



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA
CURSO: PUBLICIDADE E POPAGANDA
DISCIPLINA: MONOGRAFIA ACADÊMICA
PROFESSOR ORIENTADOR: LUCIANO MENDES

Do papel para as telas do cinema: Homem-aranha, herói nos quadrinhos herói no cinema – A ligação de dois mundos com um único objetivo, o entretenimento

Fabiana Martins Moraes
RA: 2017983-7

Brasília, DF, junho de 2005

Fabiana Martins Moraes

Do papel para as telas do cinema: Homem-aranha, herói nos quadrinhos herói no cinema – A ligação de dois mundos com um único objetivo, o entretenimento

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Brasília, DF, junho de 2005



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA
CURSO: PUBLICIDADE E POPAGANDA
DISCIPLINA: MONOGRAFIA ACADÊMICA
PROFESSOR ORIENTADOR: LUCIANO MENDES

MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA

MEMBROS DA BANCA	ASSINATURA
1. COORDENADOR DO CURSO PROFESSOR:	
2. PROFESSOR ORIENTADOR: PROFESSOR:	
3. PROFESSOR CONVIDADO: PROFESSOR:	
4. PROFESSOR CONVIDADO: PROFESSOR:	
MENÇÃO FINAL	

Brasília/DF, Junho/2005

A Deus,
Por me dar coragem e vontade de seguir
alcançando meus sonhos. Por estar sempre
presente em minha vida.

Agradecimentos,

Ao meu namorado, Rogério Bernardino, por estar sempre presente em minha vida, por se dedicar tanto a me ajudar, por scanear as revistas, por correr atrás de tudo que precisei para fazer esse trabalho.

A minha querida amiga Lílian Cristina, e ao marido dela Mauricio Goulart que em todas as etapas desse trabalho, me ajudaram, ela ouvindo minhas queixas, e anseios, ele tirando minhas dúvidas a respeito do programa word, enfim, ela ajuda incondicional dos dois.

As minhas amigas da faculdade, que sempre me ouviram e me ajudaram em especial para Alessandra de Biase que me deu muita força, sempre com conselhos sábios.

Ao professor orientador, Luciano Mendes, por dividir comigo a paixão pelas HQ principalmente o personagem do Homem Aranha e por sua dedicação para realização desta monografia.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	
1.1 Tema e Delimitação do tema.....	p.3
1.2 Justificativa do tema.....	p.3
1.3 Objetivos.....	p.5
1.3.1 Objetivo geral.....	p.5
1.3.2 Objetivo específico.....	p.5
1.4 Limitações da pesquisa.....	p.5
2. METODOLOGIA.....	p.7
2.1 Tipo de pesquisa.....	p.7
2.2 Objetivos de estudo.....	p.8
2.3 Análise de dados.....	p.9
2.4 Método.....	p.10
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	
3.1 O que é HQ?.....	p.12
3.2 A Origem da HQ.....	p.12
3.3 HQ no Brasil.....	p.13
3.4 Semiótica.....	p.16
3.5 O cinema.....	p.21
3.6 A construção do herói.....	p.30
3.7 O criador do Homem-Aranha.....	p.32
4. APROFUNDAMENTO TEÓRICO	
4.1 Quem é o Homem-aranha.....	p.35
4.2 Adaptações: Como o cinema se apropria da HQ.....	p.36
4.3 Do papel para a tela: O salto da aranha (Homem-Aranha I e II).....	p.40
5. ANÁLISE.....	p.54
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	p.61
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	p.64

LISTA DE SIGLAS

HQ – História em quadrinho

IC – Indústria cultural

MCM – Meios de comunicação de massa

MKT - Marketing

P&G - Procter & Gambler

EBAL – Editora Brasil América LTDA

DC – Detectiv Comics

RESUMO

Este trabalho foi desenvolvido para avaliar criticamente a evolução e o espaço que a HQ vem alcançando no cenário mundial de entretenimento. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e de conteúdo, passando desde a estréia da HQ no século XIX em 1894 e a história do cinema que teve início também no século XIX em 1895. A intenção deste trabalho é analisar as principais características e influências que a HQ exerce na indústria cinematográfica, visto que ambas são partes da cultura de massa, visando o entretenimento e para muitos também são consideradas como arte.

O cinema explora o potencial que a HQ tem de fascinar seu público de forma simples, as HQ contam a história, o público imagina a trilha sonora, a ação e o movimento para cada quadro. Dessa forma o cinema, toma uma história já pronta, com seus personagens, conflitos e enredo para transformar tudo aquilo antes visto em um papel, tomar forma e dimensões sonoras e visuais.

INTRODUÇÃO

O mundo de ficção criado por Stan Lee com o personagem do Homem Aranha tem conquistado a muitos nesses últimos anos. Um conhecido diretor de cinema, Sam Raimi decidiu investir no desafio de adaptar as histórias antes vistas apenas na História em Quadrinho, em uma mídia audiovisual, o cinema.

Embora existisse o medo de não haver aceitação dos fãs, os filmes foram um sucesso, lotando as salas de cinema de todo o mundo. As cenas e ambientes foram trabalhados minuciosamente, e foi dada vida aos personagens, caracterizando-os segundo as suas especificidades físicas e a carga simbólica e emocional que cada um deveria possuir.

A HQ do Homem Aranha é um grande sucesso e antes mesmo do lançamento do primeiro filme, já se pôde notar a espera ansiosa pelo mesmo. Atentos a isso, os profissionais de marketing desenvolveram idéias e ações em torno do assunto, levando a história do Homem Aranha aos mais diversos segmentos do mercado, como alimentos, roupas, acessórios, brinquedos, firmando assim o conceito de indústria cultural, que será melhor explicado no tópico que se destina a cinema, ao longo do trabalho.

Tendo acompanhado esse enorme sucesso, faz-se agradável estudar e analisar os elementos que compõem essa história, a fim de descobrir o porquê dessa adaptação ter sido tão bem aceita pelo público e leitores da HQ.

Para analisar da forma mais correta possível não só o motivo desse sucesso, mais também a forma que o cinema se apropria da HQ e como ele transforma a história em suas adaptações, um embasamento e aprofundamento teórico foram elaborados.

Não se pode falar de HQ sem antes saber o que é, e conhecer sua origem, por isso, um tópico será destinado ao significado da HQ e origem passando por sua influência no Brasil.

Como este estudo diz respeito à análise de uma narrativa, com todos os seus aspectos visuais e sonoros vistos por meio do filme, um tópico será destinado à Semiótica com todas as suas teorias e especificações.

Depois de ter abordado as características dos signos que compõem um discurso, faz-se necessário entrar no âmbito do cinema, estudando as suas duas vertentes: cinema como indústria e cinema como arte, pois os filmes do Homem Aranha têm o objetivo de adquirir lucro, mas para atingir a esse propósito, é necessário que os elementos visuais e sonoros sejam bem elaborados nas telas do cinema.

Após essa análise sobre o cinema e suas vertentes faz-se necessário uma abordagem sobre a indústria cultural e o entretenimento por que quando se fala em indústria cultural, é importante destacar que ela é fruto de uma sociedade capitalista industrializada, onde até mesmo a cultura é vista como produto a ser comercializado.

Também se faz importante entender como surgiu o herói. Entender como se constrói esse mito, que na HQ tem uma enorme importância e se faz presente na maioria das histórias contadas no cinema.

Conhecer a criatura sem conhecer o criador não é interessante, será destinado, portanto um tópico para o criador do Homem Aranha, Stan Lee.

É preciso ainda, entender como surgiu o Homem Aranha, entender o que há de tão especial nesse personagem, que faz com que as pessoas todo mês

comprem sua HQ e transforme sua adaptação para o cinema em um dos maiores sucessos do cinema mundial.

Será visto nesse trabalho, como foi feita a adaptação da história do Homem Aranha para o cinema, o cuidado que foi tomado com a escolha dos personagens, cenários, falas, cores e figurinos. Será analisado o que foi mantido da história original e o que foi criado para o cinema.

Já que o filme será analisado de acordo com a sua produção no cinema, faz-se necessário aprofundar um pouco mais sobre a questão da imagem, visto que é através dela que um filme causa impacto, quando combinada com outros elementos, como o som e iluminação.

Por último, serão observadas algumas ações de marketing que foram feitas estrategicamente, pensando no sucesso que o filme e a HQ tem alcançado.

1.1 Tema

Do papel para as telas do cinema: Homem Aranha, herói nos quadrinhos herói no cinema.

Delimitação do tema

O estudo sobre a influência da HQ no cinema propondo através do filme do Homem-Aranha I e II, entender a ligação que é feita entre a indústria cinematográfica e a indústria da HQ, pois ambas são produtos da IC, e por isso tem o mesmo objetivo.

1.2 Justificativa do tema

O cinema é uma mídia que cresceu e se desenvolveu muito nos últimos anos. Aliada à tecnologia e aos efeitos que a mesma pode causar, as narrativas

ficcionais tornam-se cada vez mais convincentes aos olhos do telespectador. É assim que a HQ vem se tornando uma constante atração nos cinemas atuais.

As combinações de elementos variados da HQ com o poder que o cinema exerce nas pessoas tornam essas adaptações um sucesso como: Batman, Super Homem e Blade I, II e III entre outros.

Nos filmes do Homem-Aranha I e II, esses avanços tecnológicos foram muito aproveitados, pois foi possível transformar as imagens, que antes só aconteciam na imaginação e no papel, em algo real para o telespectador. As cenas de luta, as inúmeras paisagens e cenários, a caracterização dos personagens e seus conflitos internos, a linguagem utilizada pelos personagens, o impacto da imagem e do som, a fotografia, os inúmeros efeitos visuais, entre outros aspectos, foram trabalhados de maneira tão detalhista, para tornar o filme um marco para as adaptações da HQ.

Esse trabalho feito na adaptação de imagens para as telas de cinema foi reconhecido. O filme do Homem Aranha bateu recorde de bilheteria no Brasil, foi à adaptação de HQ mais vista nos últimos tempos.

Depois da estréia do Homem Aranha I percebeu-se o potencial que o personagem teria no mundo, deixando o público esperando por sua seqüência.

O Homem Aranha II, apenas confirmou o que estava previsto, novamente foi um sucesso mundial. Fazendo com que o público espere ansiosamente pelo Homem Aranha III, que tem previsão para o início das filmagens, seguindo a receita do sucesso do I e II.

Diante da repercussão que os filmes adaptados do Homem Aranha causaram, é interessante analisar e descobrir como e porque se deu essa tamanha manifestação por meio do estudo do universo dos signos do

personagem criado por Stan Lee e adaptada para o cinema pelo diretor Sam Raimi.

A idéia proposta é viável, pois por meio de análises e estudos aprofundados sobre a narrativa, os personagens, a imagem, o som, o ambiente e a linguagem utilizada no cinema, podem-se descobrir o que levou essa adaptação se tornar um sucesso de bilheteria.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Identificar as características e aspectos que tornou a adaptação da HQ para o cinema um sucesso de bilheteria e como o cinema se apropria da HQ, fazendo não só quem gosta e conhece a história, mas também aqueles que nunca leram uma HQ, ir ao cinema assistir ao filme e esperar por sua seqüência, fazendo da adaptação o sucesso esperado.

1.2.2 Objetivo específico

Observar as características da HQ e como ela se comporta quando a mesma história é levada para o cinema, através de imagem e som.

Analisar os elementos que tornam as HQ um meio de comunicação de massa e de entretenimento aliadas ao poder do cinema e a força que as HQ tem no mundo.

1.5 Limitações da pesquisa

Devido a este estudo se basear na análise de elementos que ocasionaram a grande aceitação do público pela história contada pelo cinema, conclui-se que grande parte dessa aceitação é relacionada ao sucesso que essa história já fazia

na HQ e que conseguiu levar não somente esse público, mas também os que não conheciam a história e passaram a acompanhar a história do herói nas HQ.

O Homem Aranha já era muito conhecido pelos fãs das HQ, nasceu primeiro no quadrinho depois foi para o cinema. Dessa forma, a análise explicatória será baseada em dados reais retirados dos próprios filmes, mas será feito um levantamento dos efeitos supostamente causados por esses elementos, não podendo se caracterizar como uma pesquisa de resultados científicos e comprovados.

