



Informação, memória e adaptação: os super-heróis dos quadrinhos nas telas de cinema



Robson Santos Costa
Doutorando em Memória Social (PPGMS/UNIRIO)
Professor Assistente (CBG/FACC/UFRJ)
Evelyn Goyannes Dill Orrico
Doutora em Ciência da Informação (IBICT/UFRJ)
Professora Adjunta (PPGMS/UNIRIO)

Resumo: Observa os conceitos de informação e memória em relação às adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis para a linguagem cinematográfica. Compreende as histórias em quadrinhos e o cinema como gêneros discursivos secundários de acordo com a concepção do pensador russo Mikhail Bakhtin. Os gêneros discursivos são vistos como instrumentos constituidores de uma memória discursiva, que é tomada como base no processo das adaptações. As adaptações são vistas no contexto da transmídia, entendida como uma cultura de cooperação horizontal entre gêneros midiáticos que convergem para um ponto em comum. Analisa o filme Thor e como a relação entre informação, memória e linguagem é trabalhada nessa adaptação. Conclui que o filme é construído por meio de um processo dialógico entre memórias de diferentes gêneros discursivos em um contexto de produção transmidiático.

Palavras-chave: Memória; Informação; Histórias em quadrinhos; Cinema; Adaptação

Abstract: This article assumes the information and memory concepts within the adaptations of superhero comics to movie language understanding comic magazines and movies as secondary genres according to Mikhail Bakhtin's conception. The genres are constituted by a discursive memory, which is taken as a basis in the adaptation process. The adaptations are seen in the context of transmedia, understood as a culture of horizontal cooperation among media genres that converge to a common point. Analyzes the Thor movie and how the relationship between information, memory and language is crafted in adaptation. It concludes that the film is built through a dialogic process among different genres of memory in a transmedia production context.

Key-Words: Memory; Information; Comics; Cinema; Adaptation

Introdução

O presente artigo é parte de uma pesquisa mais ampla que possui como foco analisar o papel da informação e da memória no atual processo de adaptação de

histórias em quadrinhos de super-heróis para a linguagem cinematográfica. Neste artigo trabalharemos com a adaptação cinematográfica do personagem Thor, cuja criação e “recriações” remetem tanto

ao gênero das histórias em quadrinhos de super-heróis como a uma memória da mitologia nórdica publicada nos escritos islandeses conhecidos como Edda.

Informação, memória e linguagem são três conceitos que possuem relação entre si. A informação, cujo termo é originário do latim *informare*, é um conceito complexo cuja definição o correlaciona com alguma construção de sentido. Para alguns autores, como Wurman (apud RUSSO, 2010, p. 15), a ideia de informação está diretamente relacionada “àquilo que leva à compreensão”. Para outros, em que podemos citar Oliveira (2005, p. 18-19), “a informação é um conhecimento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impressa ou numérica), oral ou audiovisual”, porém, o mais importante para este trabalho é a afirmação de que a informação “comporta um elemento de sentido” (OLIVEIRA, 2005, p. 18), ou seja, a informação é um meio de o ser humano construir sentidos acerca do mundo que o envolve e, conseqüentemente, construir esse *mundo*.

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

A linguagem é entendida neste trabalho como o instrumento no qual grupos humanos constroem os contextos sociais em que vivem, estabelecendo relações afetivas, comerciais, informacionais. A linguagem é o meio pelo qual as culturas humanas constroem narrativas e discursos que orientam suas

ações (FERREIRA; ORRICO, 2002, p. 8).

Relacionado a esses dois conceitos – informação e linguagem – a memória mostra-se como um componente de suma importância para a concepção de ambos. Talvez não seja nenhum exagero afirmarmos que sem a memória a própria noção de sociedade, ou até de constituição do que é humano, seria impraticável. Para Foster (2011, p. 7), sem a memória “não seríamos capazes de falar, ler, identificar objetos, orientar-nos no ambiente ou manter relacionamentos pessoais”. É na memória que “se inscrevem as continuidades e as rupturas nos vínculos familiares, amorosos, sociais, nas formas de transmissão” (LINS, 2000, p. 9).

No século XX a memória institui-se como instrumento essencial de construção do mundo social que nos envolve, tornando-se uma “questão relevante, uma nova problemática das ciências sociais” (BARRENECHEA, 2011, p. 60). Ela começou a ser vista como uma construção, que não necessariamente nos recorda do passado tal como ele realmente aconteceu, mas que constrói esse tempo anterior “com base nas questões que fazemos, que fazemos a ele, questões que dizem mais de nós mesmos, de nossa perspectiva presente, que do frescor dos acontecimentos passados” (GONDAR, p. 18, 2011).

Assim, entendemos a memória como algo inseparável dos conceitos de informação e linguagem, pois se a natureza da informação, além de encerrar um elemento de sentido, está inserida em determinada linguagem (CASTRO, 2005), podemos dizer que a memória é o meio que torna possível a constituição de toda informação em qualquer linguagem em que nesta esteja inserida, tendo em vista que a memória, como fenômeno social que constrói o passado a partir do olhar do presente, funciona como o *locus* onde a informação se apoia na constituição de sentido pelos sujeitos sociais.

Sociedade da Informação, Quadrinhos, Cinema

A informação não é um fenômeno recente cuja relação com o avanço tecnológico e contextos sociais de produção remetem apenas ao século XX e ao boom informacional provocado após a Segunda Guerra Mundial, uma vez que “desde os primórdios da evolução da humanidade, a informação, no sentido geral da comunicação, esteve presente através da técnica e da linguagem” (FREIRE, 2006).

