

Superman como produto midiático: abordagens históricas e tendências contemporâneas do diálogo intertextual entre cinema e *graphic novels* na transposição fílmica *Man of Steel* (2013)

Rita de Cássia Alves Souza¹

Resumo

A intensificação no lançamento de produções fílmicas adaptadas de Graphic Novels torna o diálogo intermediário entre Cinema e História em Quadrinhos bem mais atraente. Entre os filmes, com essa temática, disponibilizados recentemente nas salas de projeção do país, temos *Man of Steel* (*O Homem de aço* - 2013) de Zack Snyder. Este trabalho tem como objetivo refletir sobre o processo criativo de adaptação entre HQs e o suporte fílmico e contribuir para um melhor entendimento da relação intermediária entre essas duas linguagens. A metodologia escolhida é a análise comparativa do personagem Superman na versão originalmente criada pelos autores e na versão fílmica contemporânea, buscando assim, estimular a curiosidade pela matéria. Para tanto, utilizam-se os conceitos teóricos de Umberto Eco, Arlindo Machado e Robert Stam, bem como dos pesquisadores Denise Guimarães, Will Eisner, e outros tantos que nos ajudam a entender o objeto analisado.

Palavras-chave: Cinema - Estudos de adaptação; Superman - Adaptação; Histórias em quadrinhos e cinema.

Abstract

This paper analyzes the creative processes of adaptation between the Graphic Novels and Cinema, reflecting about the Superman character, so as to stimulate curiosity in the subject, thus aiming to contribute to a better understanding of the relationship between movies and comics. The research is based on theoretical texts developed by Umberto Eco, Arlindo Machado and Robert Stam, and also concepts researchers Denise Guimaraes, Will Eisner, among others that help us understand the object analyzed.

Keywords: Cinema - Adaptation; Superman - Adaptation; Graphic Novels and movies.

Recebido em: 11/01/2014

Aceito em: 30/04/2014

¹ Doutoranda em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná, Mestre em Teoria Literária pela Universidade Uniandrade, graduada em Desenho pela Faculdade de Belas Artes do Paraná.

Cinema e Histórias em Quadrinhos

Houve um tempo na história do cinema em que as adaptações entre Histórias em Quadrinhos (HQs) e cinema eram impensáveis para os altos padrões hollywoodianos. Foi a partir do sucesso dos primeiros longas-metragens² de super-heróis que a indústria do cinema reconheceu o valor dessas produções artísticas como um filão cinematográfico de grande potencial comercial e estético, investindo pesadamente na difusão publicitária dessas adaptações, e conseqüentemente amalgamando a relação entre as duas mídias.

Man of Steel (O homem de aço) de Zack Snyder, foi um dos filmes com essa temática, lançados em 2013. Objetivando uma reatualização da imagem do Superman na mídia audiovisual, a narrativa recontextualiza esse super-herói em um universo contemporâneo pós-moderno. Esse trabalho faz uma análise comparativa da adaptação das HQs *Superman* para o suporte fílmico, refletindo sobre a atualização do personagem *Man of Steel*, e, lançando um outro olhar sobre a matéria, com intuito de contribuir para um melhor entendimento dessa relação intermediática. Partindo dos conceitos teóricos de Umberto Eco, Robert Stam e Arlindo Machado, e, das pesquisas dos especialistas Denise Guimarães e Will Eisner, os quais nos ajudam a refletir sobre o tema tratado.

Graphic Novels e o apelo dos super-heróis para o público

Entre as diversas categorias de HQs, o gênero Graphic Novel (GN)³, é um que se encontra em plena expansão, em razão, especialmente, de um público fiel entre os aficionados do tema. Apesar da quantidade de filmes adaptados a partir das GNs disponíveis atualmente no mercado, considera-se que há muito a ser explorado, seja por novos filmes protagonizados por super-heróis que ainda não foram contemplados no suporte fílmico, ou até mesmo pela criação de novos super heróis – mais sintonizados com nossa contemporaneidade.

Inicialmente pensadas como entretenimento direcionado ao público adulto, as GNs rapidamente conquistaram o mercado infanto-juvenil, uma vez que, tanto a mídia impressa, quanto as produções cinematográficas adaptadas desse suporte, produz grande apelo junto aos fãs dos super-heróis. A intensificação no lançamento de adaptações fílmicas das GNs torna o estudo dessa intertextualidade bem mais atraente, despertando o interesse de uma gama de professores, pesquisadores e estudantes que atualmente se debruçam sobre a matéria.

