. O estúdio principal foi o Marvel
	Studios
Por quê?	Atrativos econômicos; motivos pessoais e políticos.
_	
Como?	O filme segue estrutura próxima da apresentada na revista Captain
	America de 1941, com o enredo situado no mesmo ano de produção da
	obra adaptada, 1941.

 $^{^{26}\,\}mathrm{O}$ filme Dr. Estranho, lançado em 2016, amplia essa inserção da magia no MCU.

Onde	O filme foi adaptado nos Estados Unidos da América
Quando?	Ano de 2011

SINOPSE – CAPITÃO AMÉRICA, O PRIMEIRO VINGADOR

O filme conta a história do jovem Steve Rogers, um jovem patriota que sonha em lutar na Segunda Guerra mundial contra os nazistas, mas cujo corpo fraco e doente não permite sua entrada no exército. Em uma feira militar conhece o Dr. Abraham Erskine, que ao ver o entusiasmo do jovem o convida para ser cobaia em uma experiência científica. Steve aceita e se transforma no Capitão América. Ao lado de Bucky ele combate o vilão Caveira Vermelha.

A narrativa do filme Capitão América — o primeiro vingador se inicia, com efeito, em uma série de quadrinhos do personagem que funciona como prelúdio do filme. A série é intitulada de *Captain America: first vengeance* e foi lançada em 2011, sendo composta por oito edições. A obra é escrita por Fred Van Lente e desenhada por diversos artistas. A revista começa com o Capitão América em 1944, mas posteriormente a história passa para 1924 quando podemos ver um jovem Steve Rogers, quando este ainda vivia com sua mãe e a perde para a tuberculose. A série vai alternando momentos dos anos 1940 — período em que o filme é ambientado - com memórias de anos anteriores, tanto de Steve Rogers como dos vilões e demais personagens.

Desse modo, a série em quadrinhos, deve ser lida anteriormente ao filme, para uma compreensão ampla da narrativa. Como, cronologicamente, o filme se passa anteriormente aos demais, podemos dizer que essa série em quadrinhos do Capitão América é, temporalmente dizendo, o verdadeiro início da narrativa do MCU.

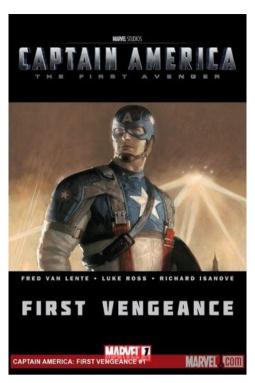


Ilustração 101: Captain America, first vengeance

Fonte: Captain ([2012-?])

O enredo do filme se passa em 1941, no período da Segunda Guerra Mundial. Assim como nos quadrinhos, o filme narra a história do jovem patriótico Steve Rogers que se submete a um soro especial, intitulado de soro do supersoldado, e adquire força e habilidades sobrehumanas. O cientista que havia criado o soro, Dr. Erskine, é morto por um espião nazista assim que o experimento dá certo. A primeira aparição do personagem nos quadrinhos se resumia a essa história de criação. Lembremos que no final ele ganhava um sidekick como ajudante, Bucky, que no filme é mostrado como o melhor amigo de infância de Steve Rogers, sendo já um membro do exército. O personagem seria importante para histórias futuras do MCU. Abaixo vemos Bucky com uniforme do exército conversando com um Steve Rogers — de costas — que ainda não é o Capitão América. Na ilustração 102, podemos ver um recurso interessnte, pois para mostrar Rogers como um jovem fraco e franzino diante de seu amigo Bucky, a câmare, usa o contra-plongée para Bucky paracer poderoso e, conjuntamente a Rogers está, provavelmente, em um plano mais baixo, aliado ao uso de efeitos por computador.



Ilustração 102: Buck e Steve Rogers

Fonte: Capitão (2011)

O filme apresenta outros personagens importantes para a ligação das tramas do MCU: como a Agente Peggy Carter, criada na revista *Tales of Suspense*, número 77 de 1966 – e que viria a ter uma série televisiva própria ligada ao MCU, intitulada de *Agente Carter*. É introduzida no filme a organização de espionagem Hydra, criada em 1965 nos quadrinhos e que no filme atua como um braço do exército Nazista, sendo comandada pelo vilão Caveira Vermelha, "cientista e ex-oficial nazista". O Caveira Vermelha foi o principal vilão do Capitão América nos quadrinhos dos anos 1940. Igualmente à sua origem quadrinística, o personagem fica deformado ao tentar usar o soro do supersoldado em si, porém a fórmula não foi ministrada na quantidade correta. No cinema vemos, pelo uniforme, que ele não atua mais diretamente no exército nazista, mas, como dissemos antecedentemente, atua como líder de uma organização de espiões formada por membros oriundos do nazismo.



Ilustração 103: O Caveira Vermellha Fonte: Capitão (2014)



Ilustração 104: Caveira Vemelha, líder da Hydra Fonte: Capitão (2011)

É interessante notar como o filme utiliza personagens de variadas épocas, tanto dos anos 1940, como da década de 1960, além de elementos do Universo Ultimate, como o uniforme do Capitão América a partir de meados do filme, com tonalidades mais escuras e aparência de uma espécie de armadura, cuja máscara é próxima de uma capecete, algo mais realístico para um cenário de guerra, como podemos ver nas ilustrações seguintes. Um personagem real que aparece nos quadrinhos, e que não está presente no filme, é o presidente dos Estados Unidos à época, Frankling Roosevelt.





Ilustração 105: Capitão América Ultimate Fonte: Arte ([200-?])

Ilustração 106: Capitão América cinematográfico Fonte: Capitão (2011)

O não aparecimento de personagens reais ou a não filiação imediata do Caveira Vermelha com o regime nazista da época, nos leva a afirmar que o filme trabalha de forma diversa em relação aos quadrinhos na construção de uma memória cultural de segunda ordem (HELLER, 2003), pois está menos atrelado a personagens reais do período.

Por outro lado, o filme não deixa de trabalhar com situações reais ligadas ao contexto de produção em que a revista em quadrinhos foi publicada em 1941. O filme realiza um jogo de memória que perpassa a memória de gênero e memórias históricas, utilizando, inclusive, metalinguagem nessa polifonia de vozes diegéticas e não-diegéticas do passado.

Vimos no capítulo 4 que a capa da primeira edição da revista Captain America, de 1941, mostrava o personagem acertando um suco no rosto de Adolf Hitler. No filme, quando o personagem se torna o Capitão América, ao contrário dos quadrinhos, ele não vai para o campo de batalha, uma vez que o governo o utiliza como uma espécie de garoto-propaganda do país na guerra. Steve Rogers começa a fazer diversas apresentações por cidades dos Estados Unidos, vestido com as cores da bandeira norte-americana, onde encena um teatro no qual acerta um soco em um ator vestido de Hitler. Para piorar ele é constantemente ridicularizado por soldados que estão no campo de batalha. Essa cena é um claro diálogo crítico, com a capa da primeira edição de 1941 e seu uso ideológico nos anos 1940.



Ilustração 107: Capitão América acerta Hitler

Fonte: Capitão (2011)

É interessante observarmos que o uniforme do personagem de cores claras e fortes e o formato do escudo são uma reprodução, em detalhes a arte de Jack Kirby para a edição de 1941. Tanto nos quadrinhos como no filme, o personagem só iria usar o escudo com formato arredondado posteriormente – no filme o escudo é criado pelo personagem Howard Stark, que é o pai de Tony Stark, o Homem de Ferro.

Nessa mesma sequência de apresentações do Capitão América pelo país, vemos outra referência a acontecimentos reias ocorridos na Segunda Guerra e à memória das histórias em quadrinhos de super-heróis e de seu contexto de produção nos anos 1940. Como vimos,

soldados recebiam na guerra revistas em quadrinhos do personagem conjuntamente com provisões de guerra (CHAGAS, 2008) tal cena é reproduzida no filme e mostra soldados – no campo de batalha - e crianças – na cidade – lendo um exemplar de *Captain America 1*, como se, no contexto narrativo do filme, a revista tivesse sido criada, assim como na realidade, como um instrumento de entretenimento e, paralelamente, de propaganda de guerra.



Ilustração 108: Memória e metalinguagem

Fonte: Capitão (2011)

Desse modo, associamos essas sequências a uma memória cultural de segunda ordem (HELLER, 2003), entre a união de fatos reais e de fatos presentes na diegese da narrativa, trabalhando com a realidade do que ocorreu na Segunda Guerra, inclusive com as próprias revistas do Capitão América no período, em um exercício metalinguístico, como com o conteúdo diegético destas. Essas sequências evidenciam a nossa ideia de jogos de memória, pois memórias históricas se justapõem com memórias do gênero dos super-heróis. Erll (2010) lembra que essa memória cultural de segunda ordem, elaborada por meio de obras de ficção, não necessariamente precisa ter uma exatidão histórica, visto ser oriunda de um universo ficcional. Porém, o diálogo desses enunciados ficcionais com esse passado real não deixa de

ser relevante, pois ele retoma, ao seu modo, uma polifonia de vozes construídas anteriormente e cria sentidos diversos no presente. Há uma memória transmidiática aqui, pois ela se relaciona, em seu jogo, com memórias relacionadas a diversas mídias moldando uma imaginção coletiva (ERLL, 2010) por meio do gênero de super-heróis.

Dando continuidade à história veremos outros exemplos. O personagem de Steve Rogers só se torna realmente Capitão América e vai ao campo de batalha, quando prova seu valor ao salvar soldados que haviam sido pegos como prisioneiros peles nazistas. Posteriormente, ele se junta a um grupo de elite do exército que nos quadrinhos recebeu o nome de Comando Selvagem, como observado na imgame do item 4.2.1. Assim como nas histórias em quadrinhos, o grupo é formado por membros de variadas etnias e nacionalidades, que têm o interesse em comum de combater os nazistas. A diferença é que Bucky faz parte do grupo e não temos nenuma notícia, no filme, de que Nick Fury os conhecesse, enquanto que nos quadrinhos ele era líder da equipe.



Ilustração 109: O Comando Selvagem

Fonte: Capitão (2011)

Os vilões do filme são, como já exposto, o Caveira Vermelha e a organização criminosa Hidra. Esses personagens têm relação indireta com o regime nazista da época, já que os membros, em especial o Caveira Vermelha, tinha sido um oficial nazista. Porém, o filme tira o foco dos nazistas em si, para concentrar em uma organização fictícia.

O Caveira Vermelha está em busca de um objeto chamado Tesseract, que possuiria um poder de intensidade nunca antes vista. Esse objeto é importante no MCU, porque ele irá ajudar a tecer relações entre os filmes, funcionando, assim como o personagem de Nick Fury, como um elo. Esse objeto é o mesmo que apareceu na cena pós-créditos do filme do Thor, sendo o objeto que o Dr. Selvig é chamado para estudar junto com a Shield. Como o filme do Capitão América possui uma história que é cronologicamente anterior ao filme do Thor, podemos dizer que a primeira aparição do Tesseract no MCU se dá no filme do Capítão América.

O tesseract surgiu no universo quadrinístico Marvel ainda nos anos 1960, mais especificamente em *Tales of Suspense* 79. No Brasil, o Tesseract foi traduzido nos quadrinhos Marvel como Cubo Cósmico. Esse artefato, conjutamente a muitos outros objetos e personagens, forma responsável por uma época em que os quadrinhos Marvel dialogaram com ficção científica e ideias de universos paralelos e física quântica. Segundo Howe (2013, p. 82), a ideia era de que as histórias não entrassem em detalhes sobre como essas energias cósmicas funcionavam, pois "nem mesmo os heróis conseguiam processar o que se passava" (HOWE, 2013, p. 82). Ou seja, a ideia era passar aos leitores uma sensação de um poder tão imenso e desconhecido da humanidade que nem super-heróis como o grande cientista Reed Richards - o Senhor Fantástico do Quarteto Fantástico -, conseguiriam entender²⁷.

A inserção dos elementos cósmicos dos quadrinhos Marvel no cinema levou à adaptação para essa mídia de personagens cujas histórias se passam em outros planetas e/ou dimensões, mas que pertencem ao Universo Marvel, como Os Guardiões da Galáxia, cujo primeiro filme foi lançado em 2014 e pertence à fase 2 do projeto – que não iremos analisar neste trabalho.