2. METODOLOGIA

Segundo GIL¹, no capítulo metodológico:

Descrevem-se os procedimentos a serem seguidos na realização da pesquisa. Sua organização varia de acordo com as peculiaridades de cada pesquisa. Requer-se, no entanto, a apresentação de informações acerca de alguns aspectos, como os que são apresentados a seguir:

? **Tipo de pesquisa:** deve-se esclarecer se a pesquisa é de natureza exploratória, descritiva ou explicativa. Convém ainda, esclarecer a cerca do tipo de delineamento a ser adotado (pesquisa experimental, levantamento, estudo de caso, pesquisa bibliográfica etc.);

? **População e amostra:** envolve informações acerca do universo a ser estudado, da extensão da amostra como será selecionada;

? **Coleta de dados:** envolve a descrição das técnicas a serem utilizadas para a coleta de dados. Modelos de questionários, testes ou escalas deverão ser incluídos, quando for o caso. Quando a pesquisa envolver técnicas de entrevista ou de observação, deverão ser incluídos nesta parte também os roteiros a serem seguidos;

? **Análise de dados:** envolve a descrição dos procedimentos a serem adotados tanto para análise quantitativa (p. ex.: testes de hipótese, testes de correlação) quando qualitativa (p. ex.: análise de conteúdo, análise de discurso).

De acordo com as informações acima apresentadas, faz-se necessário criar um roteiro, descrever um procedimento para realizar o estudo com sucesso. Sendo assim, esse esquema será detalhado abaixo, levando em conta o tema e os objetivos deste estudo.

2.1 Tipo de pesquisa

Primeiramente é preciso definir pesquisa. Segundo GIL², “pode-se definir pesquisa como o procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”.

¹GIL, Antônio Carlos. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. São Paulo: Saraiva, 2003. p.162-163.

²GIL, Op. Cit. p. 17.

É preciso ainda classificar a pesquisa a ser realizada. De acordo com os objetivos traçados, faz-se necessário a realização de dois tipos de pesquisas: a explicativa e a descritiva, pois é preciso descrever os objetivos de estudo, neste caso as adaptações da HQ para o cinema para identificar os fatores que levaram essa narrativa a se tornar um sucesso mundial.

As informações que virão a solucionar o problema proposto serão descobertas a partir da pesquisa bibliográfica e da pesquisa documental.

Para GIL³, “pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado constituído principalmente de livros e artigos científicos”. O mesmo autor⁴ afirma ainda que a diferença entre esta descrita e a pesquisa documental é que:

Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos de pesquisa.

2.2 OBJETIVO DE ESTUDO

Os objetos de estudo deste trabalho de conclusão de curso são os dois filmes do Homem Aranha e a HQ do Homem-Aranha.

A análise de dados será qualitativa, realizada por meio da análise de discurso, visto que se trata de um estudo sobre a forte influência da HQ no cinema e de como o cinema se apropria da HQ, na produção dessas adaptações.

³ Idem, Op. Cit. p.44

⁴ Idem, Op. Cit. p.45

2.3 ANÁLISE DE DADOS

A análise de dados será qualitativa, realizada por meio da análise de discurso⁵ visto que se trata de um estudo sobre a influência da HQ no cinema e de como o cinema se apropria da HQ, na produção dessa adaptação, é importante ressaltar que toda comunicação é baseada em signos, pois ela compreende um significante e um significado.⁶

A significação é o entendimento de algo por alguém, é o entendimento do signo, sendo que o signo possui duas faces: significante (representação, a expressão visual, o aspecto concreto do signo, a imagem acústica) e significado (o conceito do signo, a representação mental provocada pelo significante). O significante é universal, mas o significado não. Isso acontece porque o receptor da mensagem atribui o significado aos significantes de acordo com a sua cultura, com a sua personalidade, seus sentimentos íntimos.⁷

Agora que foi feito um breve comentário sobre significação, faz-se necessário discutir o que vem a ser a análise de discurso, já que se pretende estudar neste trabalho como o discurso provocou nessa adaptação da HQ do Homem Aranha para o cinema e se tornou um sucesso em vários segmentos.

Segundo ORLANDI⁸, “A análise de Discurso, como seu próprio nome indica, não trata da língua, não trata da gramática, embora todas essas coisas lhe interessem”.

⁵Esse trabalho não tem o objetivo de se aprofundar em Análise de discurso e sim ressaltar alguns aspectos que será necessário para sua elaboração.

⁶ORLANDI, Eni Puccinelli. *Análise de Discurso: princípios e procedimento*. Campinas: Fontes, 2002. p. 15.

⁷ORLANDI, Op. Cit. p. 17.

⁸ORLANDI, Op. Cit. p. 18.

Ela trata do discurso”. A autora complementa ainda, dizendo que “Na análise de Discurso, procura-se compreender a língua fazendo sentido, enquanto trabalho simbólico, parte do trabalho social geral, constitutivo do homem e da sua história”. Diz também que “O trabalho simbólico do discurso etapa na base da produção da existência humana”.

Ainda em seu livro sobre a Análise do Discurso, ORLANDI⁶ refere-se à questão da significação, afirmando que “a análise de Discurso considera que a linguagem não é transparente. [...] A questão que ela coloca é: como este texto significa?”

Ela⁹ vai ainda mais além, dizendo que:

Nos estudos discursivos, não se separam forma e conteúdo e procura-se compreender a língua não só como uma estrutura mas sobretudo como acontecimento. Reunindo estrutura e acontecimento a forma material é vista como o acontecimento do significante (língua) em um sujeito afetado pela história. Aí entra então a contribuição da Psicanálise, com o deslocamento da noção de homem para a se sujeito. Este, por sua vez, se constitui na relação com o símbolo, na história.

Tendo sido explicado a noção de significação e de análise de discurso, pode-se pensar na análise qualitativa a fim de chegar ao objetivo final deste estudo.

⁹Idem, Op. Cit. p.19-20

2.4 MÉTODO

Como afirma LAKATOS¹⁰, “não há ciência sem o emprego de métodos científicos”. Vê-se necessário a definição de método. Segundo a mesma autora, método é:

O conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo - conhecimentos válidos e verdadeiros – traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista.

Há vários tipos de métodos: Método Indutivo, Método Dedutivo, Método Hipotético-dedutivo, Métodos específicos das Ciências Sociais.

O método que será utilizado neste estudo será o método dedutivo, pois o conteúdo das informações quer serão aqui concluídas, já está nas premissas.

Segundo LAKATOS¹¹:

A metodologia dedutiva tem o propósito de explicar o conteúdo das premissas [...] Os argumentos dedutivos ou estão corretos ou incorretos, ou as premissas sustentam de modo completo a conclusão ou, quando a forma é logicamente incorreta, não a sustentam de forma alguma, portanto, não há graduações intermediárias. [...] eles sacrificam a ampliação do conteúdo para atingir a certeza.

Este trabalho tem como base o método monográfico, pois se trata de um estudo que consiste em analisar um fenômeno particular. E de acordo com LAKATOS¹², neste tipo de método, “a investigação deve examinar o tema escolhido, observando todos os fatores que o influenciam e analisando-o em todos os seus aspectos”.

¹⁰LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Mariana de Andrade: *Fundamentos de Metodologia Científica*. São Paulo: Atlas, 2001. p.83

¹¹LAKATOS, Op. Cit. p. 85.

¹²Idem, Op. Cit. p.89

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 O que é HQ?

A HQ é formada por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. O fato de a HQ ter surgido do conjunto de duas artes diferentes (literatura e desenho), não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde os meios artísticos se interligam. Entre os elementos que entram na composição da HQ, o que mais caracteriza e dá dinamicidade à leitura são os balões. O balão é a marca registrada da HQ. Quando os personagens mudam de humor, expressam emoções diversas (surpresa, ódio, alegria, medo), os balões acompanham tipologicamente, participando também da imagem.¹³

Da mesma forma que os balões, as onomatopéias, palavras que procuram reproduzir ruídos e sons, completam a linguagem da HQ e lhes dão efeito de grande beleza sonora.¹⁴

3.2 A origem da HQ

O ano de nascimento das HQ, por convenção, foi estipulado pelos norte-americanos em 1894, quando surgiu “Yellow Kid”, personagem criado por Richard Felton Outcault para o jornal New York World. Esta personagem acabou transformando-se numa das principais atrações do periódico e um dos primeiros materiais a serem utilizados como estratégia diferencial de concorrência das empresas jornalísticas.

¹³Disponível em <http://www.flogão.com.br/marvelcomics/foto/6375723>, em 06/05/05, às 15h53.

¹⁴Idem.

A partir daí o desenvolvimento da HQ no meio gráfico e comercial foi enorme. Porém, até a década de 30, a HQ ficou restrita ao meio jornalístico, como um subproduto dessa indústria.

Em 1933, por uma estratégia da empresa P&G, Max C. Gaines projetou a primeira revista de HQ do mundo. Impressa em cores, a revista era distribuída gratuitamente entre as pessoas que enviavam cupons recortados das embalagens dos produtos alimentícios da P&G. Os primeiros dez mil exemplares da revista *Funnies on Parade*, como foi chamada, esgotaram-se rapidamente iniciando uma nova “era” na história das HQ, inicialmente vinculados a grandes patrocinadores como Milk-O-Malt, Canada Dry, Kinney Shoes e outros durante toda a década. Nasceram, assim, os “Comic Books”, as revistas de HQ que nas décadas seguintes tornaram-se um novo meio de comunicação de massa, já quase totalmente desvinculado dos jornais.¹⁵

3.3 HQ no Brasil

Da mesma forma que nos EUA, o Brasil conheceu os primeiros quadrinhos por meio dos jornais. O primeiro foi *O Malho*, que em 1905 publicou a primeira revista infantil de quadrinhos: *O Tico-Tico*. A maior parte, para não dizer, quase a totalidade do material impresso era dos EUA¹⁶.

A concorrência entre os jornais fez com que, entre as décadas de 20 e 30, jornais como a *Gazeta* e o *Globo* e a editora *Brasil-América (Ebal)*, de Adolfo Aizen, criassem suplementos com material adquirido por um competente sistema

¹⁵Disponível em http://www.epcoleccionismo.com.br/elixir_pesquisas.php%noticia, em 06/05/05, às 16h.

¹⁶Idem.

de distribuição criado pelos norte-americanos: os *Syndicates*, nome dado às distribuidoras de tiras e HQ dos EUA, que detiam os direitos autorais de diversos personagens. Por exemplo, a King Features Syndicate, “proprietária” de vários personagens conhecidos, como Flash Gordon, Jim das Selvas e Tarzan distribuía para jornais do mundo todo as mesmas tiras de histórias já publicadas pelos jornais norte-americanos. Essa estratégia, ainda hoje, reduz em mais de 80% o custo de uma HQ, que necessita de pelo menos uma equipe para sua produção.¹⁷

Por causa disso, até o final da década de 30, os brasileiros conheceram poucos personagens estritamente nacionais. Na década de 40 surgiu no Brasil a primeira HQ nos moldes dos “Comic Books”, já com textos e desenhos de artistas nacionais. As *Edições Maravilhosas*, da Ebal, foram um marco desse período, nas quais eram obras literárias brasileiras, como *O Guarani*, de José de Alencar.

Entre as décadas de 40 e 50 surgiram várias revistas baseadas em personagens do rádio e do cinema nacional. Grande Otelo, Oscarito e Mazaropi entre outros foram os títulos surgidos com o sucesso desses artistas no cinema nacional¹⁸.

Em 1950 surge a primeira revista da hoje considerada a maior editora da América Latina: *O Pato Donald*, da Editora Abril de Victor Civita, que adquiriu os direitos de publicação de histórias com personagens de Walt Disney. Com um forte esquema de distribuição e promoção, Civita transformou os já conhecidos personagens Disney em grandes sucessos editoriais.

¹⁷Idem.

¹⁸Idem.

Em decorrência disso, a Ebal e outras editoras que nasceram e morreram nas décadas de 50 e 60, também adquiriram direitos de personagens de outras editoras norte-americanas. A Ebal publicou, durante anos, os super-heróis da Marvel e da DC, perdendo seus direitos somente nas décadas de 70 e 80 para a Bloch Editores, a Rio Gráfica Editora e, enfim, para a Editora Abril, respectivamente.

A principal marca da Ebal eram as variedades dos seus títulos (quase 50 em 1960, o que já era superior a maioria das outras editoras) e a distribuição em nível nacional. Suas revistas, ainda hoje, são itens indispensáveis entre os colecionadores, que formam um público cada vez maior entre os brasileiros¹⁵.

