

Dos quadrinhos para o cinema - os impactos da cena do Capitão América erguendo o martelo *Mjöltnir* no filme *Vingadores: Ultimato*¹

Thainá Marques MOREIRA²
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Esta pesquisa, resultante da monografia da autora, objetiva compreender como a hipertextualidade entre as histórias em quadrinhos e o filme *Vingadores: Ultimato* (2019) afeta o público brasileiro. No referencial teórico, abordamos o conceito hipertextual (Genette, 2010) e a Cultura da Convergência (Jenkins, 2013). Na metodologia, escolhemos o estudo de recepção de Bamba (2013) e a coleta de dados foi por meio da aplicação de questionário. Concluímos que a cena em questão trata-se de uma referência hipertextual dos quadrinhos, o público é afetado por ela e também pelas qualidades do Capitão América que o tornaram digno de erguer o martelo.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Marvel; Filmes; Super-heróis; Hipertextualidade.

Introdução

É a partir das interseções entre os Universos dos quadrinhos e do cinema propostos pela Marvel, tanto como editora quanto como estúdio, que baseamos esta pesquisa. No objetivo geral, almejamos compreender a hipertextualidade entre as Histórias em Quadrinhos (HQs) e o filme *Vingadores: Ultimato* (2019), os afetamentos do público brasileiro para com a nossa cena-objeto e pretendemos alcançar os objetivos específicos que são: definir o que é hipertextualidade; apresentar a relevância da interpretação dos espectadores brasileiros em relação às sagas quadrinísticas e cinematográficas; e analisar de forma comparativa, a partir das respostas que foram obtidas via questionário, os perfis e hábitos de leitura dos respondentes e quais as implicações da cena do Capitão América erguendo o *Mjöltnir*, no cinema e nos quadrinhos, para o público de leitores/espectadores.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, Linguagens e Quadrinhos, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM-UFC), e-mail: thainamarquesufc@gmail.com.

Utilizamos, em caráter metodológico, a pesquisa quali-quantitativa. Também foi escolhido o estudo de recepção conceituado por Mahomed Bamba (2013) para compreender como o público, tendo destaque os fãs, recebe o filme *Vingadores: Ultimato* (2019). Na coleta de dados, aplicamos o questionário duplicado para dois grupos, o primeiro composto por estudiosos de quadrinhos, super-heróis e videogames, o segundo formado por fãs da Marvel em geral.

HQs e filmes de super-heróis em lugares hipertextuais

Se encaminharmos nossos olhares para a origem do que nos rodeia, poderíamos ver que essa fonte é marcada por construções anteriores. De outra forma, o autor e crítico literário Gérard Genette, no livro *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*, aborda o conceito do palimpsesto como um tipo de pergaminho, no qual se raspa a inscrição anterior para inscrever uma nova. Esse ato não apaga totalmente os traços antes ali escritos, sendo ainda possível ler a antiga inscrição por cima da outra. É a partir do palimpsesto e a representação dele que Genette conceitua a transtextualidade na literatura, onde cada obra publicada advém de uma obra anterior.

Dentre as formas de transtextualidade, podemos compreender que a hipertextualidade é uma das mais presentes no Universo Cinematográfico Marvel (UCM) e certamente em cada um dos filmes que compõem este universo. A hipertextualidade é apresentada, conforme a percepção de Genette (2010), por um texto que antecede o outro. Esse relacionamento pode ser exemplificado dessa forma: A é o hipotexto e B é o hipertexto, B não poderia existir sem a colaboração de A.

O entendimento do leitor nessa relação entre textos é importante, principalmente se formos pela noção de que, para se obter uma leitura satisfatória, quem está lendo deve possuir certa capacidade de letramento, ou seja, de compreensão dos significados do que está presente em seu cotidiano. Assim, lemos o que nossos olhos ou demais percepções alcançam. A leitura textual abre, em consequência, um leque de possibilidades de captação informacional do mundo. Por isso, apontamos a relevância do texto, como um quadrinho ou filme, e seu impacto no leitor ou espectador de forma que este possa perceber as relações textuais.

Nesse construto relacional, a cultura dos *fandoms*, discutida por Henry Jenkins (2013) como uma subcultura dos fãs em geral, é caracterizada por interesses em comum e compartilhados em fóruns de discussão e redes sociais. A criação desses grupos motiva a participação dos fãs e daquelas pessoas que gostam de acompanhar os detalhes de uma gama diversificada de produtos em diferentes suportes, entre os quais a interseção Quadrinhos Marvel e UCM possui maior foco neste trabalho.

