

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

BEATRICE PETRY FONTANA

A TRANSPOSIÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS PARA O
FILME *HOMEM-ARANHA NO ARANHAVERSO*

São Leopoldo

2020

BEATRICE PETRY FONTANA

A TRANSPOSIÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS PARA O
FILME *HOMEM-ARANHA NO ARANHAVERSO*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do título
de Bacharel em Realização Audiovisual, pelo
Curso de Realização Audiovisual da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS

Orientador: Prof. Ms. James Zortéa

São Leopoldo

2020

AGRADECIMENTOS

Início agradecendo aos meus pais, Denise e Rodrigo, por toda oportunidade e apoio aos meus estudos. Também agradeço aos meus avós, Almiro e Nilsa, pelas leituras, companhia e paciência na minha caminhada acadêmica e por me mimarem muito. Agradeço também aos meus avós, Vera e Marco, pelo apoio mesmo distantes, e aos meus irmãos, Alicia e Guilherme, e ao meu primo Lucas, pelas palhaçadas e reflexões sobre o *Miranha*.

A todos e a todas, docentes e colegas, que de alguma forma contribuíram para esta conquista, minha consideração.

Ao Prof. Ms. James Zortéa, pela orientação, revisão e reflexão para novas ideias que surgiram ao longo do texto.

Aos meus amigos que me apoiaram e confortaram em situações de sufoco no TCC, mesmo que às vezes indiretamente. Principalmente ao Thiago, por dividir muitos momentos especiais e dúvidas acadêmicas. E ao Guime, pelas trocas de ideias, teóricos e *memes*.

Ao Odin e Frigga, meus cachorros, pelos carinhos antiestresse e a proteção dos deuses.

“MILES
When will I know I’m ready--

--Peter WEBS his mouth

PETER
You won’t. It’s a leap of faith.
That’s all it is Miles. A leap of faith”

LORD; ROTHMAN, 2018, p. 101

RESUMO

Este trabalho de pesquisa exploratória tem como objetivo analisar aspectos da transposição da linguagem das histórias em quadrinhos do Homem-Aranha para o filme de animação, *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018). Para isso desenvolve uma contextualização das relações entre o cinema de animação e as HQs, além de pontos que convergem entre as duas mídias. Também foram trazidos pontos evidentes das linguagens das histórias em quadrinhos e as relações narrativas de super-heróis estadunidenses nas adaptações para o cinema. Além disso, foram estabelecidas reflexões sobre as transposições e adaptações entre as mídias. A partir das contextualizações, sustentações teóricas e elementos estabelecidos ao longo do texto, foram selecionados trechos do filme para analisar de que forma visual os elementos das histórias em quadrinhos foram adaptados e como podem ser percebidos e apontados no filme. Pode-se inferir a partir da análise qualitativa do estudo de caso, uma criação de uma linguagem própria do filme observado, que mistura conteúdos para além das duas mídias (HQs e cinema), resultando em uma adaptação visualmente e narrativamente inventiva.

Palavras-chave: Transposição de linguagem. Homem-Aranha. Histórias em quadrinhos. Animação. Cinema

SUMÁRIO

RESUMO.....	5
SUMÁRIO.....	6
LISTA DE FIGURAS.....	7
1 INTRODUÇÃO	9
2 “AND WHAT DIMENSION ARE YOU FROM?”: HQS E ANIMAÇÕES	14
2.1 A trajetória de adaptações das HQS para o audiovisual	14
2.2 Imagem parada (HQ) para Imagem em Movimento (Animação)	26
2.3 Linguagem das HQs	28
3 “HOW COULD THAT BE TWO SPIDERMAN?”: QUESTÕES PERTINENTES DAS ADAPTAÇÕES FÍLMICAS.....	35
3.1 Transposição de linguagens	37
3.2 Adaptações fílmicas de histórias em quadrinhos de super-heróis	39
3.3 Soluções gráficas em trânsito: entre a HQ e a animação.....	41
4 TEIAS DA HQ AO CINEMA: UM ESTUDO DE CASO SOBRE TRANSPOSIÇÕES DO HOMEM-ARANHA	49
4.1 Quando Miles é picado pela aranha.....	49
4.2 <i>Motion Blur</i> e <i>Smear</i>	56
4.3 Pop Art, Ben-Day Dots, Halftones, Kirby Krackle e texturas.....	59
4.4 2D no 3D - linhas de expressão e cartunização	63
4.5 Letreiros e onomatopeias	69
4.6 <i>Split Screen</i>	74
4.7 Metalinguagem.....	76
4.8 <i>Glitch</i>	78
4.9 <i>Let’s do this one last time</i>	80
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	92
REFERÊNCIAS.....	96