2 Segundo Aranha (2009, p. 87) “A primeira aproximação dos quadrinhos em relação ao cinema aconteceu em 1936, com *Flash Gordon* tomando a grande tela”.

3 Denise Guimarães (2012, p.11) aponta que foi Richard Kile, quem primeiro usou o termo Graphic Novel, em algumas publicações entre 1960 e 1970, e argumenta a dificuldade do uso do termo traduzido para o português, devido às diferenças teóricas entre os vocábulos.

Reconhecendo o potencial do mercado de HQs como literatura de entretenimento, Umberto Eco (2000, p. 244) afirma: “A civilização de massa oferece-nos um exemplo evidente de mitificação na produção dos mass media e, em particular, na indústria das ‘comic strips’, as ‘estórias em quadrinhos’”.

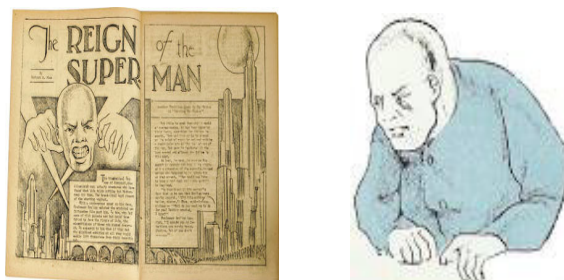
Com o passar do tempo os filmes concebidos ainda sob a técnica tradicional do filme em celulóide⁴, foram gradativamente, sendo substituídos pela tecnologia digital, potencial beneficiadora dos filmes de super-heróis. Essa aplicação de efeitos especiais impensáveis nas iniciativas primeiras, alterou, sobretudo, a relação midiática com o espectador. Sobre essas transformações Arlindo Machado (2012, p.213) aponta: “A transformação porque passa hoje o cinema, afeta todos os aspectos de sua manifestação, da elaboração da imagem aos modos de distribuição, da semiose à economia”.

Denise Guimarães (2012, p.12) acredita nessa inter-relação como início de outras intertextualidades: “Numa cultura caracterizada pelas negociações intersemióticas, considero que o atual *boom* das adaptações fílmicas de quadrinhos pode ser ponto de partida e de referência para o estudo de outros produtos e de interfaces midiáticas”.

Sobre as adaptações entre a mídia cinematográfica e as HQs, Guimarães (2012, p.13) argumenta: “Alguns críticos consideram que as melhores adaptações dos quadrinhos para o cinema sejam aquelas assumidamente traduzidas para a linguagem audiovisual, ou seja, são cinema antes de tudo, como é o caso dos filmes de super-heróis”. Sobre essa intermedialidade, Robert Stam (2003, p.225) afirma: “Os textos são todos tecidos de fórmulas anônimas, inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos”

O personagem do Superman foi criado pelo escritor Jerry Siegel e pelo artista Joe Shuster em 1933. Pensado inicialmente como um vilão telepata que tentava dominar o mundo, foi chamado primeiramente de Super-Man, e teve sua única aventura *The reign of the Super-Man* publicada na revista *Science Fiction* em 1933. A figura do vilão foi rejeitada pelo público, o que levou os escritores a reformulá-lo, transformando-o em super-herói, incansável na luta contra o mal, representante dos ideais americanos de justiça, verdade e liberdade.

Fig.1 E 2–Super-Man (disponível na internet)



⁴ O termo *celulóide* só passou a ser utilizado em 1870. Um de seus usos mais conhecidos é na indústria fotográfica e cinematográfica, na confecção das chamadas películas ou filmes. (ENCICLOPÉDIA BRITÂNICA, 1985).

Fig. 3 – Capa da Action Comics n.1 (disponível na internet)



Desse modo, em 1938, as aventuras do super-herói começaram a ser lançadas pela HQ Action Comics. Buscando uma identificação com o público leitor, os autores construíram imagetivamente um universo paralelo que agregava valores de verossimilhança a obra. O nome do personagem também foi mudado para Superman, também conhecido como o Man of Steel (Homem de aço).

Superman foi um grande sucesso como super-herói desde seu lançamento, tornando-se um dos personagens preferidos pelo público; por conta disso, já foi adaptado para diversas mídias: rádio, televisão, jogos de video-game e cinema (O HOMEM DE AÇO, 2013).