Desse modo, há um conflito entre os heróis e os vilões, sendo que o Capitão América derrota o Caveira Vermelha, mas que, para salvar milhões de vida acaba morrendo em um acidente aéreo. Porém, uma cena posterior começa com dois homens com trajes de proteção entrando em uma caverna congelada. Eles descobrem alguma coisa no gelo, e um dos personagens diz que o Coronel deve ser avisado imediatamente. Quando ele passa a mão no gelo, a câmera focaliza o escudo do Capítão América. Quem conhece a história do personagem das revistas

.

²⁷ No MCU, o Tesseract ainda está unindo os filmes, junto a outros artefatos conhecidos como Jóias do Infinito. A ideia é juntar todos os personagens mostrados até o momento no cinema em um grande filme – provavelmente em duas partes – chamado Guerra Infinita, que deverá ser lançado em 2020.

em quadrinhos ou de algum outro hipergênero — como os desenhos animados — irá associar rapidamente essa cena com uma memória anterior dessa situção e saberá que o Capitão América não morreu no final da Segunda Guerra, mas ficou congelado em animação suspensa por décadas. Isso cria uma expectativa por parte do espectador do que será elaborado nosem filmes posteriores. Se nas histórias em quadrinhos ele foi descoberto pelos Vingadores em uma revista publicada nos anos 1960 — no período da Guerra do Vietnã -, no filme ele permanece mais tempo congelado, visto que só acordará em 2011 e no contexto sócio histórico de produção do filme. E, em vez de ser descoberto pelos Vingadores, ele é descoberto por agentes da Shield.



Ilustração 110: Capitão América sob o gelo

Fonte: Capitão (2011)

Em outra sequencia, a câmera efetua um *close-up* apenas nos olhos de Steve Rogers fechados, que vão se abrindo aos poucos. Seu olhar demonstra estranheza, embora ainda não possamos ver, como espectador, onde o personagem está. Na cena seguinte há um plano maior, onde notamos que o personagem está deitado em uma cama. Essa montagem por junção, vai nos mostrando o ambiente aos poucos, para ficarmos tão confuso quanto o personagem está. Em seguida, após um corte, a câmera mostra o ambiente por meio de um plano *plongée* mais amplo (ilustração 107) e percebemos que a cama parece estar em um quarto de hospital. Podemos ouvir o som de um jogo de beisebol sendo narrado provavelmente em um rádio, é o chamado som realista diegético, pois o som do rádio está inserido no mundo do filme e faz parte da cena. O quarto possui uma aparência de ser de uma década antiga, provavelmente dos anos 1940. Steve Rogers senta na cama e demonstra atenção para o som transmitido pelo rádio. Neste momento o som do rádio fica mais claro e limpo para o telespectador, evidenciando que o personagem está mais focado no que está sendo dito, assim como nós, ao sermos manipulapos pelo *close-up* no rádio e pelo som mais evidente. Nesse momento há um

corte e a câmera focaliza um rádio antigo e posteriormente o rosto de espanto do personagem. Em outro corte, uma mulher entra no quarto trajando roupas dos anos 1940 e Steve Rogers pergunta para ele onde ele está. Ela responde que em Nova York. Ele continua pergunta onde realmente está, pois diz que já sabe o placar do jogo que está sendo narrado no rádio, pois ele estava no estádio no dia em que o jogo ocorreu. Ou seja, o rádio, enquanto objeto cênico é utilizando como parte essencial desta cena, pois junto ao som realista diegético é o que vai revelar para o personagem e para o espectador que alguma coisa estava errada naquele momento.



Ilustração 111: Quarto com ambientação dos anos 1940

Fonte: Capitão (2011)

Steve Rogers percebe que está em algum tipo de armação e sai rapidamente do quarto, quando ele bate em uma parede, percebe que todo o quarto se trata de um cenário e que ele está em algum tipo de prédio onde diversos agentes começam a persegui-lo e ele consegue chegar até à rua. A câmera mostra uma imagem em plano contra-plongée aberto girando a 360 graus onde podemos perceber que cenário é a Times Square na cidade de Nova York contemporânea, por causa dos carros novos, propagandas e figurinos. O personagem demonstra uma total incompreensão do que está havendo, o que é evidenciado pela câmera

giratório, quando é cercado por vários carros dos quais saem homens armados do interior. Repentinamente aparece o personagem Nick Fury, que pede desculpas a Steve Rogers pela encenação de quarto de hospital, mas que isso foi necessário porque eles queriam que ele fosse devagar. Rogers pergunta devagar em relação ao que? Então Nick Fury responde que ele dormiu por quase setenta anos. Fury pergunta se está tudo bem e Rogers diz que sim, mas que ele tinha um encontro. Tal encontro seria com a personagem da Agente Carter, com quem ele havia marcado antes de cair com avião e ser congelado. O filme termina nesse ponto.



Ilustração 112: Steve Rogers desperta no século XXI Fonte: Capitão (2011)

Se aplicarmos a concepção de que as narrativas são construídas em uma tensão entre diferença e repetição, acreditamos que essa cena demonstra bem isso. A situação todo leitor/espectador inserido no Universo Marvel já conhece, então há algo reconhecível nesse sentido, porém, a diferença diz respeito à forma como o próprio acontecimento reconhecível do personagem é recontado, ou seja, à estilística e seleção de elementos utilizado para construir o enunciado (BAKHTIN, 2011, p. 265). Mudam-se os personagens que o encontram congelado, as situações, o modo e local onde ele desperta da hibernação e, principalmente, o contexto sócio-temporal em que isso ocorre, bem diverso da Guerra do Vietnã nos anos 60, e que abre possibilidades narrativas interessantes em relação ao atual contexto de produção. Um novo enunciado se dá por meio dessa tensão do que é recorrente e do que é distinto.

CENA PÓS-CRÉDITOS – CAPITÃO AMÉRICA, O PRIMEIRO VINGADOR

A cena começa com Steve Rogers treinando boxe em um saco de areia. Após eles destruir o saco entra na sala Nick Fury, que pergunta para Rogers se ele perdeu o sono. Rogers retruca perguntando se tem alguma missão para ele. Fury diz que sim. Rogers questiona se é para trazer ele de volta ao mundo. Fury diz que a missão é para ele salvar o mundo. É uma cena curta de apenas trinta e quatro segundos.

Essa cena pós-créditos foi a última antes do filme dos Vingadores, que seria a aposta máxima do Marvel Studios para fechar uma primeira fase de sucesso até o momento e que apresentava uma proposta de produção e consumo diferenciada do que o cinema vinha produzindo – sendo a exceção, talvez, o filme Matrix de 1999. Podemos dizer que o filme do Capitão América foi, provavelmente, um dos mais interessantes para demonstrarmos como ocorre um jogo de memórias. Pois ele dialoga com diversos outros discursos e trabalha com memórias do gênero das histórias em quadrinhos de super-heróis – com a junção de acontecimentos e personagens de variadas épocas -; da Segunda Guerra Mundial – uma memória cultural de segunda ordem -, do uso das revistas em quadrinhos do personagem no período, como um exercício de memória e metalinguagem, além dos discursos ideológicos que um personagem vestido com a bandeira dos Estados Unidos evidentemente traz, representado pelo patriotismo e da representação dos Estados Unidos como um país heroico no contexto da Segunda Guerra Mundial. Entretanto, assim como ocorreu nos quadrinhos quando o Capitão América foi descongelado nos anos 60 e assumiu um tom crítico em relação ao conflito do Vietnã, em filmes posteriores o personagem, igualmente, começa a questionar algumas de suas atitudes, mesmo que de forma menos aprofundada que nas histórias em quadrinhos. Observemos algumas semelhanças e diferenças do filme em relação a enunciados anteriores:

História em Quadrinhos – 1941	Produção Fílmica – 2011
O personagem principal um jovem	O personagem principal um jovem
patriota que deseja servir ao exército para	patriota que deseja servir ao exército para
lutar contra os nazistas e se submete a um	lutar contra os nazistas e se submete a um
experimento do governo	experimento do governo
O experimento é um sucesso e o	O experimento é um sucesso e o
personagem se transforma no Capitão	personagem se transforma no Capitão

América, se tornando um super-heróisque	América, porém é usado inicialmente pelo
combate os inimigos dos EUA na guerra.	governo como garoto-propaganda da
	guerra encenando peças em várias cidades
	do país.
O enredo se passa no contexto da Segunda	O enredo se passa no contexto da Segunda
Guerra Mundial (1939-1945)	Guerra Mundial (1939-1945)
Os vilões são espiões nazistas	Os vilões ex-agentes nazistas que fazem
	parte de uma organização criminosa
	chamada Hidra
O uniforme do personagem possui as	O apresenta dois uniformes para o
cores da bandeira norte-americana em um	personagem. O primeiro extamente igual
tom claro e intenso e seu escudo possui	ao do quadrinho de 1941, incluindo o
um formato triangular igualmente com as	escudo triangular, quando o personagem
acores da bandeira.	atua em apresentações pelo país, com
	cores claras, indicando algo mais cômico.
	Em um segundo momento, quando o
	personagem vai ao campo de batalha, seu
	uniforme assume um aspecto mais
	próximo de sua versão Ultimate nos
	quadrinhos, com o escudo redondo -
	também usado nos quadrinhos clássicos -
	e tons mais escuros, indicando uma
	mudança no personagem.
O tom patriótico e de propaganda norte-	O tom patriótico está presente a todo
america na guerra está presente em todo	momento, porém, de um ponto de vista
momento, seja nas imagens ou no texto.	histórico, visto que a obra foi produzida,
	ao contrário do quadrinho dos anos 1940,
	no século XXI. O discurso presente nos
	quadrinhos é rememorado em diversos
	momentos por uma inserção de eventos
	reais na diegese do filme.
O Capitão América termina a história	O Capitão América termina supostamente

como o Sentinela da Liberdade e com um parceiro de combate *sidekick*, Bucky, sendo enaltecido por meio de recordatórios como o herói que irá defender os EUA de seus inimigos.

morto – assim como seu parceiro Bucky - e renascendo no século XXI. O filme mistura, dessa forma, elementos que seriam apresentados nos quadrinhos apenas duas décadas depois da edição de 1941.

5.5-Os Vingadores

O filme Os Vingadores foi lançando em 2012, e sua proposta era a de encerrar a fase um do projeto para o qual o *Marvel Studios* havia sido criado, construir um universo cinematográfico dos personagens da editora no hipergênero do cinema. A ideia era reunir praticamente todos os personagens apresentados nos cinco filmes anteriores cruzando todas as histórias até desembocar neste filme. Os Vingadores não somente foi bem recebido pelo público em geral e pela crítica, como se tornou a terceira maior bilheteria de um filme na história, perdendo na época apenas para Avatar e Titanic, ambos do diretor James Cameron (ROBB, 2017, p. 287).

Assim como alguns dos filmes anteriores, há uma série de oito edições em quadrinhos que funciona como prelúdio da história do filme: *The Avengers Prelude: Fury's Big Week*. Em essencia a história do prelúdio narra todos os acontecimentos que fizeram Nick Fury e seus agentes da Shield, em especial o Agente Coulson, encontrarem o Capitão América em hibernação no gelo. A história esmiúça todos os detalhes de como foi a operação, a recusa do governo norte-americano em continuar a busca, etc. Também trabalha com diversos outros detalhes de como foi a realização de Fury para ir reunindo todos os super-heróis aos poucos com o intuito de completar o projeto Vingadores; que o primeiro corpo encontrado no gelo foi o do piloto do avião onde estava o Capitão América em 1941, etc. Há toda uma trama e detalhes que se ligam aos filmes que somente teremos conhecimento pela leitura da série.



Ilustração 113: Prelúdio dos Vingadores Fonte: The Avengers ([2012-?])

Há ainda uma segunda série que funciona como prelúdio do filme: *The Avengers Prelude: Black Window Strikes*. A história conta os eventos que ocorreram com a personagem Viúva Negra entre os filmes Homem de Ferro 2 e Os Vingadores. Participam das histórias personagens como Nick Fury, Agente Coulson, Homem de Ferro e outros. É composta de três edições escritas por Fred Van Lente e vários desenhistas. Com esta série podemos entender, por exemplo, qual era a missão da personagem quando do início do filme dos Vingadores.



Ilustração 114: Prelúdio: Black Window Strikes Fonte: The Avengers ([2013-?])