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Tirinha originária de Arroseur et arrosé	18
Figura 02 – Interação <i>live action</i> com animação	20
Figura 03 – Curta narrativo pioneiro na animação computadorizada de personagem	23
Figura 04 – Transições observadas por Scott McCloud	30
Figura 05 – Spiderman de Sigmar Polke	43
Figura 06 – Exemplo de Kirby Krackle da década de 1960	44
Figura 07 – Exemplo de <i>Cel Shading</i> no personagem Zelda do jogo eletrônico	45
Figura 08 – Sequência de quadros com <i>Smear</i>	47
Figura 09 – Miles grafita desfocado enquanto aranha surge no primeiro plano	50
Figura 10 – <i>Misregistration</i>	50
Figura 12 – Veneno da aranha na corrente sanguínea de Miles	52
Figura 13 – Miles espantando aranha com desdém	53
Figura 14 – Miles visita seu Tio Aaron	53
Figura 15 – Miles e Aaron conversam e Miles percebe a aranha	54
Figura 16 – Aranha pica Miles	55
Figura 17 – Miles desmaia	56
Figura 18 – Exemplo de <i>Smear</i> no movimento da mão de Miles	57
Figura 19 – <i>Motion Lines</i> no movimento do trem	58
Figura 20 – <i>Motion Blur</i> de <i>feedback</i> de imagem	59
Figura 21 – <i>Frame</i> de Aaron monocromático com <i>Ben-Day Dots</i>	60
Figura 22 – Homem-Aranha com cenário representativo de <i>Kirby Krackle</i>	61
Figura 23 – Cena de representação de movimentos nos <i>Kirby Dots</i>	62
Figura 24 – Homem-Aranha com cenário representativo com <i>Kirby Krackle</i>	63
Figura 25 – Fotorrealismo no 3D	64
Figura 26 – <i>Frames</i> em 2D	64
Figura 27 – <i>Frame</i> 2D intercalado com o fotorrealismo	65
Figura 28 – Plano geral fotorrealista	66
Figura 29 – <i>Close</i> no rosto de Miles	67
Figura 30 – Plano de estabelecimento fotorrealista	68
Figura 31 – Trânsito de Nova Iorque	68
Figura 32 – Letreiros e <i>voice-off</i>	70
Figura 33 – Letreiro “to be continued”	70
Figura 34 – Letreiro de localização	71
Figura 35 – Onomatopeia do Homem-Aranha Noir	72
Figura 36 – Onomatopéia	73
Figura 37 – Balão de fala	73
Figura 38 – <i>Split screen</i> como uma página de quadrinhos	74
Figura 39 – <i>Split screen</i> de zoom-in	75
Figura 40 – As Histórias em Quadrinhos dos personagens	76

Figura 41 – Histórias em Quadrinhos da cena	77
Figura 42 – Transição virando a página	78
Figura 43 – <i>Glitch</i> no Homem-Aranha	79
Figura 44 – <i>Glitch</i> na cidade de Nova Iorque	79
Figura 45 – Pessoas-Aranhas	81
Figura 46 – Peter B. Parker	82
Figura 47 – Peter B. Parker e Miles Morales	83
Figura 48 – Spider-Gwen	84
Figura 49 – Homem-Aranha Noir	87
Figura 50 – Peni Parker	86
Figura 51 – Comparação SP//dr nos quadrinhos	87
Figura 52 – Spider-Ham	88
Figura 53 – Miles Morales e o Spider Sense	89
Figura 54 – “Leap of fate”	90
Figura 55 – Miles Morales como Homem-Aranha	91

1 INTRODUÇÃO

O início do cinema de ficção e as histórias em quadrinhos possuem uma conexão muito direta, principalmente se atermos ao cinema de animação. As primeiras animações foram basicamente adaptações de tirinhas de jornal, assim como no princípio, como *Famous Funnies*, feita por Harry I. Wildenberg no início de 1934, considerada a primeira história em quadrinhos moderna, que serviu de inspiração para diversas HQs¹ que surgiram posteriormente. Outra ferramenta semelhante às histórias em quadrinhos, que se utiliza no projeto de produção de um filme, é o *storyboard*², ou seja, um esboço dos planos como visualização dos enquadramentos, posição dos atores e câmera.

Esse trabalho de pesquisa se detém em analisar a questão das convergências entre as linguagens das HQs do Homem-Aranha e do filme de animação *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), analisando como é feita a transposição de linguagem de uma mídia para outra e como se dá a convergência de linguagens no filme. Deste modo, a transposição da linguagem dos quadrinhos para o filme examina os recursos técnicos, estéticos e narrativos em trechos específicos do filme.

Homem-Aranha no Aranhaverso (2018) dirigido por Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman³, é um filme de animação 3D com interferências gráficas em 2D, texturas, cores, e misturas de técnicas de animação e colorização que se assemelha muito ao folhear de uma HQ. O filme, que é baseado em três edições das histórias em quadrinhos do Homem-Aranha que mostra como Miles Morales, um garoto negro do Brooklyn (Nova Iorque, Estados Unidos), torna-se acidentalmente o Homem-Aranha⁴ e salva o mundo, junto com pessoas-aranhas de outras dimensões, do colapso entre as dimensões.

