

Superman repaginado: abordagens históricas e tendências contemporâneas do diálogo intertextual entre Cinema e Graphic Novels na transposição fílmica de *Man of steel* (2013).¹

Rita de Cássia Alves de Souza²

RESUMO: Entre os lançamentos de produções fílmicas adaptadas de Graphic Novels, disponibilizados recentemente nas salas de projeção do país, temos *Man of Steel* (*O Homem de aço* - 2013) de Zack Snyder. Lançado com o objetivo de reatualizar a imagem do Superman na mídia audiovisual, a narrativa inova e contextualiza esse super-herói num universo contemporâneo pós-moderno. Este trabalho tem por objetivo desenvolver uma análise a respeito dos processos criativos de adaptação entre a mídia impressa e o suporte fílmico, refletindo sobre a atualização da personagem Superman, e assim, contribuir para um melhor entendimento da relação intermediática entre Cinema e Histórias em Quadrinhos. Para tanto, utilizou-se os conceitos teóricos de Humberto Eco e Robert Stam, assim como dos pesquisadores Denise Guimarães, Will Eisner, e outros tantos que nos ajudam a entender o objeto analisado.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema – Estudos de adaptação. Cinema e Graphic Novels. HQs e Cinema. Superman. *Man of Steel*.

Houve um tempo na história do cinema em que as relações midiáticas entre Histórias em quadrinhos (HQs) e cinema não eram nada harmoniosas. As adaptações fílmicas oriundas desse suporte gráfico eram impensáveis para os altos padrões hollywoodianos³. Foi a partir do sucesso dos primeiros longas-metragens⁴ 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 nos cinemas brasileiros em 2013. Objetivando uma reatualização da

¹ Trabalho Artigo apresentado no Eixo 8 – Imaginário Tecnológico e Subjetividades do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

² A autora é Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná e mestre em Teoria Literária pela Universidade Uniandrade.

³ Jorge Furtado (2003) afirma que “As relações entre o cinema e a literatura são antigas e nem sempre amistosas. Antes da invenção do direito autoral, em 1910, os cineastas simplesmente roubavam histórias dos livros.”

⁴ Segundo Aranha (2009, p. 87) “A primeira aproximação dos quadrinhos em relação ao cinema aconteceu em 1936, com *Flash Gordon* tomando a grande tela”.

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 entre a mídia impressa e o suporte fílmico, refletindo sobre a atualização da personagem *Man of Steel*, lançando um novo olhar sobre a obra, com intuito de contribuir para um melhor entendimento dessa relação intermediária, com vistas a estimular a curiosidade em relação ao tema, e, por conseguinte suscitar novas pesquisas. Para Tanto, utilizou-se o aporte teórico de Humberto Eco e Robert Stam e dos pesquisadores Denise Guimarães, Will Eisner, entre outros, os quais nos ajudam a refletir sobre o tema tratado.

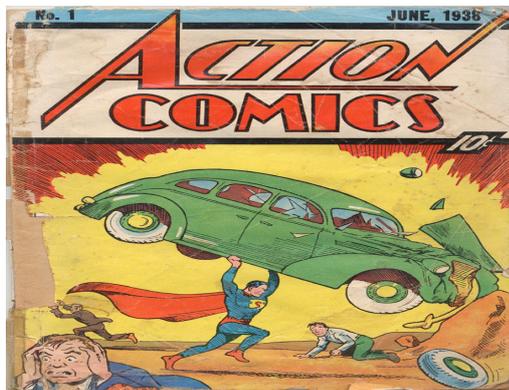
Entre as diversas categorias de HQs, o gênero Graphic Novel (GNs)⁵, é um que se encontra em plena expansão, em razão, especialmente, de um público fiel aficionado pelo tema. Inicialmente pensadas como entretenimento direcionado ao público adulto, as GNs rapidamente conquistaram o mercado infanto-juvenil; tanto a mídia impressa, quanto as produções cinematográficas adaptadas desse suporte, produz grande apelo junto aos fãs dos super-heróis. 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 a impressa, 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 a intertextualidade entre as mídias, Robert Stam (2003, p.225) afirma que “Os textos são todos tecidos de fórmulas anônimas, inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos”

Criado pelos desenhistas estadunidenses Joe Shuster e Jerry Siegel, em 1938, as aventuras do super-herói foram inicialmente editadas pela revista em quadrinhos *Action Comics*. Atualmente as HQs *Superman* são publicadas pela editora estadunidense DC

⁵ 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.

Comics. Também conhecido como o Man of Steel (Homem de aço), Superman é 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).



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 Lane⁶. Depois disso, vários produtos foram feitos para a mídia televisiva, e finalmente em 1978 foi lançado *Superman: the movie*, dirigido por Richard Donner e estrelado por Christopher Reeve.