Após a leitura dessas duas séries que compõem um prelúdio é que a narrativa realmente segue para o início do filme Os Vingadores. Elas possuem a função de conexão e de preenchimentos de lacunas narrativas que não deixam de ser propositais, uma vez que estamos falando de uma narrativa transmidiática.

O quê?	Adaptação de histórias em quadrinhos Os Vingadores (The Avengers),
	publicada em setembro de 1963 – em especial das edições 1 e 4. O
	grupo reúne diversos super-heróis do universo Marvel: Homem de
	Ferro; Thor; Hulk; Vespa e Homem Formiga
Quem?	A obra foi adaptada com roteiro de Frank Penn e Joss Whedon, com
	direção de Joss Whedon. O estúdio principal foi o Marvel Studios
Por quê?	Atrativos econômicos; motivos pessoais e políticos.
Como?	O filme reúne todos os super-heróis que aparecem nos cinco filmes
	anteriores do Marvel Studios, fechando uma narrativa transmidiática
	intitulado de Fase Um.
Onde	O filme foi adaptado nos Estados Unidos da América
Quando?	Ano de 2012

SINOPSE – OS VINGADORES

Experiências com o tesseract abrem um portal que traz o vilão Loki para a Terra. Ele usa o artefato para controlar agentes e heróis, se unindo a uma raça alienígena para conquistar o planeta Terra. Essa ameaça leva Nick Fury a pôr em prática o programa Vingadores, reunido os super-heróis Homem de Ferro; Hulk; Thor; Viúva Negra; Gavião Arqueiro e Capitão América para combater Loki e a invasão alienígena.

Como podemos observar pela sinopse, inicialmente a história é semelhante aos quadrinhos de 1963, pois o vilão Loki, o deus da mentira, meio-irmão de Thor, é a ameaça responsável por

unir todos os super-heróis em um grupo. Ao ficar de posse do tesseract – no final do filme do Hulk ele estava controlando a mente do cientista Dr. Selvig, que pesquisava o artefato – Loki ofereçe o objeto para uma raça alienígena, os Chitauri, se eles o ajudarem a tomar o poder na Terra e transformar o planeta em um reino seu. Como deus da mentira, Loki, obviamente planejava trair os alienígenas posteriormente.

Podemos observar pelos personagens inseridos no filme alguns fatos: a formação do grupo é diferente da formação original dos quadrinhos lançados nos anos 1960. Nem o personagem Homem-Formiga e nem a Vespa – criados em 1962 e 1963 respectivamente - estão presentes, eles só seriam inseridos no MCU na fase 2, no filme do Homem-Formiga lançado em 2015. Ambos são substituídos pelos personagens Viúva Negra e Gavião Arqueiro. Abriremos alguns parágrafos para falar deles.

A Viúva Negra apareceu no MCU no filme Homem de Ferro 2, se passando por uma secretária de Tony Stark, mas que na verdade trabalhava como uma agente da Shield disfarçada para obter informações do Homem de Ferro. Lembremos que nas histórias em quadrinhos sua primeira aparição foi igualmente em uma história do Homem de Ferro, supostamente como uma antagonista. Única personagem feminina do grupo até o momento, ela não tem a origem contada de forma completa. Só sabemos que foi anteriormente uma espiã russa que sofreu lavagem cerebral e que possui habilidades de combate, espionagem e interrogatório. Seu uniforme, como podemos ver na ilustração 115 é bastante semelhante ao seu segundo uniforme utilizada nas histórias em quadrinhos, como vimos 53 incluindo os braceletes de choque.



Ilustração 115: Viúva Negra Fonte: Homem (2010) O Gavião Arqueiro apareceu no MCU no filme do Thor auxiliando a Shiled a proteger o martelo de deste enquanto cientistas pesquisavam o martelo. Nos quadrinhos o personagem surgiu em *Tales of Suspense*, número 57 de 1964. Sua história é a do herói clássico, que é órfão e vai trabalhar em um circo em que o vilão Espadachin, o ensina a ter grandes habilidades de combate e a ser um eximindo arqueiro. Teve um caso com a Viúva Negra e entrou posteriormente nos Vingadores (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2012, p. 40). Seu figurino, ao contrário da Vipuva Negra, não guarda maiores semelhanças com o original das histórias em quadrinhos.





Ilustração 116: Gavião Arqueiro Fonte: Hawkeye ([200-?])

Ilustração 117: Gavião Arqueiro no filme Os VIngadores Fonte: Os Vingadores (2012)

É interessante observar que o filme trabalha com elementos clássicos do gênero dos superheróis, como por exemplo, as lutas entre os próprios heróis, que uniformemente às narrativas quadrinísticas, dificilmente se entendiam e somente se uniam sem maiores conflitos para enfrentarem uma ameaça maior. E a junção de todos os elementos de personagenes diferenciados da Marvel em um único contexto: o herói patriótico da guerra fora de seu tempo; a espiã; o cientista tecnológico; o cientista atormentado por ser um monstro; um deus mitológico e um arqueiro. Lembremos que Bakhtin (1988) diz que os personagens de uma obra ficcional, funcionam como uma segunda voz do autor, onde refletem os discursos de uma época, sendo representantes das vozes sociais de seus períodos de produção.

Se formos observar, podemos dizer que cada personagem representa um tipo de discurso. Tony Stark (Homem de Ferro) e Bruce Banner (o Hulk) se tornan amigos, pois ambos representam o discurso científico, e tentam resolver as situações por meio desse

conhecimento. Thor, em sua representação fílmica, é um deus com características de guerreiro onde somente a luta, pela batalha pode levar à solução de problemas, além de dialogar com uma memória de enunciados mitológicos; a Viúva Negra, além de ser uma personagem feminina isolada em um grupos de personagens masculinos, o que remete à variadas vozes, traz consigo enunciados do gênero discursivo de histórias de espionagem em voga nos anos 1960 e o Capitão América, que se era considerado por Cirne (1982) "a própria segurança armada dos Estados Unidos", aqui continua com essa função, porém com breves questionamentos de suas atitudes – algo que seria mais desenvolvidos em filmes posteriores – como foi seu personagem nos quadrinhos dos anos 1960. Podemos dizer o discurso desse personagem possui vozes com um forte teor político, inclusive por meio da imagem de seu uniforme. Os seja, os personagens terminar por representar vozes sociais, políticas e históricas, são o discurso de outrem, "a enunciação na enunciação" (BAKHTIN, 2014, p. 150), que trazem essas vozes passadas "para o contexto narrativo" para associá-las "à sua própria unidade sintática, estilística e composicional" (BAKHTIN, 2014, P. 151),

Outro personagem que questiona atitudes é o Homem de Ferro, que, ao constatar – no filme solo de 2008 - que os armamentos construídos por sua indústria eram utilizados por terroristas, resolve parar a fabricação e investir em fontes de energia renováveis. Citamos isso, pois vemos como uma tendência de alguns filmes do gênero dos super-heróis no cinema atualmente – embora com um impacto muito menor do que o uso radiação nuclear nos anos 1960 como pano de fundo. O filme da *DC Comics*, produzido pelo estúdio da *Warner*, Batman, o Cavaleiro das Trevas Ressurge – lançado no mesmo ano de 2012 -, por exemplo, tinha o mesmo tema como parte da narrativa. Os personagens que possuem empresas de tecnologia nesses filmes se assemelham no uso da energia renovável no seu conteúdo enunciativo. Como já vimos, as narrativas de super-heróis refletem, como panorama, os acontecimentos e discursos de sua época, visto que não encontraremos mais, neste contexto atual, "tiranos comunistas" ou algum tipo de "ameaça vermelha" como foi nos anos 1960 em uma sociedade inserida na Guerra-Fria e envolta pelo Macarthismo²⁸.

Quando Loki abre o portal para outros mundos utilizando o poder do tesseract e uma invasão alienígena começa – uma mescla de enunciados mitológicos com os de gêneros como a ficção científica – os heróis se unem, deixando as diferenças de lado e passam a trabalhar como

-

²⁸ O Macarthismo se referia à política anticomunista eleborada pelo senador norte-americano Joseph McCarthy, que promovia uma perguição aos comunistas ou suspeitos de serem comunistas que ficou conhecida como "cáça às bruxas" e que atuava "nas mais diversas instituições dos Estados Unidos, indo da indústria do cinema até órgãos públicos", tratando o comunismo "como uma doença" (RIBEIRO, 2016, p. 167).

equipe. Após serem quase derrotados pelos alienígenas e por Loki, os heróis só conseguem derrotar os vilões quando utilizam a ciência e resolvem usar a tecnologia da energia renovável para fechar o portal e destruir as naves alienígenas. Para isso há uma união dos personagens que representam o discurso científico: Dr. Selvig – agora sem a influência de Loki -, Tony Stark e Bruce Banner. O conhecimento científico sobrepuja a magia de Loki e é o verdadeiro responsável por salvar a Terra e não somente os superpoderes dos heróis.

Ao mesmo tempo é importante notar que o vilão, Loki, usou um cientista para descobrir como trazer os alienígenas para auxiliarem no processo de conquista da Terra. Ou seja, a ciência pode ser usada para o bem ou para o mal, dependendo das leituras que façamos. Como Reynolds (1992, p. 54) ressalta ao falar das narrativas de super-heróis, mesmo de personagens místicos como Thor, a ciência está sempre inserida na trama, mesmo que seja uma "ciência mágica", que mistura elementos de ciência real e inseridos na diegese desse gênero discursivo. Esse uso da ciência é um elemento que caracteriza esse gênero e que podemos observar como um reconhecimento, embora sempre usado de modo diverso, como, no caso, associado à energia renovável, algo que era de pouco conhecimento do público dos anos 1960.



Ilustração 118: A consolidação do MCU, a primeira equipe dos Vingadores no cinema Fonte: Os Vingadores (2012)

O filme se encerra com a raça alienígena destruída e Loki sendo preso pelo meio-irmão Thor, que resolve levá-lo de volta para o reino de Asgard para ser julgado por seu pai, Odin – fato que se desenvolveria em futuros filmes. Os personagens se separam novamente, mas ao verem que o grupo foi eficaz, prometem se unir novamente se for necessário, assim como ocorreu na

narrativa quadrinística publicada há quase cinquenta anos e que é cuja memória é reestruturada nesse novo contexto novo contexto.

CENAS PÓS-CRÉDITOS – OS VINGADORES

A primeira cena mostra o espaço sideral com uma espécie de asteroide onde há uma aproximação da câmera e podemos vislumbrar um alienígena Chitauri falando para alguém – que ainda não podemos ver – que os humanos não são facilmente domináveis, eles se defendem e são, portanto, indomináveis. A câmera foca a mão de algum personagem se apoiando e levantando de uma cadeira. Podemos observar apenas as costas desses personagens. O alienígena demonstra medo e respeito ao se curvar ante esse personagem, e diz para ele que enfrentar os humanos é cortejar a morte. Há um close-up na cabeça desse personagem por trás e ele começa a se virar lentamente e sorri.

Para quem está inserido no universo quadrinístico da Marvel, o personagem é imediatamente reconhecível, pois é Thanos, um dos maiores vilões do Universo Marvel, criado pelo escritor Jim Starling em 1973. Thanos é um ser de outro planeta, conquistador de mundos e que venera a morte. Nos quadrinhos ele já manipulou o tesseract – ou cubo cósmico – por diversas vezes, o que deixa claro que ele será, possivelmente o vilão de vindouros filmes e que estava por detrás da invasão alienígena orquestrada por Loki. Isso demonstra que o *Marvel Studios* pretende expandir o universo para criação de sagas inteerstelares com diversos personagens como já ocorreru algunas vezes nas histórias em quadrinhos. Vemos na ilustração 119 a breve aparaição de Thanos nas cenas-pós créditos dos Vingadores. Aqui há novamente o uso da iluminalção, deixando pouco do personagem visível, deixando-o ameaçador e misterioso, criando expectativa para os próximos filmes. E abaixo desta, na ilustração 120, Thanos nas histórias em quadrinhos conjuntamente ao cubo cósmico e à personagem Morte ao seu lado.