No universo ficcional das HQs, Superman nasceu no planeta Krypton e foi chamado de Kal-El, pelos pais Jor-El e Lara. Logo após o nascimento a criança foi enviada ao Planeta Terra, momentos antes da explosão que destruiria Krypton. A nave em que o menino viajava pousou na cidade de Smallville, onde o jovem Kal-El foi encontrado e adotado pelo casal de fazendeiros Jonathan e Martha Kent. É essa a base para todas as HQs do Superman sem variações ou com mudanças pouco representativas.

Considerado um dos mais importantes personagens da cultura pop ocidental, *Superman* foi lançado pela primeira vez na mídia fílmica em 1951, ainda em preto e branco e com o título de *Superman and the Mole Men*. Estreou nos cinemas estadunidenses com George Reeves como Superman e Phyllis Coates como Lois Lane⁵. Depois disso, vários produtos foram feitos para a mídia televisiva.

Fig.4, 5 e 6 - Superman and the Mole Men (disponível na internet)



5 As duas iniciativas anteriores de 1948 e 1950 foram feitas em formato de seriado.

Em 1978 foi lançado o filme *Superman: the movie*, dirigido por Richard Donner e estrelado por Christopher Reeve. Adaptado na GN *Superman*, a construção buscava uma aproximação como texto-fonte, apresentando um Superman estabilizado com sua dupla-identidade. Disfarçado como Clark Kent, repórter do jornal Daily Planet, da Cidade de Metrópolis, o personagem adotava um comportamento humilde e ingênuo, tentando não chamar a atenção. Apaixonado pela colega Lois Lane, guardava a identidade secreta de Superman e enfrentava o vilão Lex Luthor.

Fig.7, 8, 9 e 10 - *Superman: the movie*, filme e GN (disponível na internet)



Ao disfarçar-se de Clark Kent, Superman se transmutava em sujeito comum, meio atrapalhado, fazendo um contraponto à aparência ativa e decidida de sua personificação como o homem de aço. Quanto à aparência física do Superman, pode-se aplicar a afirmação de Eisner (2005): “Um homem forte reforça a credibilidade no romance, enquanto uma incongruência que provoca humor é conseguida usando-se o estereótipo de um nerd”.

Sobre a dupla identidade do Superman, Eco (2000, p.248) aponta que narrativamente ela se aplica, por permitir as inúmeras possibilidades de articulação das aventuras do Superman, sejam os equívocos, a teatralidade dos lances e até mesmo o suspense inerente aos romances policiais. No mesmo ensaio, o autor reflete sobre a identificação do leitor médio das HQs com o personagem Clark Kent: “Clark Kent personaliza de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado por seus semelhantes [...] nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes de sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade” (Eco, 2000, p.248).

De todo modo, o primeiro filme do super-herói teve grande aceitação do público, abrindo caminho para as novas produções cinematográficas derivadas de GNs. A obra foi filmada concomitantemente com *Superman II (Superman II - A Aventura Continua)* que estreou em 1980, dirigido por Richard Lester, e também estrelado por Christopher Reeve. O segundo filme da série potencializava as boas qualidades do super-herói, revelando um protagonista carregado nas gentilezas e exagerado no bom-mocismo, até um tanto atrapalhado e por vezes bobalhão.

Focado fortemente no romance com Lois Lane e, menos nos embates do homem de aço, a narrativa fílmica começava a se distanciar do texto-fonte. Sobre a necessi-

dade de fidelidade ao documento original, Stam (2003, p.20) argumenta que: “Uma adaptação é automaticamente diferente do original devido à mudança do meio de comunicação”.

Fig.11, 12 13,14 e 15 - Frames do filme *Superman II* capturados pela autora/ imagem da GN *Superman*



O romance de Clark com Lois Lane em *Superman II* foi potencializado pelos roteiristas para atender as expectativas do público da época. Pressão vivenciada também pelos autores das GNs *Superman*, que recebiam sugestões diversas dos fãs da revista, por meio dos correios, procurando atendê-las na medida do possível. Para tanto, criaram aventuras do protagonista em universos paralelos. Publicadas em micro-séries, essas histórias não tinham ligação e continuidade entre si, revelando realidades alternativas para o Homem de aço: num desses universos ele se casava com Lois Lane, no outro se casava com Lana Lang, no outro ficava velho e se aposentava. Essa foi a forma encontrada pelos roteiristas para atender os anseios do público, mantendo sempre a possibilidade de retornar a história original, sem prejuízo do todo. Sobre a interferência do público no destino do Homem de aço, Eco (2000, p.258) explica: “É preciso encontrar sempre novos estímulos narrativos e satisfazer as exigências ‘romanescas’ do público”.