O trânsito desses dois universos é feito para alguém que saiba compreender a trama em nível macro e micro, e cada ponto de encontro dentro dela. Por isso, o envolvimento do público é indispensável. Os detalhes das tramas, a cena de um filme inserida em outro, semelhante ao que pode ser visto nos quadrinhos, são conexões criadas para serem reconhecidas e, quando são, tornam rica a experiência dos leitores/espectadores, o que justifica a sua existência. É pela dedicação dos fãs que o universo ficcional é compreendido e os grupos formados por eles são construídos de forma a criar novas expansões a cada filme e personagem lançados, contribuindo para uma economia baseada em afetos

[...] que procura entender os fundamentos emocionais da tomada de decisão do consumidor como uma força motriz por trás das decisões de audiência e de compra. Em vários sentidos, a economia afetiva representa uma tentativa de atualizar-se com os estudos culturais feitos nas últimas décadas sobre comunidades de fãs e o envolvimento dos espectadores. (Jenkins, 2013, p. 97).

É, portanto, estabelecida a ligação entre as empresas (Marvel) e os consumidores (leitores/espectadores). A economia afetiva impulsiona ainda mais o trabalho dos fãs de ambos os Universos (quadrinístico e cinematográfico). As táticas que o ambiente midiático utiliza são permeadas pelas decisões dos diretores e produtores, que apresentam essa espécie de quebra-cabeça dentro do produto audiovisual para que o público possa montar as peças. Nesse tipo de colaboração conjunta, os participantes de um fórum de discussões ou *fandom*, por exemplo, usam do conhecimento de cada um dos membros para descobrir as pistas deixadas (Jenkins, 2013). Essa atividade de investigar referências, exemplificada aqui das HQs para os filmes, estimula os fãs e a própria Marvel a criar mais produtos com essas características. Um caso de nosso interesse teve aplicação em *Vingadores: Ultimato* (2019), perpassando historicamente dois super-heróis e um martelo. Nos quadrinhos da editora Marvel Comics, um dos nossos objetos de estudo, o Capitão América, teve sua estreia em 1941, na HQ *Captain*

America n. 1, criada por Joe Simon e Jack Kirby. No filme de 2011, intitulado *Capitão América: O Primeiro Vingador*, Steve Rogers³ leva consigo, desde os quadrinhos, o símbolo do patriotismo estadunidense em meio a Segunda Guerra Mundial, apresentando um modelo de bravura e heroísmo no UCM.

O segundo super-herói e seu martelo também possuem uma jornada relacionada à história humana, mais precisamente nas mitologias nórdicas da Era Viking. Com esta inspiração, o deus Thor e o *Mjöltnir* surgiram nos quadrinhos em 1962, na revista *Journey into Mystery n. 83*, sob a autoria de Stan Lee, Larry Lieber e Jack Kirby. Nas HQs, Odin, pai de Thor, o banuiu juntamente com o *Mjöltnir* para a terra como forma de lição para o filho (Beazley; Youngquist; Brady, 2005). Nesse cenário no filme *Thor* (2011), Odin conjurou um encantamento no martelo para que apenas aquele que fosse digno pudesse empunhá-lo. Em *Vingadores: Ultimato* (2019), além de Thor, o Capitão América provou também ser merecedor de erguer o martelo, ato esse que revela as significações de ser um herói. Para melhor compreensão de tais significados construídos pelos fãs, utilizamos alguns procedimentos metodológicos para analisar a cena-objeto.

Metodologia e Análise

Escolhemos a abordagem quali-quantitativa e o estudo de recepção conceituado por Bamba (2013) como parâmetro. Visando enquadrar as perguntas disponibilizadas no questionário, criamos as categorias de análise que são: Perfil, Leitura de quadrinhos, Reconhecimento e Cena.