Ilustração 119: Thanos Fonte: Os Vingadores (2012)



Ilustração 120: Thanos e o Cubo Cósmico

Fonte: Dave (2012)

Podemos observar que o filme adapta elementos de duas principais revistas dos anos 1960, a *The Avengers*, número 1, quando o grupo é formado, e cujo vilão é Loki; e *The Avengers*, número 4, quando o Capitão América é descongelado, tornando-se um ser perdido em outro tempo e que termina por ser unir aos Vingadores. Mas além dessas revistas há personagens que participaram do grupo somente em edições posteriores, como a Viúva Negra e o Gavião Arqueiro. A raça alienígena dos Chitauri é oriunda do universo paralelo da Marvel nos quadrinhos do Universo Ultimate, onde os Vingadores são conhecidos como Os Supremos. Nesses quadrinhos esses alienígenas enfrentaram o Capitão América ainda no período da Segunda Guerra Mundial. Do visual imagético dos Supremos são retirados igualmente muitos elementos visuais, como uniformes dos personagens e aparência física – como já mostrado no caso de Nick Fury.

Abaixo vemos, na ilustração 121, a invasão alienígena dos Chitauri em uma narrativa do Universo Ultimate, onde podemos ver naves alienígenas no céu e, à direita podemos observar

o personagem Nick Fury com a aparência do ator que o interpreta no cinema. Na ilustração 122, os alienígenas estão em uma cena do filme, criados pelo recurso da computação gráfica. Ou seja, há influência mútua, onde os quadrinhos dos anos 1960 são a filiação – como diriam Vonnoye e Goliot-Lété (2011) – principal desses filmes, mas a memória termina por perpassar diversas outras narrativas e elementos, como se fossem vestígios (ASSMANN, 2011) que são citados em um jogo de memórias - contidas em variados gêneros discursivos e de esferas sociais diversas - amplo e de difícil compreensão, que se "retroalimentam" em um processo contínuo que envolve a diferença e a repetição do gênero discursivo dos super-heróis pelo hipergênero cinematográfico para inscrustar esse personagens e o gênero discursivo ao qual pertencem em uma memória cultural do século XXI.



Ilustração 121: Os Supremos e os Chitauri



Ilustração 122: Os Chitauri atacam os Vingadores Fonte: Os Vingadores (2012)

História em Quadrinhos – 1963	Produção Fílmica – 2012
Os personagens principais são um grupos	Os personagens principais são um grupo
de super-heróis (Homem de Ferro; Hulk;	de super-heróis (Homem de Ferro; Hulk;
Thor; Vespa; Homem Fomiga) que se	Thor; Vúva Negra; Gavião Arqueiro e
unem para enfrentar uma ameaça maior	Capitão América) que se unem para
	enfrentar uma ameaça maior. A adaptação
	tem como fontes principais, a primeira e a
	quarta edição da revista <i>The Avengers</i> e o
	universo paralelo Marvel Ultimate, onde
	os Vingadores são conhecidos como o
	grupo Os Supremos. Porém situações e
	personagens de outras épocas são
	igualmente retomados.
O enredo se passa na Nova York dos anos	O enredo se passa na Nova York dos anos
1960	2000
O vilão principal é o deus nórdico da	O vilão principal é o deus nórdico da
mentira, Loki, que quer usar o Hulk para	mentira, Loki, que utiliza uma raça
destruir seu irmão, Thor	alienígena, os Chitauri, para ajudá-lo a
	conquistas a Terra. Na cena pós-créditos
	vemos que Thanos era o vilão por trás do
	ataque
A trama não foge do conflito entre os	A trama é igualmente focada no conflito
heróis e o vilão	entre os heróis e os vilões, porém
	apresenta maiores conflitos entre os heróis
	e enfatiza o uso da ciência como meio
	primordial para derrotar os vilões

Dessa forma, como um filme mais focado em enunciados clássicos presentes nesse gênero discursivo do confronto entre super-heróis e vilões, o filme dos Vingadores é o final da Fase Um do bem sucedido projeto da Marvel de criar um universo cinematográfico de seus personagens no cinema. Além disso, a estratégia, inserida em um contexto do que Jenkins (2008) chama de cultura da convergia utilizou o método de criar uma narrativa transmidiática,

assim como o filme Matrix de 1999. Porém, enquanto o filme Matrix era composto de uma trilogia "comum" de filmes, cuja narrativa se expandia para outras mídias, a Marvel pensou em criar um universo interligado de um conjunto de filmes, assim como fizera com suas revistas em quadrinhos nos anos 1960 e que perdura até a atualidade - embora essas permanecessem apenas no hipergênero das histórias em quadrinhos. Mas, entendida como uma narrativa transmídia, esse universo não se focou apenas nos filmes - como vimos nas análises – pois sua narrativa se desenrola em curtas-metragens e histórias em quadrinhos que integram esse todo como partes. Após essa primeira fase, o MCU continua a se expandir, sua narrativa já possui ligação com séries de televisão – tanto convencionais como feitas para serviço streaming -, curtas-metragens - tradicionais e digitais -, quadrinhos, etc. em um processo que o levará a se tornar, possivelmente, a principal referência quando falarmos de narrativa transmidiática.

Entendido desse modo, a primeira fase do MCU, aqui analisada deve ser vista – e lida – seguindo uma ordem determinada, que seria:

Homem de Ferro (2008)

Iron Man 2: Public Identity – série em quadrinhos $(2010)^{29} - 3$ edições

Iron Man 2: agents of Shield – série em quadrinhos (2010) – 3 edições

O Incrível Hulk (2008)

The Consultant – curta-metragem (2011)

Homem de Ferro 2 (2010)

A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer – curta-metragem (2011)

Thor (2011)

Captain America: first vengeance – série em quadrinhos (2011) – 8 edições

²⁹ Os anos indicam o lançamento, porém estamos colocando no quadro de acordo com a ordem cronológica de leitura na narrativa (o autor, 2017)

Capitão América – o primeiro vingador (2011)

The Avengers Prelude: Fury's Big Week - série em quadrinhos (2011) – 8 edições

The Avengers Prelude: Black Window Strikes – série em quadrinhos (2012) – 3 edições

Os Vingadores – (2012)

Porém, como a história do filme do Capitão América ocorre em 1941, ele também pode ser visto cronologicamente como o primeiro da lista, mesmo que seu final, no ano de 2011 e sua cena pós-créditos já se insira antes do filme dos Vingadores.

Podemos tirar algumas conclusões até o momento. Em relação às três classes de filmes definidas por Vannoye e Goliot-Léte (2011, p. 56-58) no capítulo 3, no que concerne a uma leitura simbólica, acreditamos que os filmes que integram o MCU se aplicam à primeira classe, visto que constituem um universo diegético – o chamado "Universo Marvel" – que mostra um mundo de certa forma plausível – vimos que as narrativas de super-heróis se caracterizam por se inserirem em situações "reais" da época de seu contexto de produção – como os atentados terroristas - porém com elementos fantásticos que terminam por criar uma ruptura com o que seria um realismo.

Acreditamos que por meio da nossa análise, buscamos as filiações, tendências e memórias às quais esses filmes se ligam para a construção de seus enunciados e formação de um universo cinematográfico. Com isso pudemos observar que cada adaptação trabalha com a retomada de variadas memórias. Determinada estrutura de origem é mantida em relação às origens mostradas nos quadrinhos dos anos 1940 — no caso do Capitão América — e dos anos 1960 — no caso dos outros personagens. Porém outros elementos, como situações e personagens, são retomados de diversas histórias publicadas no decorrer dos anos e, inclusive, de enunciados presentes em outros hipergêneros nos quais os super-heróis apareceram, como as séries de televisão. Memórias relacionadas a períodos históricos específicos de contexto de produção são igualmente inseridas na trama, como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra do Iraque. Memórias que remetem a gêneros mitológicos e de narrativas de horror. O diálogo é

igualmente feito com os quadrinhos do universo paralelo da Marvel, o Universo Ultimate, onde outros elementos – como uniformes – são retirados deste.

A formação do MCU é, assim, construída por um complexo jogo de memórias, que perpassa gêneros e hipergêneros, cujo dialogismo é composto por diversas vozes sociais e os diversos sentidos delas advindos. Os hipergêneros, com suas unidades estilíticas específicas, se entrecruzam na construção de novos enunciados do gênero de super-heróis para o século XXI. Ao retomarmos Heller (2003) podemos dizer que o MCU constrói representações coletivas transmidiáticas por meio da memória, pois no contexto da Cultura da Convergênia esses enunciados estão ligados a um amplo e complexo diálogo entre gêneros e hipergêneros. Nesse jogo de memórias, o gênero dos super-heróis funciona como um instrumento para a construção e manutenção de uma memória cultural do século XXI.

6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa partiu inicialmente de uma constatação de que o cinema – em especial as grandes produções do verão norte-americano – estava modificando sua forma de fazer filmes. Esta observação chamou mais nossa atenção pelo fato de que essa mudança estava ocorrendo com a utilização de personagens adaptados de histórias em quadrinhos do gênero dos superheróis.

Começamos a notar que a criação de um estúdio ligado a uma das maiores – talvez a maior – editora de quadrinhos de super-heróis do mundo, a *Marvel Comics*, tinha como propósito não somente adaptar narrativas de seus personagens para o cinema, mas adaptar todo um universo de criações que foi sendo desenvolvido por mais de cinquenta anos por diversos desenhistas e escritores, mas cujo gênese havia ocorrido durante a década de sessenta, em especial pelas mãos de Stan Lee e Jack Kirby que lideraram uma gama de escritores e desenhistas nos anos posteriores.

Desse modo, começamos a imaginar como se daria uma adaptação dessa magnitude, uma vez que as histórias de super-heróis da *Marvel Comics* possuíam uma interligação única entre as histórias e os seus personagens desde os anos 1960. Se a ideia do recém-criado *Marvel Studios* era adaptar um universo completo de narrativas quadrinísticas como isso se daria? Em que nível de complexidade?

Se compreendemos, em trabalho anterior (COSTA, 2007), as narrativas de super-heróis como um gênero específico no sentido bakhtiniano do termo, e que entendemos que os gêneros do discurso funcionam como elementos que constroem memória, ponderamos em como ocorreria um trabalho de memória ao se construir novas narrativas desses personagens, igualmente de forma interligada, mas em um outro gênero — ou em hipergênero, como como tratamos neste trabalho os gêneros maiores nos quais outros gêneros podem ser abarcados (RAMOS, 2009), visto que isso facilita o entendimento de como os super-heróis transitam entre gêneros.

Refletimos que uma adaptação de um universo quadrinístico para um universo cinematográfico demandaria um relacionamento labiríntico entre memórias, visto que os super-heróis, como gênero é formado por diversas memórias anteriores e que cada enunciado construído nesse gênero nos últimos cinquenta anos construíram novas memórias e novos sentidos. Desse modo, partimos de uma hipótese de que essa adaptação de um universo somente seria possível na integração entre diversas memórias, tanto do gênero dos super-

heróis quanto do contexto sócio-histórico no qual foram construídos e que se reflete no enunciado dessas narrativas. Denominamos essa integração de um jogo de memórias, termo inspirado no pensamento do filósofo Wittgenstein sobre o jogo de sentidos que ocorre no processo de comunicação em situações distintas e com significados diversos.

Nosso problema neste trabalho seria, então, o de perguntarmos como esse jogo se daria, de que modo um universo adaptado seria construído de um hipergênero a outro utilizando o gênero das narrativas de super-heróis publicadas há mais de cinquenta anos no caso da maioria dos personagens adaptados ou há mais de setenta no caso de alguns. O que seria selecionado para ser adaptado? Seriam elementos apenas das histórias em quadrinhos ou de demais hipergêneros em que os super-heróis aparecerem nas últimas décadas como séries televisivas, desenhos-animados, jogos eletrônicos ou universos alternativos das próprias histórias em quadrinhos?

Para tentarmos responder essa questão e verificamos se nossa hipótese tem algum valor, achamos necessário, além de buscar parâmetros teóricos que envolvem a ideia de memória, gêneros discursivos, hipergêneros e adaptação, compreender em qual contexto esse universo cinematográfico de super-herói está sendo construído, uma vez que nenhum enunciado, sem nenhuma exceção, é construído fora de um contexto social, político, econômico e histórico de produção. O que tornou esse tipo de adaptação possível neste momento específico do tempo e do espaço?