Na década de 80, a Editora Abril, que já possuía vários títulos infantis, como Disney e Maurício de Sousa (também dono de um dos maiores sucessos editoriais e empresariais do país, império criado com a ajuda da concepção de diversos subprodutos baseados nas personagens Mônica e Cia.), ampliou suas publicações, relançando personagens da DC e da Marvel.

Além disso, acompanhando o sucesso norte-americano dos “Comic Books” e de todos os diferenciais que nasciam na medida em que o mercado crescia, a Abril, já transformada num grande conglomerado empresarial, criou a Abril Vídeo e acrescentaram em seus produtos desenhos animados. Assim como as personagens Disney, outras surgiram nesse esteio como Homem-Aranha e Batman.¹⁹

¹⁹Idem.

Num mercado de quadrinho já globalizado, no qual vimos à repetição do sucesso de personagens dos “Comic Books” norte-americanos pelo mundo, no Brasil algo bastante similar também aconteceu. Na década de 90 vimos, no eixo Rio - São Paulo, o nascimento e o crescimento dos Comic Books Stores, o surgimento de exposições, mostras, concursos, e até de diversos fã-clube que apontaram o culto e o grande mercado brasileiro ascendente. Isso foi comprovado quando, em 1996, o Brasil foi considerado pela Marvel Comics o seu segundo maior mercado no mundo. Já na década de 80 outras editoras, como a Sampa Editorial, surgiram publicando e distribuindo histórias com personagens nacionais e importados, aproveitando sistemas de distribuição já montados pelas grandes editoras, principalmente a Abril Jovem. Distribuidoras como Fernando Chinaglia e Dinap adquiriu títulos de muitas novas editoras apontando, novamente, o sistema de distribuição como um dos principais instrumentos de marketing editorial.

Assim, vimos que, como nos EUA, o Brasil também já conhece um novo “Boom” dos quadrinhos. Tanto que essa ampliação de mercado e o surgimento de novas editoras com títulos próprios fizeram com que as duas maiores editoras, a Abril e a Editora Globo (atualmente com 6 títulos no mercado) pressionassem as distribuidoras, principalmente a Dinap, para que trabalhassem apenas com seus títulos e umas poucas outras editoras já firmadas.²⁰

3.4 Semiótica

O termo semiótica vem do grego *semeion*, que dignifica signo. A semiótica²¹ é, então, a ciência que estuda os signos e toda e qualquer forma de linguagem.

²⁰ Idem.

²¹ Esse trabalho não tem o objetivo de se aprofundar em Análise de discurso e sim ressaltar alguns aspectos que será necessário para sua elaboração.

É preciso, assim, definir o que vem a ser o signo e fazer uma breve análise acerca do termo linguagem.

É difícil conceituar precisamente a palavra signo, pois não há uma única definição universalmente aceita. Há diversos autores que conceituam de formas e conteúdos diferentes. No entanto, há alguns aspectos principais para seu entendimento.

Basicamente, todas as pessoas se comunicam por meio dos signos. Um texto, uma imagem, uma fotografia, um filme, uma paisagem e até mesmo um puro e simples olhar é um signo. Em uma visão mais geral, signo é tudo aquilo que representa, significa algo para alguém.

A idéia mais aceita em torno do signo é a proposta por Saussure, um dos dois grandes nomes da Semiótica que serão citados nesse estudo. Para ele, o signo tem dois componentes, ou seja, é composto por dois elementos: o significante e o significado.²²

O primeiro correspondente à parte acústica e visual, ao plano de expressão, à parte concreta do signo. O segundo termo se refere ao conceito do signo, ao plano de conteúdo, à representação mental provocada pelo significante. Em outros termos, o significante é classificado como a coisa propriamente dita, é aquilo que o indivíduo pode ver ou tocar, enquanto o significado é a representação psíquica provocada pelo significante na mente de alguém.

Assim, pode-se afirmar que o significante é universal, pois todas as pessoas o vêem da mesma forma, mas o conceito que as mesmas atribuem aos significantes varia de acordo com o psíquico, cultura, emocional, personalidade de cada indivíduo. Assim, o significado depende da concepção particular que

²⁰ EPSTEIN, Isaac. *O signo*. São Paulo: Ática, 2000. p.15.

cada pessoa dá ao significante.

É importante deixar bem claro que não se pode separar um componente do outro, pois é através da junção dos dois que se chega à significação. E é essa a função básica do signo: fazer o receptor da mensagem alcançar uma significação, o que só pode acontecer por meio da relação significante/significado. Essa significação é construída através desses dois elementos.

O signo é, então, o elo mediador entre o objeto e seu receptor, que através de seu significante e seu significado, faz o receptor chegar a uma significação. Como afirma EPSTEIN²¹, “o signo como elo de uma medição trará então necessariamente pelo menos dois (ou uma) entes que intervirão no processo semiótico”.

Uma outra idéia de igual importância foi exposta por Charles Sanders Peirce.

Para esse cientista e lógico norte-americano, o signo teria como propósito representar um objeto, ou seja, ele seria uma coisa que representa uma outra coisa e não o próprio objeto. Para que ocorra essa representação, é que ele afete a mente de alguém, no caso, de um intérprete uma outra coisa, que não é o signo propriamente dito.

SANTAELLA²² resume o pensamento de Pierce afirmando que:

A partir da relação de representação que o signo mantém com seu objeto, produz-se na mente interpretadora um outro signo que traduz o significado do primeiro (é o interpretante do primeiro). Portanto, o significado de um signo é um outro signo – seja este uma imagem mental ou palpável, uma ação ou mera reação gestual, uma palavra ou um mero sentimento de alegria, raiva, uma idéia, ou seja lá o que for, que é criado na mente pelo signo, é um outro signo (tradução do primeiro).

²¹EPSTEIN, Op. Cit. p.17

²²SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983. p. 58-59.

Além dessa noção de signo, Pierce atribui certas categorias aos signos. São elas: índices, ícones e símbolos.

Os índices são uma espécie de vestígio do acontecimento, ou seja, é algo que faz parte do próprio fenômeno, que se refere a ele mesmo. Pode-se caracterizar o índice como a metonímia de algo maior, de uma comunidade mais rica, sendo metonímia entendida como figura de linguagem que “consiste em designar um objeto por meio de outro com qual tem relações de contigüidade”.²³ Em suma, o signo indicial tem relação real e direta com seu acontecimento, pois representa algo que está diretamente ligado a ele.

Sobre os índices, BOUGNOUX²⁴ diz que:

Os índices constituem os vestígios sensíveis de um fenômeno, por exemplo, as marcas de pegadas na neve ou a cinza de uma fogueira. [...]...o signo indicial aparece como a expressão direta da coisa manifestada: apresenta uma amostra ou segmento, extraído de uma interação, um efeito mecanicamente governado por sua causa. [...] A continuidade e a contigüidade naturais dos índices colocam-nos na origem do processo significante, na aculturação de um indivíduo, são eles que se manifestam em primeiro lugar.

Enquanto o signo indicial é semelhante ao próprio objeto e tirado dele mesmo, os ícones também são semelhantes, tendo um grande poder de sugestão, mas não fazem parte do próprio acontecimento, ou seja, eles se juntam ao mundo. O ícone reproduz ou imita alguns aspectos do fenômeno, mas tem um caráter artificial, pois não é extraído de si mesmo.

Para BOUGNOUX²⁵, “o ícone se junta ao mundo por artefato, mas ainda se parece com ele”.

²³EPSTEIN. Op. Cit. p.77.

²⁴BOUGNOUX, Daniel. *Introdução às ciências da informação e da comunicação*. Petrópolis: Vozes, 1994.

²⁵Idem, Op, Cit. p.73

Já os símbolos não se parecem com nada. Os símbolos têm importante papel na vida imaginativa. Dessa forma, um símbolo pode ter uma gama diversificada de significados e nunca é completamente claro, pois lida com o inconsciente.

Sobre os símbolos, BOUGNOUX²⁶ diz:

Enfim, os símbolos, rompendo com a continuidade (a semelhança) e também com a contigüidade, reagrupam todos os signos arbitrários propriamente ditos. [...] O critério do signo simbólico reside em seu funcionamento discriminante.

EPSTEIN²⁷ complementa, afirmando que:

Os símbolos, além de representarem uma idéia abstrata, transcendem a dimensão puramente cognitiva. O “significado” de um símbolo transborda as fronteiras do racional, pois atinge as camadas mais profundas das psique humana.

Apesar disso, em todo símbolo há um certo grau de semelhança e representação do objeto. Ele tem uma referência dual, pois pode-se encontrar nele a verdade quanto ficção. Um aspecto muito importante é que o símbolo tem dupla adequação, podendo representar o objeto propriamente dito ou o modo particular como cada indivíduo percebe o mesmo.

Para SANTAELLA²⁸, “o símbolo extrai seu poder de representação porque é portador de uma lei, que por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele signo represente seu objeto. [...] Ele é portador de uma lei de representação”. Enquanto o índice pode ser visto como uma metonímia, o símbolo pode ser enxergado como uma metáfora, sendo esta uma “figura que consiste em designar um objeto, por meio de outro, mediante uma comparação subentendida. [...] A metáfora substitui por semelhança”.²⁹

²⁶Idem, Op. Cit. p. 66.

²⁷EPSTEIN. Op. Cit. p.66-67.

²⁸SANTAELLA. Op. Cit. p.67

²⁹EPSTEIN. Op. Cit. p.73.

3.5 Cinema

O cinema pode ser considerado um “sistema de reprodução de imagens em movimento, registradas em um filme e projetadas sobre uma tela, usado como meio de expressão artísticas e comunicação de massa”.³⁰

Assim, esse meio de comunicação é visto por duas óticas diferentes: cinema como indústria cultural e cinema como arte.

A revolução industrial, em meados do século XVII, teve como algumas de suas conseqüências o surgimento dos meios de comunicação de massa, a IC e a cultura de massa. Nesse contexto, o cinema surge como Indústria, às produções perdem sua unicidade e passam a ser produzida em série e vistas com bens de consumo.

Se antes da Revolução Industrial a sociedade tinha a sua forma “única” de expressão cultural, depois dela grande parte da cultura passou a ser produzida para o consumo das massas. As pessoas e suas vidas são influenciadas pelos meios de comunicação todos os dias, sendo muitos dos seus costumes ditados pelos mesmos. Esse fenômeno, chamado IC, transformou a cultura em um produto a ser consumido. Portanto, a IC produz a cultura de massa. Desse modo, como diz COELHO, a cultura “passa a ser vista não como instrumento de livre expressão, crítica e conhecimento, mas como produto trocável por dinheiro e que deve ser consumido como se consome qualquer outra coisa”.³¹

Quando se fala em IC, é importante destacar que ela é fruto de uma sociedade capitalista industrializada, onde até mesmo a cultura é vista como produto a ser comercializado. Mas o que é IC? Podemos dizer que é tudo o que é produzido pelo sistema industrializado de produção cultural (TV, rádio, jornal, revista, etc) elaborado de forma a influenciar, aumentar o consumo, transformar hábitos, educar, informar, pretendendo-se ainda, em alguns casos ser capaz de atingir a sociedade como todo.³²

³⁰ Disponível em <http://www.webcine.com.br/história.htm>, em 7/05/05, às 18h41.

³¹ COELHO, Teixeira. *O que é Indústria Cultural*. São Paulo: Braziliense, 1998. p.11.

³² VIEIRA, Mônica Regina de Souza. Disponível em: <http://inforum.insite.com.br/17493/>, em 07/05/05, às 19h

Além da sociedade de consumo, do capitalismo e da economia de mercado, outros dois fatores são características significantes na cultura de massa: a reificação e a alienação, sendo que dois elementos são diretamente ligados um ao outro. Para essa nova sociedade capitalista, tudo se transforma em um bem, em uma coisa, inclusive o homem, e é através desse bem que tudo é avaliado e julgado. Dessa forma, o indivíduo se torna alienado em relação a tudo.

A respeito disso, COELHO³³ afirma que:

Para essa sociedade, o padrão maior de avaliação tende a ser a coisa, o bem, o produto, tudo é julgado como coisa, portanto tudo se transforma em coisa – inclusive o homem. E esse homem reificado só pode ser um homem alienado: alienado de seu trabalho, que é trocado por um valor em moeda inferior às forças por ele gasta, alienado do produto de seu trabalho, que ele mesmo não pode comprar, pois seu trabalho não é remunerado à altura do que ele mesmo produz, alienado, enfim, em relação a tudo, alienado de seus projetos, da vida do país, de sua própria vida, uma vez que não dispõe de tempo livre, nem de instrumentos teóricos capazes de permitir-lhe a crítica de si mesmo e a sociedade.

