

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017

GT-10 – Informação e Memória

INFORMAÇÃO E MEMÓRIA CULTURAL NA ERA TRANSMIDIÁTICA: AS ADAPTAÇÕES DOS QUADRINHOS MARVEL PARA O CINEMA

Robson Santos Costa (Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ)

INFORMATION AND CULTURAL MEMORY IN TRANSMIDIAN ARM: THE ADAPTATIONS OF THE MARVEL COMICS FOR THE CINEMA

Modalidade da Apresentação: Comunicação Oral

Resumo: Adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis para outras mídias existem desde a década de 1940. Porém o século XXI apresentou uma nova tendência de adaptações desses personagens para o cinema. Esses filmes podem ser vistos como um fenômeno contemporâneo da indústria cultural de massa. Esse artigo objetiva discutir como as adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema, produzidas pelo *Marvel Studios* em sua primeira fase, que abarca o período de 2008 a 2012, constroem uma memória cultural para o século XXI. Tais adaptações ocorrem no contexto de uma Cultura da Convergência e de narrativas transmidiáticas, de acordo com Henry Jenkins onde a informação e a memória são elementos essenciais nesse processo. As histórias em quadrinhos e o cinema são vistos como hipergêneros discursivos, enquanto as narrativas de super-heróis funcionam como um gênero discursivo no sentido dado por Mikhail Bakhtin, que os entendem como construções sociais. Desse modo, pretendemos demonstrar, por meio de uma análise descritiva que tem por base Vannoye, Goliot Lété e Cirne, como os filmes produzidos no período selecionado constroem uma memória cultural em uma nova lógica de produção e consumo. Concluímos que tais adaptações constroem uma memória cultural por meio de um jogo de memórias em um processo dialógico entre enunciados produzidos por diferentes gêneros e hipergêneros discursivos.

Palavras-Chave: Histórias em Quadrinhos. Cinema. Gêneros Discursivos. Memória Cultural. Adaptação.

Abstract: Comic books adaptations of superheroes to other media have existed since the 1940s. But the 21st century has presented a new trend of adaptations of these characters to the cinema. These movies can be seen as a contemporary phenomenon of the mass cultural industry. This article aims to discuss how the comic books adaptations produced by *Marvel Studios* in its first phase, spanning the period from 2008 to 2012, build a cultural memory for the 21st century. Such adaptations occur in the context of a Convergence Culture and transmedia storytellings, understood according to Henry Jenkins where information and memory are essential elements in this process. Comic books and cinema are seen as discursive hypergenres, while narratives of superheroes function as a discursive genre in the sense given by Mikhail Bakhtin who understand them as social constructs. In this way,

we intend to demonstrate, through a descriptive analysis based on Vannoye, Goliot Lété and Cirne, how the movies produced in the selected period construct a cultural memory in a new logic of production and consumption. We conclude that such adaptations construct a cultural memory through a game of memories in a dialogical process between utterances produced by different genres and discursive hypergenres.

Keywords: Comic Books. Movies. Discursive Genres. Cultural Memory. Adaptation.

1 INTRODUÇÃO

Adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis para outras linguagens existem desde os anos 1940 (MORRISON, 2012). Entretanto, a partir do século XXI pudemos presenciar uma tendência em que as adaptações de narrativas quadrinísticas desses personagens para o cinema se tornou um fenômeno cultural, seja pelo número de produções, quantidade de público, produtos licenciados ou de lucro financeiro para os estúdios produtores.

O diferencial nesta questão, entretanto, está no modo de como tal processo está ocorrendo, visto que essas adaptações estão seguindo uma nova lógica de produção informacional da indústria cultural: a das produções transmidiáticas, que podem ser vistas como uma nova estética que acarreta um novo modo de produção e consumo. Essas produções ocorrem no que autores como Jenkins (2008) intitulam de uma Cultura da Convergência, que seria uma espécie de fluxo informacional de conteúdos por múltiplos suportes midiáticos, juntamente à cooperação entre os mercados midiáticos e o comportamento do público nesse processo.