A criação dos tipos móveis por Gutenberg no século XV e o posterior surgimento da imprensa podem ser entendidos como marcos no que tange ao avanço das tecnologias da informação e ao “desenvolvimento das forças produtivas da sociedade, ao facilitar a circulação da mesma informação com um alcance sem precedentes” (FREIRE, 2006).

Em relação à linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema, tal fato também foi de extrema relevância, visto que com o aparecimento dos tipos móveis a difusão de uma ou mais linguagens para uma vindoura massa consumista começa a tomar forma com o estabelecimento de uma indústria tipográfica. Vergueiro (1998) ilustra que um avançado desenvolvimento da indústria tipográfica – juntamente boas condições comerciais que facilitavam a dedicação de artistas e escritores a esse campo de trabalho – foi um fator imprescindível para dar vazão a um ambiente favorável ao surgimento dessa incipiente forma de arte que unia elementos gráficos e narrativos.

Essa nova forma de produzir conhecimento, por meio de difusão da informação nunca antes vista, estabeleceu novos paradigmas sociais, científicos, tecnológicos e culturais. Assim sendo, mesmo as histórias em quadrinhos e o cinema sendo percebidas por determinados pesquisadores como linguagens específicas da indústria cultural de massa, ambas têm relação com o avanço da indústria tipográfica e sua relação com o uso da imagem.

No contexto da indústria cultural nas décadas iniciais do século XX, as histórias em quadrinhos e o cinema também podem ser vistos como linguagens muito próximas. Tal proximidade ocorre inclusive no ano de surgimento de ambas em 1895, quando da criação do personagem *Yellow Kid* nos periódicos norte-americanos e da exibição do filme *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, pelos irmãos Lumière, no Salon Indien do Grand Café de Paris (COSTA, 2008). Esse início assinala o ponto de vista norte-americano, visto que no Brasil já possuíamos publicações de Ângelo Agostini na revista *Vida Fluminense* (MOYA, 1977, p. 17). Desde então, tanto as histórias em quadrinhos como o cinema se difundiram em todo o mundo, podendo ser considerados como duas das linguagens mais relevantes do século XX.

Após o período da Segunda-Guerra, a informação tornou-se um elemento cada vez mais essencial nas mais diversas esferas, na manutenção de poderio político e militar de potências como Estados-Unidos e Rússia, e na produção dos mais variados tipos de conhecimento com o advento de uma produção nunca antes presenciada de periódicos científicos.

Tal fato levou ao surgimento da Ciência da Informação, tendo como marco o histórico artigo de Vannevar Bush “As we may think” (SARACEVIC, 1996, p. 42) e ao que muitos autores apregoaram ser uma “Sociedade da Informação”, que seria uma sociedade oriunda principalmente de “uma revolução tecnológica concentrada nas tecnologias da informação” (CASTELLS, 2006, p. 39).

Entretanto, “a noção de uma ‘sociedade da informação’ não deve ser reduzida apenas ao âmbito tecnológico e científico” (COSTA, ORRICO, 2007). Em diversas outras esferas a informação foi insumo essencial para criação, desenvolvimento e difusão de produtos culturais pertencentes ou não a uma indústria cultural de massa. As histórias em quadrinhos e o cinema não fogem a esse fato.

Histórias em quadrinhos, Cinema, Adaptações e Gêneros do Discurso

As histórias em quadrinhos e o cinema são linguagens específicas que possuem características únicas no que diz respeito à forma de construir informação e criar sentidos, uma delas é a imagem. Embora possamos eleger a imagem como o elemento principal dessas linguagens específicas, ela não é o único elemento criador de sentidos, visto que diversos outros atuam para que tal processo ocorra.

Ambas as linguagens trabalham com a noção do “corte”. Nas histórias em quadrinhos o sentido é construído no agenciamento dos diversos elementos, signos e símbolos que compõem cada quadrinho – como o texto, a imagem, as onomatopéias, os balões, etc. – em relação ao desencadeamento sequencial cujos elementos “congelados” no tempo e no espaço serão sempre relacionais (CIRNE, 2000, p. 29). A narrativa, por meio desses “cortes gráficos” entre os quadros que indicam o movimento, o *timing*, o tempo e espaço, é construída mentalmente pelo leitor.

No cinema, cuja linguagem pode ser compreendida como um produto histórico-social do encontro entre o teatro, *vaudeville*, *music hall*, pintura e avanço tecnológico (CARRIÈRE, 2006, p. 11), o corte também é elemento de suma importância. No cinema, o corte engloba uma sequência temporal de planos e de como os elementos – imagens, cores, som, etc. – estão dispostos no interior desses planos.

Esses elementos são inseridos em conjunto e contexto específicos, transmitindo informação e tornando-se dotados de significação pelo sujeito espectador (BERNARDET apud BRASIL, 2011).

Ao trabalharmos com o conceito de adaptação em relação a essas duas linguagens, mais especialmente manifestações culturais, acreditamos ser de suma importância compreender

que elas compõem gêneros discursivos contemporâneos. Mikhail Bakhtin compreende que os campos das atividades humanas estão diretamente ligados ao uso da linguagem que é empregada na forma de enunciados, compondo conjuntos razoavelmente estáveis, denominados de gêneros discursivos. Assim, os enunciados refletiriam as condições sociais em que foram produzidos, mostrando as “vozes sociais” de determinada época. Porém os enunciados – que podem ser falados, escritos, imagéticos – para serem compreendidos pelos sujeitos sociais devem ser construídos em arranjos semelhantes em relação a cada campo em que atuam, possuindo elementos e estilos próprios que os caracterizam.