A impressão que dá é que esta indústria tenta organizar e controlar a sociedade e seu funcionamento, homogeneizando a cultura.

A IC desempenha, então, um papel neutralizador sobre as pessoas, ou seja, pode ser considerado como um sistema capaz de manipular as mesmas. Com a IC exercendo forte influência nas escolhas e no comportamento dos indivíduos, eles passam a ser totalmente estandardizados, homogeneizados, criando-se a noção de “universalidade”. Assim, uma sociedade influenciada pela IC é composta por indivíduos com uma “pseudo-individualidade”, ou seja, esta indústria forja uma falsa identidade do particular com o universal, dando a errada impressão de que as pessoas identificam-se com os produtos culturais.³⁴

³³COELHO, Op. Cit. p.11.

³⁴OLIVEIRA, Elisângela Magela. Disponível em: http://www.nethistória.com/index.php?pagina=ver_texto&titulo_id=155, em 11/05/05, às 11h20.

Como foi visto no capítulo anterior, cada tipo de signo forma na mente do receptor da mensagem um tipo específico de consciência, de significado. Entretanto, com a IC, a capacidade de interpretar o mundo iconicamente, de distinguir o sentimento nas coisas, está diminuindo. Também está diminuindo a possibilidade de interpretar simbolicamente o mundo, pois esta interpretação livre se restringe, cada vez mais, a um grupo pequeno de pessoas. O que acaba por prevalecer, então, é a tendência a ver apenas o significado indicial dos signos, o que não permite um aprofundamento de pensamento e interpretação.³⁵

Neste contexto, o cinema, como meio de comunicação de massa, exerce uma poderosa influência sobre as pessoas, pois tenta aproximar o máximo possível à vida real e a vida narrada no filme, fazendo com que os indivíduos se confundam entre o real e o irreal. Os homens são instigados a perceber o conteúdo de uma determinada forma, tornando menor a capacidade de interpretação particular.

O cinema é, por excelência, alienante, pois tende a tornar mais verossímil possível seu conteúdo, no sentido de minimizar a distância entre a vida real e cinema. No cinema, busca-se a semelhança entre a vida real e fantasia, identificação do filme com a realidade. Há uma atrofia da subjetividade, não há o exercício da imaginação, pois já vem tudo explicado, a técnica é comprometida com o exercício da verossimilhança e os sentidos são desmobilizados.³⁶

Sob esta primeira ótica, o cinema é um meio de comunicação de massa, cujo produto final é o filme. A finalidade básica deste meio, nesse sentido é preparar o filme com a finalidade de vendê-lo à sociedade de consumo e manipular suas idéias e até mesmo seus sonhos.

³⁵Idem.

³⁸OLIVEIRA, Elisângela Magela. Disponível em: http://www.nethistória.com/index.php?pagina=ver_texto&titulo_id=155, em 11/05/05, às 18h.

Já segundo a outra vertente pela qual o cinema é olhado, ele é considerado uma forma de arte. Para entender cinema como arte, é preciso estudar a estética do mesmo e refletir sobre os fenômenos de significação.

O cinema é, antes de tudo, uma arte, um espetáculo artístico. É também uma linguagem estética, poética ou musical – com uma sintaxe e um estilo; é uma escrita figurativa, e ainda uma leitura, um meio de comunicar pensamentos, veicular idéias e exprimir significados.[...] Fazer um filme é organizar uma série de elementos espetaculares a fim de proporcionar uma visão estética, objetiva, subjetiva, ou poética do mundo. [...] Um perfeito domínio da linguagem cinematográfica é necessário – forma e conteúdo estão intimamente ligados – mas não é suficiente para realizar uma obra de arte. A existência artística e a alma de uma obra-prima parecem decorrer da habilidade, mas também e sobretudo da arte de escolher imagens em função de sua significação e de seu valor rítmico. [...] Pois é evidente que a escrita varia conforme tentamos ilustrar ou narrar, ou ao contrário, exprimir; sugerir e não impor; apresentar um mundo que se organiza em narrativa, mais do que representá-lo.³⁷

Sob o ponto de vista estético, o cinema é quase sempre uma narrativa, ou seja, ir ao cinema significa assistir a um filme que conta uma história. Procedimentos narrativos costumam prender mais a atenção das pessoas. E essa história geralmente mexe com o psíquico do espectador.

O cinema é capaz de reproduzir o movimento e a duração de um ato, restituindo o ambiente visual e o sonoro ao mesmo tempo. Essa representação cinematográfica sofre uma série de exigências técnicas e estéticas, como iluminação, tipo de filme, seleção de sons, imagens, músicas, montagem das cenas, ambiente e cenário, diálogos, personagens, seqüência de movimentos, entre outros. Tudo isso representa o conjunto de códigos e significantes para que o público possa assimilar a imagem a algo semelhante da vida real. Essa riqueza dos materiais fílmicos, da seqüência de imagens e do som, faz com que o receptor sinta uma impressão da realidade ao assistir a um filme.³⁸

³⁷BETTON, Gerard. *A estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

³⁸Idem, Op. Cit. p. 135,148.

A seqüência narrativa do movimento é muito importante para dar credibilidade ao filme. O cinema busca reproduzir a realidade de maneira fiel. METZ³⁹ diz que “o segredo do cinema e também isto: injetar na irrealidade da imagem a realidade do movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca antes alcançado”.

Justamente com esses materiais, os temas e seu tratamento geralmente têm caráter igualmente real, pois levam ao espectador, em telas de cinema, à visão e questionamentos dos seus próprios problemas e dramas, das suas felicidades. O tema pode ser também irreal, mas esses temas geralmente mexem com os sonhos do público, com seus objetivos de desejo, com sua imaginação. Dessa forma, o psíquico do público é altamente afetado, pois ele se concentra nas impressões visuais e sonoras, que compõem uma história interessante e reconhecida pelo público, fazendo-o se identificar ou com determinado personagem, ou com alguns aspectos do filme, ou com a história do filme inteiro. Dessa forma, o filme lida com o sonho, com o desejo, com os sentimentos particulares de cada indivíduo, fazendo com que ele se sinta no espetáculo.

A respeito dessa impressão de realidade, METZ⁴⁰ afirma que:

O filme nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real. [...] Desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação” (não nos entediamos quase nunca no cinema), conquista de imediato uma espécie de credibilidade-não total, é claro, mas mais forte do que em outras áreas, às vezes muito viva no absoluto.[...] a impressão de realidade, fenômeno de muitas conseqüências estéticas, mas cujos fundamentos são sobretudo psicológicos.[...] Os assuntos do filme podem ser classificados em “realistas” e “irrealistas”, mas o poder atualizador do veículo fílmico é comum aos dois gêneros, garantindo ao primeiro a sua força de familiaridade tão agradável à afetividade, e o segundo seu poder de desnorteio tão estimulante para a imaginação.

³⁹METZ, Christian. *A significação do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1979. p. 28.

⁴⁰Idem, Op. Cit. p.16-18

Alem disso, ao ser considerada uma história, o filme de ficção adquire um valor especial, porque a história se conta sozinha. Dessa maneira, o filme se aproxima da realidade, tornando imprevisível e surpreendente, colocando o público à margem de sensações que sentem na vida real. O espectador não sabe o que acontecerá, tendo o suspense como arma poderosa para seu fascínio, e dependendo da seqüência de acontecimentos, o filme, assim como a sua vida real, se tornará boa ou ruim, maravilhosa ou decepcionante.

Pode-se traçar então um paralelo entre todo e qualquer filme: todos podem ser considerados um ritual, pois através de um desenvolvimento organizado, eles levam à intriga do público: poder saber e ao mesmo tempo não poder saber o que acontecerá, descobrir o final antes de ele acontecer, sendo que esse só será de fato descoberto ao fim do filme. Neste contexto, surgem os códigos narrativos, que são de suma importância para se programar a história, pois é através deles que o avanço do filme é modulado e organizado. Os códigos narrativos são divididos em dois: intriga da predestinação e frase hermenêutica.⁴¹

A intriga da predestinação é o código que orienta e programa a história, que, logo no início do filme, conta o fundamental da intriga e anuncia a solução esperada. Já a frase hermenêutica é o código que freia a seqüência, que faz questionar sobre o final esperado, visto as pistas falsas, revelações e desvios que esse código traz ao espectador.⁴²

⁴¹Idem, Op. Cit. p.20.

⁴²Idem, Op. Cit. p.25.

Os dois códigos, considerados programas, se bem combinados, servem para prender a atenção do público e provocar o suspense necessário ao fascínio do filme. Assim, os significantes são essenciais para o funcionamento dos mesmos, pois cada um deles é esperado e predestinado, sem nunca ser certamente conhecido. Esse modelo é, então, muito eficaz pois faz o espectador rezear e ansiar ao mesmo tempo.

Qualquer filme de ficção, em um mesmo movimento, deve dar a impressão de um desenvolvimento organizado e de um surgimento que só se deve ao acaso, de forma que o espectador se encontre diante dele em uma posição paradoxal: poder prever e não poder prever a continuação, querer conhecê-la e não querer conhecê-la. Ora, desenvolvimento programado e surgimento inesperado são organizados em seu intrincamento pela instituição cinematográfica, fazem parte dela: pertencem ao que chamamos de códigos narrativos. Nesse aspecto, o filme de ficção tem um ritual: deve levar o espectador a desvelar uma verdade ou uma solução através de um certo número de etapas obrigatórias, de desvios necessários. Parte dos códigos narrativos visa, portanto, organizar esse avanço lento rumo à solução e ao final da história. [...] o paroxodo de qualquer de qualquer narrativa: levar à revelação final ao mesmo tempo que deixá-la sempre pra depois⁴³.

Visto que o filme de ficção é um ritual, conduzindo o espectador às mesmas intrigas de formas diferentes, há algumas estruturas ou funções básicas e constantes, consideradas mini programas, para se chegar a essas intrigas. As funções são sempre as mesmas, só as situações, os personagens e as modalidades que mudam. O filme é, então, constituído por uma seqüência de elementos invariáveis, constantes e permanentes nas histórias, que se agrupam e causam intriga, ou seja, a intriga sobre a qual o filme se constrói é esquematizado por um número limitado de funções.⁴⁴

⁴³AUMONT, Op. Cit. p. 148.

⁴⁴Idem.

O que se quer dizer com isso é que parece haver sempre um modelo comum, como, por exemplo, a figura de um herói, que geralmente fica com a mocinha no final, ou a figura do personagem mau, que acaba pagando o preço por assim ser. O que muda realmente são as situações, as tramas, as circunstâncias e os personagens, mas as funções sempre são as mesmas, sendo que uma acaba acarretando a outra.⁴⁵

Ao longo do filme, os personagens, com seu caráter variado e muitos atributos, cumprem diversas funções. Portanto, é correto dizer que um personagem pode cumprir várias funções, assim como vários personagens podem cumprir uma única função. Geralmente, a trama gira em torno de alguns personagens e as principais funções costumam ser cumprida pelos mesmos.

Em meio a esse bombardeio de informações, é importante caracterizar as linguagens cinematográficas, no que diz respeito ao funcionamento do cinema como meio de significação. O cinema procura transmitir uma ou várias idéias através de imagens, sons, músicas e várias outras linguagens verbais e não verbais (significantes). Nela, a junção de elementos variados vão desenrolar uma série de fatos que consolidarão uma história e vão significar algo na mente do espectador.⁴⁶

Um significante não se refere a um objeto preciso, mas a uma categoria, uma classe de objetos. Não se tem apenas um referente, mas graus diferentes e diversos de referências. Isso acontece porque o espectador percebe a informação a partir da imagem e de seus conhecimentos particulares.⁴⁷

⁴⁵AUMONT, Op. Cit. p. 148.

⁴⁶AUMONT, Op. Cit. p. 105.

⁴⁷Idem.

O grande poder de significação do cinema está no fato de que ele não reproduz coisas abstratas convencionais, mas reproduz o real concreto, o real visual e sonoro.

A linguagem cinematográfica é, então, duplamente determinada: pela história e pela narratividade.⁴⁸

Tendo passado um pouco por as duas óticas segundo as quais o cinema é percebido e analisado, pode-se dizer que essas duas vertentes então se unem, no sentido em que como arte, se procura produzir e elaborar o filme perfeitamente, com todos seus elementos estéticos, reunindo imagem e som a fim de vender o mesmo para a sociedade de consumo, permeado pela economia em que se vive, a economia de mercado.