Acreditamos que o principal exemplo dessas mudanças se dá pela produção de filmes elaborados pelo *Marvel Studios*, cuja criação se deu em 2005 com o intuito de realizar um fato até então inédito na história do cinema: adaptar um universo de histórias em quadrinhos de super-heróis criadas – em sua maioria – nos anos 1960. O diferencial é que tal adaptação não é de uma ou outra obra fechada, mas de um conjunto de narrativas produzidas nos últimos setenta anos que funcionam de forma interligada formando algo amplo, cujo sentido completo somente é percebido pelo todo formado pelas partes.

Acreditamos que tais produções, ao seguirem uma nova lógica de transmissão e consumo informacional, só podem ser produzidas por elaborarem o que denominamos de um jogo de memórias que acarreta a produção de uma memória cultural para o século XXI por meio dessas adaptações. A memória cultural é entendida, de acordo com Assmann

(2011), como uma construção social elaborada por intermédio de produtos culturais e de mídia.

Desse modo, compreenderemos o cinema e as histórias em quadrinhos como hipergêneros discursivos de acordo com Ramos (2009) e os super-heróis como um gênero discursivo no sentido bakhtiniano, que entende os gêneros como um conjunto de enunciados semelhantes que construídos socialmente geram respostas posteriores (BAKHTIN, 2011). A importância de compreendermos as narrativas de super-heróis como um gênero discursivo ocorre no sentido de que o gênero funciona como instrumento de construção de memórias ao trabalhar com uma tradição que lhe é inerente.

Como *corpus* de nossa análise selecionamos os filmes produzidos na chamada primeira-fase do *Marvel Studios*, que abarcou o período de 2008-2012, sendo composta pelos filmes Homem de Ferro (2008); O Incrível Hulk (2008), Homem de Ferro 2 (2010); Thor (2011); Capitão América - o primeiro vingador (2011) e Os Vingadores (2012).

Não iremos analisar exaustivamente os filmes neste artigo, nosso objetivo aqui é o de mostrar como essas obras constituem um novo modo de produção e consumo de informação, que, como narrativa transmidiática, funciona construindo um universo narrativo cinematográfico cuja lógica de construção de sentido e memória se dá de maneira singular.

Utilizamos como principal metodologia de análise os trabalhos de Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011) que entendem que tanto as histórias em quadrinhos como o cinema podem ser analisados por meio de fragmentos pré-selecionados que relacionados ao seu contexto de produção podem levar a leituras específicas por parte do pesquisador.

Em um primeiro momento trabalharemos com o nosso referencial teórico, procurando demonstrar a relação entre os conceitos de informação, memória cultural, gêneros e hipergêneros discursivos e dos jogos de memória. Posteriormente trataremos da linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema, entendendo-os como hipergêneros do discurso.

A cultura da convergência e a transmídia serão explicados conjuntamente ao surgimento do *Marvel Studios* e sua importância para as mudanças na produção da indústria cultural de massa na atualidade. Por último, demonstraremos por meio de fragmentos das obras selecionadas uma análise descritiva que busca demonstrar como essa nova lógica de produção ocorre na contemporaneidade.

2 INFORMAÇÃO, MEMÓRIA E GÊNEROS DISCURSIVOS

Há uma estreita relação entre os conceitos de informação e memória. Em sua origem etimológica, informação é um termo originário do latim *informare*, é um conceito complexo cuja definição pode ser das variadas. Para alguns autores, como Wurman (apud RUSSO, 2010, p. 15), a ideia de informação está diretamente relacionada “àquilo que leva à compreensão”. Para outros, onde podemos citar Oliveira (2005, p. 18-19), “a informação é um conhecimento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impressa ou numérica), oral ou audiovisual”, porém, o mais importante para este trabalho é a afirmação de que a informação “comporta um elemento de sentido” (OLIVEIRA, 2005, p. 18), ou seja, a informação é um meio do ser humano construir sentidos acerca do mundo que o envolve e, conseqüentemente, construir esse mundo.