Baseado na GN *Superman*, o filme *Superman: the movie* procurava manter-se fiel ao texto-fonte, apresentando um Superman estabilizado com sua dupla-identidade. Disfarçado como Clark Kent, repórter do jornal Daily Planet, na Cidade de Metropolis, a 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.

Ao disfarçar-se de Clark Kent, Superman se transmutava em sujeito comum, meio atrapalhado, em contraponto à aparência altiva e decidida se 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,

⁶ As duas iniciativas anteriores de 1948 e 1950 foram feitas em formato de seriado.

enquanto uma incongruência que provoca humor é conseguida usando-se o estereótipo de um nerd”.

Figura de Superman capturada na rede



Frame de *Superman: the movie* capturado na rede



Sobre a dupla identidade do Superman, Humberto 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, Eco (p.248) reflete sobre a identificação do leitor médio das HQs com a 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”.

Corroborando as expectativas dos produtores, o filme foi um enorme sucesso comercial com 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 estreado por Christopher Reeve.

Frames do filme *Superman II* capturados pela autora/ imagem capturada da GN *Superman*



Focado no romance entre Clark e Lois Lane e, menos nos embates do homem de aço, a narrativa fílmica se distanciava do texto-fonte. Sobre fidelidade ao original, Robert Stam (2003, p.20) argumenta que “Uma adaptação é automaticamente diferente do original devido à mudança do meio de comunicação”.

Na verdade, 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, Humberto 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, optaram por reformular também as aventuras do Superman. Uma dessas mudanças chamada de Crise nas Infinitas Terras, envolve a revisão do chamado multiverso⁷ e a extinção dos universos paralelos. Dessa forma os personagens desses universos ficcionais tiveram suas origens reescritas para pertencer ao universo referente. Humberto 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 (através 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

⁷ 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.

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 novamente protagonizado por Christopher Reeve. 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 exhibe uma nova faceta: exposto a kryptonita, ele fica afetado psicologicamente, manifestando um alter-ego do mal, distanciado do bom mocismo dos dois primeiros filmes da série. O afastamento entre a GN e a adaptação fílmica foi significativamente maior do que o público apreendia; falta de identificação determinante para o insucesso do filme, cujo tom de comédia foi rejeitado pelo espectador. A fala de Denise 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 sógnica. 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. Os produtores optaram por utilizar a mesma fórmula dos dois primeiros filmes, ignorando a modernização das tecnologias da época, fizeram um investimento irrisório em efeitos especiais, conseqüentemente 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 escritas 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* (*Superman – O retorno*) dirigido por Bryan Singer. Para a realização do filme foi destinado um orçamento de 209 milhões de dólares; dessa vez a indústria 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.

GN *Superman returns* 4/4



Cartaz do filme *Superman Returns* capturado pela autora





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. Mesmo distanciado da temática do terceiro e do quarto filme, *Superman Returns*⁸ não fez o sucesso que o estúdio esperava. A não aceitação do Superman pouco romântico interpretado por Routh desestimulou o interesse por continuções da saga.

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:

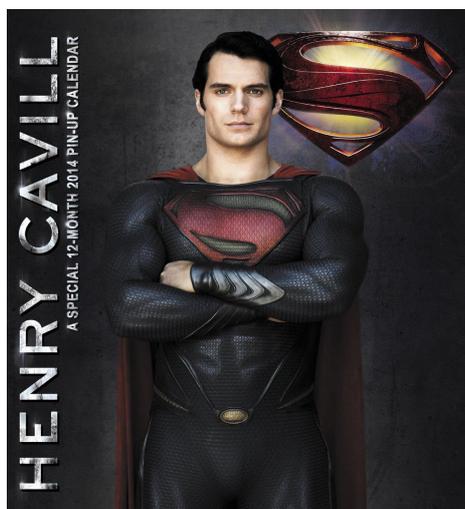
Suas aventuras são vendidas a um publico preguiçoso, que se apavoraria ante um desenvolvimento indefinido de fatos que o levasse a empenhar a memória semanas a fio; e cada história se conclui no fim de poucas páginas, ou melhor cada álbum semanal compõe-se de duas ou três estórias completas, cada uma 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)

⁸Segundo 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, incluindo 26 minutos que haviam sido especialmente convertidos para o formato 3D. “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. A recepção fora dos Estados Unidos é também digna de nota, uma vez que o filme esteve em exibição por mais de três meses em determinadas áreas”. (MOVIEWEB, 2013)