Podemos entender que cada enunciado será sempre único, particular em relação a outros enunciados, porém o campo a que determinado enunciado pertence possuirá “tipos relativamente estáveis de enunciados” (BAKHTIN, 2011, p. 262), com elementos e estilos semelhantes a que ele denomina gêneros do discurso.

Bakhtin divide os gêneros em duas categorias distintas: gêneros primários (simples) e gêneros secundários (complexos). Os gêneros primários seriam os gêneros simples do discurso, visto que se apresentam em situações de comunicação mais “simples” e diretamente ligadas ao cotidiano social. Seriam as conversas entre sujeitos no dia-a-dia, cartas, diários, bilhetes, etc. Os gêneros secundários seriam “complexos”, pois “aparecem em circunstâncias de uma comunicação cultural mais complexa” (BAKHTIN, 1997, p. 281). Nesse contexto pertenceriam os discursos teatrais, literários, científicos, políticos e ideológicos etc. Uma das principais características dos gêneros secundários é a agregação de um ou mais gênero primário em sua produção. A partir de sua incorporação ao gênero secundário, o gênero primário sofre um processo que o modifica, fazendo-o perder “sua relação

imediate com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios” (BAKHTIN, 1997), e fazendo-o compor o conjunto relativamente estável no qual esse enunciado passa a estabelecer relação com os demais. Bakhtin cita como exemplo a inclusão de um gênero primário, como o diálogo cotidiano em uma narrativa romanesca e afirma que, a partir dessa inclusão, esse gênero primário passa a fazer parte da realidade do gênero secundário do romance literário.

Assim sendo, o processo de adaptação entre gêneros possui singularidades próprias a cada gênero. Tal processo pode ser concebido como o resultado dialógico das diversas “vozes” sociais compreendidas nos enunciados dos diferentes gêneros em um novo contexto de produção (BAKHTIN, 1997; STAM, 2006). Nesse processo haveria uma “interminável permutação de textualidades, ao invés da ‘fidelidade’ de um texto posterior a um modelo anterior (STAM, 2006, p. 21).

Sob este aspecto, uma “originalidade” completa nunca seria possível em relação aos gêneros discursivos e uma memória de gênero, visto que, como enfatiza Bakhtin (1997), nenhum enunciado surge de modo espontâneo, mas de enunciados proferidos anteriormente que são retomados e reconstruídos. “O ‘original’ sempre se revela parcialmente ‘copiado’ de algo anterior” (Stam, 2006, p. 22).

Compreender essas manifestações culturais como gêneros do discurso nos mostra que o gênero discursivo no sentido de Bakhtin e o processo adaptativo entre gêneros que Stam (2006) adota podem ser vistos como elementos constitutivos de uma memória e aptos à transmissão informacional. Assim sendo, podemos dizer que os gêneros possuem uma memória de gênero, algo próximo do conceito de memória discursiva empreendido por Orlandi (2005) como um saber discursivo que não só torna possível, mas que permite produzir novos

discursos. Tal memória constitui-se como elemento essencial de ancoragem que sustenta a construção do “novo”.

Super-Heróis no Cinema e Transmídia

Adaptação de filmes de super-heróis não é algo recente. Desde 1940 já podíamos vislumbrar adaptações desses personagens para emissoras de televisão, rádio etc. (MORRISON, 2012). Nas décadas posteriores esses personagens sempre estiveram presentes na televisão e no cinema.

O filme Superman de 1978 é considerado um marco dessas adaptações, pois foi o primeiro filme do tipo a ter um alto investimento de produção e a contratação de atores e roteiristas ganhadores de diversos prêmios, como Marlon Brando, Gene Hackman e Mario Puzo – escritor do livro e do roteiro do filme O Poderoso Chefão (MORELLI, 2009). O cartaz do marketing do filme na época possuía a chamada “você irá acreditar que um homem pode voar” (ZWEIST, 2014). Essa chamada de fato chama a atenção, pois é fruto de um avanço tecnológico que começava a tornar essas adaptações mais “plausíveis”, pois, no lápis e nanquim das páginas das histórias em quadrinhos, voar, lançar raios, não eram tarefas das mais difíceis. Mas fazer isso como espetáculo visual em movimento demandava dinheiro, equipamentos e pessoal.

Nas décadas de 1980 e 1990 filmes de super-heróis continuaram a ser produzidos, porém de forma esporádica – e muitas vezes com orçamentos extremamente baixos - e com resultados nem sempre considerados satisfatórios por crítica e público. Para entendermos melhor por que essas adaptações não eram bem aceitas, devemos levar em consideração que, ao serem produzidos nos finais dos anos 1930, os super-heróis criaram uma legião de fãs que acompanhavam todas as revistas e que enviavam centenas de cartas para as editoras com elogios, críticas e

opiniões para escritores e artistas.

Tal fato se intensificou ainda mais nos anos 1960, quando Stan Lee, Jack Kirby, Joe Simon e outros criaram personagens como o Homem-Aranha, os X-men, Thor, Hulk, Quarteto-Fantástico, Os Vingadores ou, em resumo, o intitulado “Universo Marvel”, que seria a diegese narrativa onde todos esses personagens viveriam.

O Universo Marvel era uma estratégia de criação e de marketing em que “todas as aventuras eram interligadas em altíssimo nível de complexidade” (HOWE, 2013, p. 11), ou seja, cada história de um personagem publicada em uma edição do Homem-Aranha, por exemplo, tinha relação com histórias de outro personagem, como o Capitão América e desse com o Hulk e assim sucessivamente. Muitas vezes todos os personagens do Universo Marvel se encontravam em determinadas edições. Para isso ocorrer de forma satisfatória toda a equipe de escritores e artistas precisa se reunir com regularidade para não haver discrepâncias na interligação entre as histórias (HOWE, 2013).