Nos anos 80 a DC Comics decidiu reescrever as GNs por ela produzidas. Com o objetivo de simplificar e remodelar suas HQs optou por reformular também as aventuras de suas personagens, incluindo o Superman. Uma dessas mudanças chamada de Crise nas Infinitas Terras, envolveu a revisão do chamado multiverso⁶ e a extinção dos universos paralelos. Dessa forma, os personagens desses universos ficcionais tiveram suas origens reescritas para pertencer ao universo referente. A GN *Superman* foi reescrita por John Byrne atendendo essa nova modalidade e com algumas modificações que influenciaram a mídia fílmica. Os roteiristas buscavam um público mais adulto para as GNs.

Com base em pesquisas sociológicas, Eco define o perfil do leitor da GN *Superman*, como “homem heterodirigido” e explica:

Um homem heterodirigido é um homem que vive numa comunidade de alto nível tecnológico e particular estrutura social e econômica (nesse caso baseada numa economia de consumo), e a quem constantemente se sugere (atra-

⁶ O Multiverso (Terras Paralelas) é um conceito criado pela DC Comics para designar infinitos universos, com suas próprias versões do planeta Terra. Estes universos estavam em constante vibração, e ocupavam todas o mesmo lugar no espaço, mantendo-se separadas apenas por esta diferença vibracional. Surgiu pela primeira vez nas histórias do Flash, que conseguia alcançar as diferentes Terras do mesmo modo que conseguia atravessar objetos sólidos, vibrando em supervelocidade.

vés da publicidade, das transmissões de TV, das campanhas de persuasão que agem sobre todos os aspectos da vida cotidiana) o que deve desejar e como obtê-lo segundo certos canais pré-fabricados que o isentam de projetar perigosamente e responsabilmente. Numa sociedade desse tipo a própria opção ideológica é 'imposta' através de um cauteloso controle das possibilidades emotivas do eleitor, e não promovida através de um estímulo à reflexão e a avaliação racional. (ECO, 2000, p. 262).

Em 1983 estreou *Superman III*, também dirigido por Richard Lester e igualmente estrelado por Christopher Reeve como Clark Kent. Tentando atualizar o enredo, o diretor optou por privilegiar menos o romance entre o Superman e Lois Lane, contratando o comediante Richard Pryor para dar um tom de comicidade à obra. Nessa versão Superman exibiu uma nova faceta: exposto a kryptonita, ele ficara afetado psicologicamente, manifestando um alter-ego do mal, distanciando-se do bom mocismo apresentado nos dois primeiros filmes da série.

Sobre a fidelidade de adaptação entre suportes diferentes Júlio Plaza (2004, p.59) explica que numa tradução intersemiótica, os signos empregados têm tendência de formar novos objetos imediatos, que tendem a se afastar do original, por terem eles próprias características que os diferenciam. No caso de *Superman III*, a distancia entre a GN e a adaptação fílmica foi significativamente maior do que o público apreendia. Essa falta de identificação com a obra foi determinante para o insucesso do filme; factualmente o tom de comédia foi rejeitado pelo espectador. Guimarães (2012, p.79) explica a impossibilidade de fazer uma adaptação fílmica totalmente fiel ao suporte de origem:

Um filme adaptado trava diálogo com sua própria época e tem compromisso com o meio onde é inscrito, o que não permite uma fidelidade irrestrita ao texto de origem. Considero que a tradução intersemiótica que se fez de uma narrativa gráfica para o cinema não é uma simples transferência de conteúdo de um meio para outro, mas uma recriação, uma transmutação signíca. Portanto, por mais ligada que esteja a uma obra anterior, a adaptação fílmica pode ser considerada, em certa medida, como uma nova criação, apesar de recíproca ao texto original. (GUIMARÃES, 2012, p. 79).

