

**UFPE- UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
GRADUAÇÃO EM DESIGN**

JOANATAN FELIPE DA SILVA

**ADAPTAÇÃO DOS QUADRINHOS OS VINGADORES PARA O CINEMA:
RECORRÊNCIAS ENTRE OS ELEMENTOS VISUAIS E ESTRATÉGIAS DE
TRANSMIDIAÇÃO.**

**CARUARU
2016**

JOANATAN FELIPE DA SILVA

**ADAPTAÇÃO DOS QUADRINHOS *OS VINGADORES* PARA O CINEMA:
RECORRÊNCIAS ENTRE OS ELEMENTOS VISUAIS E ESTRATÉGIAS DE
TRANSMIDIAÇÃO.**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco Centro Acadêmico do Agreste UFPE-CAA, como requisito para obtenção do título de graduação em Design, sob a orientação do Professor Doutor Diego Gouveia Moreira.

CARUARU

2016

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 - 1242

S586a Silva, Joatan Felipe da.
Adaptação dos quadrinhos Os Vingadores para o cinema: recorrências de elementos da linguagem visual e estratégias de transmediação. / Joatan Felipe da Silva. – 2016.
71 f. ; il. : 30 cm.

Orientador: Diego Gouveia Moreira.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2016.
Inclui Referências.

1. História em quadrinhos. 2. Cinema. 3. Design. I. Moreira, Diego Gouveia (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2016-427)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE PROJETO DE DEFESA DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**ADAPTAÇÃO DOS QUADRINHOS OS VINGADORES PARA O CINEMA:
RECORRÊNCIAS ENTRE OS ELEMENTOS VISUAIS E ESTRATÉGIAS DE
TRANSMIDIAÇÃO.**

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera **JOANATAN FELIPE DA SILVA**

APROVADO

Caruaru, 13 de julho de 2016

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Diego Gouveia Moreira (Orientador)

Prof. Amanda Mansur Custódio Nogueira

Prof. Izabela Domingues da Silva

RESUMO

O cinema de super-heróis tem ganhado cada vez investimentos da indústria cinematográfica e ampliado o alcance de público e fãs. Diante desse cenário, esta monografia problematiza como os quadrinhos *Os Vingadores*, da Marvel, precisaram se adaptar para alcançar o público do cinema. O objetivo geral é mostrar as adaptações sofridas pelos quadrinhos da Marvel para o cinema a partir de dois eixos: a linguagem visual e a linguagem verbal. Para isso, é realizado um estudo das imagens das histórias em quadrinho e de cenas do filme de forma que fiquem claras as recorrências de uso da linguagem visual na transposição do HQ para o cinema. Também é apontada a utilização de estratégias transmídias como indispensável do ponto de vista da linguagem verbal para atrair a atenção do público do cinema. Por fim, a pesquisa constata que as recorrências de uso de elementos da linguagem visual e verbal contribuem para a consolidação de um cinema de super-heróis, alimentando também a indústria de quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinhos; Os Vingadores; Cinema; Design gráfico; Narrativa transmídia.

ABSTRACT

Superhero cinema is increasingly gaining investment from the cinematic industry and expanding the reach of audiences and fans. Given this scenario, this monograph discusses how Marvel's comic book *The Avengers* had to adapt to reach the cinema audience. The overall objective is to show the adaptations suffered by Marvel comics to the cinema from two axes: visual language and verbal language. For this, a study is made from the images of the comics and scenes of the film so that the recurrences of the use of visual language in the transposition of the comic to the cinema are clear. It is also pointed the use of transmedia strategies as indispensable from the verbal language point of view to attract the attention of the cinema public. Finally, the research finds that the recurrences of using visual and verbal language elements contribute to the consolidation of a superhero cinema, also fueling the comic book industry.

Keywords: Comics; The Avengers; Cinema; Graphic Design; Transmedia Storytelling.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - M. VIEUX – BOIS (1827) de Rudolph Töpffer.....	12
Figura 2 - O Menino Amarelo (1895) de Richard Felton Outcault.....	13
Figura 3 – Página do livro de Scott McCloud, conceito dos quadrinhos.....	15
Figura 4 - Página de Quadrinhos da Marvel.....	17
Figura 5 - Capa de uma edição do Quarteto Fantástico.....	19
Figura 6 - Capa da primeira edição de Os Vingadores.....	22
Figura 7 - Página de HQ de Os Vingadores com a nova formação da equipe.....	23
Figura 8 - Os Vingadores (2012) estão inseridos no universo da Terra 199999.....	28
Figura 9 – Gráfico com todos os filmes do Universo Cinematográfico Marvel.....	31
Figura 10 –Pôster nacional do filme Os Vingadores de 2012.....	33
Figura 11 – Pôster nacional do filme Vingadores – Era de Ultron de 2015.....	34
Figura 12– Relação entre HQ e material do filme Os Vingadores.....	40
Figura 13– Relação entre HQ e material do filme Os Vingadores.....	42
Figura 14 –Relação entre HQ e material do filme Vingadores – Era de Ultron.....	43
Figura 15 –Relação entre HQ e cena do filme Vingadores – Era de Ultron.....	46
Figura 16 –Relação entre HQ e cena do filme Vingadores – Era de Ultron.....	47
Figura 17 – Adaptação dos personagens para o cinema.....	50
Figura 18 – Adaptação dos personagens para o cinema.....	52
Figura 19 – PrintScreen de tela da cena pós-créditos de Os Vingadores.....	59
Figura 20 – PrintScreen da cena pós-créditos de Os Vingadores–Era de Ultron.....	60
Figura 21 – PrintScreen do website criado para o filme Os vingadores.....	62
Figura 22 – Pôster da série AgentsofS.H.I.E.L.Ddo canal Abc.....	63
Figura 23 – Imagem de divulgação de Avengers Assemble.....	64
Figura 24 – Capa de uma edição de The Avengers Prelude.....	65
Figura 25 – Selo que indica um quadrinho relacionado aos filmes da Marvel.....	65
Figura 26 – Mercúrio e Feiticeira Escarlate nos quadrinhos e no cinema.....	67

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	11
2.1	As primeiras HQs e o conceito de histórias em quadrinhos.....	11
2.2	A Marvel nos quadrinhos	17
2.3	Os Vingadores.....	21
3	DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA	25
3.1	A consolidação de um cinema de super-heróis	25
3.2	Os Vingadores na telona	29
4	ADAPTAÇÕES DAS HQS DE OS VINGADORES PARA O CINEMA	36
4.1	Relações entre design e cinema e recorrências no uso de elementos da linguagem visual dos quadrinhos para os filmes.....	36
4.2	Recorrências de uso da linguagem verbal em Os Vingadores e a implementação de estratégias transmídias.....	53
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
	REFERÊNCIAS	70

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, acompanhamos um crescimento de público e de quantidade de filmes nas produções cinematográficas que são baseadas em quadrinhos de super-heróis. Esse gênero vem ganhando força e se tornando muito comum no cinema com grandes produções que transformam os filmes em fortes concorrentes dentro do competitivo mercado cinematográfico.

Os quadrinhos e o cinema sempre se influenciaram e esse diálogo entre as duas mídias está cada vez mais presente em um segmento que está se tornando um estratégico nicho cinematográfico. Os filmes de super-heróis têm adquirido respeito junto aos críticos e também diante da audiência por conta da qualidade de boa parte dos filmes de super-heróis. Muitos de nós percebemos, nesses grandes heróis fictícios, qualidades e defeitos que fazem com que haja uma aproximação com a nossa realidade, nos identificamos com eles. Essa identificação sempre levou pessoas ao cinema para ver a adaptação que seria feita de seu herói favorito.

Um aspecto que tem ficado mais claro é que, hoje em dia, a linha que separa quadrinhos e cinema está cada vez mais tênue e esses universos começam a convergir, conversar entre eles, bebendo de referências e influenciando com mais força o que poderia vir a acontecer com o outro. Partindo dessa premissa, esta monografia problematiza como os quadrinhos *Os Vingadores*, da Marvel, precisaram se adaptar para alcançar o público quando ganhou versões para o cinema. Esse é o ponto de partida que motivou essa pesquisa.

O objetivo geral é mostrar as adaptações sofridas pelos quadrinhos da Marvel para o cinema a partir de dois eixos: a linguagem visual e a linguagem verbal.

Os objetivos específicos são: 1. Compreender quais elementos da linguagem visual foram adaptados dos quadrinhos para o cinema; 2. Entender como as histórias dos quadrinhos foram utilizadas no cinema e quais foram os desdobramentos narrativos necessários.

A metodologia utilizada será composta de revisão bibliográfica sobre HQs, cinema, design no cinema, linguagem visual e linguagem verbal. Como

objetivo de estudo, serão investigados os quadrinhos *Os Vingadores* e também os dois filmes lançados até o ano de 2016. Também serão importantes os filmes relacionados à franquia *Os Vingadores*, bem como, os universos construídos na internet, criados pela instância produtora, em torno dessas produções.

Além desta introdução, que tem a intenção de situar o leitor no contexto que gerou o problema de pesquisa deste trabalho, há outros capítulos que ajudarão a desenvolver as ideias necessárias para o entendimento do assunto.

O segundo capítulo se dedica a apresentar o universo dos quadrinhos. O objetivo é contar um pouco sobre a história das HQs e de como podemos identificar os quadrinhos pelas suas características próprias como meio de linguagem, bem como apresentar ao leitor a Marvel e os quadrinhos *Os Vingadores*.

No terceiro capítulo, é traçado um panorama dos filmes sobre super-heróis baseados em quadrinhos. A pesquisa também irá estudar o comportamento do cinema nesse sentido, trazendo um breve olhar sobre o histórico do cinema e das antigas produções de filmes de super-heróis para poder entender como o mercado engendra esse tipo de filmes atualmente. Mais uma vez, a pesquisa se propõe a compreender como a migração do HQ para o cinema aconteceu ao longo do tempo para poder entender melhor o que se faz no mercado cinematográfico nesse gênero atualmente.

O quarto capítulo se dedica a analisar como os quadrinhos da Marvel precisaram se adaptar para alcançar o público no cinema. No início desse capítulo, a pesquisa aborda rapidamente como o design e o cinema se relacionam, em que áreas dentro do cinema temos a atuação do design e de como o design gráfico está fortemente ligado às obras cinematográficas. A partir dessa inquietação condutora, o trabalho apontará dois procedimentos recorrentes que revelam as adaptações necessárias para os quadrinhos conquistarem o público no cinema. Essas recorrências, como serão explicadas, são da ordem da linguagem visual e da linguagem verbal. Um desses procedimentos está centrado no uso recorrente de elementos gráficos que levam o espectador a identificar no cinema características da HQ. Para essa etapa, serão usadas as noções de sentido conotativo e denotativo, apresentados por Martine Joly (2007), a partir de estudos de teóricos como

Roland Barthes. A pesquisa mostrará os elementos dos filmes da Marvel, correlacionando-os com os quadrinhos já que essas produções são adaptadas de tais quadrinhos. Nesta etapa, será, então, elaborada uma análise e um estudo dos quadrinhos e dos filmes *Os Vingadores* da Marvel para aplicar a metodologia de análise da linguagem visual a partir da produção de sentido (conotação e denotação).

O outro procedimento investigado está associado ao olhar sobre as recorrências de uso da linguagem verbal. Nesse aspecto, ficou claro que o uso de estratégias transmídias é o grande caracterizador da adaptação dos quadrinhos para o cinema. Essas estratégias, como veremos, leva o público a percorrer as histórias de um determinado produto midiático em diversos meios de comunicação. Para trabalhar melhor esse conceito, serão utilizadas as ideias propostas pelo autor Henry Jenkins (2008), que ajudam a entender a troca de elementos narrativos entre as diferentes mídias. A pesquisa trata da relação entre as linguagens de quadrinhos e cinema, como essas linguagens conversam e trocam informações entre si na forma de adaptações do universo dos quadrinhos Marvel para o cinema e vice-versa.

Com essa análise, centrada na linguagem visual e verbal, a pesquisa pretende mostrar os elementos gráficos presentes nos filmes vindos das HQs e como eles são adaptados dos quadrinhos para gerar uma sensação de “familiaridade” entre os espectadores. Do outro lado, também se tem a intenção de revelar como a narrativa e roteiro funcionam para criar algo único, porém tendo relação com algo que já foi feito nos quadrinhos e está sendo adaptado para o cinema. A ideia é mostrar como o cinema e os quadrinhos conversam e interagem cada um em seu respectivo universo para criar as obras do estúdio e como a história *Os Vingadores* se transmidializa.

Tudo isso será feito com o intuito de analisar e explorar que elementos da linguagem visual e verbal são utilizados pela Marvel Studios em *Os Vingadores* para criar as adaptações dos seus maiores personagens dos quadrinhos para os cinemas.

Agora, esta monografia apresenta um pouco sobre a história dos quadrinhos.

2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

2.1 As primeiras HQs e o conceito de histórias em quadrinhos

Desde tempos remotos, o homem se utiliza de imagens para se comunicar e esse meio de levar informação e retratar o cotidiano foi evoluindo e se modificando ao longo do tempo. “Aliás, se remontarmos à história da civilização humana, encontraremos a linguagem pictórica utilizada para narrar acontecimentos e fenômenos da natureza” (OLIVEIRA, 2007, p. 1). A forma de se comunicar por meio de imagens que seguiam uma sequência para compor a informação ou contar algo, por exemplo, era o início do que viria a se tornar a linguagem dos quadrinhos como vemos atualmente.

Como apontado por Moya (1986), Rudolphe Töpffer (1799-1846 – ano de vida de Topffer) foi um escritor e artista gráfico suíço considerado um dos grandes pioneiros da arte dos quadrinhos por criar obras que futuramente disponibilizariam características e, assim, formariam o que conhecemos como quadrinhos atualmente. Töpffer publicou um trabalho, nos intervalos do período que trabalhou como pedagogo, intitulado *Histoires em estampes*, que seriam algumas histórias em imagens. Nesse trabalho, os desenhos não servem apenas como ilustrações para o texto escrito, apresentando uma função narrativa própria.

Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um desses desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem esse texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa. Aqui, como um conceito fácil, os tratamentos de observação, o cômico, o espírito, residem mais no esboço propriamente dito, do que na idéia que o *croqui* desenvolve (TÖPFFERapudMOYA, 1986, p. 13).