Stan Lee, criador da maioria dos personagens e editor-chefe da Marvel Comics – surgida como Timely Comics na década de 1930 como a divisão de quadrinhos da editora Magazine Management - teve enorme sucesso com a criação do “universo” e respondia pessoalmente cartas, fazendo os leitores se sentirem como parte do processo criativo de construção dos personagens. Stan Lee apelidou a Marvel Comics como a “Casa das Ideias” (HOWE, 2013).

Nos anos 2000, a editora Marvel Comics decidiu levar a cabo um projeto ambicioso, inclusive financeiramente: criar seu “universo Marvel” no cinema e passar a ter um maior controle sobre as adaptações de seus personagens, não mais vendendo os direitos de filmagem – alguns personagens da editora como Homem-Aranha e X-Men ainda

possuem os direitos de filmagem ligados a estúdios como Sony e Fox. Desse modo a Marvel Comics criou a Marvel Studios nos anos 2000.

Até então o cinema possuía as chamadas “franquias”, ou seja, sequência de filmes de mesmos personagens. Mas a Marvel Studios traçou um projeto baseado no que fizeram com as revistas em quadrinhos nos anos 1960, ou seja, cada filme do estúdio teria relação com filmes de outros personagens e todos os personagens poderiam aparecer em todos os filmes. Cada filme separadamente poderia ser compreendido, porém para um entendimento “global” o espectador deveria ver todos os filmes, assim como os leitores deveriam ler todas as revistas nos anos 1960.

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

A aceitação desses trabalhos, entretanto, não se deve somente a um maior controle de um estúdio de cinema pelas pessoas que fazem as histórias em quadrinhos e possuem um contato supostamente mais direto com os leitores – ou que, em muitos casos foram leitores desses personagens, já que estamos falando de criações de mais de 70 anos em alguns casos.

Para alguns pesquisadores, como Jenkins (2008), esses filmes seriam parte do que ele intitula de narrativa transmidiática, ou seja, narrativas que

abarcam inúmeros textos nas mais variadas mídias. São narrativas tão amplas que não poderiam ser contidas em uma única mídia (JENKINS, 2008, p. 134). Para esse autor, em épocas anteriores, quando perguntávamos se alguém “entendeu um filme”, essa pergunta se referia geralmente a filme “de arte” com uma maior complexidade narrativa. Na atualidade, tal pergunta pode se referir ao caso de o sujeito ter visto todos os filmes de uma franquia, lido os quadrinhos, os romances, jogado o vídeo-game, discutido com outros espectadores ou produtores em chats de internet etc., ou seja, se o sujeito está realmente inserido no “todo” que cria um maior sentido para a “parte” desse complexo com a qual ele teve contato. Ver apenas “um” filme não seria mais suficiente. Até filmes valorativamente compreendidos como “fracos” podem não ser ruins se o espectador estiver inserido no “todo”, pois tal filme seria apenas um fragmento desse complexo maior.

Essas narrativas transmidiáticas estariam inseridas em uma “cultura de convergência”, uma nova lógica econômica da indústria do entretenimento de massa que funcionaria de forma horizontal. Assim como falamos da relação da indústria dos quadrinhos desde os anos 1960 com seus leitores – quando esses possuíam uma maior influência na produção das narrativas – atualmente a indústria cultural não possuiria mais uma forma rígida de “distinção entre autores e leitores, produtores e espectadores, criadores e intérpretes” (LEVY apud JENKINS, 2008, p. 134-135). Tal distinção estaria se dissolvendo cada vez mais, caminhando para uma maior interferência de cada participante na atividade dos demais. Entretanto esse processo ainda ocorre, de certa forma, regido pela indústria do entretenimento, já que ela mantém a palavra final de qual e como o produto final será lançado, mesmo que esse resultado final tenha uma maior interferência de variados sujeitos, ou, pelo

menos, a ilusão de interferência. Essa lógica que cria um sentido mais amplo por meio do contato do sujeito com as diversas mídias em que o seu produto de consumo aparece, e sua interferência na criação desse produto, “sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo” (JENKINS, 2008, p. 135) na atualidade.

Possivelmente podemos afirmar que os atuais filmes da Marvel Studios fazem parte dessas narrativas transmidiáticas, visto que, além do fato de o espectador ter que ver todos os filmes do “Universo Marvel” no cinema, ele também deve assistir à série televisiva “Agentes da Shield” – que possui relação direta com os filmes – jogar os games e ver curtas em canais como youtube. Ou seja, estar inserido no “Universo Marvel” do século XXI demanda um esforço de tempo, de participação, busca por informação e, logicamente, custo financeiro. Esse conjunto de dados contribui para a construção de uma memória que, por sua vez, compõe a “cultura” – sem entrar em uma definição específica do termo – e os bens culturais produzidos por ela. Isso requer “também, uma economia, cuja lógica específica tem de ser bem identificada para escapar ao economicismo” (BOURDIEU, 2007, p. 9), ou seja, as necessidades culturais dos sujeitos em relação aos bens culturais são produtos de uma complexidade que envolve as mais variadas esferas sociais.

Thor, Mitologia e Memória de Gênero

Compreender as histórias em quadrinhos e o cinema como gênero do discurso é entender a memória de gênero como base para a elaboração de novos enunciados. No caso do gênero de narrativas em quadrinhos de super-heróis tal afirmação se aplica.

Faremos aqui uma breve análise do filme Thor, no que concerne ao processo adaptativo e a relação entre as diferentes vozes e memórias de gêneros variados que

ocorre nesse processo (STAM, 2006).