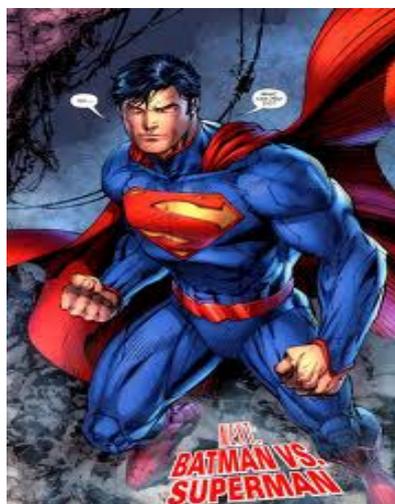
A rejeição do público a um protagonista intangível refletia as mudanças no imaginário dos leitores das GNs, revelando que modificações teriam de ser feitas para restabelecer a ligação com o super-herói na tela. Talvez por isso, os estúdios não produziram sequências fílmicas de *Superman* por sete anos, tempo usado para repensar o paradigma que Superman representava, forçando a elevação da narrativa fílmica a um novo patamar. Essa nova visão do Homem de aço chegou aos cinemas em 2013. Lançado como *Man of Steel* (*O homem de aço*), dirigido por Zack Snyder de *Watchmen* e *300* e produzido por Christopher Nolan – produtor da trilogia *Cavaleiro das Trevas* – teve como roteiristas Christopher Nolan e David Goyer. Lois Lane foi interpretada por Amy Adams, e o ator Henry Cavill deu vida ao Homem de aço. Tentando ser fiel ao texto-fonte – a GN *Superman* – e ao mesmo tempo acompanhar as mudanças da contemporaneidade, os roteiristas operaram alterações significativas no super-herói.

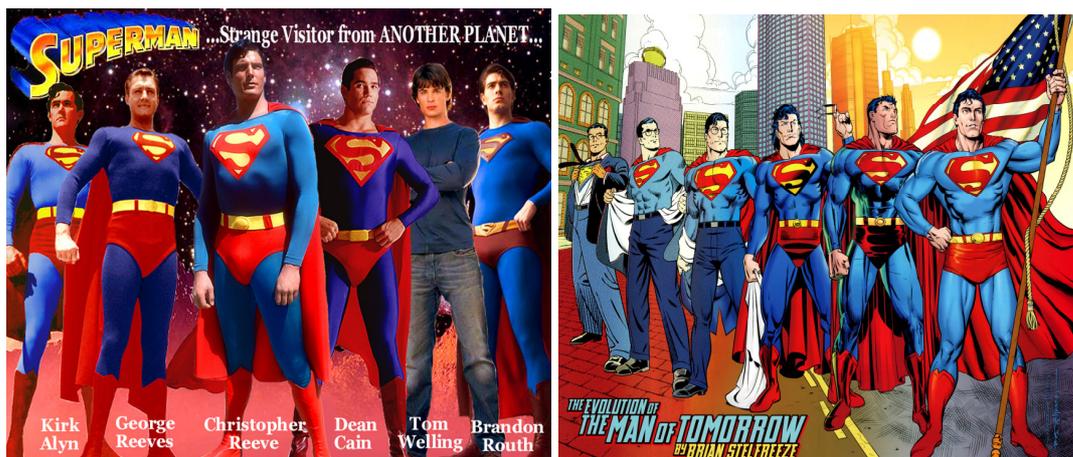
Uma das mudanças estéticas mais visíveis foi a repaginação do uniforme do herói; ao passo que na história tradicional da GN a roupa do Superman é costurada por Martha Kent – usando o cobertor que envolvia o bebe quando foi enviado a Terra –, na nova versão fílmica o uniforme é uma armadura tecnológica 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 no filme seguia 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.

Imagens do Man of Steel capturadas na rede



Imagens do Superman disponíveis na rede





Sobre a dificuldade de reatualização do Superman, Humberto Eco (2000, p.251) argumenta que:

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 comercializada 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)

O filme trabalha a mesma matéria vivenciada pelo super-herói nas aventuras anteriores, ele continua dividido pela dicotomia de sua dupla identidade. Mas, agora, o Superman vive uma vida atormentada por quarenta anos, antes de se revelar. Assim, pode-se pensar em *Man of Steel* como uma releitura que mantém elementos essenciais do texto original. Tal qual a GN em que se baseia, o filme se inicia com o nascimento do Superman em Krypton. O homem de aço (Kal-El) vive pouco tempo em seu planeta natal, uma vez que ao perceber o fim eminente, seu pai (Russell Crowe) o coloca em uma nave espacial e o envia para a Terra; não sem antes inserir no código genético do bebe as informações genéticas de todos os habitantes de Krypton. O bebe é encontrado e adotado por um casal de fazendeiros, Jonathan (Kevin Costner) e Martha Kent (Diane Lane), que passaram a chamá-lo de Clark Kent. Na tentativa de recuperar as informações genéticas, o vilão, General Zod (Michael Shannon) persegue o bebe através do universo, até finalmente localizá-lo, já adulto, na Terra.