Há um exemplo interessante em relação aos personagens, que diz respeito a essa união das duas vertentes. A escolha do ator para interpretar determinado personagem depende de dois aspectos: econômico e mitológico. O primeiro aspecto acontece porque o cinema é uma indústria, que tem como objetivo lucrar e trazer retornos rentáveis aos seus investimentos. Para isso, procura contratar um ator com determinado porte, que tem uma imagem fixa no mercado. Se um mesmo ator representa em vários filmes personagens diferentes, mas de igual caráter e com os mesmos atributos, ele se torna conhecido como tal, é visto sob o perfil apresentado em seus personagens. Aqui entra o segundo aspecto, pois, através dos personagens que representa, o autor cria uma imagem, e surge, então, o astro. Assim, o ator costuma ser visto como seu personagem, se tornando assim um astro.⁴⁹

⁴⁸AUMONT, Op. Cit. p. 167.

⁴⁹AUMONT, Op. Cit. p. 135.

Cinema como arte e cinema como indústria caminham lado a lado. Pois de nada adianta querer vender um filme e lucrar com ele sem pensar em sua estética, ou seja, sem produzir e elaborar todos os seus elementos e materiais, a fim que se torne interessante ao público.

3.6 A construção do herói

A História é uma forma literária surgida no século V a.C., mas o relato é muito anterior. *Mythos* significa, justamente, “relato”, “uma narrativa”, uma “história”, sem qualquer conotação de veracidade ou falsidade. Os mitos são histórias repetidas, trazidas de pai para filho pela repetição. Como diziam os latinos, trazidos e, daí, tornadas *tradição*. Os relatos míticos eram aceitos como parte da transmissão dos antigos sobre o universo, suas origens e seu funcionamento. Segundo essa tradição, haveria os imortais (os deuses), os mortais e os heróis, mortais que podiam se tornar imortais ou deuses. Os heróis foram os principais protagonistas da épica, dos grandes poemas fundadores da civilização grega clássica, a *Ilíada* e a *Odisséia*.⁵⁰

A forma épica corresponde a um período histórico preciso, a uma sociedade aristocrática de princípios do primeiro milênio a.C. Os heróis representam bem essa sociedade aristocrática, pois são os “melhores” (*aristoi*), superiores aos outros, mas, em princípio, simples mortais, mesmo se filhos de deuses ou deusas. Não se distinguem dos outros mortais, não são invulneráveis ou possuem poderes físicos ou metafísicos extraordinários. Representam, contudo, as excelências humanas, grandes, belas, fortes, são os nobres reis e poderosos guerreiros. São dotados de coragem, a quintessência da aristocracia.

⁵⁰Disponível em: <http://www.indcultural.hpg.ig.com.br/index2.htm>, em 30/05/05 às 10h.

Possuem glória, são como deuses, possuem a coragem dos grandes homens. São, também e de forma sintomática, agraciada com grandes propriedades, pois os heróis são uma representação dos *aristoi* que dominavam a sociedade grega arcaica.⁵¹

O herói não passa de um concidadão, ainda que, por convencimento pela retórica, seja considerado como o primeiro cidadão. No mundo das cidades, só existem cidadãos e as virtudes não estão apenas na força bruta da bravura militar, mas no domínio da palavra.

O herói não possui nobreza de sangue, não possui nome e sobrenome, não tem antepassados ilustres, só lhe restam seus próprios méritos.⁵²

3.8 O criador do Homem Aranha

Stan Lee (nascido Stanley Martin Lieber em 28 de dezembro de 1922) é um escritor e editor norte-americano, que, com vários artistas e co-criadores, especialmente Jack Kirby e Steve Ditko - introduziu personagens complexos e um universo compartilhado entre heróis de HQ. Seu sucesso ajudou a transformar a Marvel Comics de uma pequena publicadora para uma grande corporação multimídia. Na adolescência, Lee trabalhou para os publicadores Martin Goodman na Timely Comics, que mais tarde tornaria-se a Marvel Comics. Goodman era casado com a prima de Lee. Seu primeiro trabalho publicado, foi uma página para preencher texto assinada com o nome Stan Lee, que apareceu na revistinha do Capitão América em 1941. Ele logo passou a escrever histórias de fato, tornando-se o editor mais novo no campo de trabalho com 17 anos.

⁵¹Idem.

⁵²Idem.

Durante a Segunda Guerra Mundial, Lee alistou-se no Exército dos Estados Unidos e serviu na parte de comunicação, escrevendo manuais, slogans, filmes de treinamento e ocasionalmente desenhando. Após a Segunda Guerra Mundial, Lee voltou para a sua posição na qual tornar-se-ia a Marvel Comics. Naquela época, um campanha de decência liderada pelo psiquiatra Dr. Frederic Wertham e pelo Senador Estes Kefauver culpava as revistas de histórias em quadrinhos por corroer os jovens leitores com imagens violentas e sexuais. As empresas de HQ responderam com a organização de um sistema de controle interno, e eventualmente adotaram o estringente Comics Code.

Permanecendo na Timely/Marvel pela década de 1950, Lee escreveu histórias de vários gêneros, como romance, velho-oeste, e ficção científica leve. No fim da década, ele ficou insatisfeito com sua carreira e pensou em sair da área.⁵³

No fim da década de 1950, a DC Comics deu uma reanimada no gênero dos super-heróis e teve sucesso significativo com o super time da Liga da Justiça da América. Em resposta, Martin Goodman, o publicador da Marvel, deu a Lee a tarefa de criar um time de super-heróis novo. A esposa de Lee o alertou para experimentar histórias que ele preferia já que a ameaça de ser demitido não importava. Ele agiu sob este conselho, e, de repente, a carreira de Lee mudou completamente.

Lee deu a seus novos super-heróis sentimentos mais humanos, uma mudança de seus outros heróis que eram tipicamente escritos para pré-adolescentes.

⁵³Disponível em:<http://www.wikipedia.org.Br/wiki/stanlee> em 29/05/05, às 10h.

Seus heróis tinham um temperamento ruim, ficavam melancólicos, cometiam erros humanos normais. Preocupavam-se em pagar suas contas e impressionar suas namoradas, e às vezes ficavam até doentes fisicamente. Os super-heróis de Lee capturaram a imaginação dos adolescentes e jovens adultos, e as vendas aumentaram drasticamente.

O grupo de super-heróis que Lee e Jack Kirby produziram foi a família de super-heróis conhecida como Os Quatro Fantásticos. Sua popularidade imediata fez com que Lee e os ilustradores da Marvel produzissem vários novos títulos. Lee criou o Incrível Hulk, o Homem de Ferro, Thor e os X-Men com Kirby; Demolidor (Daredevil) com Bill Everett; Doctor Strange e o personagem de maior sucesso da Marvel: o Homem-Aranha, criado com Steve Ditko.

Pela década de 1960, Lee escreveu, coordenou a arte e editou a maior parte da série da Marvel, moderou as páginas de cartas e escreveu uma coluna mensal chamada "Stan's Soapbox", escreveu muito material promocional, sempre assinando com a frase que é sua marca registrada: "Excelsior!".⁵⁴

Nos últimos anos, Lee tornou-se um ícone e a cara pública da Marvel Comics. Ele faz aparições em convenções de histórias em quadrinhos pelos EUA, palestrando e participando em discussões. Ele também mudou-se para a Califórnia em 1981 para desenvolver as propriedades de televisão e filme da Marvel. Ele foi produtor executivo e fez pequenas aparições em adaptações cinematográficas recentes da Marvel. Ele pode ser visto como um vendedor de cachorros-quentes no filme do Homem-Aranha, prestes a atravessar a rua com um jornal em Demolidor, como um segurança saindo de um prédio em Hulk e como um pedestre em Homem-Aranha 2.

⁵⁴Idem.

Lee também apareceu em Os Simpsons e fez a voz de um personagem na série animada produzida pela MTV do Homem-Aranha. Durante a revolução ponto com da Internet, ele criou o StanLee.net, que pertencia a uma companhia separada e administrada por outros que tinha como conceito misturar animação online com tiras de quadrinhos tradicionais, mas infelizmente a companhia ficou conhecida pela sua administração mal-feita e irresponsabilidade financeira.

Na década de 2000, Stan Lee fez seu primeiro trabalho para a DC Comics, lançando a série Just Imagine... ("Apenas Imagine..."), na qual Lee reimaginava vários super-heróis incluindo Super-Homem, Batman, Mulher Maravilha, Lanterna Verde e Flash. Lee também criou a série animada para adultos Stripperella para a Spike TV (vai ao ar no Brasil pelo Multishow) e em 2004 anunciou planos para colaborar junto com Hugh Hefner em uma série animada das coelhinhas da Playboy.

Em agosto de 2004, Lee anunciou o lançamento da "Stan Lee's Sunday Comics", para serem hospedadas pelo Komicwerks.com, onde assinantes mensais poderão ler uma nova e atualizada história todo domingo. A Stan's Soapbox voltará como uma coluna semanal junto da tira de domingo.⁵⁵

⁵⁵Idem.

4. APROFUNDAMENTO TEÓRICO

4.1 Quem é o Homem Aranha

Homem Aranha apareceu pela primeira vez em 1962, na última edição da revista em quadrinhos "Amazing Fantasy" (Incrível Fantasia). O personagem foi uma criação original do dirigente da Marvel Comics, Stan Lee, e do desenhista de personagens da Marvel, Steve Ditko. O sucesso do herói foi tão grande que "Amazing Fantasy" passou a se chamar "Amazing Spider-Man" (O Incrível Homem-Aranha), reaparecendo em março de 1963. De lá para cá, Homem-Aranha ganhou fama internacional até se transformar em um dos mais populares super-heróis de todos os tempos. No decorrer dos anos já foram vendidas centenas de milhões de cópias dos quadrinhos. O atual valor das primeiras revistas em quadrinhos de Homem-Aranha é um prova da popularidade permanente do legado desse personagem. Colecionadores de sorte que possuem algumas das mais raras edições, podem contar com um grande retorno, caso decidam vender parte de sua coleção. Um exemplo, é a edição número 15, de agosto de 1962, da Amazing Fantasy, na qual o Homem-Aranha é mostrado pela primeira vez. A revista também traz a morte do Tio Ben, e está avaliada em 25 mil dólares. A edição número 1 da Amazing Spider-Man, publicada em março de 1963, também tem alto valor, estimado em cerca de 18 mil dólares.⁵⁶

O Homem Aranha é uma personagem popular da Marvel Comics. Identidade secreta de Peter B. Parker.

⁵⁶Disponível em: <http://www.terra.com.br/cinema/homem-aranha> em 30/05/05 às 12h.

Orfão quando pequeno Peter Parker foi morar junto com seus tios Benjamin e May Parker em Forest Hills, Queens; na cidade de Nova Iorque. O menino cresceu e se tornou um adolescente tímido, mas extremamente inteligente. Por outro lado, nunca teve uma vida socialmente ativa, sendo incrivelmente desajeitado pelas garotas e não tendo muitos amigos.

Quando foi a uma demonstração de equipamentos envolvendo radiação, Parker é picado por uma aranha. Essa aranha havia recebido uma grande quantidade de radiação.

Peter descobre sobre seus poderes quando quase é atropelado por um carro. Seu sentido de aranha o alerta do perigo e por puro reflexo ele salta e se fixa na parede de um prédio. ainda assustado, ele escala esse prédio e amassa uma chaminé de aço como se fosse papel.

Parker fica muito empolgado com seus poderes de aranha e pensa em como ganhar dinheiro com eles, tanto que não se esforça para impedir a fuga de ladrão, que posteriormente mata seu tio Ben. Este fato faz então o herói pensar numa frase que seu tio uma vez lhe havia dito : "Com grandes poderes vem grandes responsabilidades".⁵⁷

4.2 Adaptações: Como o cinema se apropria da HQ

"A diferença entre os meninos e os homens é o preço do brinquedo". "Nós gostamos daquilo que conhecemos". Há muita sabedoria nesses dois ditos populares, tanta que podemos analisar o fenômeno de bilheteria de alguns filmes baseados em suas premissas.

⁵⁷Disponível em: <http://www.wilkpedia.org/wiki/homem-aranha>, em 30/05/05, às 13h45.