A escolha do filme do personagem Thor se deveu ao fato de acreditarmos que esse personagem exemplifica de forma ímpar a permutação entre gêneros em um processo de adaptação. Para deixarmos isso mais claro é necessário fazermos uma breve análise do que caracteriza os personagens nomeados como super-heróis.

Os super-heróis surgiram no ano de 1938 com o personagem Superman, criado por dois adolescentes – Jerry Siegel e Joe Shuster – em 1932, mas cuja publicação só se deu após seis anos. Os super-heróis podem ser considerados o primeiro gênero surgido especificamente na linguagem das histórias em quadrinhos. Deve-se salientar que os gêneros de aventura, ação, ficção científica, policial, “tiveram sua origem em outras fontes de criação artística, representação literária ou mesmo narrativa oral e não nas histórias em quadrinhos propriamente ditas”. Com o decorrer do tempo, o gênero dos super-heróis foi o “que realmente representou as histórias em quadrinhos no imaginário popular, tornando-se sua marca registrada e a forma como são mais rapidamente identificadas no mundo inteiro”. Foram “a mais criativa contribuição das histórias em quadrinhos para a narrativa contemporânea” (VERGUEIRO, 2004).

As primeiras histórias de super-heróis eram uma amálgama de variados discursos que iam desde elementos das antigas narrativas dos mitos gregos e nórdicos com uma junção de componentes de quadrinhos e contos literários de revista pulp de gêneros como o policial, a aventura e a ficção-científica (COSTA, 2007). A primeira revista do Superman pode ser vista como o marco inicial de uma nova era da cultura popular do século XX (p. 51 livro da net sobre SH)

Além dessa mistura de elementos de diferentes gêneros discursivos, Marny (1970) aponta outras características que compreendem esses personagens – embora eles não se resumam necessariamente

somente a elas – como o uso dos uniformes e símbolos que funcionam como “uma espécie de ornamentos sagrados de que o herói se rodeia para efectuar sua missão” (MARNY, 1970, p. 124).

Coogan (2007) atribui mais elementos para caracterizar tais personagens: habilidades extraordinárias – que podem ser oriundas de superpoderes, treinamento, alta-tecnologia, ou magia –; uma origem, que geralmente é a de uma pessoa comum e de baixa autoestima que ganha novas habilidades; orfandade, em sua maioria os super-heróis são órfãos; identidades secretas, pois ela é necessária para salvaguardar a vida de pessoas que o super-herói conhece.

Esses elementos podem ser considerados “unidades estilísticas” (BAKHTIN, 1988, p. 73) que compõem determinado gênero, na concepção de novos enunciados; isso significa dizer que a repetição de tais elementos na composição de novos enunciados pode ser vista como parte do que torna determinado gênero único e diferente dos demais. Esses elementos fazem parte da memória de gênero das narrativas de super-heróis e devem ser retomados na produção de novos enunciados para que tais narrativas possam ser identificadas como pertencentes a esse gênero.

O personagem Thor mostra-se de certa forma atípico para ser inserido no gênero de super-herói. Pois, como sabemos, Thor é um Deus proveniente da cultura nórdica viking cuja popularização em toda a Europa se deu, principalmente, pelas óperas de Richard Wagner, compositor alemão do século XIX (LANGER, 2005, p. 50). Porém, para muitos, na indústria cultural do século XX a mitologia nórdica sofreu uma popularização até então inédita – principalmente nos Estados Unidos – com a criação do personagem Thor por Stan Lee e Jack Kirby nas histórias em quadrinhos da Marvel Comics em 1962 na revista *Journey Into Mystery* número 83.



Figura 1 - Capa de Journey Into Mystery, número 83 de 1962.
Fonte: Marvel (2012)

A principal fonte de influência dos autores para as histórias em quadrinhos do Thor foi o Eddas, a antiga compilação de narrativas sobre a mitologia nórdica escrita aproximadamente em 1270 (PALAMIN, 2011). Esses textos apresentam-se em duas compilações: a Edda Poética e a Edda em prosa e ambas possuem temáticas que tratam das aventuras de Deuses como Odin e Thor no reino de Asgard, que é a morada dos deuses. Incluem ainda personagens como os corvos Hugin e Munin, cujos nomes significam pensamento e memória na tradição Viking.

Porém, se Thor é um Deus de uma antiga mitologia, como ele pôde ser inserido junto aos outros personagens do Universo Marvel e como ele se classificaria como pertencente ao gênero dos super-heróis? Devemos lembrar que, na qualidade de gênero discursivo, as narrativas de super-heróis possuem como memória de gênero elementos de diversos outros gêneros, dentre os quais as antigas narrativas míticas, incluindo-se o Eddas. Desse modo, um personagem como

Thor não foi muito difícil de ser inserido como um super-herói no século XX com algumas adaptações. A memória da relação entre os super-heróis e uma de suas fontes fica explícita nesse personagem.

O primeiro super-herói criado e que “inaugurou” o gênero, por exemplo, é oriundo de “mitos como Samson, Hercules e outros” (REYNOLDS, 1992, p. 53). Reynolds (1992, p. 53) ao analisar a relação desses personagens com as antigas mitologias, cita outro exemplo – não tão explícito quanto Thor – que seria o personagem Capitação Marvel, cuja identidade secreta - Billy Batson - grita Shazan para se transformar no herói. A palavra Shazan é oriunda da junção dos poderes dos deuses Salomão (sabedoria); Hércules (força); Atlas (resistência); Zeus (poder); Aquiles (coragem) e Mercúrio (velocidade).