Vista como um fenômeno social, a informação é tão ampla “que abrange todos os aspectos da vida em sociedade”, sendo abordada pelas mais variadas óticas, como “a comunicacional, a filosófica, a semiológica, a sociológica, a pragmática e outras” (OLIVEIRA, 2005, p. 19). Desse modo, e ao ser vista como um instrumento constituidor de sentidos, podemos afirmar que a informação está diretamente ligada e, enfatizamos, só é passível de existência, a uma determinada linguagem – seja escrita, sonora, imagética, computacional, etc.

A linguagem, é entendida neste trabalho como o instrumento pelo qual grupos humanos constroem os contextos sociais em que vivem, estabelecendo relações afetivas, comerciais, informacionais. A linguagem é o meio pelo qual as culturas humanas constroem narrativas e discursos que orientam suas ações (FERREIRA; ORRICO, 2002, p. 8).

Relacionado a esses dois conceitos – informação e linguagem – a memória mostra-se como um componente de importância ímpar para a concepção de ambos. Talvez não seja nenhum exagero afirmarmos que 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).

Já a memória cultural é um conceito trabalhado por Assmann (2011) que a compreende como uma construção oriunda de mídias de cultura, como obras literárias, esculturas, pinturas, artefatos, que, como constructos sociais possuem vestígios que

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

conservam uma “energia social” que permite termos contato com o passado e a nos “comunicarmos com os mortos” (ASSMANN, 2011, p. 194). Cada obra cultural possuirá um desempenho memorativo, 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); um material (artefatos e mídias) e uma mental (modos de pensar e mentalidades). A memória cultural se daria no atravessamento entre essas três dimensões. Esse atravessamento pode ocorrer ainda em dois níveis: individual e coletivo. Sendo o primeiro de ordem quase biológica, embora relacionada a contextos coletivos, uma vez que a lembrança ocorre “em contextos sócio-culturais” (ERLL, 2010, p. 5). O segundo nível encontra-se inserido em uma ordem simbólica, que está atrelada aos meios de comunicação, instituições e práticas sociais nos quais grupos específicos atuam e constroem um passado compartilhado. Nesse nível coletivo há um compartilhamento e uma construção de versão do passado pelos indivíduos que constituem tais grupos.

As linguagens nas quais as mais variadas mídias memorativas estão inseridas possuirão enunciados próprios que farão parte de um gênero discursivo específico, que será o elemento que tornará determinado enunciado reconhecível pelo sujeito e, desse modo, passível de construção de uma memória.

Quando falamos de gêneros discursivos nesse caso, os estamos compreendendo como construções sócio-históricas no sentido adotado por Mikhail Bakhtin. Tal autor compreende os gêneros do discurso como “tipos relativamente estáveis de enunciados” (BAKHTIN, 2011, p. 263) ligados a campos característicos da atividade humana. Como construções sócio-históricas os gêneros podem surgir e desaparecer em condições específicas de produção, porém são elementos essenciais para a comunicação humana, uma vez que sem eles a própria ideia de comunicação humana seria impensável, pois o sujeito não teria onde se apoiar para construir enunciados e pensamentos, não haveria uma memória onde se ligar para pensar e construir o mundo no seu entorno. Os gêneros são a interconexão entre o mundo da linguagem e a realidade social.

Os enunciados semelhantes que compõem um determinado gênero discursivo são construídos por um processo que engloba os conceitos de polifonia e dialogismo. A polifonia

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

pode ser compreendida como as diversas vozes sociais que formam e estão presentes em um enunciado. Como diz Bakhtin (1997, p. 314) ao atestar que os enunciados estão “repletos de palavras dos outros, caracterizadas [...] pela alteridade ou pela assimilação, caracterizadas, também em graus variáveis, por um emprego consciente e decalcado”. Já o dialogismo diz respeito ao conflito existente entre as variadas vozes sociais, pois a produção enunciativa ocorre por meio de discussões, conflitos e toda espécie de discordância (BAKHTIN, 2011).