Há muitos anos as HQ se firmaram no mercado como meio de comunicação de massa e, principalmente, como forma de lazer. Gerações se acostumaram a ler seus personagens preferidos naquelas páginas desenhadas. Quantas horas vagas de tantos jovens ao redor do globo foram preenchidas com as aventuras do jovem Peter Parker, Bruce Wayne, Bruce Banner, Clark Kent e tantos outros.

Rapidamente os empresários da televisão e do cinema perceberam a existência de um público ávido por ver seus heróis em outras mídias e hoje é cada vez mais comum, ver personagens de HQ em desenhos animados, seriados e filmes, cada vez com maior sucesso e maior esmero de produção.

É natural que mensagens sejam passadas por diferentes meios de comunicação; quantas peças de teatro, contos literários, romances, músicas e até brinquedos de parques de diversões, foram adaptadas para o cinema?

Ocorre que com as HQ é diferente, a relação do receptor com a mensagem é muito estreita. Durante anos os leitores acompanham o desenrolar da vida dos personagens. Em geral, acompanharam o personagem na escola, viram o interesse dele por uma garota, que mais tarde seria a primeira namorada, sofreram com a ansiedade do primeiro encontro, e tiveram de esperar um mês inteiro pelo próximo número da revista, para só então saber se houve o primeiro beijo.

Esse tipo de relação cria laços. Para muitos leitores de HQ, assistir ao filme do Homem Aranha e ver o jovem Peter Parker foi como reencontrar um grande amigo.

Obviamente nem todos os filmes com temas relacionados à HQ são sobre personagens de quadrinhos, entretanto, os últimos projetos de Hollywood têm mostrado que o sucesso de bilheteria é, em geral, proporcional ao apelo do personagem na HQ. Personagens de primeira grandeza como Homem Aranha, Batman, X-Men e Super-Homem sempre terão público garantido.

Os grandes escritores de quadrinhos também têm apelo comercial, tendo fama e demanda com relativa independência de sua obra. Os exemplos mais óbvios dessa categoria de superastros são Alan Moore criador do Batman e Stan Lee criador do Homem Aranha.

Por debaixo da máscara, o Homem-Aranha, é um ex-nerd cheio de problemas do dia-a-dia, que acontecem em praticamente todas as outras HQ. Aliás Peter Parker não tem emprego fixo, alimenta uma paixão platônica e é tremendamente impopular na escola. Isto é algo que a fracassada série de TV dos anos 70 simplesmente ignorou na sua curta existência, ela teve apenas 14 episódios, e que o filme sabiamente capturou na tela.

Apesar de ter sido vista com desconfiança pelos fãs do Homem Aranha, a escalação do ator Tobey Maguire, foi uma decisão acertada.

Como foi visto no tópico sobre cinema a escolha do ator é um fator importante, principalmente se tratando de adaptações, pois o personagem já foi construído e inserido na vida do herói pelo leitor. No filme do Homem Aranha o ator escolhido tem um ar de bom moço, e é convincente na pele do frágil órfão Peter Parker.

Após a estréia do filme desenvolveu-se uma forte campanha de marketing inclusive com um evento na Bolsa de Nova York e o mesmo só nos EUA chegou simultaneamente a 3.615 cinemas e pelo menos 7.500 telas tentando como primeiro objetivo recuperar os US\$ 139 milhões que custou e um segundo objetivo bem ambicioso de alcançar o recorde de bilheteria, ou seja, faturar mundialmente US\$ 2 bilhões, entre ingressos e merchandising de produtos que vão desde walk-talk do Duende Verde à corda de bungee-jump do Homem Aranha ajudando dessa maneira de forma significativa o balanço do estúdio Sony (que realizou a película em parceria com a Columbia Pictures Industries), que vem sendo bastante cobrado por sua empresa - irmã japonesa que no ano fiscal encerrado em 31 de março de 2002 registrou um faturamento recorde de US\$ 60,7 bilhões, mas o lucro ficou em US\$ 1,53 bilhões, caindo 8,6%. Na estréia, o filme do Homem Aranha bateu o recorde de O Retorno da Múmia (US\$ 68 milhões no primeiro fim-de-semana) inclusive Harry Potter, pois arrecadou nos três primeiros dias de exibição US\$ 114 milhões, ultrapassando o antigo recorde, do mago-mirim em quase US\$ 24 milhões. Na semana seguinte, o Homem-Aranha alcançou outro recorde, chegando a um total acumulado de US\$ 200 milhões de renda em apenas nove dias, ou seja, com quatro dias de vantagem sobre os filmes de sucesso como Guerra nas Estrelas: episódio 1 (de George Lucas), a Ameaça Fantasma, O Senhor dos Anéis, e Monstros S.A.⁵⁸

Foi o filme que teve a maior bilheteria em um único dia (5 de maio de 2002) e o que obteve melhor média de renda por cinema US\$ 31.769.⁵⁹

⁵⁸Disponível em: <http://www.qualimetria.com/revistas/ed129/criatica.htm>, em 30/05/05, às 12h10.

⁵⁹Idem.

Para repetir as façanhas do Homem Aranha já alcançada nos EUA, aqui no Brasil foi colocada também uma intensa campanha de marketing pela Columbia, a distribuidora do filme no país. Responsável pelos direitos da marca do super herói no Brasil, a Exim já comercializou a imagem do Homem Aranha com 11 empresas e lançou nas bancas de jornal e nas lojas de departamento produtos (álbum de figurinhas, a revista em quadrinhos oficial do filme, biscoitos, chicletes, cadernos, brinquedos etc.). No total, os empresários do setor calculam que estes produtos renderão mais de R\$ 20 milhões, apenas em vendas no varejo.⁶⁰

4.3 Do papel para a tela: O salto da aranha (Homem Aranha I e II)

As filmagens de Homem-Aranha começaram no dia 8 de janeiro de 2001, no estúdio 29 da Sony Pictures Studios, palco da casa de Peter, onde ele mora com seus tios Ben e May. A tarefa de dar vida ao personagem Homem Aranha, 40 anos depois de sua primeira aparição, ficou a cargo do cineasta Sam Raimi. Raimi não poderia resistir ao desafio de transportar o famoso personagem dos quadrinhos da Marvel para a grande tela. Ele é fã inveterado do herói desde sua infância. Em seu aniversário de 12 anos, seus pais pediram para que um artista pintasse um quadro com a imagem de Homem Aranha, que ainda está pendurado em seu quarto. "Eu estava preocupado em pisar num solo tão sagrado como o de Homem Aranha, porque ele significa tanto pra tanta gente. São 40 anos de eleitores e fãs", disse o diretor Sam Raimi.⁶¹

⁶¹Disponível em: <http://www.terra.com.br/cinema/homem-aranha> em 30/05/05, às 13h30.

Nos Estados Unidos, a produção se tornou o primeiro longa metragem da história a ultrapassar a cifra de 100 milhões de dólares no fim de semana de estréia.⁶² E não é a primeira vez (nem será a última) que um personagem sai dos gibis para fazer sucesso nas telonas do mundo. Porém, Homem Aranha tem muito mais a oferecer ao espectador do que impressionantes efeitos visuais e cenas de luta.

O maior trunfo de Homem Aranha, o Filme é Parker, personagem interpretado pelo ator Tobey Maguire. Sua transformação em super herói rende boas risadas como nas cenas em que ele aprende, sozinho, a controlar seus poderes.

O jovem começa a gostar de seu novo "eu", principalmente ao ganhar músculos e perder a terrível miopia. O ápice de sua "vingança nerd" ocorre quando ele consegue bater no sujeito grandão que vive tirando sarro de sua timidez (e que, coincidentemente, é o namorado de Mary Jane, sua amada, interpretada por Kirsten Dunst).

Porém, o que pode parecer divertido, mostra-se como um duro fardo a carregar. "Este é meu dom, e minha maldição", diz Parker, ao perceber que sua vida pessoal vai ficar sempre em segundo plano quando se tem uma cidade como Nova York para cuidar.

⁶²Disponível em: <http://www.adorocinema.cidadeinternet.com.Br/filmes/homem-aranha> em 30/05/05, às 13h37.

Paralelamente à crise de identidade do herói, o cientista Norman Osborn (Willem Dafoe), pai milionário do melhor e único amigo de Parker, acaba tomando uma poção que o transforma no assassino Duende Verde.

Arrecadação recorde, a estréia de Homem Aranha chega no ano em que a Marvel, editora especializada em HQ, comemora os 40 anos da primeira aparição do super herói no gibi Amazing Fantasy, em 1962.

Algumas comparações entre a HQ e o filme:

Característica	Na HQ	No filme
A criação.	A aranha que pica o garoto é cobaia de uma experiência radioativa, assunto muito em voga em 1962.	Numa visita a um laboratório, Peter Parker é picado por uma aranha geneticamente modificada.
A descoberta das aptidões do herói.	Esquivando-se de um carro para não ser atropelado, Peter Parker nota que possui poderes espetaculares.	Quando Peter Parker chega em casa, ele nem usa a escada para chegar ao quarto pois pode subir pelas paredes.
A teia.	É um fluído artificial disparado por um dispositivo mecânico localizado embaixo da luva.	A teia do Homem-Aranha é orgânica e mais parece uma gosma saindo do pulso do herói.
O vilão.	É o Camaleão, criminoso originário da extinta União Soviética, um craque quando o tema é mudar de aparência.	É o ricaço Norman Osborn, que, ao enlouquecer, vira o Duende Verde, supervilão que inferniza a vida do herói.
O duende.	Norman Osborn adquire seus poderes após uma explosão acidental, enlouquece e arranja uma fantasia que poderia servir muito bem em algum concurso do Carnaval.	Norman Osborn se submete a uma fórmula para adquirir poderes, enlouquece e adquire uma armadura. O visual agora é mais para alguma ala futurista de uma escola de samba no Carnaval.
O primeiro amor.	A loiríssima Gwen Stacy, que acaba sendo morta pelo Duende Verde, foi o primeiro grande amor de Peter Parker.	A ruiva Mary Jane Watson, uma vizinha de rua que sonha ser atriz, é a grande paixão do adolescente Peter Parker.

O filme do Homem Aranha I recebeu 2 indicações ao Oscar, nas categorias de melhor Efeito Especial e de melhor Som. Recebeu uma indicação ao BAFTA, na categoria de Melhores Efeitos Especiais. Ganhou 2 prêmios no MTV Movie Awards, nas categorias de melhor atriz (Kirsten Dunst) e melhor beijo. Foi ainda indicado em outras 3 categorias de melhor filme, melhor



Pôster do filme – Homem Aranha⁶⁵



Tobey Maguire – Interpreta Peter Parker⁶⁶

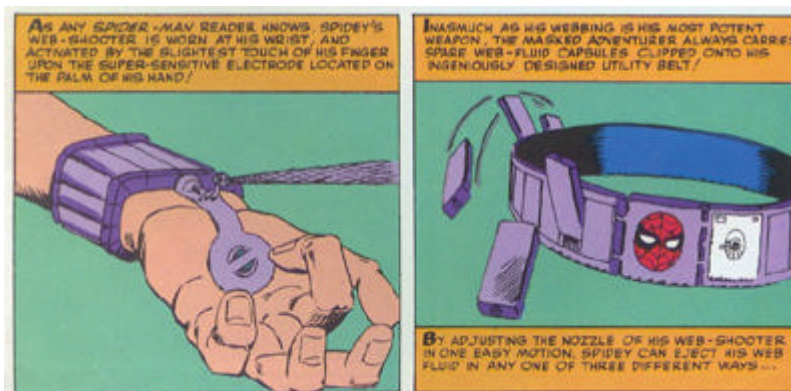


Peter Parker na HQ⁶⁷

⁶⁵Disponível em: <http://www.spiderman.com.br> em 30/05/05, às 14h40.

⁶⁶Disponível em: <http://www.terra.com.br/cinema/homem-aranha> em 30/05/05, às 14h45.

⁶⁷Disponível em: http://www.ikmc.ch/media/spidermam/peter_parker_comic.jpg em 30/05/05, às 14h50.

Duende Verde no cinema⁶⁸Duende Verde na HQ⁶⁹

Na HQ Peter Parker inventa um mecanismo para produzir sua teia, no filme um dos poderes dele é a fabricação da teia em seu próprio braço.⁷⁰

⁶⁸Disponível em: http://www.ikmc.ch/media/spidermam/peter_parker_comic.jpg em 30/05/05, às 14h55.

⁶⁹Idem.

⁷⁰Idem.