Na tradição das narrativas de super-heróis, a ciência sempre foi utilizada como pano de fundo para explicação dos poderes de seus personagens, porém a magia também está presente nesse gênero. Para

Reynolds (1992, p. 53), nessas histórias a ciência muitas vezes é utilizada como “um álibi para magia” ou como uma espécie de “magia científica”. O autor faz uma relação com o “mundo real”, onde usamos vários aparatos tecnológicos cujo modo de funcionamento nem sempre é claro, o que os aproximaria de uma “magia”. Daí a explicação para os poderes desses heróis usando a ciência e a magia.

Em relação a Thor, a magia é o principal elemento utilizado para a explicação de seus poderes de voo, lançar raios elétricos do seu martelo e superforça, tendo em vista o personagem ser um Deus. A ciência apresenta-se nas narrativas quadrinísticas de Thor de forma mais visual. O aspecto da cidade de Asgard, onde os deuses vivem, é semelhante a cidades descritas em contos e filmes de ficção-científica (REYNOLDS, 1992, p. 54), outro gênero que serviu de base para as histórias de super-heróis.

Em relação à identidade secreta, os autores usaram como estratégia uma briga entre Thor e seu pai Odin, que, para ensinar humildade ao filho, retira sua memória e o envia ao planeta Terra – conhecido como Midgard, nos termos da mitologia nórdica.

Na Terra, Odin confinou a mente de Thor na do médico Donald Blake que possuía um defeito na perna e era

manco para que Thor fosse convivendo e construindo em sua memória a humildade por meio da experiência das “dificuldades e fraquezas dos simples mortais” (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2011, p. 23).

Ao ir aprendendo a humildade, a memória de Thor foi retornando e ele conviveu entre a Terra e Asgard, sendo que o médico funcionou como sua identidade secreta no nosso planeta. Quando surgia um problema, o Doutor Blake batia com um cajado, que utilizava para apoiar sua perna defeituosa, no chão e se transformava no deus do trovão. Desse modo, a identidade secreta, que é um elemento desse gênero, é inserida nas histórias do personagem mesmo que com o tempo fosse revelado que o Doutor Blake nunca existiu, mas era uma criação do pai de Thor, Odin para ensinar seu filho.

Outro elemento presente nesse gênero seria o uniforme. Embora não utilize uma máscara, os autores introduziram uma grande capa vermelha, um elmo, botas amarelas e uma roupa azul. O personagem ficou, de certo modo, semelhante ao Superman, o que o insere ainda mais como um super-herói típico. Ao vermos a imagem do Thor presente no Eddas e do Thor como super-herói Marvel vemos claramente essa transformação de Deus em super-herói.



Figura 2 - Representação de Thor no Eddas.
Fonte: Taringa (2008?)



Figura 3 - Representação de Thor nos quadrinhos Marvel
Fonte: Thor (2012?)

Para que fosse possível um encontro do personagem com outros heróis do Universo Marvel, muitas histórias tinham como “espaço mítico” (MARNY, 1970, p. 24) a cidade de Nova York, local de atuação de personagem como o Homem-Aranha, Capitão América e outros. O principal vilão das histórias de Thor é seu meio-irmão Loki, o deus das mentiras. Loki deseja tirar Odin do trono e matar Thor para ser o rei de Asgard.

Reynolds (1992, p. 57) chama a atenção de que em 1962 os super-heróis já eram um gênero consolidado com “24 anos de publicação consecutiva”, já possuindo uma tradição, ou seja, uma memória de gênero e enunciados que os constituíam enquanto tal. Thor seria um exemplo perfeito de como o gênero de super-heróis trabalha com uma mistura de elementos de mitologia e ficção científica que são retomados com elementos próprios nas constituições desses enunciados. Thor, ao ter inseridos elementos típicos do gênero super-herói, como identidade secreta, uniforme, “espaço mítico” e um vilão – Loki – transmuta as narrativas nórdicas em narrativas típicas da cultura de massa do século XXI em um “jogo de memórias” com os deuses antigos e os “mitos da indústria de massa” (ELIADE, 2004), ou seja, os super-heróis.

Thor já havia sido adaptado para a televisão em desenhos animados ao lado de outros personagens e aparecido como coadjuvante em um filme do Hulk de 1988 (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2011, p. 23). Somente em 2011 o personagem teve um filme próprio lançando como parte do projeto da Marvel Studios.

O filme retoma diversos elementos do gênero dos super-heróis, mas exclui outros. O enredo é de certa forma semelhante às primeiras revistas do personagem: Thor desobedece ordens do pai é enviado à Terra, sem poderes e sem o martelo. Entretanto, diferentemente das primeiras histórias apresentadas nos quadrinhos, o personagem não possui uma identidade secreta. O vilão é o meio-irmão de Thor, Loki. O filme se

divide em duas partes, a primeira se passa na terra dos deuses, Asgard, e a segunda no planeta Terra.

O uniforme é mantido, embora com elementos que remetem às mais variadas épocas do personagem nos quadrinhos, aproximando-se mais de uma armadura. A cidade de Asgard, assim como nos quadrinhos, é apresentada com aspectos de cidade futurista de filmes de ficção-científica como Metrópolis de 1927. Na Eddas Asgard aparecia na ilustração que representa a cidade como um dos nove reinos, onde a Terra – Midgard – estaria abaixo. Não havia nenhum elemento futurista nessas antigas representações, ao contrário dos quadrinhos e do cinema.