Por meio da afirmação de Töpffer, nota-se a importância de todos os elementos que começaram a ser usados no que viria a ser caracterizado como histórias em quadrinhos. O uso de imagens aliado ao texto forma uma combinação que é necessária nesse tipo de linguagem para passar a idéia como um todo, para que a informação seja completa. Sem um, o outro não

teria sentido e assim Töpffer deu início a uma grande história nas produções desse tipo de linguagem. Na imagem abaixo, um dos trabalhos desenvolvidos por Töpffer.

Figura 1 - M. VIEUX – BOIS (1827) de Rudolph Töpffer



Fonte:MOYA, 1986, p. 11

Como vemos, a história criada por Töpffer segue exatamente a estrutura informada anteriormente (desenho e texto).

Outro nome proeminente na história dos quadrinhos é Richard Felton Outcault. Ele foi o responsável por criar o que viria a ser considerado o primeiro quadrinho propriamente dito da história.

No ano de 1894, Outcault era um dos principais ilustradores do suplemento dominical do *New York World*, um jornal da época. O *World* nunca foi muito expressivo e sempre teve de lutar para se manter vivo no mercado, no ano de 1883, o jornal foi comprado pelo então deputado estadual Joseph Pulitzer,. A partir daí, passou a ter uma nova estrutura, o jornal trazia matérias mais sensacionalistas, artigos esportivos e muitas ilustrações. É, nesse contexto, que entra em cena Richard F. Outcault e sua maior criação: *O Menino Amarelo*.

Exatamente no dia 5 de maio de 1895, um domingo, no jornal World, de Nova Iorque, surgiu o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, ao termo "jornalismo amarelo", para a imprensa sensacionalista, por causa do camisolão do Menino Amarelo (MOYA, 1986, p. 23).

Figura2 - O Menino Amarelo (1895) de Richard Felton Outcault



Fonte: Google

Na figura anterior, há um exemplo de *O Menino Amarelo*. No entanto, isso foi apenas o início da construção dos quadrinhos como um meio de comunicação e como uma linguagem visual própria da forma como conhecemos atualmente. Existem critérios e conceitos que determinam como é classificada uma história em quadrinhos.

Eisner (1985), por exemplo, definiu os quadrinhos como arte sequencial. Para ele, as histórias em quadrinhos combinam duas linguagens: a visual e a verbal. É necessária a decodificação de imagens e texto para o desenvolvimento da leitura.

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto, trata-se de uma

separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e, no emprego habilidoso de palavras e imagens, encontra-se o potencial expressivo do veículo (EISNER, 1985, p.13).

As revistas em quadrinhos se dispõem agrupando elementos estéticos gráficos e artísticos combinados com os elementos gramaticais que compõem a parte textual e são necessários para a compreensão da narrativa. Essa representação visual caracteriza os quadrinhos como um tipo de linguagem própria. É a estrutura base de como ela é composta. Por meio de balões ou da utilização do espaço visual dentro dos quadros, o texto é disposto na página junto de representações gráficas e onomatopéias para compor a linguagem dos quadrinhos.

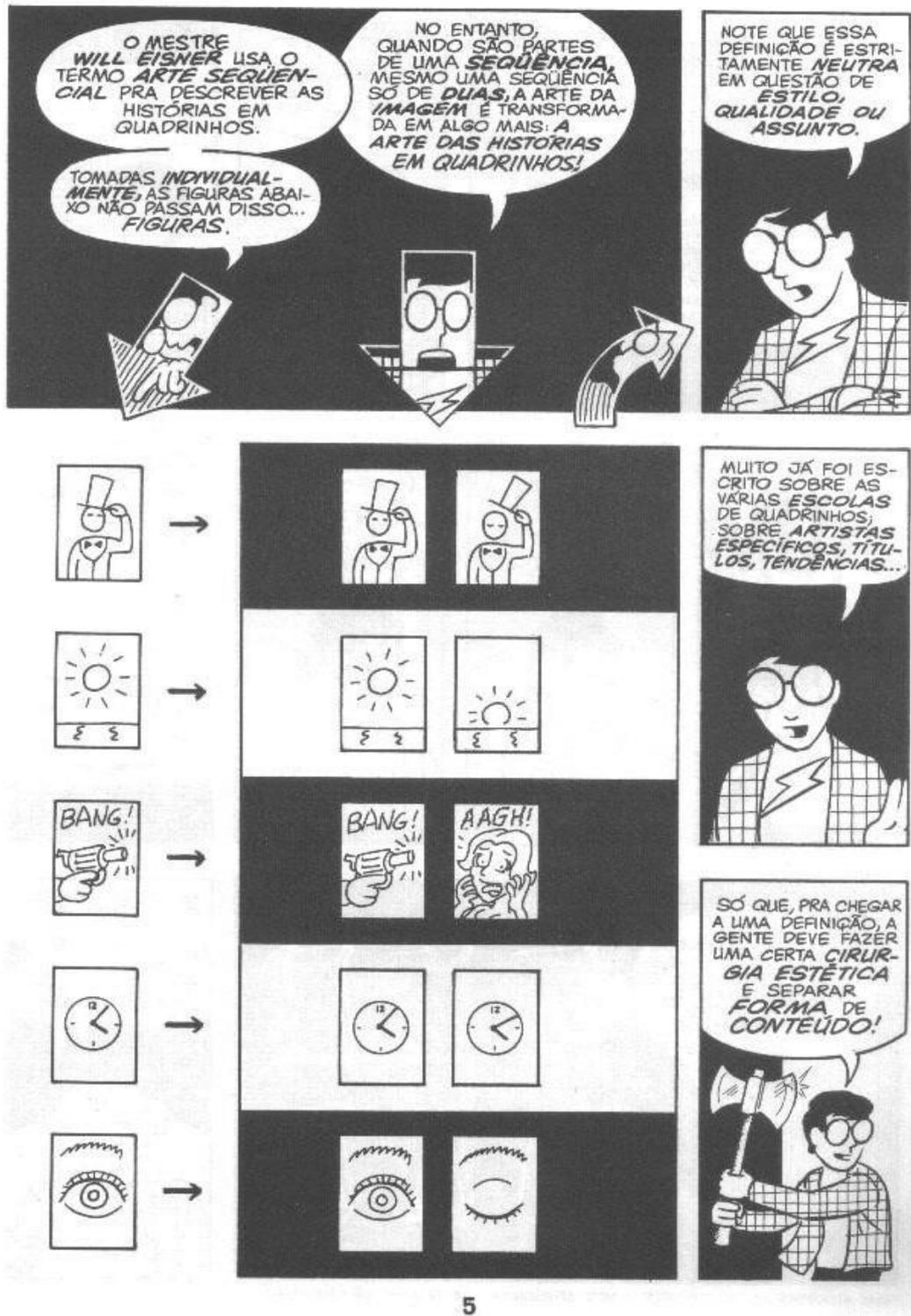
Os quadrinhos possuem gigantesco potencial de comunicação. O conjunto de imagens e palavras quando bem utilizados conseguem causar diferentes emoções e interpretações da cena que deseja ser transmitida.

Tornaram-se especialmente populares entre o público jovem ao longo do tempo. É uma forma de comunicação visual de mais fácil absorção e compreensão. O conjunto de imagens e palavras tornam a leitura mais divertida e, assim, os quadrinhos se difundiram amplamente entre esse público. “Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto” (EISNER, 1985, p. 7). Ou seja, essa combinação de imagem e texto compoendo a decodificação da leitura nos quadrinhos torna o conteúdo mais acessível ao público, tornando-o assim popular entre o público que o adotou com mais facilidade, o público jovem. “Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens” (EISNER, 1985, p. 7).

Porém, segundo McCloud (1995, p. 4), se faz necessária a especificação do que é o quadrinho em si, de se identificar suas características e que, apesar da sua afirmação de que o “mundo dos quadrinhos é imenso e variado”, precisamos delimitar o que é característico dos quadrinhos e o que faz parte desse tipo de comunicação. “[...] ‘quadrinhos’ é um termo que merece ser

definido, porque se refere ao meio em si, não há um objeto específico como 'revista' ou 'gibi'" (MCCLLOUD, 1995, p. 4).

Figura 3 – Página do livro de Scott McCloud, conceito dos quadrinhos.



Fonte: MCCLLOUD, 1995, p.05

Como McCloud fala, demonstrado na imagem anterior, é necessário separar forma e conteúdo para criar a definição do que é quadrinho. O autor afirma que os quadrinhos funcionam como um recipiente que podemos preencher com ideias e imagens e que o conteúdo depende do autor da história em quadrinhos. Sendo assim, o quadrinho se torna um meio e não um objeto em si como uma revista por exemplo. Então, segundo o autor se faz necessário o maior entendimento do que é quadrinho, fazendo uma análise baseada no conceito e no nome proposto por Eisner (1985) para esse tipo de linguagem, a 'Arte Sequencial'.

Comparando os quadrinhos com as animações, que também viria a ser um tipo de arte sequencial visual, McCloud (1995) diferencia ambos afirmando que "a diferença básica é que a animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente justaposta como nos quadrinhos" (p. 7). Nas animações ou filmes, por exemplo, as imagens são projetadas no mesmo quadro, que seria a tela, enquanto que, nos quadrinhos, elas são dispostas em espaços diferentes. McCloud (1995) afirma que o espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme.

O autor completa sua constatação da arte sequencial, dizendo que essas imagens devem vir acompanhadas de letras, porém, segundo ele, as letras também são imagens e que se tornam palavras apenas quando são dispostas em uma determinada sequência.

Concluindo a contextualização de arte sequencial, proposta por Eisner, McCloud (1995) define os quadrinhos como sendo "imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (MCCLLOUD, 1995, p. 9).

Sendo assim, os quadrinhos são um meio de comunicação, uma linguagem própria que se usa de determinadas características para se construir e, dessa forma, transmitir a informação desejada para o leitor. Ela é composta pela combinação de palavras e figuras, usando o termo palavras para identificar toda a forma textual que aparece nos quadrinhos, já que, segundo McCloud (1995), as letras também são consideradas imagens e as palavras seriam a combinação de uma ordem de letras, formando assim uma espécie de 'imagem-palavra', já o termo figura se refere a todo o conteúdo que aparece desenhado de forma não textual nos quadrinhos.

Figura 4 - Página de Quadrinhos da Marvel.



Fonte: Google

Depois dessa contextualização mais geral sobre o que são as histórias em quadrinhos, vamos agora conhecer um pouco sobre a Marvel para, depois, saber quem são Os Vingadores.

2.2 A Marvel nos quadrinhos

Por volta de 1940, Martin Goodman fundou o que viria a se tornar a Marvel Comics futuramente. Tratava-se da TimelyComics, visando ao crescente público ávido consumidor de histórias em quadrinhos na época.

Em 1939, ocorreu a primeira publicação da Marvel tendo os heróis Tocha-Humana¹ e Namor o Príncipe submarino, como estrelas da edição. Em seguida, no ano de 1941, um personagem que viria a se tornar um grande ícone da Marvel Comics foi criado: o Capitão América. O personagem foi criado por Joe Simon e Jack Kirby. Capitão América era o primeiro herói patriota e foi criado com o intuito de inspirar os soldados americanos na guerra do Vietnã, o Capitão tornou-se muito popular e suas revistas vendiam incrivelmente bem.

Com o Capitão América nas alturas e títulos a se multiplicar, a rotina na Timely andava exaustiva. Mas Simon e Kirby eram despachados por natureza, e continuaram tranquilamente a fazer frilas para outras editoras, mesmo enquanto contratavam mais funcionários para a Timely (HOWE, 2013, p. 31)

A partir desse ponto, muitas reviravoltas aconteceram no interior da Timely-Comics, que havia contratado Stanley Lieber que era primo da esposa de Goodman. Stanley assinava sob o pseudônimo de Stan Lee e esse viria a ser o nome pelo qual ele ficou amplamente conhecido até os dias de hoje. Stan Lee trouxe frescor e criatividade à TimelyComics. Lee foi o responsável por gigantescos sucessos da Marvel. Por volta de 1950, os quadrinhos não andavam muito bem depois da guerra e a produção e vendas de quadrinhos caíam exponencialmente.

As tendências dos gibis estavam mudando a velocidade alarmante. Os EUA pós-guerra, agora obcecados com a praga da delinquência juvenil, começaram a arrancar quadrinhos de temática criminosa das mãos dos jovens e, ao notar a permissividade sexual e a violência nas páginas, acharam que haviam encontrado a arma do crime (HOWE, 2013, p. 36).

Nessa década, a Timely atravessava um período conturbado, seus maiores personagens estavam sendo engavetados e descaracterizados para que suas publicações continuassem ativas. Tudo isso devido à crescente onda de rejeição que os quadrinhos estavam sofrendo por serem os possíveis precursores da violência entre os jovens, inclusive existia até leis que dificultavam a vida das HQs, “cidades como Detroit tiveram projetos de lei para banir o flagelo” (HOWE, 2013, p 36).

¹ Trata-se da versão original do herói, que era um andróide que inflamava em contato com o oxigênio, é um personagem diferente do homônimo membro do quarteto Fantástico.

Em abril de 1954, [...] a fúria contra os quadrinhos voltou com mais força. O psicólogo infantil Fredric Wertham, que há anos se destacava como crítico dos quadrinhos, publicou *A sedução do inocente*, ataque ferrenho ao material lúgubre de diversos títulos de crime, terror e até de super-heróis (incluindo ilustrações explícitas de espancamento de cônjuges, sadomasoquismo e assassinatos macabros); semanas depois, um subcomitê do Senado dos EUA que tratava da delinquência juvenil voltou os olhares para a mesma coisa, tendo Wertham como perito (HOWE, 2013, p. 38).

Foram anos muito difíceis dentro da Timely, porém a concorrente e também uma grande e importante editora de quadrinhos, a DC Comics, por volta de 1960, começou a reanimar o gênero de super-heróis com a inovação de criar uma super equipe com seus principais heróis, a Liga da Justiça.