Em 1987 estreou o último filme da série, *Superman IV: The Quest for Peace* (no Brasil: *Superman IV - Em Busca da Paz*) dirigido por Sidney J. Furie, também estrelado por Christopher Reeve como Clark Kent. Os produtores optaram por utilizar a mesma fórmula dos dois primeiros filmes, sem se preocupar com a modernização do enredo. Ignorando a atualização das tecnologias da época, fizeram um investimento irrisório em efeitos especiais, conseqüentemente o produto lançado foi bem inferior. Por conseguinte, o filme foi totalmente rejeitado pela crítica e pelo público.

A GN *Superman* também sofreu várias modificações no desenvolvimento das aventuras do Homem de aço nesse mesmo período. Em sua busca por atualização, teve suas histórias reescritas por vários desenhistas, porém, manteve o formato de publicação das aventuras em micro-séries, com histórias independentes que permitiam futuros alternativos para o super-herói. Sobre essa opção, Eco (2000, p. 257) explica

que os roteiristas de Superman encontraram uma solução original ao desenvolverem as histórias em um “clima onírico”, onde o leitor perde a noção do que acontece antes e depois; esse método mantém a cronologia das histórias atemporal:

No âmbito de uma estória, o Superman pratica uma dada ação [...]; nesse ponto termina a estória. No mesmo comic book, ou na semana seguinte, inicia-se uma nova estória. Se ela retomasse o Superman no ponto em que o havia deixado, o Superman teria dado um passo para a morte. Por outro lado, iniciar uma estória sem mostrar que fora precedida por outra, conseguiria de certo modo, subtrair o Superman à lei do consumo, mas com o passar do tempo [...], o público perceberia o fato e atentaria para a comicidade da situação. (ECO, 2000, p. 257).

Apesar das mudanças, as GNs *Superman* continuavam mantendo o mesmo sucesso entre os leitores; essa estabilidade na produção gráfica levou os estúdios hollywoodianos a repensar o potencial do personagem, incitando um novo investimento nas aventuras do Homem de Aço. O projeto foi concretizado em 2006 pelo estúdio Legendary Pictures e seus consorciados, com o lançamento de *Superman Returns* dirigido por Bryan Singer. Com um orçamento de 209 milhões de dólares, a indústria cinematográfica, utilizou a mais moderna tecnologia disponível na época, inovando nos efeitos especiais. Lançado especialmente para atender a tecnologia digital, o filme fez grande sucesso nas salas Imax e na versão 3D. Estrelado por Brandon Routh como Superman, o enredo foi baseado na GN *Returns Prequel*, publicada em quatro edições especiais, que serviram de prelúdio para os acontecimentos do filme.

Fig. 16, 17,18, 19 e 20 - Imagens do filme e da GN *Superman returns* disponíveis na internet



Superman Returns procurou restaurar mais uma vez a imagem do bom moço, que também era o repórter tímido do Daily Planet – fórmula explorada com sucesso nos dois primeiros filmes da série. O enredo insinuava um romance secreto entre Clark Kent e Lois Lane, numa tentativa de aproximação com a GN, todavia o público não viu no intangível Brandon, a corporalidade de um Superman apaixonado.

Mesmo distanciado da temática do terceiro e do quarto filme, *Superman Returns*⁷

⁷ Segundo o site Movieweb.com, *Superman - O Retorno: Uma experiência IMAX 3D (Superman Returns An IMAX 3D Experience)* foi lançado simultaneamente em 111 salas de projeção IMAX ao redor do mundo. “Foi a primeira vez que um filme de Hollywood foi lançado neste formato combinado, com a exceção de animações. Essa versão do filme obteve mais de US\$ 30 milhões nos cinemas IMAX ao redor do mundo, um recorde para o formato.”. (MOVIEWEB, 2013).

não fez o sucesso que o estúdio esperava; o desinteresse pelo filme desencorajou os estúdios a produzirem sequências filmicas de *Superman* por sete anos, levando-os a repensar o paradigma que Superman representava, e, forçando a elevação da narrativa filmica a um novo patamar. A rejeição do público refletia as mudanças no imaginário dos leitores das GN, revelando a necessidade de modificações para restabelecer a ligação do público com o super-herói na tela.