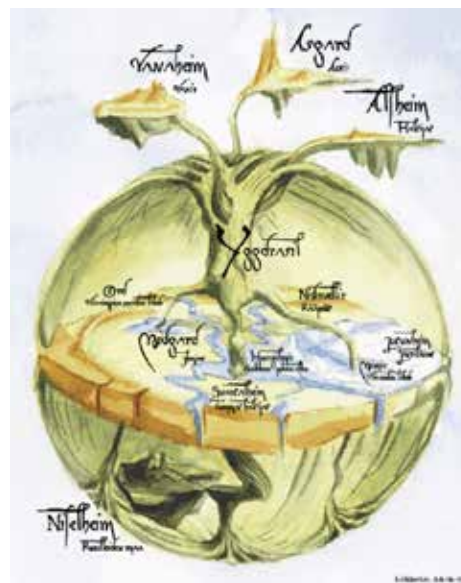


Figura 4 - Árvore que representa os nove reinos
Fonte: Wittmann (2014)

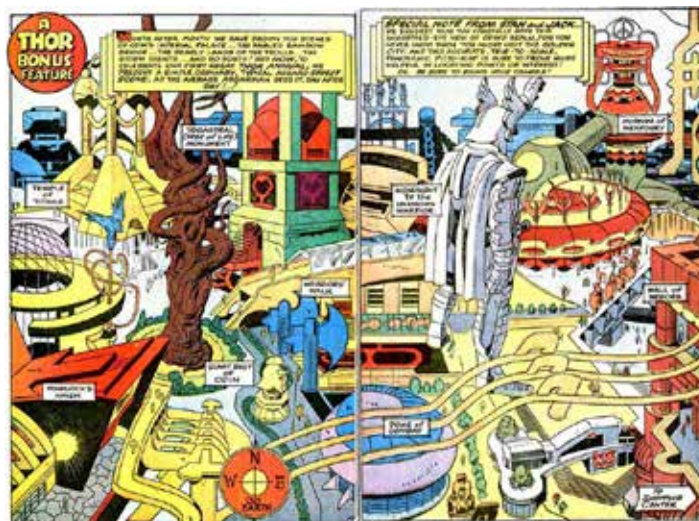


Figura 5 - Asgard nos quadrinhos. Fonte: Peixoto (2013)



Figura 6 - Representação de Asgard no filme Thor de 2011
Fonte: Blog (2011)

A relação com a ciência não se apresenta somente imageticamente, como no caso de Asgard. O filme possui uma relação entre ciência e magia mais forte que nos primeiros quadrinhos do personagem, visto que diversos personagens secundários do filme, incluindo o caso amoroso do personagem Thor, Jane Foster, é cientista. Nos quadrinhos, a personagem foi criada em 1962 e era uma enfermeira que trabalhava com o Dr. Blake, identidade secreta de Thor. É por meio de uma pesquisa científica que Jane descobre a existência de Asgard e dos deuses nórdicos.

Desse modo, podemos dizer que o filme se aproxima mais do que Reynolds (1992, p. 54) chama da “ciência mágica” do gênero dos super-heróis. Tal fato é relevante no que se refere às adaptações, pois até então os filmes da Marvel Studios tinham como elemento de fundo e de explicação dos poderes dos personagens aspectos somente científicos e tecnológicos. Thor inaugura no cinema a relação entre magia e ciência desse gênero, ao que parece será expandida em outras adaptações, visto que o estúdio tem planos de lançar um filme do personagem Dr. Estranho, que é um mago.

Considerações finais

Thor é um personagem que aproximou o gênero dos super-heróis ao das narrativas mitológicas. A memória discursiva das narrativas mitológicas nórdicas é retomada e reconstruída no

gênero dos super-heróis pelo modo como a informação das linguagens das histórias em quadrinhos e do cinema agenciam diversos signos para produzir sentidos; o personagem então se insere em um processo que o “transforma” de Deus em super-herói.

O filme Thor é parte de uma estratégia cinematográfica que pretende recriar o Universo Marvel no cinema. No contexto da transmídia o filme é parte de um todo maior, cujo sentido informacional está interligado a uma rede de filmes, à memória de gênero das narrativas de super-heróis e às narrativas míticas dos deuses nórdicos.

Além de parte dessa estratégia, podemos afirmar que a produção de um filme de tal personagem cria, em seu processo adaptativo, um diálogo com memórias tanto do gênero mitológico, quanto do quadrinístico, conjuntamente a outros gêneros como a ficção científica, em especial na parte imagética. Thor é uma peça importante no estabelecimento do gênero dos super-heróis no cinema por trazer o elementos de magia associados à ciência, algo característico desse gênero. Acreditamos que a relação informação, memória e linguagem apresenta-se no processo adaptativo e nos sentidos que são criados nas diversas vozes entre gêneros que se apresentam na concepção do filme Thor e na construção do gênero de super-heróis pela linguagem do cinema.