Devido ao grande número de esferas e situações sociais que levam à existência dos mais variados gêneros do discurso, Bakhtin (2011) os distingue em duas categorias: gêneros primários ou simples e gêneros secundários ou complexos.

Os gêneros primários ou simples são os que ocorrem em situações discursivas mais imediatas, como o diálogo cotidiano ou a produção de cartas. Já os secundários ou complexos “surgem nas condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado [...] artístico, científico, sociopolítico, etc.” (BAKHTIN, 2011, p. 263). Cada gênero complexo é entendido como um fenômeno plurilinguístico composto por unidades estilísticas que formam a composição de seus enunciados e os tornam reconhecíveis.

Ramos (2009), tendo como base o trabalho de Maingueneau, entende que “há grupos de textos que, embora possuam gêneros próprios e autônomos, estão ligados por um eixo comum” (RAMOS, 2009, P. 355). Desse modo, ele trabalha com a ideia de hipergêneros, que seria uma categoria mais ampla de gêneros discursivos que abarcam em seu interior outros gêneros.

Assim, existiriam gêneros instituídos que podem ser de uma ordem autorial. A esses gêneros será estabelecido 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, por exemplo, 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.

3 A ADAPTAÇÃO

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).

A adaptação é o encontro de diversas vozes sociais e ideológicas. Ela não é uma cópia pura e simplesmente, ela será algo específico 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”.

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.

Hutcheon (2013) acompanha esses autores, porém vai além em suas análises sobre a adaptação. 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 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.

3.1 *Marvel Studios*, Cultura da Convergência e as Narrativas Transmidiáticas

Nos anos 1960, a editora norte-americana Marvel Comics deu origem ao chamado “Universo Marvel”, que era uma estratégia de criação e de *marketing* de publicação de narrativas de super-heróis em que “todas as aventuras eram interligadas em altíssimo nível de complexidade” (HOWE, 2013, p. 11), ou seja, cada história de um personagem publicada em uma edição do Homem-Aranha, por exemplo, tinha relação com histórias de outro personagem, como o Capitão América e desse com o Hulk de modo sucessivo. Muitas vezes todos os personagens do Universo Marvel se encontravam em determinadas edições. 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).

Stan Lee, criador da maioria dos personagens e editor-chefe da *Marvel Comics* – surgida como *Timely Comics* na década de 1930 como a divisão de quadrinhos da editora *Magazine Management* - teve enorme sucesso com a criação do “universo” e respondia

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

pessoalmente cartas, fazendo os leitores se sentirem como parte do processo criativo de construção dos personagens. Stan Lee apelidou a *Marvel Comics* como a “Casa das Ideias” (HOWE, 2013).

Nos anos 2000, a editora *Marvel Comics* decidiu levar a cabo um projeto ambicioso, tanto artística quanto financeiramente: criar seu “universo Marvel” no cinema e passar a ter um maior controle sobre as adaptações de seus personagens, não mais vendendo os direitos de filmagem – alguns personagens da editora ainda possuem os direitos de filmagem ligados a estúdios como *Sony* e *Fox*. Desse modo a *Marvel Comics*, criou a *Marvel Studios* nos anos 2000 e o universo cinematográfico ficou conhecido pela sigla MCU – *Marvel Cinematic Universe*.

Até então o cinema possuía as chamadas “franquias”, ou seja, sequência de filmes de mesmos personagens. Mas o *Marvel Studios* traçou um projeto baseado no que fizeram com as revistas em quadrinhos nos anos 1960, ou seja, cada filme do estúdio teria relação com filmes de outros personagens e todos os personagens poderiam aparecer em todos os filmes. Cada filme separadamente poderia ser compreendido, porém para um entendimento “global” o espectador deveria ver todos os filmes, assim como os leitores deveriam ler todas as revistas nos anos 1960. E a narrativa completa não se resume apenas aos filmes, pois muitas lacunas entre eles são preenchidas com informações apresentadas em curta-metragens e revistas em quadrinhos que funcionam como elementos ou prelúdios dos filmes.