Na categoria Perfil temos que:

- A idade majoritária do grupo 1 foi representada por jovens adultos (de 18 a 29 anos), enquanto o grupo 2 foi composto, em maior parte, de adultos (de 30 a 40 anos);

Sobre a Leitura de quadrinhos:

- Traçamos uma relação entre as idades dos respondentes de ambos os grupos com a quantidade de anos que eles acompanharam os quadrinhos. A média do grupo 1 é de 16 anos e a média do grupo 2 é cerca de 19 anos, demonstrando que o segundo grupo acompanhou os quadrinhos da Marvel há mais tempo do que o

³ Tanto nos quadrinhos quanto no UCM, o nome civil do Capitão América é Steve Rogers.

primeiro grupo, sendo equivalente à média do segundo grupo por terem mais idade;

Acerca da categoria Reconhecimento:

- A maioria dos participantes do grupo 1 (90%) se recordaram da cena do Capitão América erguendo o *Mjöltnir* em *Vingadores: Ultimato* e uma parcela de 10% não se lembra da façanha. No grupo 2, ocorreu novamente a unanimidade de respostas em que todos se recordaram;

Na categoria Cena:

- O grupo 1 teve uma menor abrangência de respostas (66,7%) que indicavam que a cena mencionada não acontecia de forma inédita no Universo Marvel em geral (quadrinhos e filmes), se comparado ao grupo 2 (com 83,3%). Correspondendo a lembrança dessa cena, um dos participantes do grupo 1 citou que a reconhecia das HQs, da saga *A Essência do Medo*;
- No primeiro grupo, 5 pessoas foram pegas de surpresa pela cena e 4 já esperavam, citando mais as referências do trailer e dos filmes anteriores do UCM. O segundo grupo teve uma maior participação dentro dessa categoria de análise e também a maioria já esperava o acontecimento, onde 5 se surpreenderam com a cena e 6 a esperavam. As justificativas partiram das teorias especuladas entre as pessoas, também sendo apontada a referência da franquia do próprio UCM; e outro respondente identificou que o fato tinha origem dos quadrinhos mas que vinha sendo trabalhado na saga dos Vingadores no cinema. Tanto para o grupo 1 quanto para o grupo 2, o significado especial da cena vem dos elementos do próprio Capitão América, como as virtudes e as qualidades que constroem a dignidade suficiente para que ele seja merecedor de levantar o *Mjöltnir*.

Considerações Finais

Entendemos que nos dois grupos analisados os perfis dos respondentes condizem com a forma que eles acompanham os Universos Marvel, ou seja, quanto maior a idade do grupo, maior é a percepção das pessoas no que diz respeito a reconhecer um

determinado acontecimento nos filmes referenciado dos quadrinhos, destacando especificamente o nosso objeto de análise já mencionado.

As implicações e afetamentos da cena foram bastante vistos nas respostas do questionário. Os significados mais importantes relatam as formas como os super-heróis são percebidos, sendo o Capitão América um exemplo de qualidades heróicas e, principalmente, alguém digno. O caráter hipertextual do ato de erguer o *Mjölnir* pelo Capitão revela não só o texto da cena das HQs imitado no cinema, mas o significado da dignidade como traço heróico, que colabora para que esse ato permaneça na memória afetiva de muitas pessoas.

REFERÊNCIAS

BAMBA, Mahomed (org.). **A recepção cinematográfica**: teoria e estudos de casos. Salvador: EDUFBA, 2013.

BEAZLEY, Mark; YOUNGQUIST, Jeff; BRADY, Matt. **Enciclopédia Marvel**. Vol. 1. São Paulo: Panini, 2005.

CAPITÃO América: O Primeiro Vingador. Direção de Joe Johnston. Intérpretes: Chris Evans, Hayley Atwell, Sebastian Stan, Tommy Lee Jones, Hugo Weaving, Dominic Cooper *et al.* Estados Unidos: Paramount Pictures, 2011. 1 vídeo (124 min.). Título original: Captain America: The First Avenger. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

GENETTE, Gérard. Cinco tipos de transtextualidade, dentre os quais a hipertextualidade. Tradução de Luciene Guimarães. In: GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Extratos traduzidos por Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães *et al.* Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010. p. 13-21.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013. E-book (478 p.).

LEE, Stan; LIEBER, Larry; KIRBY, Jack. **Journey into Mystery # 83**. Nova York: Marvel Comics, 1962.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. **Captain America # 1**. Nova York: Marvel Comics, 1941.

THOR. Direção de Kennet Branagh. Intérpretes: Chris Hemsworth, Natalie Portman, Anthony Hopkins, Tom Hiddleston, Kat Dennings, Rene Russo *et al.* Estados Unidos: Paramount Pictures, 2011. 1 vídeo (115 min.). Título original: Thor. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

VINGADORES: Ultimato. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Jeremy Renner *et al.* Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2019. 1 vídeo (181 min.). Título original: Avengers: Endgame. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.