Referências

- BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (Coleção Ensino Superior).
- _____. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- _____. Questões de literatura e estética: a teoria do romance. São Paulo: Unesp; Hucitec, 1988.
- BARRENECHEA, Miguel Angel de. Nietzsche e a genealogia da memória social. In: GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera (Org.). O que é memória social? Rio de Janeiro: ContraCapa Livraria, 2005. p. 55-72
- BLOG de cinema. Thor: conheça os 9 mundos de Asgard. 2011. Disponível em: < <http://blogs.diariodonordeste.com.br/blogdecinema/pesquisa/thor-conheca-os-9-mundos-de-asgard/>>. Acesso em: 27 de abril de 2016.
- BOURDIEU, Pierre. A distinção: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp, 2007
- BRASIL, Thomas Cantuári Waldmann. A Organização da Informação retratada através das lentes cinematográficas: um estudo de caso sobre o filme “O Óleo de Lorenzo”. 2011. 34 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação)- Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.
- CALLARI, Alexandre; ZAGO, Bruno; LOPES, Daniel. Quadrinhos no cinema: o guia completo dos super-heróis. São Paulo: Évora, 2011.
- CARRIERE, Jean-Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.
- CASTRO, Ana Lúcia Siaines de. Informação, ética e museu: uma aproximação conceitual. Data Grama Zero – Revista de Ciência da Informação, v. 6, n. 2, abr. 2005. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr05/Art_02.htm>. Acesso em: nov. 2008.
- CIRNE, Moacy. Quadrinhos, sedução e paixão. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- COOGAN, Peter. The definition of superhero. In: HASLEM, Wendy; NDALIANIS, Angela; MACKIE, Chris (Ed.). Super/Heroes: from Hercules to Superman. Washington, DC: New Academia Publishing, 2007. p. 21-36
- COSTA, Flávia Cesarino. O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação. 2. Ed. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2008.
- COSTA, Robson Santos. Linguagens contemporâneas: discurso e memória nos quadrinhos de super-heróis. Rio de Janeiro, 2007. 116 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Memória Social, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.
- COSTA, Robson Santos; ORRICO, Evelyn Goyannes Dill. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos – Revista de Ciência da Informação, v. 10, n. 2, abr. 2009. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr09/F_I_art.htm>. Acesso em: dez. 2008.
- ELIADE, Mircea. Mito e realidade. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. Prefácio. In: FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. (Org.) Linguagem, identidade e memória social : novas fronteiras, novas articulações. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- FOSTER, Jonathan K. Memória. Porto Alegre: L&PM, 2011. (Coleção L&PM Pocket; v. 977)
- FREIRE, Gustavo Henrique. Ciência da informação: temáticas, histórias e fundamentos. Perspectivas em Ciência da informação, Belo Horizonte, v. 11, n. 1, Jan./Apr. 2006.
- GONDAR, Jô. Quatro proposições sobre memória social. In: GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera (Org.). O que é memória social? Rio de Janeiro: ContraCapa Livraria, 2005. p. 11-26
- HOWE, Sean. Marvel Comics: a história secreta. São Paulo: Leya, 2013.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência.

- São Paulo: Aleph, 2008.
- LANGER, Johnni. As representações de Thor nas HQs. *Brathair, Revista de Estudos Celtas e Germânicos*, São Luís, v. 6, n.1, p. 50-54, 2006.
- LINS, Daniel. Memória, esquecimento e perdão (Per-Dom). In: LEMOS, Maria Teresa Toríbio Brittes; MORAES, Nilson Alves de (Org.). *Memória e construções de identidades*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000. p.9-16
- MARNY, Jacques. *Sociologia das histórias aos quadradinhos*. Porto: Livraria Civilização, 1970.
- MARVEL. Journey Into Mystery (1952)#83. 2012. Disponível em: <http://marvel.com/comics/issue/9779/journey_into_mystery_1952_83>. Acesso em: 07 de junho de 2015.
- MORELLI, André. *Super-heróis no cinema e nos longas-metragens da TV*. São Paulo: Europa, 2009.
- MORRISON, Grant. *Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis*. São Paulo: Seoman, 2012.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Comunicação, 46)
- OLIVEIRA, Marlene de. Origens e evolução da Ciência da Informação. In: *Ciência da Informação e Biblioteconomia: novos conteúdos e espaços de atuação*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. (Didática). p. 9-28
- ORLANDI, Eni Puccinelli. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*. 6. ed. Campinas, SP: Pontes, 2005.
- PALAMIN, Flávio Guadagnucci. *Breves Considerações sobre a Edda Poética e a Edda em Prosa*. Disponível em: <<http://www.cih.uem.br/anais/2011/trabalhos/341.pdf>>. Acesso em: 07 ago. 2014.
- PEIXOTO, Irapuan. *Thor: o Deus do trovão nos quadrinhos*. 2013. Disponível em: <<https://hqrock.wordpress.com/2011/04/29/thor-o-deus-do-trovaonos-quadrinhos/>>. Acesso em: 27 de abril de 2016.
- REYNOLDS, Richard. *Superheroes: a modern mythology*. [S.l.]: University Press of Mississippi, 1992.
- RHOADES, Shirrel. *Comic Books: how the industry works*. New York: Peter Lang, 2008.
- RUSSO, Mariza. *Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2010.
- SARACEVIC, Tefko. *Ciência da Informação: origem, evolução e relações*. *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan./jun. 1996.
- STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. Ilha do Desterro, Florianópolis, n. 51, jul./dez. 2006. p. 19-53.
- TARINGA. Thor. [2008]. Disponível em: <<http://www.taringa.net/posts/info/1461747/Thor.html>>. Acesso em 07 de junho de 2015.
- THOR Odinson. *Marvel universe wiki*. [2012?]. Disponível em: <http://pl.marvel.wikia.com/wiki/Thor_Odinson>. Acesso em: 27 de abril de 2016.
- VERGUEIRO, Waldomiro. *História em quadrinhos*. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Org.). *Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação*. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 115-149.
- WITTMANN, Angelina. *Natal, sua origem histórica*. 2014. Disponível em: <<http://angelinawittmann.blogspot.com.br/2014/11/o-natal-no-dia-25-de-dezembro-nao-e.html>>. Acesso em: 27 de abril de 2016.
- ZWEIST. *Fazendo o homem acreditar: a história do Super-Homem que vale*. Disponível em: <<http://www.superamiches.com/fazendo-o-homem-acreditar-a-historia-do-super-homem-que-vale/>>. Acesso em: 18 jul. 2014.