Seguindo os passos da DC Comics, a Marvel decide criar sua própria super equipe, então Goodman encarrega Stan Lee de se inspirar na idéia da concorrente, nasce assim o Quarteto Fantástico no ano de 1961, junto com a mudança de nome da editora para Marvel Comics. Desde seu nascimento, o Quarteto mostrou grande potencial e se tornou sucesso de vendas, trazendo assim a Marvel de volta aos holofotes e iniciando uma nova era na editora.

Figura 5 - Capa de uma edição do Quarteto Fantástico.



Fonte: Google

A partir desse ponto, a Marvel começou a desenvolver heróis e personagens que os diferenciariam de editoras concorrentes. Os personagens da Marvel eram mais próximos da realidade, então o público viria a se identificar mais facilmente com os heróis que também possuíam defeitos e que, de certa forma, eram mais humanos.

Foi com a publicação das histórias de heróis como o Quarteto Fantástico, O Incrível Hulk, Homem-Aranha, Homem de Ferro, Thor, Os Vingadores, entre outros – em sua maioria criados por Stan Lee nesse período inicial –, que a Marvel Comics se estabeleceu como a editora que lançou o ‘superherói moderno’, alguns dos primeiros heróis a apresentar falhas e problemas ‘mais humanos’ (MAIA; MESSIAS, 2014, p. 3).

A Marvel começou a criar grandes personagens e muitos deles foram criados como reflexo do contexto social da época vigente em que eram idealizados, como o Homem-Aranha que retratava as inseguranças e desafios de um jovem adolescente que era oprimido na escola por ser ‘nerd’, além de ter de administrar suas responsabilidades com a escola, a vida dupla como herói e trabalhar ou os X-Men que faziam uma crítica ao preconceito e discriminação que minorias sofriam pela sociedade. No caso dos X-Men, eles eram mutantes que nasciam com dons e poderes especiais e os tornavam diferentes dos humanos “comuns”. Eram vistos como aberrações e, portanto discriminados. Segundo Maia e Messias (2014), essa mudança, creditada à figura de Stan Lee, foi uma verdadeira revolução no mercado editorial de quadrinhos da época.

As criações pitorescas da Marvel – Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, o Incrível Hulk [The Incredible Hulk], Thor, Homem de Ferro [Iron Man] e Doutor Estranho [Doctor Strange] – serviram de fundações para uma edificação ficcional autorreferente chamada “Universo Marvel”, na qual todas as aventuras eram interligadas em altíssimo nível de complexidade. Logo este mundo em expansão também passou a incluir coisas como os X-Men, uma escola de mutantes vítimas do ostracismo, cuja luta contra discriminação fazia paralelo ao movimento negro e o Demolidor [Daredevil], advogado cego cujos outros sentidos eram ampliados a níveis sobre-humanos (HOWE, 2013, p. 11).

Após esse período, foram décadas de produções da Marvel Comics cheias de personagens de sucesso e cada vez mais diversificados, atingindo o auge nos anos 70. Nos anos 90, a empresa quase faliu, mas continuou

investindo em seus personagens, moldou-se às demandas do mercado até chegar ao modo como a conhecemos hoje em dia.

Atualmente, a Marvel pertence à Walt Disney Company. “Em 2009, todo o chamado *Marvel Entertainment Group* foi adquirido de uma vez pela The Walt Disney Company (por quatro bilhões dólares!!!)” (MAIA; MESSIAS, 2014, p. 9). Após os grandes sucessos que a Marvel produziu para os cinemas, os quadrinhos começaram a sofrer alterações. A partir de então, os quadrinhos iriam se ‘adaptar’ para se aproximarem mais do universo cinematográfico.

Aos poucos, mudanças vão sendo feitas e os quadrinhos que antes influenciavam os cinemas, agora são influenciados pelas produções cinematográficas. Isso talvez se deva ao fato de que as produções cinematográficas atingem um público muito maior e, com a popularização dos filmes, a procura pelos quadrinhos aumenta e assim os quadrinhos se aproximando do cinema tornaria a compreensão dos novos leitores maior.

A Marvel possui várias linhas editoriais e algumas delas têm públicos distintos e que também permitem criar outros universos com novas possibilidades para os personagens Marvel, o que gera um rico acervo de diferentes pontos de vista e de diferentes percepções sobre os personagens. Exemplos dessas linhas são Marvel 2099 (em que as histórias se passam no futuro) e o Marvel Knights (selo que permite a publicação de histórias com maior teor de violência e temas mais polêmicos, mais “adultos”). Criando essas linhas ou selos, a Marvel pode expandir ainda mais seu universo e atingir um público ainda maior com suas publicações.

2.3 Os Vingadores

Na década de 60, duas grandes editoras de quadrinhos dominavam o mercado das HQs. Eram elas: a Marvel Comics e a DC Comics. Até então a DC Comics possuía uma revista intitulada *Liga da Justiça*. Então, a Marvel sentiu a necessidade de responder à altura. Depois do sucesso do Quarteto Fantástico, a Marvel seguiu novamente criando uma equipe. Dessa vez, com seus maiores super-heróis na época. Essa equipe seria Os Vingadores.

Exatamente no ano de 1963, Homem de Ferro, Hulk, Thor, Homem- Formiga e Vespa se reuniram para criar a mais popular equipe da Marvel até então. No entanto, o Hulk não permanece na equipe por muito tempo e logo é substituído pelo antigo herói mais popular da Marvel Comics: o Capitão América. Isso aconteceu logo no início das publicações de *Os Vingadores*.

Figura 6 - Capa da primeira edição de Os Vingadores.



Fonte: Google

A revista do grupo “Os Vingadores” foi criada em 1963. E sua primeira formação tinha Hulk, Homem de Ferro, Homem-Formiga, Vespa e Thor – sem o Capitão América. A história do Capitão se confundia com a história do gênero e do momento editorial. Tendo passado quase 20 anos do fim da Segunda Guerra e já no período da Guerra do Vietnã, os heróis mais nacionalistas como o Capitão América estavam em baixa. Não obstante, o Capitão não ficou muito tempo no ostracismo, pois voltou como líder dos Vingadores alguns anos após a criação do grupo. A solução criativa encontrada para inseri-lo no universo narrativo que se formava foi sendo ele 20 anos mais velho que todos os personagens, dizer que ele ficou congelado

dentro de um bloco de gelo durante esses anos, após ter sido dado como morto (MAIA; MESSIAS, 2014, p. 3).

Em sua estreia, *Os Vingadores* enfrentaram Loki, o deus nórdico da trapaça, que é meio-irmão de Thor e desejava se vingar de seu irmão, porém o plano do deus asgardiano² não pôde ser concretizado graças à aliança que foi formada pelos heróis que atenderam ao chamado do governo dos EUA que se viram impotentes contra o poder de Loki. Nasceram assim *Os Vingadores*.

A equipe nunca se manteve fixa e sempre sofria alterações em seus membros. Isso era feito de acordo com a necessidade da narrativa das próximas aventuras da equipe ou sempre que um roteirista novo assumia. Os próximos a integrarem a equipe foram Gavião Arqueiro e os gêmeos mutantes, Mercúrio e Feiticeira Escarlate.

Figura 7 - Página de HQ de *Os Vingadores* com a nova formação da equipe.



Fonte: <https://hqrock.wordpress.com/2011/05/25/os-vingadores-a-trajetoria-nos-quadrinhos-da-principal-equipe-de-super-herois-da-marvel-comics/>

No ano de 1965, a equipe era formada apenas por Capitão América e as novas adições que seriam os já citados, Gavião Arqueiro, Mercúrio e Feiticeira Escarlate que entraram no lugar dos outros antigos membros que acabaram deixando a equipe. Assim *Os Vingadores* acabam ficando com quatro integrantes. Gavião Arqueiro era um ex-criminoso que já havia aparecido nas revistas do Homem de Ferro e confrontado o herói, já os gêmeos mutantes faziam parte da Irmandade de Mutantes e eram inimigos dos X-Men. O Capitão

² Termo usado para designar quem vive em Asgard, terra da mitologia nórdica que é amplamente explorada nos quadrinhos da Marvel.

América então, a partir desse ponto, assume a responsabilidade de treinar essa nova geração de Vingadores e de regenerá-los de seu passado.

Esse período em especial demonstra o conceito da equipe, que viria a ser muito mais que apenas um grupo de pessoas extraordinárias lutando pelo bem. Os *Vingadores* se moldavam e se adaptavam à época e ao contexto em que eram submetidos pelos roteiristas. A equipe nunca foi fixa e isso dá uma liberdade maior ao criador de elaborar roteiros utilizando-se de diversos personagens que ele achar mais conveniente.

O personagem mais recorrente da equipe vem a ser o Capitão América. Ele está em diversas formações da equipe principal dos Vingadores. Apesar de não ser um membro fundador da equipe, o Capitão tornou-se uma espécie de ‘marca’ do grupo. É sempre visto como uma figura emblemática dentro das histórias da equipe e tem destaque como líder em quase todas elas.

No próximo capítulo, vamos saber mais sobre a migração dos quadrinhos para o cinema e como *Os Vingadores* chegaram às telonas.

3 DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA

3.1 A consolidação de um cinema de super-heróis

Os filmes de super-heróis, apesar de serem as formas mais conhecidas de adaptação do que conhecemos como quadrinhos, não foram as primeiras empreitadas dessas convergências no cinema. Como apontados por Cordeiro (2011), as primeiras adaptações de quadrinhos para o cinema se deram “a partir da tentativa de reproduzir uma H de Herman Vogel publicada em 1887 na revista Quantinpor meio das lentes do cinematógrafo” (CORDEIRO, 2011, p. 3). Essa teria sido a primeira tentativa de adaptação de algum quadrinho para o cinema da época.

Os universos das histórias HQ e do cinema se encontram desde os seus próprios nascimentos. Uma enorme quantidade de produções o cinema vem realizando e adaptando HQ para o cinema como, por exemplo, os filmes protagonizados por personagens como “Batman”, “Sin City” e “Homem-Aranha” e com as novas ferramentas tecnológicas as narrativas audiovisuais vem a cada dia ampliando as superproduções e uma verdadeira avalanche cinematográfica nas telas. Para entender melhor tal fenômeno, é necessário examinar se houve influência, em algum outro período, dos quadrinhos sobre o cinema. A influência se nota pela provisão de personagens para as telas, histórias ou temas e ainda as adaptações nas histórias (CORDEIRO, 2011, p. 01).

Os quadrinhos e o cinema já interagem há bastante tempo. O gênero de filmes baseados em histórias em quadrinhos de super-heróis começou a chegar aos cinemas exponencialmente por volta da década de 1970. O mais conhecido como sendo o primeiro filme do gênero de super-heróis como conhecemos hoje é o Superman, de Richard Donner, de 1978. A partir daí, o gênero começou a ganhar outras produções baseadas nos personagens que ilustravam os quadrinhos. O ator Christopher Reeve se consagrou interpretando o Super-Homem nos cinemas.

“A aliança entre Comics e cinema passou a ser percebida como algo mercadologicamente viável a partir do final da década de 70, com a bem sucedida produção de Super-Homem, de 1978” (ARANHA; MOREIRA; ARAÚJO, 2009, p.88).

Porém esses primeiros filmes referentes ao gênero super-herói podem ser considerados produções de baixo nível e, se comparadas com as produções que são feitas atualmente, percebe-se uma grande diferença no que se referem à computação gráfica, efeitos visuais e elementos estéticos para compor a linguagem visual da produção. O gênero voltou com força, como Aranha, Moreira e Araújo apontam, em 2002, com a produção da franquia de filmes do Homem-Aranha, que apenas em seu final de semana de estreia arrecadou cerca de 115 milhões de dólares. As adaptações de HQs de super-heróis mostraram que estavam fortes no mercado e que se tornariam um gênero de sucesso.

As adaptações de quadrinhos para o cinema e os filmes de super-heróis em específico atualmente vêm ganhando crescente popularidade e se tornando verdadeiros espetáculos visuais. São responsáveis por arrecadarem grandes bilheterias para os estúdios, o que está fazendo com que essas produções sejam cada vez mais tratadas com seriedade e como um gigantesco investimento.

É interessante observar como os quadrinhos, um suporte de comunicação de massa extremamente visual, no qual as imagens surgem estáticas no papel, conseguem efeitos tão próximos aos do cinema, uma arte que trabalha com imagens e sons em movimento. Fazendo uso de recursos próprios como o desenho, as linhas, as cores, o texto etc., os quadrinhos, um dos primeiros meios de comunicação de massa a se globalizar antes mesmo do cinema, conseguem extrapolar o papel, garantindo assim a elaboração de narrativas extremamente ágeis e com características bastante cinematográficas, em muitos momentos (OLIVEIRA, 2007, p. 2).

“Nota-se, no entanto, com o crescente número de adaptações das HQs, o processo de consolidação de um subgênero cinematográfico: as aventuras de super-heróis” (ARANHA; MOREIRA; ARAÚJO, 2009, p.86), porém isso só começou a ser considerado quando passou a existir uma frequência nas produções e a alta aceitação delas pelo público, movimentando o mercado e possibilitando essa categorização. As adaptações e filmes de heróis já eram produzidas há um bom tempo, mas apenas atualmente o subgênero se consolidou. “Embora seja possível citar algumas poucas e esporádicas adaptações anteriores, não se podia então falar em consolidação de um subgênero” (ARANHA; MOREIRA; ARAÚJO, 2009, p.86).

As narrativas de cinema e quadrinhos sempre foram marcadas por similaridades e comparações e não é de hoje que essas adaptações e convergências midiáticas ocorrem. Roberto Elísio dos Santos em seu texto sobre a Leitura Semiológica dos Quadrinhos expõe que Umberto Eco já traçava um paralelo e comparava a narrativa utilizada pelos quadrinhos com a narrativa cinematográfica, afirmando que “[...] o mecanismo empregado para garantir a continuidade narrativa por meio das unidades constituídas pelas vinhetas é descrito por Umberto Eco (1979, p. 147), que estabelece uma analogia com a edição cinematográfica” (ECO apud SANTOS, 2002, p. 24).

A Marvel, assim como outras editoras de quadrinhos, ambienta suas histórias em “universos” e, muitas vezes, esses universos são múltiplos, o que cria algo conhecido por universos paralelos. Esses universos funcionam como o nosso, é a Terra da mesma forma, porém fatos históricos e até mesmo fatos sobre os personagens são e podem ser alterados livremente dando ao autor enorme liberdade criativa sem precisar se preocupar com continuidade devido a “outros universos”.