Em seu ensaio publicado em 1993, Eco (2000, p.252) classifica o Superman como um super-herói sem possibilidade de desenvolvimento, sem adversário a altura e cuja espacialidade física desloca-se apenas de Metrópolis a Smallville; sem grandes ambições em relação a salvar o resto do mundo, imediatista, ele destina-se a um público preguiçoso que não entende e nem vê sentido numa narrativa mais ambiciosa da obra:

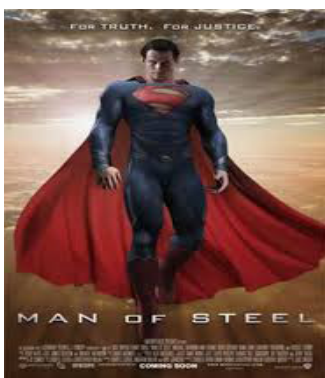
Suas aventuras são vendidas a um público preguiçoso, que se apavoraria ante um desenvolvimento indefinido de fatos que o levasse a empenhar a memória semanas a fio; e cada história se conclui no fim de poucas páginas, ou melhor cada álbum semanal compõe-se de duas ou três estórias completas, cada uma das quais apresenta, desenvolve e resolve um particular nó narrativo, sem deixar escórias. Estética e comercialmente privado das ocasiões basilares para um desenvolvimento narrativo, o Superman suscita sérios problemas aos seus roteiristas. (ECO, 2000, p. 252).

De fato, para reconquistar os fãs do super-herói foram feitos investimentos não apenas em efeitos especiais e tecnologia, mas também na imagem do Superman.

A estética do novo em *Man of Steel* de Zack Snyder

A imagem modernizada do protagonista dentro do imaginário contemporâneo foi lançada nas salas de cinema em 2013 com a versão *Man of Steel*. Dirigido por Zack Snyder, aproximava a narrativa filmica e HQs, ao mesmo tempo em que acompanhava as mudanças da contemporaneidade, visibilizadas nas alterações internas e externas do personagem.

Fig. 21, 22, e 23 - Imagens do filme *Man of Steel* disponíveis na internet/GN *Superman*



A atualização do arquétipo deixa de lado elementos importantes para a composição do protagonista no todo, contudo, tal qual a GN em que se baseia, o filme mantém a história original, rememorando o nascimento e fuga do Superman do Planeta Krypton para a Terra. O recém nascido – que se tornara portador do código genético de todos os habitantes de Krypton – é perseguido pelo universo pelo vilão: General Zod.

As mudanças internas e externas distanciam o novo super-herói de suas versões filmicas anteriores, porém sem quebrar os vínculos completamente com estes. Nesse sentido, a mudança estética mais contundente do filme encerra a repaginação do uniforme do herói – que veste agora uma armadura tecnológica usada pelos oficiais de Krypton e encontrada pelo Superman em uma nave kryptoniana escondida na Terra. A substituição da sunga vermelha sobre a malha azul acompanha também uma tendência da GN e foi bem recebida pelo público – para quem a antiga vestimenta parecia bizarra, ou até mesmo cômica. Para manter a referência a vestimenta anterior, os roteiristas optaram por manter o “S” de Superman no peitoral do uniforme, mas agora com outro significado “Esperança”.

O filme trabalha a mesma matéria vivenciada pelo super-herói nas aventuras anteriores, contudo, o aporte de uma gama de sentimentos humanos visibiliza a mudança interna do personagem. A história de Superman vai sendo recontada por meio de flashbacks, revelando que desde criança o super-herói vivencia um duplo conflito identitário entre sua origem kryptoniana, e, essa alteridade em relação aos outros, vai se potencializando à medida em que seus superpoderes vão surgindo.

O super-herói fílmico, dividido pela dicotomia de sua dupla identidade, contrapõe-se ao personagem da GN confortável em seu disfarce; ao passo que na GN Superman assume de pronto seu disfarce como repórter no Daily Planet, na narrativa filmica o protagonista só ocupa essa posição após uma jornada de trinta anos em processo de autoconhecimento e aceitação. E só depois de se assumir como diferente, ele começa a trabalhar como o repórter Clark Kent.

Sobre a dificuldade de reatualização do Superman, Eco argumenta:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção ‘romanesca’ para um público que consome ‘romances’, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance. (ECO, 2000, p.251).