A história de Superman vai sendo recontada por meio de flashbacks, que permitem ao espectador, descobrir que desde criança ele vivencia um conflito identitário entre sua origem kryptoniana e a identidade terráquea. Por diversas vezes, ele deseja se revelar, mas a família adotiva exige que mantenha sua identidade em segredo. As

elipses bem montadas mostram que com o passar do tempo a criança toma consciência de que não é humano, e essa alteridade vai se potencializando na medida em que seus super-poderes vão aparecendo. Já adulto Clark se revela um ser triste, melancólico, sem lugar no mundo. Tentando se passar por humano, ele busca o isolamento em trabalhos subalternos, onde consegue salvar esporadicamente 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 identidade.

Frame do filme Man of Steel capturado pela autora



Essa dicotomia está inserida no contexto da modernidade, potencializando a melancolia do protagonista, ela reatualiza o super-herói, seguindo uma tendência já vivenciada por outros super-heróis das GNs, como explica Denise 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 autoconhecimento 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. Esse Superman humanizado não é ingênuo e nem tão amável como seus antecessores, ele sente a hostilidade que o cerca e indiretamente revida. Em *Superman II*, Clark Kent dá uma surra num caminhoneiro que o provoca, já na narrativa atualizada Superman não espanca o caminhoneiro, mas se vingando destruindo o caminhão do provocador.

Portanto, sentimentos reflexivos como angústia, baixa auto-estima, timidez, raiva e desejo de vingança, prevalecem em boa parte da narrativa, separando a 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 finalizado⁹. Essa humanização da personagem vai sendo operada à medida que ele busca uma maior integração com o público auto-referente.

Essa tendência já estava solidificada nas GN desde 1986, quando Frank Miller lançou a GN *Batman: The dark Knight Returns*. A revista apresentava uma nova faceta do super-herói Batman. Mais humanizado ele se revelava perturbado psicologicamente e envelhecido, remetendo a possibilidade 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 da personagem. Denise 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. Possui as características do mito intemporal, mas só é aceito porque sua ação se desenvolve no mundo cotidiano e humano da temporalidade. O paradoxo narrativo,

⁹ No sentido de construção, que não está se construindo, mas atingiu sua maturidade.

que os roteiristas de Superman têm, de algum modo, que resolver, mesmo sem estarem disso conscientes, exige uma solução paradoxal na ordem da temporalidade. (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, nesse ponto *Man of Steel* arrasa literalmente. Em contraponto aos filmes anteriores, e reproduzindo as grandes batalhas da GN, a narrativa fílmica mostra a destruição quase completa de Smallville e 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 humana¹⁰.

Frame capturado pela autora



Por outro lado, Kal-el, humanizado e tomado de angústia, tem livre arbítrio para decidir que planeta vai salvar a Terra ou Krypton. Sem hesitação escolhe salvar o povo que o adotou, tornando-se o catalisador dos anseios e medos da humanidade, esquecendo a hostilidade que inicialmente despertava. Parte-se da premissa que Superman prefere viver nesse planeta e para isso determina a extinção de seus compatriotas de Krypton. O pré-suposto é que mesmo sendo biologicamente alienígena,

¹⁰ Snyder, o diretor de *Man of Steel*, comenta a atualização da nova versão fílmica para as mídias digitais "Especialmente as técnicas que envolvem dublês digitais e as barreiras entre eles e os atores reais. Sinceramente, acho que os dias quando você amarrava um ator em cabos e o fazia voar acabaram. Assim como os velhos truques de colocar um carro em um guindaste e colocar o cara sob ele, fingindo que está pesado. Não funciona mais. O lado da física está simplesmente errado. O problema com o Superman é que tudo o que ele faz é um efeito especial, seus movimentos, seu voo, as lutas... quando toda a equipe comprou a ideia, ficou mais fácil" (*O HOMEM DE AÇO*, 2013).

ele se vê como humano. A nova versão fílmica de Superman – ora temido, ora incompreendido – aclara a proposta de aproximá-lo da reconfiguração humana.

A 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 público, 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 original, ao mesmo tempo em que reconfigura a representação do super-herói. As transmutações pelas quais a narrativa fílmica 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, 2000.

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

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

FURTADO, J. A adaptação literária para cinema e televisão. In: _____. **Anais da X Jornada Nacional de Literatura**, Passo Fundo: Upf editora, 2003.

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.

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.

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

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

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

STAM, R. **A literatura através do cinema**; realismo, magia e arte da adaptação. Belo Horizonte: Ed. Da UFMG, 2003.