É relativamente fácil de explicar realidades alternativas em quadrinhos. É basicamente um modo que os roteiristas têm que explorar várias versões das suas histórias e personagens sem modificar o universo padrão, que na Marvel é a Terra-616 e na DC é a Terra-0. Nessas terras (ou universos), padrões são onde as histórias mais conhecidas estão, é lá onde residem o Wolverine que todos conhecemos, os X-Men, o Super Homem, Batman e etc. (na Marvel e DC, respectivamente). Quando algum roteirista decide fazer uma versão alternativa dos fatos, mas não quer atrapalhar os universos padrões, ele cria um universo alternativo onde esta mudança aconteceu e onde ele pode explorar as repercussões destas mudanças (NEUMANN, 2013, informação eletrônica).

Ao criar e estabelecer um universo também nos cinemas, a Marvel o denominou de Terra 199999. Essa terra foi criada para que servisse de ambientação para as aventuras que iriam se desenvolver nas telas dos cinemas. Esse universo compartilhado³ dos filmes foi criado quando os próprios filmes da Marvel se interligavam a partir de personagens e fatos de um filme aparecendo ou sendo citados em outros, dando a sensação de que todos os filmes fazem parte de uma única grande narrativa.

³ Universo compartilhado se refere ao fato dos filmes se ambientarem no mesmo mundo e compartilhando fatos e a mesma atmosfera, os interligando.

A iniciativa da editora MarvelComics de lançar por conta própria as adaptações cinematográficas de suas histórias em quadrinhos representou uma grande mudança de paradigma, não apenas do ponto de vista mercadológico, mas também midiático. Por meio da nova companhia, Marvel Studios, a empresa saiu do modelo da venda de direitos autorais para um modelo no qual ela mesma – sendo posteriormente adquirida pelo grupo Walt Disney – possui controle criativo e de desenvolvimento de suas obras. Essa mudança, aparentemente comercial, acarretou uma nova forma de gestão do conteúdo exibido nas telas. A Marvel começou a por em prática o projeto de literalmente transpor para o cinema todo o universo narrativo contido nas histórias em quadrinhos, o que culminou no filme “Os Vingadores”, de 2012 (MAIA; MESSIAS, 2014, p. 2).

Figura 8 - Os Vingadores (2012) estão inseridos no universo da Terra 199999



Fonte: Google

Desde que a Marvel decidiu produzir seus próprios filmes e deixar de apenas co-produzir com as outras produtoras que detinham direitos de outros personagens, a Marvel, por meio de Kevin Feige (produtor de filmes e presidente de produção da divisão cinematográfica da companhia, a Marvel Studios), decidiu criar esse universo para ambientar as aventuras dos personagens, tornando essa uma característica marcante no “jeito Marvel” de fazer e produzir seus filmes para o cinema.

Os filmes da Marvel Comics foram produzidos interligados e de forma a criarem uma ambientação única, que serve para contar as histórias de vários personagens e mostrar perspectivas e pontos de vista diferentes de um mesmo universo. Esporadicamente, esses personagens e suas histórias paralelas se

interligam fazendo com que o espectador tenha a ciência de que tudo aquilo está fazendo parte de uma única narrativa ‘maior’ e que um filme leva a outro e assim por diante.

A análise da narrativa permitiu constatar que a Marvel Comics acompanha o desenvolvimento de seu público. Ao iniciar a franquia cinematográfica, a marca se mostra disposta a sair do perfil empregado aos fãs de quadrinhos de nicho, para uma mídia de público mais abrangente, da mesma forma que seu universo, após o término da franquia manteve-se conectado a esse mesmo público por meio da série (TRETTIN; SCHLÖGL, 2014-2015, p. 15).

No trecho acima, Diego Trettin e Larissa Schlögl analisaram dois filmes *Homem de Ferro* e *Homem de Ferro 2*. Com suas análises, eles concluem que a Marvel conseguiu atingir o público de massa e ainda assim explorar a experiência dos seus fãs mais árdios e mais conhecedores de suas histórias em quadrinhos. Tomando como base a análise feita pelos autores, fica claro que a Marvel planejou criar seu universo cinematográfico com base na narrativa que se desenvolve por múltiplos suportes midiáticos, fazendo de seus filmes produções próprias e independentes, mas que contribuem e adicionam elementos para a obra geral. Nessa lógica, cada acesso à franquia deve ser autônomo, mas “cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo” (JENKINS, 2008, p. 138).

Desse modo todas as narrativas estão correlacionadas e interligadas e fazem parte da mesma lógica de criar uma narrativa interativa e peculiar aos olhos do espectador que pode complementar sua experiência acessando os quadrinhos e outros produtos do estúdio, fidelizando, assim, o consumidor a adquirir e consumir o maior número de artefatos com o selo Marvel possível. Foi o que aconteceu com *Os Vingadores*.

3.2 Os Vingadores na telona

Tendo desenvolvido seu próprio universo cinematográfico ao longo de alguns anos, a Marvel Studios estava pavimentando o caminho para a chegada da primeira equipe de super-heróis no cinema, *Os Vingadores*.

Em 1963, a equipe estreou nos quadrinhos e no ano de 2012 fizeram o mesmo no cinema. A história a ser adaptada seria essencialmente a mesma, tinha a mesma premissa, o mesmo vilão, a formação era quase a mesma dos quadrinhos, porém tudo foi adaptado para se encaixar no que já havia se consolidado nos filmes da Marvel e para criar uma ambientação mais próxima da nossa realidade.

De acordo com Maia e Messias (2014), a Marvel nos cinemas busca essa proximidade com o real e tenta dar explicações que podem ser verossímeis dentro de um universo tão fantasioso, misturando científico e sobrenatural, adaptando datas, roupas e até mesmo certos tons na personalidade de cada personagem. A Marvel se inspira em uma linha paralela que ela mesma desenvolveu nos quadrinhos para conseguir tal feito. Ela se apoia no *Universo Ultimate* para tal. Universo esse que foi criado como uma realidade paralela na qual as histórias de cada personagem teriam um rumo diferente do que já era conhecido pelo grande público até então nos quadrinhos.

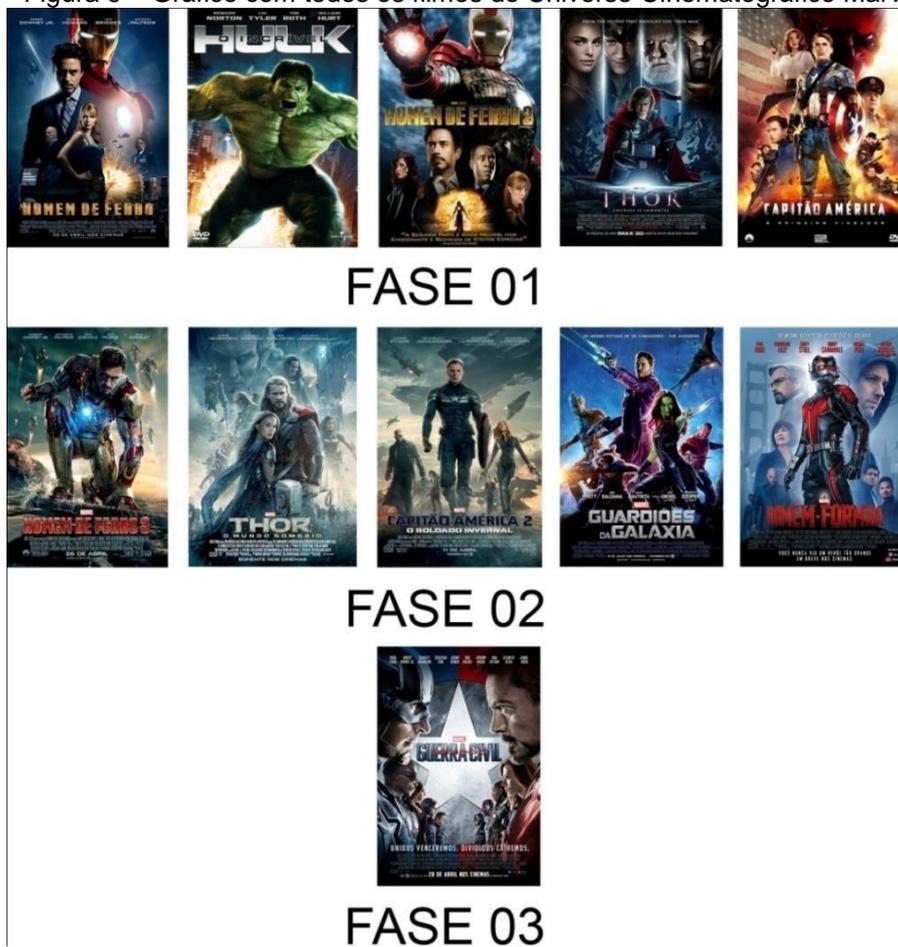
Contudo, o Universo Cinematográfico Marvel (Marvel Cinematic Universe, MCU) se baseia mais abertamente no que ficou conhecido nos quadrinhos como Universo Ultimate (Marvel Ultimate Universe). Uma série de histórias em quadrinhos lançadas a partir dos anos 2000, essa linha, batizada como Millenium no mercado editorial brasileiro, consiste numa das inúmeras recontagens das narrativas criadas nos mais de 70 anos de história da Marvel. Sua premissa foi e é atualizar as origens dos heróis e contextualizar seu universo ficcional cronológica e culturalmente, supostamente aproximando-os mais da realidade e do grande público. Dessa forma, foram elaboradas explicações mais verossímeis para alguns acontecimentos na trajetória dos personagens. Assim, em boa parte das histórias, sai a Guerra Fria e entra o terrorismo e a Guerra ao Terror de George Bush, por exemplo. O Capitão América passa a usar armas de fogo e um uniforme menos “espalhafatoso”, fortalecendo sua caracterização como um soldado que realmente lutou na guerra, ou, mais recentemente, a morte do Homem-Aranha Peter Parker na qual ele é substituído por Miles Morales, um garoto negro de origem hispânica (MAIA; MESSIAS, 2014, p. 4).

Além de uma abordagem mais próxima de nossa realidade e mais condizente com o contexto social atual, a Marvel fez com que seus filmes se desenvolvessem de maneira sólida quando vistos separados. Eles funcionam bem de forma solo, porém foram concebidos para integrar algo maior. Os filmes da Marvel desenvolvem suas tramas por si sós, mas eles sempre deixam

pontas para que possam se interligar futuramente em um único grande filme. Muito disso é visto no que é chamado de *cenas pós-créditos* e *easter eggs*⁴ dentro da franquia de produções.

A Marvel então criou uma espécie de subdivisão que separaria os filmes e os colocaria em uma espécie de linha do tempo. Essas divisões são chamadas de Fases. Atualmente, a Marvel concluiu a Fase 01 do seu universo cinematográfico com o filme *Os Vingadores* (2012) e a Fase 02 com o filme *Homem-Formiga* (2015). O filme que viria após este daria início a um novo ciclo nas Fases Marvel (a Fase 03), iniciado com o filme *Capitão América: Guerra Civil* (2016), expandindo o universo e agregando mais personagens e profundidade aos que já existiam.

Figura 9 – Gráfico com todos os filmes do Universo Cinematográfico Marvel.



Fonte: Google / Do autor

⁴ Em inglês esse termo significa 'ovo de páscoa' e é utilizado para denominar pequenos segredos que estão escondidos em algum lugar da produção, site ou jogo, por exemplo, cabe ao usuário 'caçar' esses segredos, como tradicionalmente se fazem com os ovos de páscoa.

Como demonstrado pela Figura 9, o universo cinematográfico é estruturado em fases e cada uma dessas fases é composta por uma série de filmes que se utilizam de suas próprias narrativas e de seu roteiro para pavimentar a chegada do “filme-evento” que é planejado para o final de cada uma dessas fases, que é o filme da franquia *Os Vingadores*. Apenas com exceção do filme *Homem-Formiga* de 2015 que veio a ser lançado após *Os Vingadores – Era de Ultron* (segundo filme de *Os Vingadores*), mas ainda se encontra dentro da Fase 2 da Marvel Studios.

Usando dessa estratégia, a Marvel está estabelecendo conexões, utilizando-se dos filmes solo de cada personagem e assim criando arcos narrativos que são concluídos nos grandes filmes da equipe. Esses arcos são fechados no filme e novas possibilidades são abertas para que, assim, o universo se mantenha vivo e sempre trazendo novidades aos espectadores. Como apontado por Maia e Messias (2014, p. 7), “pode-se dizer que cada uma dessas fases constitui um arco-dramático, como se diz em teoria literária, elas são uma espécie de ciclo narrativo (fragmentado ou não)”. Isso implica o fato de que os filmes são de fato produzidos para criarem o ambiente necessário que culmina em *Os Vingadores*.

A aposta da Marvel em seu universo cinematográfico foi a de culminar na reunião de todos os personagens e tramas em um único filme. *Os Vingadores* é a própria convergência, o resultado da narrativa transmidiática que dá continuidade a todos os filmes apresentados anteriormente. A produção conta com o fato do público já ter visto as outras obras: não há a preocupação de apresentar os personagens, você já deve conhecê-los de seus próprios filmes. A história é, ao mesmo tempo, um desenvolvimento de tudo o que já foi mostrado e também o pontapé inicial de uma nova saga. É como se *Os Vingadores* não fosse a continuação de um filme, mas de quatro. E também o filme original de uma possível nova fase Marvel nos cinemas. Converte apenas para expandir novamente (FRANÇA, 2012, p. 04).

Há, portanto, o filme central em que se desenvolve a história principal e os outros que estão de alguma maneira ligados a essa trama matriz. Esses outros filmes abordam subtramas, enredos secundários, aprofundam personagens, enfim, desenvolvem outras histórias que auxiliam a narrativa central.

Para este estudo, foram analisados ambos os filmes de *Os Vingadores* produzidos até o momento de conclusão desta pesquisa e, para melhor compreensão dos dados obtidos, o trabalho mostrará uma pequena sinopse de cada filme da franquia *Os Vingadores*, assim como também os personagens centrais de cada obra. Não será realizado um comparativo entre quadrinhos e cinema até então, mas sim uma pequena contextualização de ambos os filmes para que a análise apresentada no capítulo subsequente seja melhor compreendida.