Antes de respondermos a essa questão achamos necessário compreender o contexto em que se deu a existência da editora *Marvel Comics* e dos personagens que constituíram um universo quadrinístico interligado de super-heróis no passado. Por isso, achamos necessário memorar a existência e o contexto de surgimento de personagens como Capitão América, Homem de Ferro, Hulk e outros, assim como do que viria a se tornar a *Marvel Comics*.

Em relação à atual adaptação de um universo em andamento para o cinema, acreditamos que Jenkins (2008) nos auxiliou de forma satisfatória — embora o entendimento de um fenômeno contemporâneo sempre se apresenta como algo complexo para o momento — para, pelo menos, levantar hipóteses do porquê tal acontecimento estar sendo possível nesse momento. Assim, sua ideia de que estamos vivenciando o que ele chama de uma Cultura da Convergência, onde fluxos de informação e de mercados de mídia trazem uma mudança significativa no modo como se produz tecnologias para os mais diversos fins, e, especialmente, em como a produção e o consumo desses produtos acarretam transformações

nas esferas culturais e sociais, nos ajudaram a compreender o advento do gênero de superheróis no cinema do modo como está sendo feito.

Se pensarmos no que Jenkins (2008) diz, o avanço tecnológico tornou possível levar esses personagens para o cinema no mesmo nível de complexidade e de efeitos que uma adaptação dessas narrativas "super-heróicas" exigiria para o cinema. Porém, como atesta aquele autor, a mudança não é somente de nível tecnológico, quando ele usa o termo cultura, ele o usa porque tal mudança envolve também o dia a dia de quem produz e de quem consome, pois esse consumo não será e nem está mais sendo como antes da convergência. E para explicar isso melhor, Jenkins (2008) enfatiza a criação de um dos principais produtos nascidos dessa cultura da convergência: as narrativas transmidiáticas.

A transmídia é uma nova estética (JENKINS, 2008, p. 47) de construções de produtos ligados à uma ideia de indústria cultural. Como o mesmo diz, a transmídia é a arte da criação de universos, e isso somente é possível na era da convergência. A transmídia é uma narrativa de uma imensa amplitude, composta de partes que podem ser criadas em gêneros e hipergêneros diversos, mas que compõem o mesmo enunciado, seu sentido funciona de uma forma única, coesa. Isso só é possível por que traz mudanças no modo do sujeito consumir tal produto, de ele ter acesso a esse enunciado. Essa leitura completa do enunciado traz transformações sociais, culturais e econômicas, pois exigirá de tal sujeito se torne uma espécie de coletador informacional, que busque as partes nos mais diversos gêneros em que a grande narrativa estará inserida. Isso demandará tempo, recursos financeiros e materiais, visto que as partes da narrativa podem ser apresentadas, além de diversos gêneros, em diferentes suportes informacionais que serão necessários para se ter o acesso à informação. O entendimento completo da narrativa somente acontecerá se o sujeito – espectador, leitor - se subjugar a essa lógica de produção atual.

E se o início de tal modo de produção se dá para alguns com o filme Matrix de 1999, é praticamente inegável que ele se consolida com a adaptação e criação do MCU. Como mostramos com Ioannidou (2013), isso não ocorreu com a utilização do gênero dos superheróis à toa, visto que os leitores de super-heróis já representam um grupo inserido em uma lógica de buscar parte de narrativas que complementam um enunciado completo, uma vez que as histórias em quadrinhos de super-heróis já se utilizam dessa estratégia há anos. O que muda é que agora a narrativa não se resume apenas a um único hipergênero, mas entre um ou mais.

Ora, se trabalhamos com um algo que é entendido como um produto cultural, nossa revisão de literatura acerca dos estudos de memória mostrou que os produtos de mídia (ASSMANN, 2013) são os principais formadores do que podemos chamar de uma memória cultural, embora, como vimos com Erll (2010), a formação de uma memória cultural comportará uma dimensão social, uma material e uma mental. Daí podemos compreender os filmes e todas as obras que deles foram fontes como uma dimensão material, mas que não exclui, de forma algum, as outras duas dimensões quando falamos de construção memória, pois as três atuam de maneira indissociada, no processo de construção de uma memorial cultural. Desse modo, trabalhamos com esse conceito tendo como principais fontes Assmann (2011); Erll (2010) e Heller (2003).

Porém, como ocorreu essa construção na adaptação do universo quadrinístico Marvel no cinema? Primeiro ressaltamos novamente a importância de compreendermos as narrativas de super-heróis como um gênero discursivo e a junção entre histórias em quadrinhos e o cinema como hipergêneros. Compreendê-los desse modo é ver tais obras como construções sociais que surgem em contextos sócio-históricos singulares e que possuem uma memória de gênero. Essa memória é retomada a todo o momento em que um novo enunciado é construído, enunciado esse que deve possuir características semelhantes com o que já foi feito para que possa ser compreendido e inserido como parte desse gênero. Esses enunciados possuem diversas vozes que, em um processo polifônico e dialógico, são constantemente retomadas no momento em que são proferidos e construídos. Sem os gêneros, como diz Bakhtin (1997) a comunicação seria impossível, pois não reconheceríamos qualquer enunciado e não seríamos capazes de construir sentidos em torno deles.

Vimos, igualmente, que a adaptação pode ser compreendida como um conjunto de vozes que são retomadas em um novo contexto (STAM, 2006), que cria um novo enunciado, único, que dialoga com o anterior, mas que não se prende a ele, sendo um enunciado singular e não uma cópia de algo feito anteriormente. Porém, Hutcheon (2013) salientou que a adaptação somente existirá se o espectador/leitor conhecer o que foi adaptado, ser parte do grupo ligado a esse universo, pois sem esse conhecimento prévio não haverá memória das vozes pertencentes ao gênero que foram retomadas para a construção de um novo enunciado, assim a adaptação não existirá em uma dimensão mental (ERLL, 2010) para esse sujeito, o conceito não poderá ser aplicado. Como ela diz, "de um lado, isso é uma perda, de outro, significa simplesmente experienciar a obra em si mesma" (HUTCHEON, 2013, p. 174). Isso não significa que não haverá construção de memória nesse processo para quem está fora desse universo, mas que o

enunciado somente não será visto como parte de uma adaptação, com as perdas, lacunas provavelmente não serão preenchidas por enunciados anteriores. Por outro lado, no momento em que tal sujeito tem contato com algum enunciado ligado ao gênero discursivo dos superheróis, ele é um potencial canditato a fazer parte desse grupo. Isso dependerá de variados contextos e situações. Além disso, cada gênero ou hipergênero discursivo possui suas particularidades linguísticas, suas unidades estilísticas e uma tradição que lhe é inerente. Sentidos serão construídos, enunciados-resposta levarão à construção de novas memórias.

O conceito de diferença e repetição de Todorov (2013) foi igualmente importante para entender o processo adaptativo, pois ele nos mostra que existe uma tensão entre eles, ou seja, entre o que é novo e o que já é conhecido. A diferença mostra algo nunca visto anteriormente, um aparente ineditismo fruto das mudanças históricas, soiciais e culturais, do "inexorável curso dos acontecimentos", como diz Todorov (2013, p. 21). Essa diferença se imbrica com repetição, uma semelhança que nos permite reconhecer onde estamos, que organiza as características de tal enunciado, tornando-o familiar e acolhedor para nosso entendimento e expectativas, identificamos onde estamos sem termos uma sensação de estranheza. Assim o gênero super-heróis permanece vivo e atuante no presente, ao ter memórias construídas na inquietude entre essas duas categorias.

O gênero discursivo dos super-heróis chega ao século XXI seguindo esse processo com suas diversas adaptações e/ou reformulações no fluxo do tempo. A memória aqui é elemento primordial, como constante construção processual no presente sobre esse gênero discursivo, mantendo-o vivo e dinâmico na sociedade e na cultura. O fato de tal construção memórialística ocorrer com mais intensidade na atualidade no hipergênero cinematográfico tem sua relevância como algo singular, pois cada hipergênero possui suas próprias características enunciativas e suas dinâmicas de produção e consumo no corpo social.

Trabalhamos com o gênero discursivo dos super-heróis, cuja tradição memorialística já ultrapassa os setenta anos de existência o que, como observamos, leva a uma inerente complexidade no processo adaptativo desse gênero e de seus incontáveis personagens e enunciados construídos ao longo desse tempo. Buscando compreender como esse processo transcorre, nossa análise foi calcada em Cirne (1972) e Vannoye e Golito-Lété (2011), que sugerem a seleção de fragmentos para análise e busca de sentidos para o todo – o que inclui uma associação com o contexto sócio-histórico de produção. Realizamos uma descrição dos filmes e selecionamos fragmentos que associamos a elementos de outros enunciados

semelhantes produzidos em épocas anteriores – em diversos hipergêneros que abarcaram o gênero dos super-heróis – observando, igualmente, como a construção dos enunciados atuais se desmembra por várias mídias, construindo uma narrativa única.

Preliminarmente podemos dizer que, na qualidade de narrativa transmidiática que busca adaptar um universo, consideramos todos os filmes produzidos – e os demais enunciados que fazem parte do contexto, como os curta-metragens e os quadrinhos – como um enunciado único, no sentido que formam uma narrativa única. Vimos os filmes como partes desse todo maior, onde cada um funcionando como um enunciado singular, mas que estão ligados a outros enunciados em um jogo de memórias que leva à construção desse enunciado mais amplo e completo que dará um maior sentido à narrativa que forma um universo essencialmente cinematográfico do gênero discursivo dos super-heróis, visto que a narrativa transcende esse hipergênero.

Selecionamos somente filmes de origem, visto que e chamada Fase Um tem o papel de apresentar esses personagens para o público cinematográfico, com filmes que contam suas origens e que ficaram conhecidos como "filme de origem". Isso nos fez excluir o filme Homem de Ferro 2 de nossa análise, embora sendo impossível não citar elementos dele para uma compreensão ampla do todo. Observamos que os filmes não adaptam apenas elementos das histórias em quadrinhos dos anos 1960 que deram origem a esses personagens. Diferentemente de adaptações de romances, esses filmes utilizaram elementos das primeiras edições em que tais personagens surgiram, porém, muito vezes utilizaram apenas pequenos fragmentos, como no caso do filme do Hulk ou Capitão América, por exemplo, e os associaram com fragmentos de obras que vieram em anos posteriores, muitas vezes de histórias publicadas vinte anos depois, como o descongelamento do Capitão América, que só ocorreu vinte anos após sua origem de origem nos anos 1940.

Diversos personagens presentes nos filmes são igualmente selecionados de histórias diversas, surgidas em contexto de produção diferentes. Além disso, outros elementos dialogam com hipergêneros diversos das histórias em quadrinhos – como vimos na transformação do Hulk que remete à série televisiva de finais dos anos 1970 – e/ou a personagens e elementos visuais – como uniformes e aparências de personagens – que conversam com universos novos criados pela editora para atualização de seus personagens para o século XXI, como o *Universo Ultimate*. E esse fato acaba por criar uma rede mútua de referências, onde muitas vezes os quadrinhos influenciam os filmes que influenciam os quadrinhos de forma contínua. Além

disso, há um diálogo constante, memórias que remetem a gêneros anteriores aos super-heróis e que possuem relação com a construção desse gênero, como as histórias de aventura e ficção científica e as antigas narrativas mitológicas — como é o caso de Thor - e do gênero romanesco de horror, como o Médico e o Monstro, como visto nos capítulos 4 e 5.

Em nossa análise, foi igualmente possível notar que a criação do MCU não ocorre utilizando somente o hipergênero cinematográfico, mas, pelo menos nessa primeira fase, o hipergênero de curtas-metragens e das histórias em quadrinhos, o que o eleva à categoria de produto transmidiático. Vimos que o enunciado completo que compõe a construção do universo ocorreu com o uso de uma estratégia transmidiática e do uso de recursos como cenas póscréditos que serviram para criar ligações entre os filmes e gerar expectativas nos espectadores.

Cada filme funciona como um enunciado único, assim como toda parte de um todo em uma lógica transmidiática, porém, para um sentido narrativo completo, ficou claro que o espectador deve ver os filmes, suas cenas-pós-créditos, assistir aos curtas-metragens e ler as séries em quadrinhos que funcionam como prelúdio. Essa primeira fase é, dessa forma, um enunciado completo do gênero dos super-heróis para aqueles que se inserem, na nova lógica de produção e consumo dos produtos ligados à cultura da convergência.