A experiência da convivência de Clark com os humanos de sua comunidade constitui a base para seu isolamento social, reiterado pelo medo que cerceia a família adotiva, da qual ele se afasta, tornando-se um ser triste, melancólico, sem lugar no

mundo. Tentando se passar por humano, busca o isolamento em trabalhos subalternos, onde consegue salvar pessoas sem chamar a atenção. Debatendo-se entre duas poderosas forças, Clark, resiste em se assumir como Kal-El e vivencia a ambiguidade de sua condição. Assim, representando a realidade auto-referente, a narrativa fílmica da atualidade acolhe um super-herói em conflito consigo mesmo e com sua origem.

Fig. 24, 25 e 26 Frames do filme *Man of Steel* capturados pela autora



Essa dicotomia está inserida no contexto da pós-modernidade; potencializando a melancolia do protagonista, ela reatualiza o super-herói, seguindo uma tendência já vivenciada por outros super-heróis das GNs, como explica Guimarães:

Embora em contraposição à aparência malévola dos bandidos e dos vilões, os heróis atuais também dotados dos predicados físicos, típicos da heroicidade clássica dos ‘mocinhos’ das narrativas românticas, a modernidade permitiu a criação de heróis ambíguos ou problemáticos, que se estabelecem no espaço da diferença. (GUIMARÃES, 2012, p.39).

Esse visual despojado do Superman atualizado ajuda a compor o arquétipo dos heróis míticos, no caso dele, um ser dual, em uma jornada atormentada pelo autocohecimento que o tornaria completo, aproximando-o, sobretudo, dos heróis descritos por Joseph Campbell (1981) em *O Herói de mil faces*. Condicionado nas três fases estabelecidas por Campbell para classificar a “busca” do herói: Separação, Iniciação e Retorno. Outros teóricos nomeiam as mesmas fases como: Inocência, Experiência e Maturidade.

O Superman humanizado não é ingênuo e nem tão amável como seus antecessores, ele sente a hostilidade que o cerca e revida. Portanto, sentimentos reflexivos como angustia, baixa auto-estima, timidez, raiva e desejo de vingança, prevalecem em boa parte da narrativa, separando o personagem atual das representações imagéticas anteriores, nas quais o Superman era quase um semi-deus, um vencedor impávido contra todos os perigos, exibido sempre como um ser finalizado⁸.

Essa tendência já estava solidificada nas GN desde 1986, quando Frank Miller lançou a GN *Batman: The dark Knight Returns*, na qual Batman, mais humanizado se revelava perturbado psicologicamente e envelhecido, remetendo a possibilidade

⁸ No sentido de construção, que não está se construindo, mas atingiu sua maturidade.

da efemeridade do protagonista. Sobre essa inovação, Guimarães aponta que o super-herói modernizado para ser o grande representante desse novo estilo, tornou-se mais sombrio, amargurado e violento: “Demonstra como Miller recria estilisticamente os quadrinhos do homem morcego, que amadurece visivelmente e reforça sua essência. [...] Estava decretada a maioria no mundo dos super-heróis, pois violência, insanidade, sensualidade e dúvidas existenciais passaram a habitar as HQs.” (GUIMARÃES, 2012, p.29).

A humanização do super-herói não caracteriza uma despersonalização, mas uma atualização necessária, posto que a representação fílmica do super-herói imbatível, dominante, e incorruptível vai se tornando obsoleta à medida que suas subjetividades vão sendo reveladas, sobretudo, pelos conflitos existenciais explorados tanto nas GNs, quanto nos filmes. Essas transmutações atendem as expectativas e não reiteram o arquétipo anteriormente construído ao redor do personagem. Guimarães (2012, p.41) afirma que “Tais componentes corresponderiam a uma ultramodernidade que serve de contexto ao cinema atual, com seus temas urbanos e comportamentos extremos”. Sobre a possível humanidade e mortalidade do super-herói Eco aponta que:

Superman só é mito com a condição de ser criatura inserida na vida cotidiana, no presente, aparentemente ligado às nossas mesmas condições de vida e de morte, ainda que dotado de faculdades superiores. Um Superman imortal não seria mais homem, mas deus, e a identificação do público com a sua dupla personalidade (identificação para a qual se excogitou a dupla identidade) cairia no vazio. O Superman deve, portanto, permanecer inconsumível, e, todavia consumir-se segundo os modos da existência cotidiana. (ECO, 1993, p.253).