Momento em que Peter Parker não evita a fuga de um ladrão, causando assim a morte de seu tio Ben⁷¹

Entre as similaridades apresentadas por Super Homem, Batman e Homem Aranha, estão os elementos cruciais do gênero super heroístico: a identidade secreta, a busca por justiça, a tragédia familiar como parte da motivação e as capacidades sobre humanas ou, o limite máximo da condição humana, no caso do Batman, que definem a concretização de desejos de ser algo mais, de realizar o impossível e enfrentar qualquer problema, por mais ameaçador que seja. São sucessores diretos das personagens das pulp fictions, revistas de ficção barata que predominavam nos anos 30. Homem Aranha e Batman, em especial, chegam a ter um ancestral comum nesses títulos, o Aranha, cuja criação data de 1933. O diferencial maior, é preciso deixar claro, está no fato de o Homem Aranha ter aproximado o super herói do cidadão comum, dos meros mortais, em suma dos apreciadores de suas aventuras.

Todos estes e os outros heróis adolescentes da época, entretanto, careciam de um elemento mais humano ou de maior autonomia e relevância.

⁷¹Idem.

A cartada decisiva, obviamente, foi à concepção do Homem Aranha, adolescente normal até ser picado por uma aranha radiativa e ganhar super poderes. Peter Parker era o sujeito comum que enfrentava as dificuldades típicas da adolescência, ao contrário de Clark Kent, que cresceu com poderes inimagináveis, e de Bruce Wayne, que desde criança treinou para alcançar a perfeição física e mental. Peter preocupava-se com as aulas do colégio, em descolar trocados vendendo suas fotos para o Clarim, com a saúde de sua tia May, e claro, com garotas e namoro. A tudo isso, ainda viu acrescida a responsabilidade de usar seus poderes em prol da justiça.

O conceito do super herói deixou de ser um ideal de grandeza inalcançável, mas continuou bom, justo e cativante. A força e a agilidade proporcionais às de uma aranha, a sensação de se balançar entre os prédios de Nova York e a satisfação por derrotar malfeitores eram aspectos tão impressionantes quanto as proezas do Super Homem e do Batman; a vida de Peter Parker, no entanto, sempre esteve mais próxima do cotidiano do que a de qualquer outro justiceiro uniformizado. Por esta única e fundamental razão, o Homem Aranha destacou-se entre seus pares e ganhou lugar de destaque no panteão das personagens que definiram este gênero de quadrinhos.

Como foi visto no tópico da Semiótica, o filme consegue transportar toda carga simbólica que o herói construiu nas HQ. Os atores escolhidos, as cores, os cenários, tudo condiz com o que foi representado na HQ.

No tópico 3.6 a construção do herói, pode-se notar que tanto a HQ, quanto o filme se caracteriza dessa construção. Há uma cena no filme Homem Aranha II, em que a identidade secreta do herói é descoberta por algumas pessoas no metrô, ao perceberem que o tão famoso Homem Aranha é apenas um

garoto, como muito que estão ali, se assustam, por imaginar e terem inconscientemente certeza de que herói é um ser inatingível, por ser forte e estar acima do bem e do mal.

Como foi visto no tópico da semiótica, pode-se dizer que tanto o filme quanto a HQ corresponde à parte acústica e visual, sendo assim vista como significante. A representação mental provocado pelo significante é o significado, é tudo aquilo que o leitor imagina ao ler a HQ e o que o diretor do filme imaginou antes de ver concretizado sua imaginação, com o filme pronto. Portanto é correto afirmar que o significante é universal pois todas as pessoas vêem da mesma forma, no caso as HQ e o significado depende da concepção particular de cada um. Cada leitor da HQ imagina um Peter Parker diferente, cada um atribui a ele sua carga emocional, tornando esse herói cada vez mais parecido com o próprio leitor que esta imaginando. Quando esse herói é passado para as telas de cinema o significado pertence apenas ao diretor do filme, pois agora o herói será visto por todos apenas como o diretor imaginou, e como foi visto no tópico 3.4, o cinema é alienante, pois tende a tornar mais verossímil possível seu conteúdo, dessa forma, o ator que interpretou o herói no cinema será sempre reconhecido como Peter Parker pelos leitores da HQ.

No filme o diretor aproximou o máximo tudo que foi criado na HQ. Porém não se pode dizer que a adaptação do filme é exatamente igual ao que foi criado para HQ a 40 anos atrás. Existem cenas no filme que fazem parte apenas do significado do diretor. O momento em que Peter Parker descobre seus poderes é diferente do que foi contado na HQ e que portanto apenas fazia parte do significado dos leitores e que talvez agora possa ser pesado, em se pensar qual seria a melhor. A aranha que pica Peter Parker não foi radioativa como conta na

HQ e sim geneticamente modificada talvez tenha sido contada de forma diferente para justificar os poderes que Peter Parker adquire. Na HQ, por Peter ser um excelente estudante ele constrói um dispositivo para a teia por baixo do uniforme, no filme esse dispositivo já faz parte de seus poderes. Uma boa justificativa para isso seria dizer que dessa forma o diretor do filme pode aproximar mais o herói do telespectador, tornando assim o Peter Parker um cidadão comum e não um gênio da ciência.

Dessa forma o filme consegue aproximar o significado dos telespectadores, pois o herói não está tão próximo assim de todos e sim somente de quem acompanha as aventuras dele nas HQ. O cinema como um meio de comunicação de massa, exerce uma poderosa influência sobre as pessoas, pois tenta aproximar o máximo possível à vida real e a vida narrada no filme.



Cena do filme – Homem Aranha salvando a tia May do Dr. Octopus.⁷²



HQ – Homem Aranha salvando a tia May do Dr. Octopus.⁷³

⁷²Disponível em: <http://www.epioca.cidadeinternet.com.br/galeriadeimagens/homem-aranha> em 30/05/05, às 16h55.

⁷³HQ – Adaptação oficial do filme em quadrinhos - Homem Aranha 2. Edição especial.



Cena do filme – Peter Parker pedindo desculpas para Mary Jane por telefone, no pátio da escola.⁷⁴



HQ – Peter Parker pedindo desculpas para Mary Jane por telefone na lavanderia.⁷⁵

⁷⁴Disponível em: <http://www.epoca.cidadeinternet.com.br/galeriadeimagens/homem-aranha> em 30/05/05, às 17h05.

⁷⁵HQ – Adaptação oficial do filme em quadrinhos - Homem Aranha 2. Edição especial.



Cena do filme – Mary Jane anunciando seu noivado⁷⁶



HQ – Mary Jane anunciando seu noivado e Peter Parker fotografando para o Clarim Diário⁷⁷

⁷⁶Disponível em: <http://www.epioca.cidadeinternet.com.br/galeriadeimagens/homem-aranha> em 30/05/05, às 17h15.

⁷⁷HQ – Adaptação oficial do filme em quadrinhos - Homem Aranha 2. Edição especial.



Cena do filme – Dr. Octopus saindo do banco que acabou de assaltar.⁷⁸



HQ – Momento em que o vilão Dr. Octopus assalta o banco e pega a tia May como refém.⁷⁹

⁷⁸Disponível em: <http://www.epioca.cidadeinternet.com.br/galeriadeimagens/homem-aranha> em 30/05/05, às 17h25.

⁷⁹HQ – Adaptação oficial do filme em quadrinhos - Homem Aranha 2. Edição especial.

5. ANÁLISE

O cinema, como qualquer outro meio de comunicação de massa, é uma indústria, e como indústria, o filme é produzido para ser vendido e obter lucro. A sociedade de consumo está inclinada a comprar os produtos culturais do cinema, no caso os filmes, como uma forma de entretenimento e lazer.

O filme, através do efeito provocado por sons e imagens, mexe com o psíquico e imaginação do público. Como foi exposto no tópico 3.5 o filme lida com o sonho, com o desejo, com os sentimentos particulares de cada pessoa, inserindo-a no espetáculo, pois expõe sensações que ela sente na vida real.

E é exatamente nesse ponto que entra a semiótica, com seus significantes e significados.

Ao longo do filme, são encontrados signos indiciais, icônicos e simbólicos, sendo os dois últimos os mais interessantes para analisar, pois lida com as representações mentais evocadas pelos elementos. Um exemplo de signo indicial, apenas para constar, se encontra na cena em que Peter Parker é atormentado pelas lembranças da última conversa que teve com o tio Ben dentro do carro dele, e no momento seguinte quando Peter se distrai cai do carro pela porta e o pensamento se desfaz de sua mente.

Voltando aos signos icônicos e simbólicos, todos os aspectos visuais e sonoros (significantes) desenvolvem nos indivíduos certas representações mentais (significados), mesmo que inconsciente, trazendo a esperança para fora das telas. Como foi exposto no capítulo sobre imagem, ela apresenta uma dualidade: pode representar algo material, que pode de fato ser visto, e pode representar algo imaterial, à imagem evocada por algo.

O filme, através do efeito causado pelo audiovisual, choca e surpreende, fazendo as pessoas sentirem emoções, voltando-se para os seus conflitos e pensamentos.

Os filmes do Homem Aranha I e II esta carregado de elementos, dramas e alegrias da vida real. É claro que gira em torno de um conto, mas a fantasia geralmente é tirada dos desejos reais, dos sentimentos e emoções da vida real.

A verdade é que o filme foi um sucesso não apenas por causa da acertada construção de cenas, ambientes e personificação dos personagens, mas também por causa dos efeitos psicológicos que a combinação dos elementos causam no telespectador.

Segundo GREENE e BURKE⁸⁰:

A mitologia é a psicologia de autoconfiança. Durante séculos os seres humanos usaram mitos, contos de fadas e o folclore para explicar os mistérios da vida e torná-los suportáveis.

A representação do herói no filme evoca representação mental nos indivíduos. Peter Parker é uma pessoa comum, um jovem que representa a maioria dos jovens que acompanha suas aventuras. Sofre por não ter a presença dos pais, foi criado pelos tios, é pobre, luta para pagar o aluguel, é desprezado por todos no colégio, usa óculos e é franzino, ele esta muito mais perto de um cidadão comum, do que os super heróis fortes, populares e cercado por mulheres.

⁸⁰GREENE, Liz, e BRUKE, Juliet Sharmam. Uma viagem através dos mitos: o significado dos mitos como um guia para a vida. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2001. p. 9

E mesmo com todos esses problemas de dinheiro e estar sempre se sentindo obrigado a salvar Nova York dos vilões, é uma pessoa alegre, não desiste de sonhar e corre atrás do que quer. Quem hoje em dia não tem esses mesmos problemas?

Contudo, nos dois filmes os elementos se misturam – cenário, personagens, imagens e som – e proporcionam a construção de muitas representações e significados que levam as pessoas a se identificarem com dramas e problemas particulares.

Um dos maiores simbolismos e iconicidade são aqueles encontrados nos próprios personagens.

Peter Parker é um jovem estudioso, considerado um nerd por seus colegas de escola, tem uma vida pacata ao lado de seus tios, e, de repente, passa a ser responsável pela segurança de Nova York, destinado a carregar um fardo que não esperava. Depois de quase desistir por perceber que sua vida estava virando de cabeça para baixo, não tendo tempo para os amigos e sua tia ele percebe que tem que salvar o mundo pois com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades, ou seja, uma pessoa cheia de conflitos e dúvidas teve a grande responsabilidade de salvar o mundo, deixando tudo para trás e acreditando no seu destino. Quantas pessoas não se inspiraram no Peter Parker para enfrentar seus próprios dramas? Nesse sentido, houve uma representação simbólica, mas pode-se afirmar também que ele é um ícone de superação, tendo suportado o fardo até o fim.

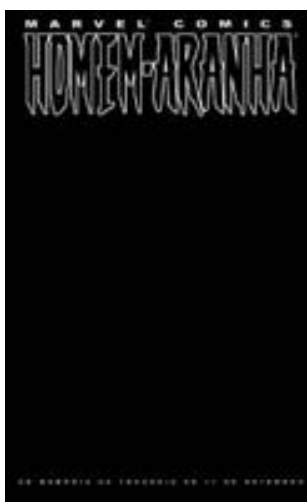
Tia May, por sua vez, representa esperança, amizade e fidelidade. Se o telespectador está triste, desesperançoso, ele pode ver em tia May um exemplo de perseverança, para não desanimar perante as dificuldades. Sempre sábia, ela

da exemplo em todo filme que o mais importante na vida é acreditar nos sonhos e tentar realizá-los e mesmo triste por sentir falta de seu companheiro, ela luta até o fim por uma vida melhor. Tia May é no filme, o ícone da fidelidade.