A estratégia não só deu certo como é vista por muitos como “a salvação financeira de Hollywood” (TAVARES, 2012, P. 33) nos últimos anos, visto que as empresas de cinema encontravam-se em crise financeira no início do século XXI. O *Marvel Studios* começou seu projeto em uma etapa intitulada como “primeira-fase”, quando produziu seis filmes: O Incrível Hulk (2008); Homem de Ferro (2008); Homem de Ferro 2 (2010); Thor (2011); Capitão América, O Primeiro Vingador (2011) e Os Vingadores (2012). Atualmente o projeto encontra-se em uma segunda fase com uma terceira já planejada com projetos até, pelo menos, o ano de 2020.

A aceitação desses trabalhos, entretanto, não se deve somente a um maior controle de um estúdio de cinema pelas pessoas que fazem as histórias em quadrinhos e possuem um contato supostamente mais direto com os leitores. Podemos dizer que isso só está sendo possível por causa de mudanças sociais e culturais no modo de se produzir, ter acesso e se

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

relacionar com informações produzidas pela indústria cultural de massa. Neste ponto acreditamos que a Cultura da Convergência e seu principal produto, as narrativas transmidiáticas, são elementos primordiais.

O termo “Cultura da Convergência” foi cunhado pelo pesquisador Henry Jenkins (2008) que a denomina como 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).

O principal produto dessas mudanças são as chamadas narrativas transmidiáticas, que têm como marco o filme *Matrix* de 1999, cuja narrativa se estendia para diversos gêneros e hipergêneros como quadrinhos, animações, jogos eletrônicos. A transmídia pode, desse modo, 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) . Para se ter uma experiência ampla e criar um sentido completo da narrativa, o sujeito 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.

Entendemos que esse novo contexto foi o que possibilitou as atuais adaptações de narrativas quadrinísticas de super-heróis para o cinema. Vejamos agora como ocorre o

processo informacional e de construção de sentidos utilizando como análise a primeira fase do projeto do *Marvel Studios*.

3.2 A Construção de um Universo Cinematográfico

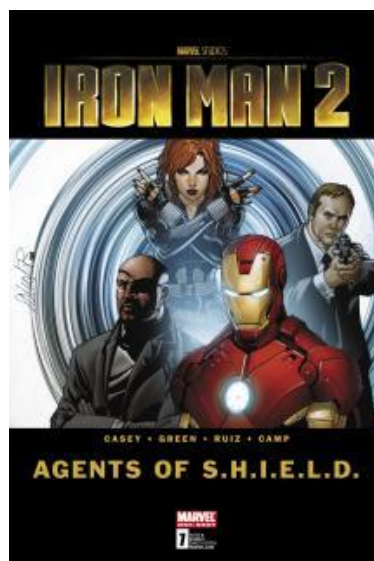
Como neste trabalho não será possível apresentar uma descrição e análise detalhada de todos os filmes, pretendemos demonstrar como funciona a lógica informacional de uma narrativa transmidiática como é o caso do MCU.

O MCU se inicia no cinema com o filme *Homem de Ferro* de 2008, personagem criado em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby. A adaptação atualiza diversos elementos da obra original, como é o caso dos inimigos, que passam de vietnamitas comunistas para terroristas afegãos.

Para realizar a ligação narrativa entre os filmes e gerar expectativas no espectador o *Marvel Studios* utiliza recursos que ficaram conhecidos como cenas pós-créditos. Essas cenas são assim intituladas uma vez que são apresentadas após os créditos finais do filme e criam uma conexão entre os filmes seguintes, mostrados situações ou personagens que terão relevância narrativa.