Figura 10 –Pôster nacional do filme *Os Vingadores* de 2012



Fonte: Google

Em *Os Vingadores*, de 2012, o vilão Loki (Tom Hiddleston), ao lado do nome do personagem, será colocado entre parênteses o nome do ator/atriz que interpreta no cinema, irmão de Thor e oriundo do filme do deus asgardiano, faz uma aliança com uma raça de alienígenas, os chitauri. Ele pretende dominar a Terra e, para tal, rouba o Cubo Cósmico (O Tesseract do filme *Capitão*

América: O primeiro Vingador). A partir daí, a trama se desenvolve com o vilão Loki usando os poderes de um poderoso cetro para dominar as mentes do doutor Selvig (Stellan Skarsgard) que estava realizando pesquisas com o Cubo e do agente da S.H.I.E.L.D Gavião Arqueiro (Jeremy Renner), transformando eles em seus aliados.

Nick Fury (Samuel L. Jackson) precisa tomar providências para deter a ameaça que Loki representa e reúne pessoas com habilidades extraordinárias para a missão. São eles: o Capitão América (Chris Evans), que foi recém despertado depois de passar anos congelado, o Homem de Ferro (Robert Downey Jr.), o deus Thor (Chris Hemsworth), que veio para levar o seu irmão de volta a Asgard, Hulk (Mark Ruffalo) e Natasha Romanoff/Viúva Negra (Scarlett Johansson). Unidos, eles precisam parar o vilão Loki e assim acabam formando a equipe.

Figura 11 – Pôster nacional do filme *Vingadores – Era de Ultron* de 2015



Fonte: Google

No ano de 2015, *Os Vingadores: Era de Ultron* traz a continuação do Universo Cinematográfico Marvel com a chegada de um novo vilão: a inteligência artificial Ultron. Após os eventos do primeiro filme, Tony Stark, o Homem de Ferro, vê a necessidade de criar um sistema de inteligência artificial que os auxiliaria a proteger a Terra de grandes ameaças como a que ocorreu no primeiro filme. Auxiliado pelo doutor Bruce Banner, o Hulk, o Homem de Ferro desenvolve o Ultron (James Spader), porém a inteligência artificial acaba se voltando contra seus criadores e planeja destruir a humanidade como forma de salvá-la. Então, os Vingadores Capitão América, Viúva Negra, Gavião Arqueiro, Thor e os já citados Homem de Ferro e Hulk se unem novamente para evitar o pior. No decorrer da trama, novos personagens surgem. Entre eles: o Visão (Paul Bettany) e os gêmeos Feiticeira Escarlata (Elizabeth Olsen) e Mercúrio (Aaron Taylor-Johnson) que trazem novas histórias e aprofundando a trama do filme.

4 ADAPTAÇÕES DAS HQS DE OS VINGADORES PARA O CINEMA

4.1 Relações entre design e cinema e recorrências no uso de elementos da linguagem visual dos quadrinhos para os filmes

O design e o cinema estão relacionados de diversas maneiras, mas o cinema está fortemente ligado ao design gráfico, por se tratar de uma experiência audiovisual e com as novas tecnologias e técnica disponível no mercado cinematográfico está cada vez mais constante o uso de elementos do design gráfico pelas produções de grandes espetáculos visuais e de grande poder estético.

O cinema sempre foi um grande espetáculo visual para os espectadores. Com o tempo e com o avanço tecnológico, essas experiências visuais ficam cada vez mais convincentes e próximas da realidade.

Atualmente, vislumbram-se no Design três linhas possíveis de pesquisa relativas a cinema. Por um lado, começa a se firmar uma pesquisa que se concentra nas configurações gráficas no cinema. Assim o comprovam alguns trabalhos apresentados no 2º Congresso internacional de Design da Informação. Esses trabalhos utilizam principalmente o referencial teórico do Design Gráfico para explicar o papel informacional e estético das configurações gráficas (BAPTISTA, 2008, p. 110).

Nesse ponto, o cinema e o design não são influenciador e influenciado, mas andam juntos. O cinema apoiado no design gráfico, no design da informação e no design digital para levar a experiência e o conceito pretendido ao público.

Quando alguém me pergunta se o design tem alguma relação com o cinema e se o designer pode trabalhar com cinema, a minha resposta é sempre “sim”. Essa resposta me parece meio óbvia uma vez que é bem claro para mim que o cinema é uma forma de comunicação, não somente oral através das falas, mas principalmente visual e o designer é, acima de tudo, um comunicador e como tal tem toda a capacidade técnica para trabalhar no meio cinematográfico (COSTA, 2013, informação eletrônica).

O design está presente em diversos pontos do cinema como figurinos, efeitos especiais, concepção e criação de cenários e personagens, marketing e divulgação na web por meio do web design, animações, criação de cartazes,

fotografia e até mesmo na narrativa. Todos esses elementos são exemplos de atuação do design na área cinematográfica (COSTA, 2013, informação eletrônica).

Outra área que ganhou bastante destaque ao longo do tempo e que vem sofrendo uma mudança em sua nomenclatura é a área de Direção de Arte, que vem cada vez mais sendo chamada e conhecida como Design de Produção ou *Production Design*. Essa área cuida da produção e concepção de cenários, objetos e elementos que compõem toda essa parte em uma produção cinematográfica. A mudança de nomenclatura já vem sendo adotada nos Estados Unidos principalmente. No Brasil, o uso mais recorrente continua sendo de Direção de Arte. Segundo Baptista (2008), passamos de uma Direção de Arte, em que cenário e objetos eram organizados para ser captados por uma câmera, para o conceito de *Production Design*.

Portanto, no Brasil, mesmo que se faça Design, ainda costuma-se falar de Direção de Arte para referir-se ao relativo à escolha de locação, ambientes, cenários, móveis e objetos. Em contrapartida, há uma tendência internacional, principalmente americana, ligada a um cinema industrial de alto orçamento, que utiliza há mais de vinte anos o conceito de *Production Design*, que traduzido seria Design de Produção: a função de pensar a concepção visual relativa a locações, cenários, móveis e objetos de um filme (BAPTISTA, 2008, p. 112- 113).

Apesar de a nomenclatura divergir em diversos Países, o conceito de Direção de arte ou *Production Design* é bem similar, e é uma das áreas mais exponentes quando se trata da relação entre Design e Cinema. O presente estudo irá tomar como base o Design Gráfico para elaborar as análises necessárias para encontrar os elementos que são utilizados e que deslizam entre cinema e quadrinhos a fim de criar a narrativa do filme *Os Vingadores*.

Pontos fortes como figurinos, efeitos especiais, concepção dos personagens e fotografia são mais determinantes na análise da imagem gráfica tanto do filme como dos quadrinhos de *Os Vingadores*, e pretende-se traçar um paralelo entre ambos, não em caráter comparativo, mas de forma que pontos similares da narrativa e da imagem gráfica entre eles sejam discutidos e assim se possa compreender tais elementos.

Para tal análise serão utilizados os conceitos propostos por Roland Barthes em seu livro *A Retórica da Imagem*, tais conceitos indicam que as imagens são sempre analisadas de duas formas sendo eles a conotação e a

denotação, são conceitos inseparáveis na análise do idioma da imagem e que para tal leitura devemos considerá-los.

Roland Barthes (1990) introduziu, por sua vez, no âmbito da semiologia, a ideia de várias ordens de significação ou níveis de sentido. A primeira ordem de significação é a denotação (um signo é composto por um significante e por um significado). A segunda ordem de significação é a conotação (usa-se o primeiro signo — significante + significado — como significante ao qual se acrescentam outros significados).

Como apontado por Martine Joly, em *Introdução da Análise da Imagem* (2007), para iniciarmos o processo de análise de uma imagem, primeiro devemos nos desprender da preocupação em entender completamente a mensagem que o autor dela quis passar, pois, segundo ela, o autor da mensagem, ou da imagem no caso, não tem total controle sobre as interpretações que cada pessoa pode ter de sua obra, já que tal interpretação é subjetiva e varia de acordo com o repertório individual de cada um.

Acerca do que o autor quis dizer, ninguém sabe nada; o próprio autor não dominada a significação da mensagem que produziu; não é também o outro, não viveu na mesma época, nem no mesmo país, não tem as mesmas expectativas...interpretar e analisar uma mensagem, não consiste certamente em tentar encontrar uma mensagem pré-existente, mas em compreender que significações determinadas mensagem, em determinadas circunstâncias (JOLY, 2007, p. 48).

A autora indica que tais análises da imagem são de certo modo variáveis. Elas tendem a buscar pontos em comum que auxiliem o resultado final. Geralmente, tais pontos são comparativos com outros autores de outras análises e que ela necessita de limites e pontos de referência, tornando assim o processo mais direcionado e não apenas “[...] nas hipotéticas intenções do autor” (JOLY, 2007, p. 49). Portanto, para iniciarmos tal análise devemos nos colocar no lugar do espectador, aquele que receberá a informação e não devemos pensar hipoteticamente em como o autor criou determinada obra e que mensagem ele quis passar.

[...] para analisar uma mensagem, é preciso começar por nos colocarmos deliberadamente do lado em que estamos, a saber, o lado da *recepção*. Tal não invalida, evidentemente, a necessidade de estudar a história desta mensagem (tanto do seu aparecimento como

da sua recepção) mas de novo é preciso evitar a interdição de compreender, devido a critérios de avaliação mais ou menos escabrosos (JOLY, 2007, p. 49).

A análise da imagem pode ter determinadas funções dependendo da intenção do analista, segundo ela a análise pode ter a função de “proporcionar prazer ao analista, aumentar os seus conhecimentos, instruir, permitir a leitura ou conceber mais eficazmente mensagens visuais” (JOLY, 2007, p. 51). O trabalho de analisar uma imagem deve ser feito de forma consciente e que ele muitas vezes aguça a percepção do analista como um todo e pode contribuir para seu próprio desempenho ao realizar um trabalho criativo “a sua prática pode, *a posteriori*, aumentar a fruição estética e comunicativa das obras, uma vez que agudiza o sentido da observação e olhar” (JOLY, 2007, p. 52).

Para o presente trabalho, uma das funções da imagem proposta por Martine Joly será abordada de forma a analisar o material proposto dos quadrinhos e dos filmes de *Os Vingadores*. Será essa a função de procura ou verificação que, segundo a autora, é um tipo de função da análise da imagem que serve para identificar um bom ou mal funcionamento da imagem analisada e se ela obteve sucesso levando em consideração um contexto semiótico em sua comunicação visual, se tal mensagem foi eficaz.

[...] *procura* ou a *verificação* das causas do bom funcionamento, ou pelo contrário, do mau funcionamento da mensagem visual. Esta utilização da análise pode ser encontrada principalmente no domínio da publicidade e do *marketing*. Recorre muitas vezes não apenas aos que dela têm uma visão prática, mas também a teóricos e, mais particularmente, a semióticos (JOLY, 2007, p. 53).

A partir de agora serão feitas algumas análises da linguagem visual dos quadrinhos e dos filmes. Nelas, serão justapostas duas imagens, cada uma oriunda de uma das mídias abordadas (HQ e cinema). Serão aplicados os conceitos apresentados por Barthes no texto de Martine Joly. Dessa forma, as imagens serão analisadas a partir dos pontos denotativos e conotativos a fim de compreender como essa transição ocorreu e apontar que os quadrinhos e os cinemas conversam de forma similar com o receptor da mensagem visual. Essa análise tem o intuito de encontrar os pontos em comum e referências citados acima por Martine Joly para tornar viável essa familiarização das adaptações pelo espectador.

Primeiro, serão analisados alguns momentos do filme *Os Vingadores* de 2012. Algumas imagens do filme foram selecionadas e serão apresentadas junto de uma contraparte dos quadrinhos que possua elementos similares para que a análise seja possível.

Figura 12– Relação entre HQ e material do filme *Os Vingadores*.



Fonte: Do autor

Na Figura 12, do lado esquerdo, está uma página da revista *Thor #3* e à direita uma cena do filme *Os Vingadores* do ano de 2012, a cena acontece em 0:48:15 de duração.

Sentido denotativo	Enquadramento: busca colocar os dois heróis que se enfrentam na mesma cena. Nos quadrinhos, isso é feito colocando os heróis no mesmo quadro de ação no qual Thor ataca o Homem de Ferro. No filme, eles colocam Thor em primeiro plano bem próximo a câmera para dar a dimensão da ação e mostrar o Homem de Ferro recebendo o raio mais a
--------------------	---

	<p>frente.</p> <p>Composição: efeitos de luz nos raios para destacar o poder sendo lançado no Homem de Ferro, destaque para as cores vermelha na composição dos trajes de ambos e do amarelo e azul dos raios em ambas as cenas, uso do espaço para demonstrar a sequência de combate.</p> <p>Figura e fundo: em ambas as imagens estão de noite e o fundo é escuro, o que evidencia ainda mais os raios lançados por Thor que geram luminosidade refletida no ambiente.</p>
Sentido conotativo	<p>Os heróis se enfrentam em um momento de tensão, no escuro e em um lugar deserto.</p> <p>O poder superior de Thor fica evidente em ambas as imagens pois ele está descarregando seu poder no Homem de Ferro. O raio recebido indica que Thor tem a vantagem em combate.</p> <p>O raio é um elemento poderoso e selvagem, de difícil controle. O domínio de Thor sob tal elemento conota seu nível de poder em relação ao Homem de Ferro.</p> <p>As cores dos raios diferem nos quadrinhos e no filme. Isso ocorre com frequência na reprodução de tal efeito nas mídias, sendo as cores mais comuns o amarelo e o azul.</p>

Figura 13–Relação entre HQ e material do filme *Os Vingadores*.



Fonte: Do autor

Na Figura 13, do lado esquerdo, está uma página da revista *Vingadores – O Próprio Medo*, edição de número 07 e à direita uma cena do filme *Os Vingadores* do ano de 2012. A cena acontece em 1:52:37 de duração..