Nesse sentido, as mudanças no repertório sentimental e imagético dos super-heróis também se amplificam em relação às iniciativas convencionais que privilegiavam as cenas de ação, repletas de efeitos especiais. A narrativa da atualidade guarda também o precioso espaço do sentimento. Nem por isso o filme deixa de ter ação, em contraponto aos filmes anteriores, e reproduzindo as grandes batalhas da GN, a narrativa fílmica mostra a destruição quase completa de Metrópolis, na luta do protagonista contra os aliens invasores. Nesse ponto também é visível a atualização do tema na revelação da vulnerabilidade do super-herói enquanto salvador do mundo e da vida humana.

Lembremo-nos que no contexto em que Superman foi concebido, em 1938, não eram comuns ataques terroristas, nem se via a possibilidade de invasão e luta em território norte-americano, cenário que mudou totalmente após os ataques que destruíram as torres gêmeas em 11 de setembro de 2001. Refletindo sobre uma possível analogia, pode-se apontar que os ataques terroristas e a possível destruição de prédios, ou até mesmo cidades, tornou-se uma possibilidade que o filme metaforicamente aproxima.

Considerações finais

A nova versão filmica do Superman – ora temido, ora incompreendido – aclara a proposta de aproximá-lo da reconfiguração humana. A escolha de Superman, como Kal-el, humanizado compõe o núcleo central da narrativa, que culmina com a decisão de salvar o povo que o adotou, tornando-se o catalisador dos anseios e medos da humanidade, esquecendo assim, a hostilidade que inicialmente despertava. O pré-suposto é que mesmo sendo biologicamente alienígena, ele se vê como humano. Tal humanização do protagonista cria por contraste a identificação dele com o público, que pela primeira vez percebe o super-herói, tão próximo como um sujeito qualquer. Entendido como o elemento que corresponde ao universo ficcional do espectador, ele não se revela um semideus, mas, um ser fragmentado, fracionado.

A linguagem híbrida do cinema potencializa as produções cinematográficas da atualidade, refletindo o produto cultural da GNs originais, ao mesmo tempo em que reconfigura a representação do super-herói. As transmutações pelas quais a narrativa filmica vai se reatualizando e se reconstruindo no decorrer do tempo, são determinadas sempre pelo diálogo e pela ligação com o público leitor de HQs. Na concepção desse universo remodelado, a humanização do arquétipo do super-homem em *Man of Steel*, preserva o conteúdo da estrutura narrativa do texto-fonte, que também vem mudando e evoluindo.

Referências

ARANHA, G. Adaptações cinematográficas e literatura de entretenimento: um olhar sobre as aventuras de super-heróis. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 84-101, janeiro/junho 2009.

CAMBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1981.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ECO, U. **Quase a mesma coisa**. Rio de Janeiro: Record, 1993.

EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

GUIMARÃES, D. A. D. **Histórias em quadrinhos & cinema**: adaptações de Alan Moore e Frank Miller. Curitiba: UTP, 2012.

GUIMARÃES, D. A. D. Reflexões sobre a adaptação como fenômeno ubíquo: o filme *V*

de Vingança. Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, v.34, n.1, p. 189-211, jan./jun. 2011.

MACHADO, A. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 2012.

MAN OF STEEL. EUA, Warner Bros, 2013. 143 min, son, col. (filme).

MAN OF STEEL. Direção de Zack Snyder. EUA, Warner Bros, 2013, 143min., so., col.

PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

O HOMEM DE AÇO. Referência de fonte eletrônica. Disponível em: < <http://www.comicvine.com/superman/4005-1807/>> Acesso em :23 jul.2013.

O HOMEM DE AÇO. Referência de fonte eletrônica. Disponível em: < blogs.band.com.br/vitaminapop/um-homem-de-aco-nada-super/> Acesso em: 23 jul.2013.

O HOMEM DE AÇO. Referência de fonte eletrônica. Disponível em: <<http://www.movieweb.com/news/>> Acesso em: 23 jul.2013.

O HOMEM DE AÇO. Referência de fonte eletrônica. Disponível em: < omelete.uol.com.br/superman-homem-de-aco-man-of-steel/> Acesso em: 23 jul.2013.

SUPERMAN – O FILME (*Superman: the movie*). EUA, Warner Bros, 1978, 143 min, son., col.(filme).

SUPERMAN RETURNS. EUA, Warner Bros, 2006, 154 min, son., col.(filme).