Podemos concluir que o MCU é construído por um jogo de memórias, de épocas e hipergêneros diversos, de contextos-sócio-históricos variados que utiliza elementos destes para, em uma rede de memória e de diversas vozes dialógicas, construir um amplo universo do gênero dos super-heróis no contexto de produção da cultura da convergência que caracteriza as produções da indústria cultural do século XXI.

Desse modo, acreditamos que além de construir uma memória cultural desses personagens, que transita por variados hipergêneros, a construção do MCU está modificando todo o modo de produção de filmes — inicialmente hollywoodianos - no século XXI. Como prova disso, podemos citar o filme Kong, A Ilha da Caveira, de 2017 do estúdio Warner Bros, que dialoga com o filme Godzilla de 2014 e pretende criar um "universo de filmes de monstros no cinema"; o recém-lançado filme A Múmia de 2017, que igualmente pretende construir um "universo cinematográfico" de clássicos antigos do gênero romanesco de terror, em que estão previstos filmes de Frankstein e do Médico e o Monstro, todos interligados e, em especial, o "universo DC", da editora concorrente da Marvel que abandonou os filmes solos de seus super-heróis — como a trilogia Batman de 2005, 2008 e 2012 respectivamente — para criar uma interligação com todos seus personagens. Diferentemente da Marvel, nenhuma dessas

propostas criou um estúdio específico para um maior controle da interligação entre suas produções.

O fato é que esses exemplos comprovam que estamos vivendo uma mudança no modo de produzir e consumir produções de massa, em que cada gênero discursivo não será mais ligado a apenas um hipergênero, mas no qual suas narrativas estarão inseridas em um contexto plurimidático de memórias (ERLL, 2010). A memória assume papel primordial em todo esse processo, sem a qual a própria ideia de narrativas transmidiática seria impossível. Compreender completamente essas extensas narrativas é estar inserido no jogo memorialístico que está por detrás da composição dos enunciados. Nunca o espectador/leitor foi tão exigido enquanto consumidor.

Se essas mudanças terão a mesma relevância ou sucesso comercial do processo que o *Marvel Studios* começou no cinema não sabemos, mas provavelmente sem os super-heróis isso dificilmente seria possível, pois esses já eram considerados como elementos indissociáveis de uma memória cultural do século XX e vistos como a versão contemporânea de antigos mitos (ELIADE, 2004). E todo mito, para sobreviver, precisa ser constantemente esquecido e lembrado nos mais variados contextos em que se fazem presentes, em um constante processo de repetição e diferença ligado a um jogo dialógico de memórias. Acreditamos que o gênero dos super-heróis marcará o imaginário popular do século XXI assim como fizeram no passado, modificando o contexto em que são produzidos e construindo memórias e sentidos com suas aventuras fantásticas e, parodiando Althusser, nada inocentes, seja para o bem ou para o mal.

REFERÊNCIAS

Fronteira, 1990.

ABDALA JUNIOR, Roberto. O cinema na conquista da América: um filme e seus diálogos com a história. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 37, p. 123-137, abr. 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782008000100011&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 19 out. 2015.

ABOMINATION. **ComicVine**, [S,l.] 2017. Disponível em:

< https://comicvine.gamespot.com/abomination/4005-3489/> Acesso em: 12 jun. 2017

ARTE de Mike Deodato Jr. In: **Pinterest**, [S.l.], [200-?]. Disponível em: https://www.pinterest.pt/uncomicmas/arte-de-mike-deodato-jr/ Acesso em: 9 jun. 2017

ASHTON, T. S. **A revolução industrial:** 1760-1830. 2. ed. Lisboa: Publicações Europa-América, 1971. (Coleção Saber).

ASSMANN, Aleida. **Espaços de recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas: Unicamp, 2011.

THE AVENGERS prelude: Fury's big week. [S.1.], [2012-?]. In: **Marvel Cinematic UniverseWiki**.Disponívelem:http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/The_Avengers_Prelude:_Fury%27s_Big_Week> Acesso em: 12 jun. 2017

THE AVENGERS prelude: Black Windom Strikes. [S.l.], [2013-?]. In: **Marvel Cinematic UniverseWiki**.Disponívelem:http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/The_Avengers_Prelude:_Fury%27s_Big_Week> Acesso em: 12 jun. 2017

AZEMÁ, Marc. La préhistóire du cinema: origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe. Paris: Éditions Errance, 2011.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.(Coleção Ensino Superior).

Marxismo e filosofia da linguagem. 16. Ed. São Paulo: Hucitec, 2014.
Estética da criação verbal. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
Questões de literatura e estética: a teoria do romance. São Paulo: Unesp; Hucitec 1988.
BARRENECHEA. Miguel Angel de. Nietzsche e a genealogia da memória social. In GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera (Org.). O que é memória social? Rio de Janeiro
ContraCapa Livraria, 2011. p. 55-72.
BARTHES, Roland. A câmara clara . Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. (Coleção 50 Anos).
A retórica do discurso In:

BATMAN Begins. Produção de Emma Thomas, Larry J. Franco e Charles Roven. Direção de Christopher Nolan. [S.l.]: Warner Bros., c2005. 1 DVD (140 min.). son., color.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014. (Coleção Cinema, Teatro e Modernidade).

BEDFORD, Michael. Sgt. Fury and his Howling Commandos. **Monkeys Fighting Robots**, [S.l.], 2016. Disponível em:http://www.monkeysfightingrobots.com/sgt-fury-howling-commandos-retcon/> Acesso em: 10 jun. 2017.

BENJAMIN, Walter et al. **Benjamin e a obra de arte**: técnica, imagem percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

BERNARDET, Jean Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Círculo do Livro, 1980. (Primeiros Passos, 10).

BIBE-LUYTEN, Sonia M. Onomatopéia e mímesis no mangá: a estética do som. **Revistausp**, São Paulo, n. 52, p. 176-188, dez./fev., 2011-2002.

BILIBIO, Magerson. Coluna de Trajano. **Flickr**. [S.l.]. 2011. Disponível em: < https://www.flickr.com/photos/magerson/6691643007 >. Acesso em: 22 dez. 2015.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade**: lembrança de velhos. São Paulo: Companhia das Letras, 1983.

BOURDIEU, Pierre. A distinção: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp, 2007.

BOURDIEU, Pierre; BOURDIEU, Marie-Claire. O camponês e a fotografia. **Revista de Sociologia Política**, Curitiba, n. 26, p. 31-39, jun. 2006.

BRANCATELLI, Rodrigo; FREITAS, Denis. O superpoder da Marvel? Tecnologia. **Info**, São Paulo, n. 340, p. 56-67, 2014.

BUCHET, Alex. Prehistory of superhero (part seven): Reign of Superman. **The hooded utilitarian**,[S.1.],2013.Disponívelem: http://www.hoodedutilitarian.com/2013/11/prehistory-of-the-superhero-part-seven-reign-of-the-superman/. Acesso em: 12 jun. 2017

CALLARI, Alexandre; ZAGO, Bruno; LOPES, Daniel. **Quadrinhos no cinema**: o guia completo dos super-heróis. São Paulo: Évora, 2011. v. 1

_____. **Quadrinhos no cinema**: o guia completo dos super-heróis. São Paulo: Évora, 2012. v. 2

CAMPBELL, Joseph. O Poder do mito. Sáo Paulo: Palas Athena, 1993.

CAPITÃO América : a saga da lenda viva dos quadrinhos. São Paulo: Abril, 1990. (Marvel Especial, 10)

CAPITÃO América e suas raízes judaicas. **Torah Nerd**,[S.l.], 2014. Disponível em:

http://torahnerd.blogspot.com.br/2014/03/capitao-america-defensor-do-american.html Acesso em: 9 jun. 2017

CAPITÃO América: o primeiro vingador= Captain America. Direção de Joe Johnston. [S.l.]: Marvel Studios., c2011. 1blu-ray (124 min.). son., color

CAPTAIN America: first vengeance. [S.l.], [2012-?]. In: **Marvel Cinematic Universe Wiki**. Disponívelem:http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Captain_America:_First_Vengeance> Acesso em: 12 jun. 2017

CAPTAIN America Comics 001 1941 (comic book). 2016. Disponível em:http://www.monkeysfightingrobots.com/sgt-fury-howling-commandos-retcon/ Acesso em: 8 jun. 2017.

CARREIRO, Rodrigo. **Era uma vez no spaghetti western**: o estilo de Sergio Leone. São José dos Pinhais, PR: Página 42 Editora; Estronho, 2014. (Coleção Cinema Estronho).

CARRIERE, Jean-Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CARONE, Iray. Indústria cultural e indústrias culturais: alguns apontamentos. **Impulso**, Piracicaba, v. 23, n. 57, p. 9-17, maio/set. 2013.

CHABON, Michel. In: A MÁQUINA do tempo. [S.l.]: [s.n.], 2004. 1 videocassete. (90 min.), VHS, son., color. Programa gravado em 5 jan. 2004.

CHAGAS, Luciana Z. Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um superherói de histórias em quadrinhos. **Sinais - Revista Eletrônica**. Ciências Sociais. Vitória, v. 1, n. 3, jun. 2008. p.134-162.

CHAGAS, Mário de Souza. Em busca do documento perdido : a problemática da construção teórica na área da documentação. **Caderno de ensaios**, Rio de Janeiro, n. 2, p. 41-53, 1994.

CHARAUDEAU, Patrick. MAINGUENEAU, Dominique. Dialogismo. In:______ **Dicionário de análise do discurso**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2014. p. 161-163.

_____. Narrativa. In:_____. **Dicionário de análise do discurso**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2014. p. 342-345.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990. (Memória e Sociedade).

CHRISTENSEN, William; SEIFERT, Mark. Anos terríveis. **Wizard**, [São Paulo?], n. 7, fev. 1997. p. 38-43.

CHINEN, Nobu. Linguagem HQ: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.

CICLOPE. Recordar é viver: série clássica O Incrível Hulk de 1977. **Geeks in action**. [S.l.]. 2017. Disponível em: http://geeksinaction.com.br/index.php/2017/03/04/recordar-e-viver-serie-classica-o-incrivel-hulk-de-1977/. Acesso em: 28 jun. 2017.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. **Uma introdução política aos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Angra: Achiamé, 1982. 117 p.

CHRISTENSEN, William; SEIFERT, Mark. Anos terríveis. **Wizard**, [São Paulo?], n. 7, fev. 1997. p. 38-43.

CLARK, Gable. In: **NOTRE cinema**. [S.l.]. [200-]. Disponível em: < http://www.notrecinema.com/communaute/stars/stars.php3?staridx=362>. Acesso em: 22 dez. 2015.

CODESPOTI, Sérgio. **Homem de Ferro**: 45 anos de aventura. [S.l.], - Disponível em: < http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/HomemFerro1.cfm>. Acesso em: 28 maio, 2013.

COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural**. 4. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1981. (Coleção Primeiros Passos).

COOGAN, Peter. The definition of superhero. In: HASLEM, Wendy; NDALIANIS, Angela; MACKIE, Chris (Ed.). **Super/Heroes**: from Hercules to Superman. Washington, DC: New Academia Publishing, 2007. p. 21-36

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. 2. ed. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

COSTA, Robson Santos. **Linguagens contemporâneas**: discurso e memória nos quadrinhos de super-heróis. Rio de Janeiro, 2007. 116 f. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Memória Social, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

COSTA, Robson Santos; ORRICO, Evelyn Goyannes Dill. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos — **Revista de Ciência da Informação**, v. 10, n. 2, abr. 2009. Disponível em: < http://www.dgz.org.br/abr09/F_I_art.htm>. Acesso em: dez. 2008.

COSTELLO, Antonio F. **Introdução à gravura e à sua história**. Campos do Jordão, SP: Mantiqueira, 2006.

CUCHE, Denis. A noção de cultura nas ciências sociais. Bauru, SP: EDUSC, 2002.

CULTURA de massa. In: **Dicionário de Ciências Sociais**. 2. Ed. Rio de Janeiro: FGV, 1987. V. 1, p. 293-294.

DAVE. Essential Captain Marvel volume 2 review: Thanos'first appearance e cosmic cube war. **Comicbook Herald**. [S.l.], 2012. Disponível em:

< http://www.comicbookherald.com/essential-captain-marvel-volume-2-review-thanos-first-appearance-cosmic-cube-war/> Acesso em: 13 jun. 2017

DeMATTEIS, J. M.; ZECK, Michael. **A última caçada de Kraven**. Barueri, SP: Panini Books, 2015.