<p>Sentido denotativo</p>	<p>Enquadramento: No gibi, há um movimento de centralização dos personagens principais da cena dando ênfase em suas expressões. No filme, temos um enquadramento semelhante, porém levemente inclinado, vindo de cima, mas passando a mesma ideia.</p> <p>Composição: ênfase nos elementos em primeiro plano e em suas expressões, unidade dos personagens da cena como um todo</p> <p>Figura e fundo: O fundo de ambas as imagens é semelhante, com destruição no cenário e tom acinzentado contrastando com os uniformes mais vivos dos heróis.</p>
<p>Sentido conotativo</p>	<p>Os heróis em cena olham em uma única direção com expressão mais séria, dando ideia de que avistam um inimigo ou uma situação incomum.</p>

	A destruição no plano de fundo indica que houve ou está havendo uma batalha de grande proporção.
--	--

Em *Vingadores – Era de Ultron*, essa relação entre elementos estéticos dos quadrinhos sendo aplicadas no filme já pode ser observada no material promocional, em um dos pôsteres do filme, pode-se identificar uma grande semelhança estética no conceito da cena e no contexto que ela está ocorrendo.

Figura 14 –Relação entre HQ e material do filme *Vingadores – Era de Ultron*



Fonte: Do autor

Na Figura 14, do lado esquerdo, está a capa de revista em quadrinhos *Os Vingadores* volume 03, de número 20, lançada em setembro de 1999. A capa foi desenhada por George Perez e à direita um pôster do filme *Vingadores – Era de Ultron* do ano de 2015.

Sentido denotativo	<p>Enquadramento: Enquadramento amplo similar, dando ideia de continuidade.</p> <p>Composição: Repetição de elementos, contraste das cores, uso de efeitos de luz e cores vibrantes para destacar os poderes lançados em meio à cena, cor vermelha em evidência, cor verde em evidência no canto superior direito em ambas imagens.</p>
--------------------	---

	Figura e fundo: O fundo da imagem pouso se
--	--

	<p>sobressai devido à quantidade de elementos em cena, dando ênfase nos elementos em primeiro plano.</p>
Sentido conotativo	<p>Confronto intenso entre os heróis e os vilões que são representados pelos robôs.</p> <p>O enquadramento das cenas é bastante similar para mostrar vários elementos e personagens atuando em uma única cena, dando a entender que a cena acontece em vários pontos.</p> <p>A numerosidade dos inimigos “sufoca” os heróis, dando a ideia de ser uma situação perigosa e de difícil resolução.</p> <p>Interpreta-se que o inimigo é superior e deixa os heróis sem saída na situação em que se encontram. O uso do contraste nas cores torna fácil a identificação de quem são os heróis e os vilões na imagem.</p>

Figura 15–Relação entre HQ e cena do filme *Vingadores – Era de Ultron*



Fonte: Do autor

Acima, temos uma imagem dos quadrinhos *Avengers World* do ano de 2014, e abaixo uma cena do filme *Vingadores – Era de Ultron* do ano de 2015. A cena acontece em 0:01:40 de duração.

<p>Sentido denotativo</p>	<p>Enquadramento: os personagens vindo da esquerda à direita, dando ideia de movimento.</p> <p>Composição: na primeira imagem (quadrinho) o alinhamento dos personagens forma linhas paralelas em diagonal, enquanto que na segunda imagem (filme) essas linhas são retas, porém são muito similares na sua composição e no ritmo e</p>
---------------------------	---

	<p>unidade que criam.</p> <p>Figura e fundo: contraste entre as cores dos trajes e a cor do fundo da cena, em ambos os planos de fundo existe fumaça ou névoa no lado esquerdo.</p>
Sentido conotativo	<p>Os heróis avançam em conjunto a uma única direção, dando ideia de que seguem um mesmo rumo, possivelmente em direção a um inimigo em comum.</p> <p>A formação da equipe avançando em conjunto em um mesmo enquadramento nos remete à força do grupo combinado e o trabalho em equipe entre eles.</p>

Figura 16 –Relação entre HQ e cena do filme *Vingadores – Era de Ultron*



Fonte: Do autor

Na Figura 16, do lado esquerdo, está uma página da revista em quadrinhos *Os Heróis Mais Poderosos da Terra Vingadores – A Vingança de Ultron*, edição de número 04 e, à direita, uma cena do filme *Vingadores – Era de Ultron* do ano de 2015. A cena acontece em 1:55:42 de duração.

Sentido denotativo	Enquadramento: amplo e panorâmico com os heróis no centro sendo cercados, forma circular em evidencia no centro da imagem. Composição: linhas no centro da imagem formando
--------------------	---

	um 'Y invertido'. Na primeira imagem, as linhas são compostas pelo posicionamento dos heróis, já, na segunda, temos um desenho no chão formando. A cor amarela da explosão está em evidência, dando a ideia de destruição.
Sentido conotativo	As duas cenas têm conotações similares nas quais os heróis estão sendo cercados pela horda crescente de robôs, significando perigo iminente e tensão. O posicionamento dos heróis em cena demonstra valor de unidade, na qual eles se agrupam e se concentram em apenas um ponto lutando juntos contra os inimigos que os oprime.

Essas aproximações entre o sentido conotativo e denotativo das imagens nas histórias em quadrinho e no cinema contribuem para que o espectador do filme tenha familiaridade com o que é veiculado nas HQs. Essa estratégia não é utilizada pela indústria cinematográfica por acaso, mas de fato para garantir que os filmes tenham sucesso.

Agora a pesquisa irá abordar a transposição dos principais personagens de *Os Vingadores* e de como eles passaram das HQs para o cinema, que características visuais pertinentes a cada um dos principais personagens são adaptadas. Será uma breve análise onde quadros com imagens justapostas da representação dos quadrinhos e do cinema serão colocadas a fim de tornar essa identificação mais fácil, elementos como cores e características visuais de cada personagem serão apontadas e exemplificadas nas imagens.

Para essa etapa da pesquisa foram selecionadas representações dos quadrinhos de cada personagem que mais se assemelhassem com os filmes, para tornar a referência entre eles mais próxima, e também devido ao fato de que os quadrinhos existem há décadas e os personagens já foram representados de formas diferentes por diversas vezes.

Figura 17 – Adaptação dos personagens para o cinema.



Fonte: Google / Do autor

Na figura acima, primeiro temos o Capitão América, sua roupa é predominantemente azul, com detalhes em branco e vermelho, essas cores contrastam entre si e o tornam icônico, fazem com que o herói seja facilmente reconhecido, porém o uso dessas cores está ligado ao seu nome e elas são provenientes da bandeira dos Estados Unidos. O capitão América tem como símbolos a estrela e o seu escudo. Sua adaptação cinematográfica manteve

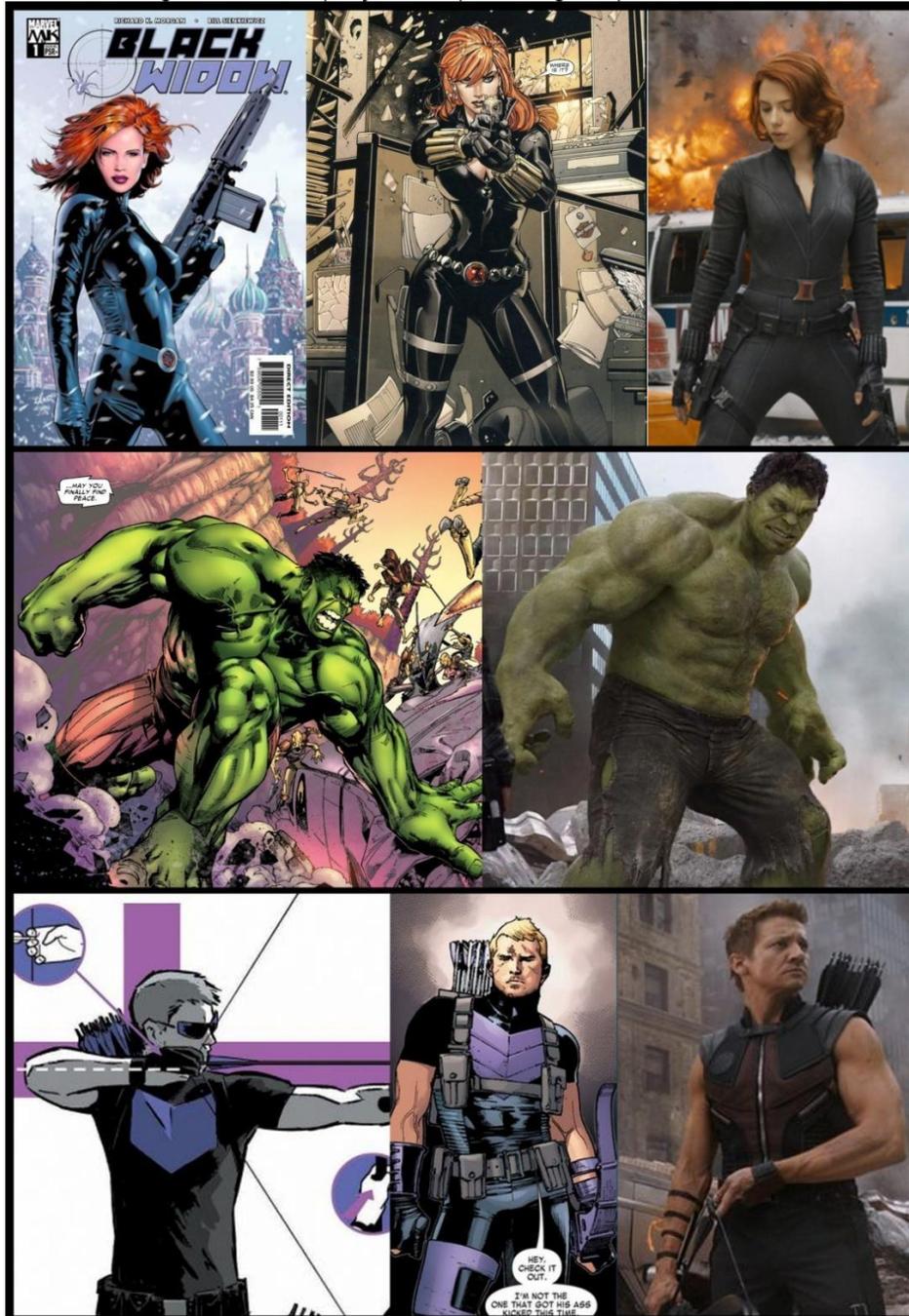
essas características, o tornando muito fiel à sua contraparte dos quadrinhos, com um uniforme construído de forma similar em sua composição geral.

Em segundo temos o Homem de Ferro, ele utiliza uma armadura colorida nas suas cores principais, o amarelo e o vermelho. A composição das cores e os locais onde elas são aplicadas é bastante similar, o amarelo predomina nos braços e pernas e na máscara, já o vermelho em seu torso e nas mãos e pés. A máscara de sua armadura possui um desenho muito similar nas duas mídias, além de seu reator arc⁵ localizado no peito, que pode ser em forma de círculo ou de triângulo, porém ele geralmente é representado de forma luminosa.

Por último, em terceiro na imagem temos Thor, suas características mais marcantes são a capa vermelha e seu martelo. Thor possui cabelos loiros de médio comprimento, em sua versão cinematográfica o personagem raramente usou seu elmo característico dos quadrinhos, porém o restante da composição está muito similar, nota-se pela roupa que em seu tronco possuem 4 círculos que estão representados no cinema. A roupa como um todo possui cores como azul marinho e cinza/prateado na composição e isso também foi adaptado.

⁵ O Reator Arc é uma tecnologia desenvolvida pelo Homem de Ferro para gerar energia limpa, serve como força para sua armadura também.

Figura 18 – Adaptação dos personagens para o cinema.



Fonte: Google / Do autor

Na figura 18, temos em primeiro a Viúva Negra, a personagem usa uma roupa quase que completamente preta nas representações analisadas, uma das suas maiores características são seus cabelos vermelhos. Suas roupas são justas ao corpo e em uma única cor e o símbolo que a representa geralmente é posicionado em seu cinto e também é na cor vermelha.

Em segundo temos o Hulk, talvez seja o personagem mais simples de se adaptar de acordo com sua estética. O Hulk sempre é representado tendo um

enorme porte físico, sua maior característica é sua pele de cor verde e sua calça que se rasga nas pontas porém mantém o suficiente para que o personagem continue vestido. Seu semblante se assemelha cada vez mais ao humano e o personagem se utiliza mais de expressões faciais para sua comunicação.

Em terceiro temos o Gavião Arqueiro, o personagem possui um arco como sua arma e também sendo sua característica principal dentre os outros personagens. Sua roupa é escura, predominantemente preta com detalhes em um tom de roxo no peito num formato que se assemelha a uma seta apontando para baixo, sua aljava é guardada nas costas e sua roupa é geralmente sem mangas ou com mangas curtas.

Depois de observar, recorrências na linguagem visual, agora, vamos observar as táticas estabelecidas na linguagem verbal.

4.2 Recorrências de uso da linguagem verbal em *Os Vingadores* e a implementação de estratégias transmídias

Na seção anterior desta monografia, vimos a recorrência de elementos da linguagem visual nos quadrinhos e nos filmes de *Os Vingadores*. A partir de agora, interessa para este trabalho o olhar sobre a linguagem verbal e como ela precisou se adaptar para ir do quadrinho para o cinema. Antes, no entanto, cabe ressaltar que não compreendemos a linguagem visual e verbal como separadas. Embora os signos utilizados para geração de sentidos entre essas linguagens sejam diferentes, nos produtos analisados, quadrinho e filmes, a significação só se dá a partir da articulação entre essas formas de linguagem.

Ao longo da pesquisa, já foi dito que no processo de realização dos filmes foi criada uma estratégia de lançamento de conteúdos da franquia *Vingadores* em múltiplas plataformas de mídia. Como vimos, o lançamento dos dois filmes já produzidos de *Os Vingadores* se deu em um cenário em que as mídias não estão isoladas como em outros tempos. O processo de digitalização e também a própria integração entre novas e velhas mídias, com toda controvérsia que o uso desses termos gera, levou a produção dos filmes a utilizarem estratégias para ampliação das histórias que começaram nos quadrinhos.