A verdade é que as pessoas procuram nos mitos, mesmo que inconsciente, soluções e forças para seus problemas. Nos personagens, elas podem encontrar características e atributos que faltam nelas mesmas, e parecem se inspirar nos personagens dos filmes.

Dessa forma o cinema consegue chegar bem mais perto do telespectador e já tendo uma história pronta nas mãos é mais fácil ainda. Assim acontece com as adaptações das HQ para o cinema. É importante salientar que a história não está tão pronta assim, pois o roteirista de uma HQ não é o mesmo que dirige o filme, por isso são adaptações, dessa forma não é difícil deduzir que é um pouco difícil passar do papel para as telas do cinema.

Um bom exemplo de como as HQ tem um papel muito importante no cenário mundial é a revista que foi feita especialmente para homenagear as vítimas do atentado terrorista de 11 de setembro de 2001 e os profissionais que ajudaram no resgate das vítimas.



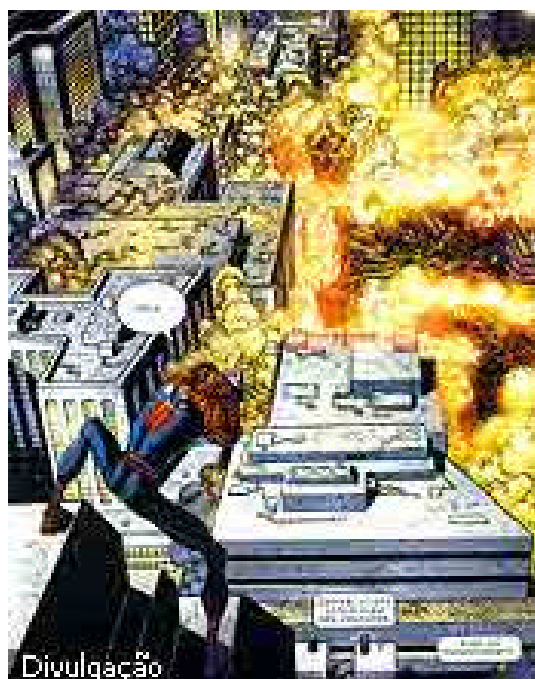
Capa da revista do Homem Aranha de setembro de 2002 - HOMEM-ARANHA ESPECIAL

“11 de setembro de 2001. Homem-Aranha se depara com as torres do World Trade Center no chão, poeira tomando conta das ruas e a população fugindo desesperada. Os super-heróis se juntam aos policiais e bombeiros ajudando a retirar escombros e a procurar sobrevivente. Enquanto vê tudo o que está acontecendo ao seu redor, o Homem-Aranha se pergunta o motivo daquilo estar acontecendo, e como se recuperar.”⁸¹

Quando a trama foi produzida, o mundo ainda vivia sob a tensão e o impacto dos atentados. Os americanos, então, nem se fala. O patriotismo nunca esteve tão vivo, seja na TV, rádio ou mesmo nas ruas. Straczynski não faz segredo sobre como a idéia surgiu. Foi de madrugada, e colocou tudo no papel em menos de uma hora. Escreveu sob a emoção do ocorrido. A história chega a surpreender por não possuir mensagens mais nacionalistas, como seria o esperado. O autor fez questão de pregar a igualdade entre todas as pessoas, não disseminando preconceito por uma religião ou um determinado povo pelos ataques.

O objetivo da HQ foi mostrar os sentimentos e questionamentos que os americanos estavam tendo naquele determinado momento. E ajudar um pouco a Marvel ter mais destaque. Uma edição voltada para eles mesmos, e que, por motivos óbvios, não tem o mesmo sentimento em outros países, tanto por já ter se passado um ano, quanto por serem culturas e sociedades diferentes, com uma vivência própria. Por sua vez, a Panini soube aproveitar muito bem o momento. Publicou numa revista separada e barata, como tinha que ser, ganhou destaque na mídia.

⁸¹Sinopse da HQ - Homem Aranha Especial. Ed. Especial de setembro de 2002.



O Homem Aranha chega atrasado e encontra as torres demolidas.⁸²



O Homem Aranha levantando uma coluna do WTC em busca de vítimas.⁸³



Além do Homem Aranha, outros heróis ajudam a resgatar as vítimas, como o Capitão América e Thor.⁸⁴



O tom patriótico prevalece, como na indignação do Homem Aranha: "O mundo são, vai estar sempre vulnerável aos loucos".⁸⁵

⁸² HQ - Homem Aranha Especial. Ed. Especial de setembro de 2002.

⁸³ Idem.

⁸⁴ Idem.

⁸⁵ Idem.



No final da edição, bombeiros, paramédicos e policiais se igualam aos super heróis.⁸⁶

Com a edição dessa revista especial, pode-se destacar o valor que as HQ têm na vida das pessoas como inspiração e exemplo. Nessa edição, os profissionais que se dedicaram na procura das vítimas, tiveram uma homenagem especial sendo considerados as estrelas da revista tendo os personagens das HQ como meros coadjuvantes. Eles foram os super heróis, sem super poderes, escudos e máscaras. Evidencia-se aqui o que já foi dito no tópico 3.6 na construção do herói.

⁸⁶ HQ - Homem Aranha Especial. Ed. Especial de setembro de 2002.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação do Homem Aranha, aconteceu em 1962 por Stan Lee. Foi um grande sucesso, popularizando assim o conceito de que existe um super herói em cada um. O que Stan Lee quis quando criou um herói com os mesmos problemas, anseios e decepções, foi mostrar que para ser um super herói, não precisa nascer com super poderes, ser forte, bonito e popular, da para ser um super herói por acidente, ter força, agilidade e continuar tendo os mesmos problemas, mas agora somado a tantos outros. O que faz o Homem Aranha fazer tanto sucesso nas HQ e agora no cinema, é ele estar bem mais próximo dos leitores e telespectadores do que os outros super heróis.

Com a estréia da HQ do Homem Aranha no cinema, quarenta anos depois, a história se repetia novamente, atraindo milhares de pessoas e tornando o herói mais popular ainda.

Com as transformações da palavra escrita para o audiovisual, a história tomou forma e vida, superando o sucesso da HQ. A combinação das imagens visuais com os sons despertou sentimentos e emoções, fazendo com que os admiradores do herói tivessem mais vontade ainda de ser igual a ele e os que não o conheciam puderam se identificar e ter vontade de conhecê-lo através das HQ.

Não importa de qual mídia os personagens tenham saído, o simples fato de a história já ter sido contada acaba virando uma preocupação extra para os roteiristas, que carregam a difícil missão de selecionar o que será usado e o que será deixado de lado. Quando se trata de adaptações de HQ essa situação fica ainda mais complicada, já que, na maioria dos casos, existem décadas de

continuidade a serem levadas em conta. O roteiro final acaba virando uma espécie de amálgama, formado pelos elementos principais das mitologias dos personagens, e muitos aspectos apreciados pelos fãs acabam não indo parar na tela de cinema. Na adaptação para o cinema da história do Homem Aranha deixou de mencionar a existência do primeiro amor de Peter Parker, que não foi Mary Jane e sim Gwen Stacy, e muitos outros aspectos que consta na HQ que não foi para as telas do cinema.

Se for feita uma comparação entre a HQ e o cinema, pode-se notar que o cinema vence, por ter a seu favor muitos fatores que a HQ não tem. O aspecto visual causa um impacto muito grande nas pessoas, somado a som, imagens e iluminação fica muito mais fascinante, a HQ não possui tantos atributos, mais não deixa de ser fascinante.

A HQ conta uma história em 48 páginas, o cinema conta a mesma história em 2 horas. A HQ tem que resumir essa história, deixando talvez de contar muitas coisas, o cinema pega essa história e soma a ela muitas outras histórias, formando tramas e situações, adicionando mais personagens e tudo isso somado a muita tecnologia.

A transição da HQ para o cinema evidencia muito mais a HQ e traz mais glamour para o cinema. Não se pode deixar de mencionar que não duas indústrias diferentes, com públicos diferentes mas que tem o mesmo propósito da IC, tornar produto que possa ser vendido e comercializado visando lucro.

São duas indústrias que podem caminhar sozinhas e uma não precisa da outra para sobreviver, mas as duas juntas fazem muito sucesso. E é difícil de imaginar que essa parceria acabe tão cedo, devido ao sucesso que ambas estão tendo com essas adaptações.

É importante concluir que o cinema consegue transformar as histórias contadas nas HQ em um sucesso extremo, por conseguir reunir muita tecnologia, ação e movimento transformando as imagens estáticas da HQ. Mas nada seria possível se a HQ já não tivesse uma história que fascinasse o leitor, pois nenhuma indústria joga para perder, e no caso do sucesso do Homem Aranha, a indústria cinematográfica ganhou muito.

De acordo com que foi estudado, conclui-se que a HQ adaptada para o cinema fez muito sucesso nos cinemas de todo mundo por vários fatores. Os filmes exploraram um mito e todos os significados e simbolismos que esse acarreta, tendo os significantes que compõem o audiovisual do cinema estruturados de forma inteligente e audaciosa, mexendo com o inconsciente do espectador, levando muitos deles à famosa “paixonite de massa”, produzida pela IC.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Saraiva, 2003.
- ORLANDI,Eni Puccinelli. **Análise de Discurso:princípios e procedimento**. Campinas: Fontes, 2002
- LAKATOS,Eva Maria e MARCONI, Mariana de Andrade: **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2001
- Disponível em <http://www.flogão.com.br/marvelcomics/foto/6375723>, em 06/05/05, às 15h53.
- Disponível em http://www.ipcoleccionismo.com.br/elixir_pesquisas.php%noticia, em 06/05/05, às 16h.
- EPSTEIN, Isaac. **O signo**. São Paulo: Ática, 2000.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- BOUGNOUX, Daniel. **Introdução às ciências da informação e da comunicação**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- BARTHES, Roland. **Elementos da Semiologia**. Lisboa: Edições 70, 1997.
- Disponível em <http://www.webcine.com.br/história.htm>, em 7/05/05, às 18h41.
- COELHO, Teixeira. **O que é Indústria Cultural**. São Paulo: Braziliense, 1998. p.11.
- VIEIRA, Mônica Regina de Souza. Disponível em: <http://inforum.insite.com.br/17493/>, em 07/05/05, às 19h
- OLIVEIRA,ElisângelaMagela.Disponívelem:http://www.nethistória.com/index.php?pagina=ver_texto&titulo_id=155, em 11/05/05, às 11h20.
- BETTON, Gerard. **A estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- METZ, Christian. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo, Companhia das letras, 2001.

SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfred. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

Disponível em: <http://www.indcultural.hpg.ig.com.br/index2.htm>, em 30/05/05 às 10h.

ELIADE, Mircea. *Aspectos do mito – perspectivas do homem*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1989.

Disponível em: <http://www.wikipedia.org.br/wiki/stanlee>. em 29/05/05, às 10h.

Disponível em: <http://www.terra.com.br/cinema/homem-aranha> em 30/05/05 às 12h.

Disponível em: <http://www.wilkipedia.org/wiki/homem-aranha>, em 30/05/05, às 13h45.

Disponível em: <http://www.qualimetria.com/revistas/ed129/criatica.htm>, em 30/05/05, às 12h10.

Disponível em: <http://www.adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/homem-aranha/homem-aranha.htm> em 30/05/05, às 13h50.

Disponível em: HQ – **O começo de tudo – Homem Aranha nº 8 – Marvel Comics**

Disponível em: <http://www.spiderman.com.br> em 30/05/05, às 14h40.

Disponível em: <http://www.terra.com.br/cinema/homem-aranha> em 30/05/05, às 14h45.

Disponível em: http://www.ikmc.ch/media/spidermam/peter_parker_comic.jpg em 30/05/05, às 14h50.

Disponível em: <http://www.epipoca.cidadeinternet.com.br/galeriadeimagens/homem-aranha> em 30/05/05, às 16h55.

HQ – **Adaptação oficial do filme em quadrinhos - Homem Aranha 2. Edição especial.**

DORFMAN, Ariel e Mattelart, Armand. **Para ler o Pato Donald**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

WOLF, Mauro. **Teorias das Comunicações de massa**. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 2003.

LUYTE, Sônia Bibe. **O que é HQ**. São Paulo. Ed. Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, nº 144, 1987.