O filme seguinte foi *O Incrível Hulk*, produzido em 2008, porém, para uma sequência narrativa correta e um entendimento completo, o espectador/leitor deve ler a série em quadrinhos em três edições *Iron Man 2: Public Identity* e a série igualmente em três edições *Iron Man 2: agents of Shield*. Tais narrativas em quadrinhos preenchem lacunas entre os filmes funcionando como parte da narrativa.

Ilustração 1: *Iron Man 2: Agents of Shield*.



Fonte: Iron ([2017-?]).

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

O processo adaptativo do filme do personagem Hulk ocorre por meio de memórias que remetem tanto aos quadrinhos quanto à série televisiva do personagem produzida nos anos 1970. Podemos incluir ainda, como premissa básica da história, que é a de um cientista que se transforma em um monstro, elementos da literatura produzida no século XIX, em especial o clássico “O Médico e o Monstro” do escritor Robert Louis Stevenson. Após o filme do Hulk a narrativa do MCU segue para um curta-metragem intitulado *The Consultant*, que explica fatos ocorridos no filme Homem de Ferro de 2008 e cria conexão com o filme posterior, Homem de Ferro 2.

Após Homem de Ferro 2, segue-se outro curta-metragem: *A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer*. Que faz uma ligação direta com o filme posterior Thor, onde mostra agentes investigando um martelo que cai do céu em um deserto. Tal fato somente será devidamente compreendido no filme Thor.

O filme Thor, por sua vez mostra-se, de certa forma, atípico para ser inserido no gênero de super-herói. Pois apresenta como personagem central um Deus proveniente da cultura nórdica viking 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, para muitos, na indústria cultural do século XX, a mitologia nórdica sofreu uma popularização até então inédita – principalmente nos Estados Unidos – com a adaptação do personagem por Stan Lee e Jack Kirby nas histórias em quadrinhos da *Marvel Comics* em 1962 na revista *Journey Into Mystery* número 83. A principal fonte de influência dos autores para as histórias em quadrinhos do 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.

Ilustração 2: Thor no Eddas.



Fonte: Taringa (2008-?).

O filme é o primeiro a trabalhar com a relação entre magia e ciência do gênero dos super-heróis no cinema, indo ao encontro do que Reynolds (1992, p. 54) chama da “ciência mágica” do gênero dos super-heróis. Tal fato é relevante no que se refere às adaptações, pois até então os filmes da *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 gênero.

Ilustração 3: Journey Into Mystery.



Fonte: Lee; Kirby (1962).

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

Após Thor, há uma série de quadrinhos composta por oito edições: *Captain America: first vengeance*, que apresenta diversos elementos importantes para uma compreensão ampla do filme posterior: Capitão América: o primeiro vingador. Este filme é o primeiro a adaptar um personagem do universo quadrinístico Marvel que foi criado nos anos 1940: o Capitão América. Diferentemente dos outros o filme não atualiza, em um primeiro momento, o personagem, visto que a narrativa se passa em seu contexto de produção, o ano de 1941 tendo como pano de fundo a Segunda Guerra Mundial.

O filme realiza um diálogo interessante entre memórias do gênero e memórias do contexto de produção. No filme, por exemplo, quando o personagem Steve Rogers 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. Essa cena é um claro diálogo crítico, com a capa da primeira edição de 1941 e seu uso ideológico nos anos 1940.

Ilustração 4: Captain America 1941.



Fonte: Souza (2000).

Ilustração 5: Capitão acerta Hitler.



Fonte: Capitão (2011).

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

Após o filme do Capitão América há mais duas séries em quadrinhos: *The Avengers prelude*, *Fury's Big Week*, composta por oito edições e *The Avengers Prelude: Black Window Strikes*, com três edições.

O filme seguinte, *Os Vingadores* é a consolidação da primeira fase e de um projeto de narrativa transmidiática. O filme tem como base o quadrinho lançado em 1963, que apresentava diversos super-heróis da Marvel formando um grupo para atuarem em conjunto contra ameaças poderosas demais para apenas um membro.