DELEUZE Gilles; GUATARRI Felix. O que é a Filosofia? Rio de Janeiro: Editora 34, 1991.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna. A disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: _____(org.) **Planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DEODATO, Lívia. Jon Favreau, "também sou fá, sei o que quero ver no cinema". **RevistaÉpoca**, 2abr. 2010.Disponívelem:http:<//>
_//revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI130746-15220,00-JON+FAVREAU+TAMBEM+SOU+FA+SEI+O+QUE+QUERO+VER+NO+CINEMA.html >. Acesso em: 14 fev. 2017.

DIAL B for Blog. [2011?]. Disponível em: < http://www.dialbforblog.com/archives/597/>. Acesso em: 11 ago. 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Diante da imagem. São Paulo: Editora 34, 2013.

DRÁCULA versus heróis Marvel. São Paulo: Abril, 1995.

DREW. Journey into Mystery#105: the Cobra and Mr. Hyde. **Reviewing Comics**, [S.l.], 2012. Disponível em: http://www.reviewingcomics.com/marvel/journey-into-mystery-1959/journey-into-mystery-105/ Acesso em: 11 jun. 2017

EBERT, Roger. Blade. **RobertEbert.com**. [S.l.], 1998. Disponível em: http://www.rogerebert.com/reviews/blade-1998>. Acesso em: 12 jun. 2017

ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. 7. ed. São Paulo: Pesrpectiva, 2011.

EISENSTEIN, Sergei. A forma do filme. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte següencial. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ERLL, Astrid. Cultural memory studies: an introduction. ERLL, Astrid; NÜNNING, Ansgar (Eds.). **A companion to cultural memory studies**. Berlim: Nova York: Walter de Gruyter, 2010. p. 1-13.

FARTHING, Stephen. Tudo sobre arte. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FERREIRA, Argemiro. **Amarelo e marrom**: Hearst, Pulitzer e as cores do jornalismo. [S.l.],1999.Disponívelem:http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos/mat2009g.htm #argemiro>. Acesso em: 12 dez. 2003.

FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. Prefácio. In: FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. (Org.) **Linguagem, identidade e memória social**: novas fronteiras, novas articulações. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

15 YEARS of Spider-man (2002). **Toon zone**. [S.l.], 2017. Disponível em: http://www.toonzone.net/forums/threads/15-years-since-spider-man-2002.5597381/. Acesso em: 12 jun. 2017

FIORIN, José Luiz. Introdução ao pensamento de Bakhtin. São Paulo: Ática, 2008.

FONTENELLE, Paula. **Iraque, a guerra pelas mentes**. São Paulo: Geração Editorial, [2004?]

FOSTER, Jonathan K. **Memória**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011. (Coleção L&PM Pocket, v. 977).

FORESTI, Fabiano. **O moderno e a fragmentação do ser**. 2011. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Plásticas)- Departamento de Artes Visuais, Universidade do Estado de Santa Catarina, Santa Catarina, 2011.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

FURTADO, Heitor Luiz Ribeiro. NOGUEIRA, Daniel Moura. Superman: uma supermarca transmidiática. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, Belo Horizonte, MG. **Anais**...Belo Horizonte, MG: Blucher Design Proceedings, 2016. p. 3442-3451.

GAIMAN, Neil. Homens de boa fortuna, **Sonhos, contos de Sandman**, São Paulo, n. 2, set. 1994.

GARCÍA, Santiago. A novela gráfica. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GRINBERG, Piedade Epstein; LUZ, Angela Ancora da. Revoluções artístico-culturais no século XX. In: SILVA, Francisco Carlos Teixeira da (Org.). **O século sombrio**: uma história geral do século XX. Rio de Janeiro: Enselvier, 2004. p. 305-322

GOMES, Languisner. **Metáfora visual**. [S.1.], 2013, Disponível em http://metaforaverbopictorica.blogspot.com.br/>. Acesso em: 03 jan. 2016.>. Acesso em: 10 fev. 2017.

GOMES, Emerson Ferreira; OLIVEIRA, Gabriel Silva de. A representação da energia nuclear nas histórias em quadrinhos e o potencial da divulgação científica. In: SIMPÓSIO INTERDISCIPLINAR FE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 1., 2015, Boituva, SP. **Anais**...Boituva, SP: IFSP, 2015. p. 13-19

GONDAR, Jô. Quatro proposições sobre memória social. In: GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera (Org.). **O que é memória social?** Rio de Janeiro: ContraCapa Livraria, 2011. p. 11-26.

GONDAR, Jô. Memória individual, memória coletiva, memória social. **Morpheus – Revista Eletrônica em Ciências Humanas**. ano 8, n. 13, 2008. Disponível em http://www.seer.unirio.br/index.php/morpheus/article/view/4815>. Acesso em: 03 jan. 2016.>. Acesso em: 10 fev. 2017.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

GUEDES, Roberto. Stan Lee: o reinventor dos super-heróis. São Paulo: Kalaco, 2012.

HALBWACHS, Maurice. A memória coletiva. São Paulo: Centauro, 2004.

HARADA, Eduardo. Infográfico reúne 50 armaduras que já foram usadas pelo Homem de Ferro. **Tecnomundo**, [S.l.], 2015. Disponível em: https://www.tecmundo.com.br/quadrinhos/77932-infografico-reune-50-armaduras-utilizadas-homem-ferro.htm > Acesso em: 12 jun. 2017

HAWKEYE In: **Pinterest**, [S.l.], [200-?]. Disponível em https://es.pinterest.com/pin/734438651702154169/ Acesso em: 9 jun. 2017

HELLBLAZER, São Paulo, n. 12, mar. 1998.

HELLER, Agnes. Memoria cultural, identidad y sociedad civil. **Indaga**, n. 1, p. 5-17, 2003.

HENRIQUES, Claudio Cezar. **A volta dos hieróglifos**. [S.l.], [2001?]. Disponível em http://www.filologia.org.br/revista/artigo/7(23)01.htm. Acesso em: 03 jan. 2016.

HOMEM de Ferro= Iron Man. Produção de Avin Arad e Kevin Feige. Direção de Jon Favreau. [S.l.]: Marvel Studios., c2008. 1 DVD (127 min.). son., color

HOMEM de Ferro 2= Iron Man 2. Produção de Jon Favreau et al. Direção de Justin Theroux. [S.l.]: Marvel Studios., c2010. 1 DVD (125 min.). son., color.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. O Iluminismo como mistificação das massas. In: ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

HOWE, Sean. Marvel Comics: a história secreta. São Paulo: Leya, 2013.

HULK. Produção de Gale Anne Hurd et al. Direção de Ang Lee. [S.l.]: Universal Pictures., 2003. 1 DVD (138 min.). son., color.

HUTCHEON, Linda. Uma teoria da adaptação. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2013.

O INCRÍVEL Hulk= The Incredible Hulk. Produção de Avin Arad; Gale Anne Hurd e Kevin Feige. Direção de Louis Letterier. [S.l.]: Marvel Studios., c2008. 1 DVD (112 min.). son., color.

THE INCREDIBLE HULK [S.l.], 2010. Disponível em:https://www.youtube.com/watch?v=z9MysTXM_P4 Acesso em: 12 jun. 2017 IOANNIDOU, Elisavet. Adapting superhero comics for the big screem: subculture for the masses. **Adaptation**, Oxford, v. 6, n. 2, p. 230-238, abr. 2013.

IRON Man 2: public identity. [S.1.], [2016-?]. In: **Marvel Cinematic Universe Wiki**. Disponívelem:http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Iron_Man_2:_Public_Identity > Acesso em: 12 jun. 2017

IRON Man 2: agents of Shield. [S.l.], [2017-?]. In: **Marvel Cinematic Universe Wiki**. Disponívelem:http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Iron_Man_2:_Agents_of_S.H.J.E.L.D. Acesso em: 12 jun. 2017

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

JONES, Gerard. **Homens do amanhã**: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad, 2006.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 103-113 (Comunicação, 46)

LAKOFF, G. & JOHNSON, M. **Metáforas da vida cotidiana**. São Paulo: Mercado das Letras, 2002.

LANGER, Johnni. As representações de Thor nas HQs. **Brathair, Revista de Estudos Celtas e Germânico**s, São Luís, v. 6, n.1, p. 50-54, 2006.

LA MÀGIA de l'animació: una maleta per treballar la magia de les imatges em moviment. [S.1.] [200-?]. Disponível em: http://www.girona.cat/shared/admin/docs/g/u/guia_didactica_maleta_animacio__f.pdf. Acesso em: 22 dez. 2015.

LAVIN, Michael R. Women in comic book. **Serials review**, [S.l.], v. 24, n. 2, p. 93-100, 1998.

LE GOFF, Jacques. Documento/Monumento. In: _____. **História e memória**. Lisboa: Edições 70, 2000. v. 2, p. 103-115. (Coleção Lugar da História).

LEE, Stan; HECK, Don; AYERS, Dick. **O invencível Homem de Ferro**. São Paulo: Panini Books, 2008. (Biblioteca Histórica Marvel, 1).

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Journey into mystery 83**. New York: Canan Publishers Sale Corp., 1962.

_____. Marvel origens: a década de 1960. São Paulo: Salvat, 2015.

LEE, Stan; ROMITA, John, MOONEY, Jim. Cuidado com a Viúva Negra. In: LEE, Stan et al. **Viúva Negra**. São Paulo: Panini Comics, 2015. (Os Heróis mais Poderosos da Marvel, 6).

LINS, Daniel. Memória, esquecimento e perdão (Per-Dom). In: LEMOS, Maria Teresa Toribio Brittes Lemos; MORAES, Nilson Alves de (org.) **Memória e construção de identidades**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000. p. 9-16.

LOPES, Antônio. Polifonia. **Miniweb educação**. 2000. Disponível em: http://www.miniweb.com.br/artes/artigos/hist_musica.html>. Acesso em: 07/01/2017.

MARINGONI, Gilberto. **Angelo Agostini**: a imprensa ilustrada da Corte à Capital Federal, 1864-1910. São Paulo: Devir, 2011.

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadradinhos**. Porto: Livraria Civilização, 1970.

MARTINS, Dalila. Cedo Demais / Tarde Demais (Trop Tôt, Trop Tard), de Jean-Marie Straub e Danièlle Huillet (França/Egito, 1982). **Cinética**: cinema e crítica. [S.l.]. 2013. Disponível em: < http://revistacinetica.com.br/home/cedo-demais-tarde-demais-trop-tot-trop-tard-de-jean-marie-straub-e-danielle-huillet-francaegito-1982/ >. Acesso em: 22 dez. 2015.

MATEUS, Anabela. As pulp magazines. **Babilônia, Revista Lusófona de Linguas, Culturas e Tradução**, Lisboa, n. 5, p. 57-65, 2007. Disponível em www.uff.br/RVQ/index.php/rvq/article/download/248/218>. Acesso em: 10 fev. 2017.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

McCoy, Daniel. Loki. **Norse mythology for smart people**. [S.l.], ([2012-?]). Disponível em:http://norse-mythology.org/gods-and-creatures/the-aesir-gods-and-goddesses/loki/ Acesso em: 13 jun. 2017

MELLO, V. M.; SUAREZ, P.A.Z. As formulações de tintas expressivas através da história. **Revista Virtual de Química**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 2-12, mar. 2012. Disponível em <www.uff.br/RVQ/index.php/rvq/article/download/248/218>. Acesso em: 03 jan. 2016.

METZ, Christina. A significação no cinema. São Paulo, Perspectiva, 1972. (Debates, 54).

MICHELINE, David; ROMITA JUNIOR, John; INFANTINO, Carmine. **O invencível Homem de Ferro**: o demônio na garrafa. São Paulo: Panini; Salvat, 2014.

MILLIDGE, Gary Spencer. Alan Moore: o mago das histórias. São Paulo: Mythos, 2012.

MILLER, Frank. Sin City: inferno. São Paulo: Pandora Books, 2003. v. 1

MONSTRO do Pântano, São Paulo, n. 16, abr. 1991.

MORELLI, André. **Super-heróis no cinema e nos longas-metragens da TV**. São Paulo: Europa, 2009.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX** : o espírito do tempo. Rio de Janeiro: Forense, 1967. (Cultura em Debate).