O que fica evidente na análise dos quadrinhos, dos filmes e dos demais produtos criados a partir da franquia *Os Vingadores* é que a recorrência de usos da linguagem verbal na transposição do quadrinho para o cinema se dá na utilização de enredos e histórias de personagens a partir de múltiplas plataformas de mídia. Os filmes fazem uso das histórias dos quadrinhos para construir seus enredos e histórias dos personagens e a partir dos filmes surgem outros produtos de mídia vinculados ao texto principal, contido nos filmes.

Diferentemente do que pensávamos no início do desenvolvimento desta pesquisa, não são os quadrinhos que trazem a narrativa central a partir da qual os demais produtos começam a ser produzidos. Com a aquisição da Marvel pela Disney, o foco nas produções cinematográficas se tornou evidente. Os lucros obtidos com os filmes são infinitamente superiores às vendas de quadrinhos, por isso, os filmes se tornaram o elemento central a partir de onde surgem as outras histórias. Os filmes de *Os Vingadores* alimentaram a venda das próprias HQs, impulsionando sua produção e circulação. A partir dos filmes, a produção desenvolveu séries de ações que fazem com que o público navegue por diversas plataformas de mídia em busca de aprofundar suas experiências com a linguagem verbal de *Os Vingadores*, a partir especialmente de seus enredos e histórias de personagens por exemplo.

[...] desta forma, os filmes são a primeira referência por outras mídias ainda não serem utilizadas na construção da franquia. O longa-metragem produzido em 2008 mostra-se bastante singular se comparado ao produzido em 2010 com o aporte de outras mídias, método utilizado propositalmente para criar a curiosidade, chamar a atenção (TRETTIN, SCHLÖGL, 2014-2015, p. 09).

Cabe neste momento, conhecer um pouco mais sobre esse contexto de produção da franquia de *Os Vingadores*.

As mídias convergem, segundo Jenkins (2008), em um termo chamado convergência das mídias que segundo ele é a convergência 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) afirma que a convergência de mídias e a circulação dos conteúdos dependem fortemente da participação ativa dos

consumidores e que a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos.

Porém não é de hoje que as mídias conversam entre si, elas convergem e trocam experiências. Essa interação vem ocorrendo no decorrer dos anos, porém ficou mais evidente com o início da era digital e as novas tecnologias de comunicação que permitiram aos leitores e espectadores ter maior interatividade com o conteúdo o qual ele era submetido. A cultura da convergência diz respeito, no entanto, a esse momento de negociações entre mídias tradicionais e mídias infoeletrônicas, as que usam da informática para produzir sentido para sociedade.

Com essas novas possibilidades de contar histórias e de ampliar conteúdos, surgiu o termo narrativa transmídia ou *transmediastorytelling*. Apesar de outros autores já terem utilizado a nomenclatura, foi com Henry Jenkins (2008) que ela ganhou destaque. Trata-se de um conceito que vem ganhando cada vez mais visibilidade e se tornando mais frequente nas produções atualmente. Segundo o conceito de Jenkins, narrativa transmídia é quando mais de uma mídia trabalham em conjunto para complementar e integrar a obra produzida, adicionar elementos a mesma.

É uma história transmidiática aquela que se desdobra através de múltiplas plataformas de mídia, cada qual com um novo texto, fazendo uma colaboração distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, em romances e quadros, seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2008, p. 135).

Porém, o termo e os conceitos idealizados por Jenkins podem ser facilmente mal interpretados e assim confundidos, gerando uma deturpação do real sentido que Jenkins havia proposto para conceituar o que viria a ser a narrativa transmídia. Existem alguns pontos que podem ser observados em uma obra considerada transmídia para que ela possa ser classificada como tal e receber assim a classificação de narrativa transmídia.

Como apresentado por Resende(2013), existem três elementos que sintetizam o conceito que Jenkins visualizou para as narrativas de ordem

transmidiáticas. São eles: intertextualidade radical, multimodalidade e compreensão aditiva.

Intertextualidade radical é o conceito que exemplifica a possibilidade de elementos da narrativa não estarem “presos” a sua obra de origem, sendo assim personagens podem ser transportados para outras narrativas sem que isso altere o universo total da obra por exemplo. Essa intertextualidade permite a transição e a migração de conteúdos tanto de uma mídia para a outra como a troca de experiências e de narrativas dentro do universo proposto pela obra.

A intertextualidade radical provém da hibridização entre o que é continuado, ou seja, uma narrativa que é seriada ao longo da duração de um programa e o que é episódico, aquilo que tem lugar em um único episódio, sem que haja necessariamente relação com outros fatos. A narrativa transmídia é propícia a esse tipo de intertextualidade em virtude dos meios que a formam, já que diferentes personagens inseridos em um universo em comum podem oferecer pontos de vista distintos e complementarem a história. As histórias em quadrinhos dos grandes estúdios, por exemplo, podem ser colocadas nesse patamar, pois, apesar de cada personagem ter sua própria história, nada impede que ele apareça na história de outro herói (RESENDE, 2013, p. 07).

Seguindo essa ideia, tanto as produções cinematográficas quanto os quadrinhos da Marvel Comics estão dentro do conceito de intertextualidade radical proposto para a identificação de uma obra transmidiática. Levando em consideração que os personagens e elementos narrativos de uma obra podem e são frequentemente vistos em outra produção da Marvel a intertextualidade está bastante presente.

Em Multimodalidade, cada meio midiático trabalha de uma forma diferente, por possuir características distintas cada meio visa abordar uma questão diferente, fazer uso de certos elementos que em outra mídia não é possível, explorar pontos distintos e etc. É como se cada mídia utilizasse de seu “ponto forte” para complementar a narrativa e trazer assim uma experiência mais completa para o público e assim levando o mesmo a adquirir e consumir mais a obra em diversas mídias”.

O termo traz a ideia de que cada meio trabalha com tipos de representação diferentes e que por isso, cada um se desenvolve baseado em seu potencial, o que desperta o desejo no usuário de manipular esse meio, ainda que do jeito que ele foi pensado para funcionar (RESENDE, 2013, p. 07).

A terceira característica que ajuda no discernimento de uma narrativa transmídia é a Compreensão Aditiva. Nela, uma mídia ajuda a outra a completar a narrativa. Uma mídia pode conter fatos diferentes, mas que são importantes para a compreensão ou que adicionem um novo ponto de vista, por exemplo, utilizando-se de diferentes meios para contar e assim ajudar na compreensão geral da história por parte do usuário.

Cada texto/mídia que ajuda na formação da narrativa adiciona algo para a compreensão do usuário da história como um todo. Assim sendo, as informações que são exclusivas de um meio a respeito de determinada história, amplia a construção da história na cabeça do usuário (RESENDE, 2013, p. 07).

Essas três características juntas formam o que Jenkins descreve como narrativa transmídia, uma obra que se utiliza desses pontos está classificada como transmidiática segundo o conceito elaborado por ele.

Faz-se necessário o entendimento de tais elementos na construção de uma narrativa transmídia, pois é muito frequente a confusão que esse conceito gera, muitas vezes sendo confundido com obra multimídia, que seria uma obra destinada a uma mídia, mas que se utiliza de outras para se divulgar ou para atingir maior público, publicidade feita por meios de comunicação diferentes, mas que os efeitos gerados por isso não afetarão o conteúdo final.

Segundo Jenkins (2008), a narrativa transmídia permite que o personagem em questão tenha maior visibilidade. A presença em múltiplas mídias torna os personagens mais convincentes, ao passo que também permite um maior conhecimento de seus anseios e vivências. Traçando um paralelo entre esse conceito sobre narrativa transmídia e as obras produzidas atualmente pela Marvel, temos um crescente diálogo entre diferentes mídias, destaque para o cinema e os quadrinhos que são o foco e a base deste estudo.

Replicando um modelo já seguido nos quadrinhos, em que os personagens e suas histórias habitam um mesmo universo ficcional que se expande pelas diversas revistas da editora. No MCU, essas tramas se desenvolvem não só por meio de uma mesma mídia (o cinema), mas também se espalham pela televisão, mídia impressa, Internet e mercado de vídeo doméstico (*HomeVideo*) – com DVDs e Blu-rays. Cabe ressaltar que os quadrinhos diretamente derivados do MCU não fazem necessariamente parte do Universo Marvel regular (MAIA; MESSIAS, 2014, p. 09)

O rico universo da Marvel Studios vem se utilizando da estratégia de narrativa transmídia nas suas recentes produções cinematográficas, integrando cinema, internet (com *websites*, por exemplo), jogos de videogame e animações, por exemplo, tudo relacionado e baseado na obra original que são provenientes dos quadrinhos e transformando suas adaptações em um verdadeiro universo à parte. Toda essa “estrutura” pode ser caracterizada como um modelo de narrativa transmidiática de sucesso como apontado por Jenkins.

Henry Jenkins (2012) explica que uma narrativa transmidiática bem sucedida se apresenta quando a empresa lança a primeira parte da história, fragmentada, não redundante, e evita que se tenha uma conclusão rápida, para estimular o interesse do público. Logo após, ao manter a atenção do espectador, lança um material complementar como quadrinhos e curtas-metragens que saciam a fome de informações de fãs mais exaltados (TRETTIN; SCHLÖGL, 2014-2015, p. 04)

Dessa forma, a Marvel Studios consegue conectar suas produções. Quando um filme deixa uma espécie de gancho narrativo, na forma de cenas pós-créditos, por exemplo, e menções sobre eventos e fatos que pertencem ao universo de outro personagem. Isso faz com que os espectadores se sintam instigados a procurar informações sobre aquele determinado universo e também a “consumir” os outros filmes que estariam conectados em uma só trama, mas que funcionam perfeitamente de forma independente.

Um exemplo dessa estratégia aparece na forma das cenas pós-créditos (que já se tornaram uma espécie de marca registrada da Marvel Studios), nessas cenas somos apresentados a detalhes que nos dão pistas do que está sendo planejado e estar por vir nas próximas produções, nelas também podemos ser apresentados à fatos e curiosidades do universo em que os personagens estão inseridos.

Em *Os Vingadores* de 2012 na sua cena pós-créditos, somos apresentados ao que será o grande vilão do ainda em planejamento terceiro filme da franquia. O vilão em questão é Thanos e o personagem pode não ser conhecido do grande público, sendo essa uma estratégia que a Marvel Studios está utilizando para apresentar o que será seu maior vilão até então.

Dessa forma, apresentando o personagem por meio dessas cenas extras, a Marvel está criando a expectativa para o grande aparecimento do personagem futuramente. Está “recompensando” o público que acompanha seus quadrinhos e conhece quem é aquele personagem, gerando assim uma grande expectativa dentro de tal público e ainda consegue intrigar e fazer com que o público que não o conhece acabe se interessando por ele e buscando informações sobre ele, e onde elas podem ser encontradas? Em outros produtos da empresa, como jogos, quadrinhos e animações, fazendo assim como já citado, que o consumidor se engaje mais em buscar produtos relacionados à empresa em diferentes mídias e aspectos.

Figura 19 – PrintScreen de tela da cena pós-créditos de *Os Vingadores*.



Fonte: Do autor

Figura 20 – PrintScreen da cena pós-créditos de *Os Vingadores – Era de Ultron*,



Fonte: Do autor

A mesma estratégia permanece sendo usada em todos os filmes lançados pela Marvel Studios até o momento e em *Os Vingadores – Era de Ultron*. No segundo filme da franquia, não foi diferente. Assim como no primeiro filme, temos mais do vilão Thanos, apresentando-o de outra forma e assim criando o caminho para o terceiro filme da equipe.

Essa estratégia faz com que os filmes estejam interligados e que um auxilia o outro na construção da narrativa do universo desejada pela Marvel Comics, porém os filmes podem e funcionam de forma independente sem que haja uma perda relevante de conteúdo que possibilite a falta de compreensão ou de entretenimento por parte do espectador.

Cada um desses filmes do então Marvel Cinematic Universe (Universo Cinematográfico Marvel) pode ser visto como um produto isolado. Todavia, nota-se que eles possuem certo grau de complementariedade ao apresentarem dicas sutis, citações e referências, as quais servem para situar a trama do filme dentro do contexto do “metaconteúdo” no qual ele está contido. Ao mesmo tempo cada longa ainda possui uma correlação com outros produtos midiáticos, como histórias em quadrinhos, seriados televisivos, álbuns de figurinha, jogos eletrônicos, entre outros (MAIA, MESSIAS, 2014, p. 2).

No entanto, a decisão de interligar os filmes para a construção desse “universo compartilhado” demanda uma atenção extra por parte dos roteirista e produtores que devem fazer as ligações necessárias para que essa grande narrativa seja contada e apresentada ao público de forma fragmentada como

sugere Jenkins (2008), e, ao mesmo tempo, fazendo com que cada filme possa caminhar sozinho como uma produção independente sem comprometer sua qualidade.

A narrativa transmídia permite a interação entre o cinema e os quadrinhos e faz com que um auxilie o outro a desenvolver suas narrativas. Ela é útil também para alavancar financeiramente a outra mídia, visto que o cinema pode despertar o interesse por determinado quadrinho em seus espectadores e vice-versa. Esse tipo de narrativa também permite uma maior imersão daqueles que se identificam com a série e ou personagem e que o conhece mais a fundo, sendo assim o fã é recompensado com detalhes e características abordadas no filme que nem todos os espectadores irão compreender e até mesmo perceber, gerando assim maior familiaridade do fã com a produção e até mesmo certa cumplicidade.

Dentro do conceito da narrativa transmídia, a Marvel se apoia em outras mídias para desenvolver o filme, seja com ações de marketing para disseminar a obra ou com histórias paralelas que vão surgindo em outras mídias e que são espelhadas no que foi criado dentro do filme. Abaixo, serão apresentados alguns exemplos de como a Marvel se apoia em outras mídias para gerar novo conteúdo a partir do sucesso dos filmes.

Como exemplo dessa ação a Marvel criou um site inteiramente voltado para o filme *Os Vingadores*, de 2012. Dentro do site, é possível ver todos os trailers lançados, ler a biografia dos heróis e fazer download de materiais do filme, como papéis de parede e capas para *facebook* e *twitter*, além de encontrar uma vasta galeria de imagens do filme.