Desse modo, a narrativa transmidiática produzida pelo *Marvel Studios* segue a seguinte ordem:

Quadro 1: Narrativa transmidiática produzida pelo *Marvel Studios*.

Homem de Ferro (2008)
Iron Man 2: Public Identity – série em quadrinhos (2010) ¹ – 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
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)

Fonte: Elaborado pelo autor – 2017.

4 CONCLUSÃO

O que podemos perceber até o momento é que cada filme pode ser visto de forma independente, mas eles são parte de uma narrativa mais ampla, cujo fluxo informacional

¹ Os anos indicam o lançamento, porém estamos colocando na tabela de acordo com a ordem cronológica de leitura na narrativa (o autor, 2017).

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

ocorre perpassando diferentes gêneros e hipergêneros e memórias construídas por décadas. Para o espectador /leitor ter um sentido completo da narrativa ele deve se inserir em uma nova lógica de consumo que segue uma nova estética de produção. A informação e a memória são elementos fundamentais nesse processo, onde o gênero discursivo atua como elemento essencial para a construção de novos sentidos e de uma memória cultural para o século XXI por meio do gênero dos personagens conhecidos como super-heróis.

Ao observarmos outras produções da indústria cultural de massa, como o filme Kong, A Ilha da Caveira ou A Múmia, os dois de 2017, veremos que ambos seguem a mesma lógica das produções do *Marvel Studios*, buscando a criação de um universo interligado de narrativas.

Quais mudanças realmente essa nova estética transmidiática trará ainda não podemos afirmar com certeza. Mas até o momento podemos alegar mudanças no processo informacional desses produtos e que tal fato tem relevância em um contexto econômico, social e, especialmente, cultural.

REFERÊNCIAS

ASSMANN, Aleida. **Espaços de recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas: Unicamp, 2011.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (Coleção Ensino Superior).

_____. **Estética da criação verbal**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

CAPITÃO América: o primeiro vingador= Captain America. Direção de Joe Johnston. [S.l.]: Marvel Studios, c2011. 1blu-ray (124 min.). son., color

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

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.

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.

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

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.

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

HOWE, Sean. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: Leya, 2013.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2.ed. Florianópolis: UFSC, 2013

IRON Man 2: agents of Shield. [S.l.], [2017-?]. In: **Marvel Cinematic Universe Wiki**. Disponível em: <http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Iron_Man_2:_Agents_of_S.H.I.E.L.D.>. Acesso em: 12 jun. 2017

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Journey into mystery 83**. New York: Canan Publishers Sale Corp., 1962.

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.

MORRISON, Grant. **Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis**. São Paulo: Seoman, 2012.

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.

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.

OS VINGADORES= The Avengers. Produção de Kevin Feige. Direção de Joss Whedon. [S.l.]: Marvel Studios., c2012. 1 Blu-Ray (143 min.). son., color.

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: 7 ago. 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.

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

RUSSO, Mariza. **Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2010.

SOUZA, Nano. **Capitão América**: herói ou vilão. [S.l.], 2000. Disponível em: <www.universohq.com/.../ca_captain_america01.jpg>. Acesso em: 6 abr. 2004.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, p.19-53, jul./dez. 2006.

TARINGA.Thor. [2008]. Disponível em: <<http://www.taringa.net/posts/info/1461747/Thor.html>>. Acesso em: 7 jun. 2015.

TAVARES, Luiz Felipe do Vale. Como os super-heróis salvaram o cinema. Superinteressante. In: **NASCEM os super-heróis**. São Paulo: Abril Cultural, 2012. (Superinteressante Coleções).

THOR= Thor. Produção de Kevin Feige. Direção de Kenneth Branagh. [S.l.]: Marvel Studios, c2011. 1 Blu-Ray (114 min.). son., color.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre Análise Fílmica**. 7.ed. Campinas: Papirus, 2011.