MORRISON, Grant. **Superdeuses**: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis. São Paulo: Seoman, 2012.

MOURILHE. Fabio. **Origens do balão das histórias em quadrinhos**. Rio de Janeiro: FLCMS, 2013.

MOYA, Álvaro de. Shazam . 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Comunicação, 46)

MYSPACE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. [S.l.], 2017. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Myspace. Acesso em: 14 fev. 2017.

NERSYNC. Is Nick Fury black or white? [S.l.], 2014. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=bGNTHJojrlk> Acesso em: 12 jun. 2017

NORA, Pierre. Entre memória e história, a problemática dos lugares. **Projeto história**, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

OLIVEIRA, Carmen Irene C. de. **O remake**: produzir sentidos diferentes a partir do mesmo, ou como a informação não-científica articula a relação cinema/memória/ciência. Niterói, 2009. 277 f. Tese (Doutorado) — Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal Fluminense/IBICT, Niterói, 2009.

OLIVEIRA, José Geraldo de. **Edição de áudio e vídeo digitais**. [S.l.]. [2006-?]. Disponível em: http://pt.slideshare.net/JoseOliveira34/eav-cinema-hq-planos-1 >. Acesso em: 22 dez. 2015.

ORIGEM da palavra: site de etimologia. [S.l.]. 2004. Disponível em: http://origemdapalavra.com.br/site/pergunta/fa-idolo-fanatico/>. Acesso em: 2 de ago. 2017.

ORLANDI. Eni P. O discurso fundador. Campinas, SP: Pontes, 1993.

ORTIZ, Renato. A Escola de Frankfurt e a questão da cultura. **Revista Sociologia em Rede**, [S.l.]v. 6, n. 6, p. 203-242, 2016.

OUTCAULT, R. F. The Yellow Kid Experiments with the Wonderful Hair Tonic. **The Yellow Kid on the paper stage**. [S.l.]. [200-?]. Disponível em: < http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/orangecoat.htm >. Acesso em: 22 dez. 2015.

PALAMIN, Flávio Guadagnucci. **Breves Considerações sobre a Edda Poética e a Edda em Prosa**. Disponível em: http://www.cih.uem.br/anais/2011/trabalhos/341.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2014.

PEIXOTO, Irapuan. Thor: o Deus do trovão nos quadrinhos. **HQRock**: quadrinhos, música e afins, [S.l.], 2013. Disponível em: https://hqrock.wordpress.com/2011/04/29/thor-o-deus-do-trovaonos-quadrinhos/>. Acesso em: 27 de abril de 2016.

PEIXOTO, Irapuan. Os Vingadores: maiores vilões. **HQRock**: quadrinhos, música e afins, [S.l.], 2012. Disponível em:https://hqrock.wordpress.com/2012/04/09/os-vingadores-os-maiores-viloes/ Acesso em: 13 jun. 2017

PETRAKOVITZ, Caitlin. How to watch every Marvel property in the perfect order. 2016. **CNET**. Disponível em: < https://www.cnet.com/how-to/marvel-cinematic-universe-timeline-avengers/>. Acesso em: 14 fev. 2017

PINHO, Gustavo. Homem de Ferro ou Tony Stark (Marvel Comics). **Universo HQ**, [S.l.], 2015. Disponível em: http://gibisehqs.blogspot.com.br/2015/04/homem-de-ferro-ou-tony-stark-marvel.html Acesso em: 12 jun. 2017

PUSTZ, Matthew. Comic book culture: fanboys and true believers. [S.l.]: University Press of Mississipi, 1999.

_____. Visiting Comic-Com, revisiting comic-book culture. In: BOLLING, Bem; SMITH, Matthew J. (org.). **It happens at Comic-Com**: ethnographic essays on a pop culture phenomenon. North Carolina: McFarland and Company, 2014.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero. **Estudos linguísticos**, São Paulo, v. 38, n. 3, p. 355-367, set./dez. 2009.

REYNOLDS, Richard. **Superheroes**: a modern mythology. [S.l.]: University Press of Mississippi, 1992.

RHOADES, Shirrel. Comic Books: how the industry works. New York: Peter Lang, 2008.

RIBEIRO, Roberta do Carmo. Humor político e macarthismo em Testa-de-Ferro por acaso (1976). **Revista Nós, cultura, estética e linguagem**, Anápolis, GO, v. 1, n. 2, p. 166-178, 2016. Disponível em: < http://www.revistanos.com/resources/N%C3%9AMERO_2/HUMOR.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2017.

ROBB, Brian J. A identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs, do Super-Homem aos Vingadores. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

RODOLPHE Töpffer: the comics' inventor. [S.l.]. 1999. Disponível em: http://www.fanofunny.com/topffer_e.html>. Acesso em: 22 dez. 2015.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. Os gêneros do discurso na perspectiva dialógica da linguagem: a abordagem de Bakhtin. In: MEURER, José Luiz; BONINI, Adair; MOTTA-ROTH, Désirée (org.). **Gêneros**: teorias, métodos, debates. São Paulo: Parábola Editorial, 2005. p. 152-183.

RODRIGUES, Wagner. Universo conectado, confira as aparições e as conexões dos principais personagens Marvel no cinema. **Info**, São Paulo, n. 340, p. 65, 2014.

SACCO, Joe. **Derrotista**. São Paulo: Conrad, 2006.

SADOUL, Georges. **História Mundial do cinema:** das origens a nossos dias. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963.

SANTIAGO García. A novela gráfica. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

SEVCENKO, Nicolau. Introdução, O prlúdio republicano, astúcias da ordem e ilusões do progresso. IN: NOVAIS, Fernando A. (Coord.); SEVCENKO, Nicolau (Org.). **História da vida privada no Brasil**: República: da belle époque à era do rádio. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. v. 3, il. (História da vida privada no Brasil, 3)

SIEGEL, Jerome; SHUSTER, Joe. Superman. São Paulo: Abril Jovem, 1994. (Fac-Símile).

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. **Super Homem**: vai à guerra. São Paulo: Sampa, 1993. (Coleção Invictus, 6)

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. Capitão América. In: SIMON, Joe et al. Capitão América. São Paulo: Panini Comics, 2012. (Coleção Histórica Marvel, 1)

SIQUEIRA, Vinícius Reis de. Ideações suicidas do Dr. Bruce Banner: o Hulk: um estudo de caso. **Revista de Educação**, [S.l.], v. 18, n. 24, p. 30-33, 2015.

SOARES, Jô. Os dilemas do Fantasma e do Capitão América. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 97-102 (Comunicação, 46)

SOUZA, Nano. **Capitão América**: herói ou vilão. [S.l.], 2000. Disponível em: <www.universohq.com/.../ca_captain_america01.jpg>. Acesso em: 6 abr. 2004.

SRBEK, Wellington. Um mundo em quadrinhos. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003. (Coleção Campo Imagético).

_____. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, jul./dez. 2006. p. 19-53.

STREAMING. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. [S.l.], 2017. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Streaming. Acesso em: 10 fev. 2017.

SUSANO-WO. Les indispensables d'Iron Man. **MDCU**, [S.l.], 2013. Disponível em: < https://www.mdcu-comics.fr/news-0011084-iron-man-les-indispensables-d-iron-man.html> Acesso em: 12 jun. 2017

SUPERMAN: the movie. **Pinterest - o catálogo de ideias do mundo todo**. 2015. Disponível em: https://br.pinterest.com/atlanticfilm/superman-the-movie-1978/. Acesso em: 15 fev. 2017.

TARINGA.Thor.[2008].Disponívelem:http://www.taringa.net/posts/info/1461747/Thor.html. Acesso em 07 de junho de 2015

TAVARES, Luiz Felipe do Vale. Como os super-heróis salvaram o cinema. Super-Interessante. In: **NASCEM os super-heróis**. São Paulo: Abril, 2012. (Superinteressante Coleções).

THE TEN most valuable comic books in the world. **The Telegraph**. [S.l.], 2017. Disponível em:http://www.telegraph.co.uk/finance/newsbysector/mediatechnologyandtelecoms/media/7303113/The-ten-most-valuable-comic-books-in-the-world.html?image=5. Acesso em: 2 jun. 2017.

THOR (comic book character). **HObbDB** [S.l.], 2014. Disponível em:

https://www.hobbydb.com/subjects/thor-comic-book-character-character Acesso em: 12 dez. 2015.

THOR= Thor. Produção de Kevin Feige. Direção de Kenneth Branagh. [S.l.]: Marvel Studios., c2011. 1 Blu-Ray (114 min.). son., color.

OS TRAPALHÕES. In: **Wikipedia**: a enciclopédia livre. 2017. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Trapalh%C3%B5es. Acesso em: 10 jun. 2017. TODOROV, Tzevetan. **As estruturas narrativas**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

UNIVERSO Cinematográfico Marvel. In: **Wikipedia**: a enciclopédia livre. 2017. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Cinematogr%C3%A1fico_Marvel. Acesso em: 12 jun. 2017

VALENTIM, Ana Paula Simonaci. A divulgação científica nos quadrinhos como objeto de memória: o discurso do cientista em "As aventuras de Tintim". 2015. 107 f. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Memória Social, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. Ensaio sobre Análise Fílmica. 7. ed. Campinas: Papirus, 2011.

VASCONCELLOS, Iara. Thor-Ragnarok: Samuel L. Jackson pode retornar ao filme no papel de Nick Fury. **Cineclick**: tudo sobre cinema. [S.l.], 2016. Disponível em: https://www.cineclick.com.br/noticias/thor-i-ragnarok-samuel-l-jackson-pode-retornar-ao-filme-no-papel-de-nick-fury Acesso em: 10 jun. 2017

VERGUEIRO, Waldomiro. História em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Org.). **Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação**. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 115-149.

_____. As raízes dos super-heróis dos quadrinhos: da mitologia aos pulps. **Infohome**, [S.l.], 2004a. Disponível em: http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=149>. Acesso em: 12 dez. 2016.

VERGUREIRO, Waldomiro. Os super-heróis dos quadrinhos e os profissionais da informação: uma relação a ser explorada. **Infohome**,[S.l.],2004b. Disponívelem: http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.p hp?cod=148>. Acesso em: 12 dez. 2016.

_____. Super-heróis e cultura americana. IN: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Org.). **Super-heróis, cultura e sociedade**. Aparecida, SP: Idéias e Letras, 2011. p. 143-169

VIANA, Nildo. Breve história dos super-heróis. IN: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Org.). **Super-heróis, cultura e sociedade**. Aparecida, SP: Idéias e Letras, 2011. p. 15-53

OS VINGADORES= The Avengers. Produção de Kevin Feige. Direção de Joss Whedon. [S.l.]: Marvel Studios., c2012. 1 Blu-Ray (143 min.). son., color.

VINÍCIUS, Marlon. Quadrinhos: Os Supremos, da Marvel Comics. **Seekeria**, [S.l.], 2015. Disponível em: https://blog.geekeriashop.com.br/2015/08/08/quadrinhos-os-supremos-da-marvel-comics/ Acesso em: 13 jun. 2017

WEINTRAUB, Steve. Os Vingadores – The Avengers: o Omelete entrevista Joss Whedon. **Omelete**, São Paulo, 2012. Disponível em: https://omelete.uol.com.br/filmes/entrevista/osvingadores-avengers-omelete-entrevista-joss-whedon/. Acesso em: 03 de ago. 2017.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Os Pensadores).

WITTMANN, Angelina. Natal, sua origem histórica. 2014. Disponível em: http://angelinawittmann.blogspot.com.br/2014/11/o-natal-no-dia-25-dedezembro-nao-e.html>. Acesso em: 27 de abril de 2016.

WOLVERINE, São Paulo, n. 57, nov. 1996.

ZANONI. Heitor Tavares. Mnemosyne na Terra do Nunca: memória e esquecimento em Peter e Wendy, de James Barrie. In: Colóquio de Estudos em Narrativa, 1., 2013, Uberlândia. **Anais**...Uberlândia: Edufu, 2013. p. 102-117.

ZWEIST. **Fazendo o homem acreditar**: a história do Super-Homem que vale. Disponível em: < http://www.superamiches.com/fazendo-o-homem-acreditar-a-historia-do-super-homem-que-vale/ >. Acesso em: 18 jul. 2014.