Figura 21 – PrintScreen do website criado para o filme *Os vingadores*



Fonte: Google / Do autor

As consequências geradas pelo filme também possibilitaram a Marvel criar novos produtos audiovisuais, como uma série televisiva exibida no canal americano Abc. A série em questão é *Agents of S.H.I.E.L.D.* A trama se passa após os eventos do filme *Os Vingadores* e se desenvolve tendo ele como estrutura principal. É como se os fatos decorrentes do filme gerassem a narrativa que a série irá seguir. A série é fortemente influenciada pelos eventos dos filmes do universo Marvel e vai se moldando com as consequências deixadas por eles. A obra possui um roteiro próprio e tem sua história paralela aos filmes, mas acontecimentos importantes que afetam o universo criado pela Marvel como um todo são mostrados na série assim como as já citadas consequências deles. Além disso, personagens dos filmes também fazem participações na série o que aumenta esse vínculo que ela tem com os filmes.

Figura 22 – Pôster da série *Agents of S.H.I.E.L.D.* do canal Abc.



Fonte: Google / Do autor

Outras séries estão sendo desenvolvidas atualmente e que compõem o mesmo universo. Essas séries estão sendo produzidas pelo canal de *streaming* Netflix. Até o momento, duas séries já foram exibidas *Demolidor* (que já possui duas temporadas) e *Jessica Jones*. Essas séries apresentam outros heróis do vasto universo Marvel e, embora os eventos dos filmes até sejam citados dentro do contexto das produções, eles não chegam a serem fatores tão determinantes como acontece em *Agents of S.H.I.E.L.D.*

O sucesso do filme também possibilitou o desenvolvimento de uma nova série animada. A produção seria exibida pelo canal Disney XD. *Avengers Assemble*, como foi nomeada, estreou em março de 2013 e traz uma equipe com uma composição quase que idêntica à do primeiro filme dos *Vingadores*.

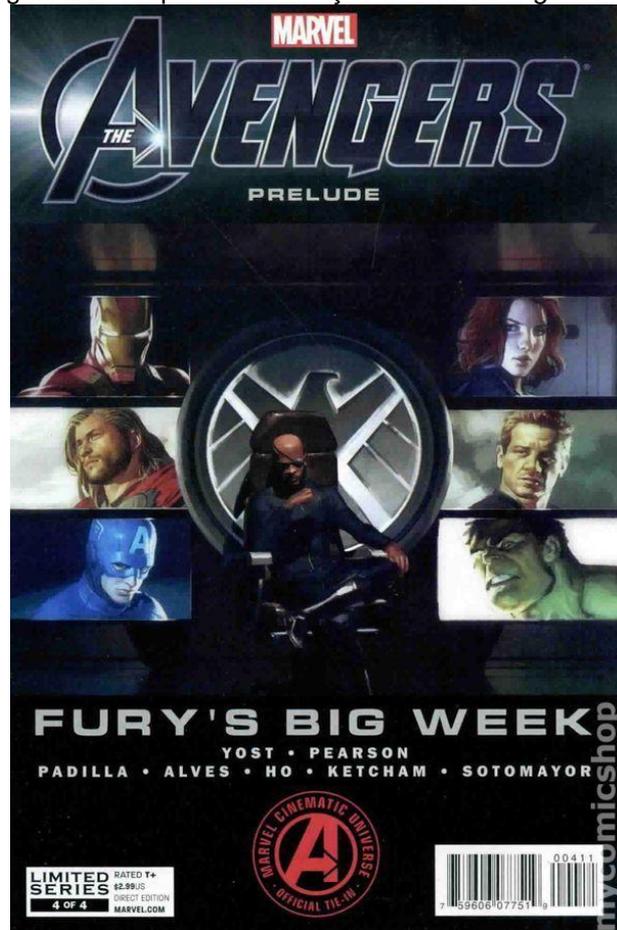
Figura 23 – Imagem de divulgação de *Avengers Assemble*.



Fonte: Google

A animação acabou substituindo outra que estava em exibição (*The Avengers: Earth's Mightiest Heroes*) trazendo uma equipe mais fiel aos filmes, apoiando-se no sucesso da produção cinematográfica, porém a narrativa e as histórias abordadas na série animada não possuem relação direta com os filmes, as referências e influências ficam mesmo por conta dos personagens que são muito próximos de suas contrapartes do cinema.

Figura 24 – Capa de uma edição de *The Avengers Prelude*.



Fonte: Google

Seguindo essa estratégia, a Marvel também iniciou a produção de uma linha de HQs que complementam a narrativa dos filmes. Essas histórias se baseiam no universo cinematográfico e não possuem relação com os quadrinhos que são lançados 'normalmente' pela editora.

Figura 25 – Selo que indica um quadrinho relacionado aos filmes da Marvel.



Fonte: Google

As tramas desses quadrinhos são prelúdios e adaptações dos filmes. Nesse ponto, percebe-se o poder da transmídiação que a Marvel injetou em seus produtos. Primeiro, seus filmes foram adaptados de quadrinhos e a partir de então começaram a desenvolver suas próprias tramas e começaram a ‘andar sozinhas’, apoiando-se nas HQs originais quando necessário, mas ainda assim desenvolvendo seu próprio universo dentro do cinema. Depois disso, com o sucesso dos filmes, quadrinhos (que foram uma espécie de matéria-prima para o desenvolver dos filmes) começaram a ser produzidos baseados nesses filmes, assim utilizando-se de outra mídia para compor a narrativa abordada nos filmes, como Jenkins afirma que acontece.

Pequenas “pontas soltas” já são propositalmente deixadas em um filme, com a finalidade de serem complementadas ou exploradas em outra mídia, detalhes que são notáveis aos fãs mais atentos (JENKINS apud TRETTIN; SCHLÖGL, 2014-2015, p. 06).

Quando uma obra é inspirada ou gerada por uma mídia já conhecida, muitas vezes não há necessidade de fazer introdução a todos os personagens, por já serem conhecidos de outras fontes, e tal condição se dá mais facilmente a um público mais familiarizado com a pop culture. Por estarem em maior contato com determinadas imagens, já entram em um cinema ou assistem a um filme em casa já familiarizados com as identificações pré-existentes. Comum em filmes de super-heróis, que o público já conhece superficialmente suas características e poderes, sendo levada em consideração a narrativa (TRETTIN; SCHLÖGL, 2014-2015, p. 07).

Esse diálogo cada vez mais constante e evidente entre cinema e quadrinhos fica evidente quando uma produção começa a influenciar diretamente a narrativa da outra. No caso recente da Marvel em que a origem de alguns personagens foi alterada para se adaptar a narrativa da produção cinematográfica que foi apresentada em *Os Vingadores 2 – Era de Ultron*. Os personagens em questão são dois mutantes (termo que designa uma categoria de personagens da Marvel que não estão sob seus direitos cinematográficos), Feiticeira Escarlate e Mercúrio.

Para entender a questão, deve-se ter em mente que os mutantes tiveram seus direitos de produção cinematográficos vendidos à 20th Century Fox nos anos 90.

Figura 26 – Mercúrio e Feiticeira Escarlata nos quadrinhos e no cinema.



Fonte: Google / Do autor

Por ventura desse fato, a Marvel não pode utilizar os personagens dessa franquia em seus filmes e nem mesmo fazer menção ao termo mutante. Acontece que os dois personagens acima citados também fizeram parte da equipe de *Os Vingadores* nos quadrinhos. Sendo assim, eles poderiam ser utilizados pela Marvel em função dessa “brecha contratual”, porém sem mencionar suas origens mutantes. A atitude tomada recentemente pela Marvel demonstra a forte influência que os quadrinhos vêm sofrendo do cinema. Os dois personagens tiveram suas origens modificadas recentemente nos quadrinhos para que deixassem de ser mutantes e assim se aproximarem de sua contraparte cinematográfica.

As mídias se complementam e se apoiam para desenvolver a narrativa e assim gerar uma ligação entre elas para tornar a experiência do consumidor mais completa. Tanto a convergência de mídias como a narrativa transmidia são questões bastante presentes atualmente e são formas que os produtores de conteúdo encontram para disseminar e trazer uma maior quantidade de público para suas obras.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O gênero de filmes de super-heróis baseados em histórias em quadrinhos atualmente é um caso de sucesso, tanto pelas bilheterias que arrecadam como pelo processo criativo da adaptação em si. Os filmes da Marvel Studios que são baseados em seus quadrinhos estão ganhando popularidade e são obras de grande apelo estético e com uma linguagem visual muito fiel aos seus quadrinhos.

Os quadrinhos da Marvel veem se adaptando e se desenvolvendo ao longo do tempo e ao criarem um universo cinematográfico que traria essas histórias à vida nas telonas do cinema, a empresa teve de desenvolver uma estratégia que comportasse a quantidade de personagens que possui e a magnitude desse universo dos quadrinhos.

O objetivo do trabalho foi identificar quais pontos podem ser recorrentes nos quadrinhos e no cinema e que possam nos trazer familiaridade entre as duas mídias, fazendo assim com que as produções tenham sucesso. Tendo como base os quadrinhos e os filmes da Marvel e como essas adaptações são passadas entre as mídias identifiquei dois pontos importantes que mereciam ser analisados, a linguagem visual e a linguagem verbal.

A Marvel se utilizou da estratégia transmídia para tal como constatado por mim durante o processo da pesquisa, se utilizando de diversas mídias para vender seus produtos que seriam adaptados dos quadrinhos e se utilizando da popularidade e do alcance que o cinema possui para disseminar suas obras. Essas mídias então começam a ‘conversar’ entre elas e a trocarem informações e características com a finalidade de atrair mais público, de popularizar suas histórias.

Ou seja, temos uma troca de influências muito recorrente nas produções da Marvel atualmente em que os quadrinhos influenciam e inspiram as produções cinematográficas, porém recebem de volta uma espécie de *feedback* dos cinemas e também sofrem alterações baseadas nisso. Atualmente a Marvel vem fazendo algumas adaptações em seus quadrinhos e os levando para mais perto do que está sendo construído nos cinemas, isso

tudo evidencia a utilização da estratégia transmídia como forma de estruturar o universo da Marvel.

Os resultados mostraram que os quadrinhos e os filmes da Marvel podem ser representados de forma semelhante entre as mídias, visto que ambas podem ter características que funcionem de forma similar e que possam ser mais facilmente adaptadas, como enquadramento, composição e a relação de figura e fundo, pois ambas são categorizadas como artes sequenciais visuais.

Utilizei desses elementos para analisar ambos os filmes dos *Vingadores* produzidos até então e os comparei com os quadrinhos para determinar que pontos em comum na linguagem visual de ambas representações podem ser apontados. Além disso, este trabalho apresenta uma breve constatação das representações dos personagens no que se diz respeito à sua estética, o que determina que o visual seja o primeiro ponto de impacto entre o público e a obra e quanto mais fiel ou mais representativo à sua contraparte dos quadrinhos o personagem retratado no filme for, ele será melhor aceito pelo público.

A linguagem visual e como os personagens e o seu universo serão retratados quando transportados de uma mídia para outra é determinante no sucesso de uma obra de adaptação.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Gláucio; MOREIRA, Mariana; ARAÚJO, Paula. ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS E LITERATURA DE ENTRETENIMENTO: um olhar sobre as aventuras de superheróis. *Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 84-101, janeiro/junho 2009.

BAPTISTA, Mauro. Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 15, p. 109-120, jun. 2008. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1498/970>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

BARTHES, Roland. A retórica da imagem. In: *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

CORDEIRO, R. S. Análise Comparativa da Transposição dos Quadrinhos ao Cinema. *Revista Eletrônica Temática*, 2011, n. 1, jan. 2011. Disponível em: <http://www.insite.pro.br/2011/janeiro/narrativas_quadrimhos_cinema.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2016.

COSTA, Rafael. *Qual a relação do cinema com o design?*. Disponível em: <<http://designzeroum.com.br/qual-a-relacao-do-cinema-com-o-design/>> Acesso em: 21 abr. 2015.

EISNER, Will. *Comics & Sequential Art (Quadrinhos e arte Sequencial)*. Tradução: Luis Carlos Borges. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir Livraria, 1985.

FRANÇA, Renné Oliveira. Heróis transmidiáticos A cultura da convergência no Universo Marvel do cinema. *Revista Universitária do Audiovisual*, 2012. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/herois-transmidiaticos-a-cultura-da-convergencia-no-universo-marvel-do-cinema/>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

FURINI, L.G. SCOTT PILGRIM: Elementos Gráficos como parte expressiva da imagem cinematográfica. *Gambiarra*, Revista dos Mestrados do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes, 2012.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: A História Secreta*. Título original: *Marvel Comics: The untold story*. Tradução: Erico Assis. São Paulo: LeYa, 2013.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008. 380 p.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as Imagens do Cinema*. Tradução: Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac, 2009.

MAIA, Alessandra; MESSIAS, José. *Dos quadrinhos ao cinema: o universo Marvel no cinema como ponto de partida para a iniciativa*

transmidiática. Trabalho apresentado ao GT 5 História do Audiovisual e Visual do III Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, na Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

MARTINE, Joly. *Introdução à Análise da Imagem*. Tradução: José Eduardo Rodil, Revisão da tradução: Ruy Oliveira. São Paulo: Editora Edições 70, 2007.

MCCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos / Scott McCloud*. Tradução: Roger Maioli dos Santos. Título original: Makingcomics. São Paulo: Editora M.Books do Brasil, 2008.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos / Scott McCloud*. Tradução: Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. Título original: Understandingcomics. São Paulo: Editora M.Books, 1995.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Editora Lpm, 1986

NEUMANN, Clare. *Entenda como os universos alternativos funcionam na Marvel e DC*. Disponível em: <<http://legiaodosherois.virgula.uol.com.br/2013/entenda-como-universos-alternativos-funcionam-na-marvel-e-dc.html>>. Acesso em: 24 fev. 2015.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. Histórias em quadrinhos e suas múltiplas linguagens. *Crioula*, São Paulo, n. 2, nov. 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/crioula/article/viewFile/52719/56574>>. Acesso em: 10 mai. 2016.

TRETTIN, Diego; SCHLÖGL, Larissa. A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA DOS VINGADORES DA MARVEL COMICS: Análise dos filmes Homem de Ferro e Homem de Ferro 2. *RAZÓN Y PALABRA* Primera Revista Electrónica em Iberoamérica Especializada em Comunicación, 2014-2015.