O filme, com roteiro escrito por Phil Lord e Rodney Rothman⁵, possui uma narrativa própria que concentra pontos essenciais de três edições de HQs diferentes do mundo do Homem-Aranha. Miles Morales aparece pela primeira vez em *Ultimate Fallout #4*, após a morte de Peter Parker, em agosto de 2011. Miles protagoniza as edições *Ultimate Comics: Homem-Aranha* e *Miles Morales: Homem-Aranha Ultimate*. Uma terceira edição, na qual

¹ É a sigla para Histórias em Quadrinhos.

² Processo de esboço de enquadramentos, posicionamento de câmera, objetos e cenário, para a realização do filme.

³ Disponível em: [imdb.com/title/tt4633694/](https://www.imdb.com/title/tt4633694/); Acesso em: 02 abr. 2020.

⁴ Super-herói, originalmente com nome social de Peter Parker, criado por Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko, com primeira aparição nas HQs da Marvel Comics. Entretanto, o Homem-Aranha de Miles Morales foi criado por Brian Michael Bendis e Sara Pichelli.

⁵ Disponível em: [imdb.com/title/tt4633694/fullcredits?ref_=tt_ov_wr#writers/](https://www.imdb.com/title/tt4633694/fullcredits?ref_=tt_ov_wr#writers/); Acesso em: 21 set. 2020.

Miles Morales e outros personagens do filme participam, é o *Aranhaverso*, o qual mostra essa mistura de pessoas-aranhas de dimensões e estilos diferentes. O enredo e a ordem dos acontecimentos são distintos entre o filme e as HQs, além de que nas histórias em quadrinhos o mundo do personagem é bem mais desenvolvido, com mais situações envolvendo o heroísmo, a vida pessoal do personagem, e o envolvimento com outros personagens da franquia. Entretanto, esse estudo não se focará tanto na narrativa em si, mas sim nas questões da visualidade do filme e da convergência que o filme de animação 3D possui com a linguagem dessas HQs do Homem-Aranha.

A pesquisa exploratória desenvolvida parte dos estudos sobre linguagem de arte sequencial e adaptação e tem como estudo de caso a transposição da linguagem das HQs para o filme *Homem-Aranha no Aranhaverso (2018)*. Dessa forma, são abordados estudos sobre as histórias em quadrinhos e sua linguagem, como Will Eisner (1996, 2000) e Scott McCloud (2005, 2008), a relação da imagem parada (HQs) e imagem em movimento (cinema), assim como é elucidado uma breve trajetória do cinema e das HQs, que se desenvolveram concomitantemente, focando-se nos pontos em que as duas linguagens se convergem, que segundo McCloud (2005), tornaram-se linguagens amplamente difundida pelas mídias de massas.

Também será feita uma pesquisa sobre adaptações, usando principalmente a autora Hutcheon (2013), que desenvolve o livro *Uma Teoria da Adaptação*, que sustenta os questionamentos sobre o que e como se dá uma adaptação. Serão feitos apontamentos de alguns filmes adaptados dos quadrinhos de super-heróis estadunidenses, além de propor ideias a partir da transposição que vão ser expostas no trabalho para analisar melhor o filme adaptado das HQs.

Será abordado e analisado de como são representados alguns elementos da linguagem das HQs no filme de animação *Homem-Aranha no Aranhaverso (2018)*, e outros aspectos visuais, gráficos e técnicos que são usados no filme para criar a sua própria linguagem. Devido a uma mescla de dimensões e universos que acontecem no filme, diversos personagens de características físicas, animação e estética totalmente diferentes e marcantes acabam se encontrando no filme. Será analisada a relação que esses personagens possuem com diferentes estilos de HQs e animações.

Existem vários filmes e adaptações para o cinema do Homem-Aranha, mas por que mais uma adaptação do Homem-Aranha? Essa é uma pergunta que até o diretor, Peter Ramsey, fazia a si mesmo enquanto desenvolvia o filme. Em uma de suas entrevistas disponíveis no

Youtube⁶, o diretor fala que, para se destacar das outras adaptações, esse Homem-Aranha tinha que ser diferente e especial, o que realmente o filme cumpre. O longa, que ganhou o Oscar, Globo de Ouro e BAFTA de Melhor Filme de Animação em 2019, perturba o costume da adaptação de HQs para *live action*, possui uma linguagem de animação inovadora e subverte o caminho do fotorrealismo proposto pelas adaptações e animações mais recentes da indústria e possui uma semelhança gráfica muito próximas às histórias em quadrinhos.

A escolha da direção e da direção artística foi realizar uma animação 3D de altíssima tecnologia e utilizar essa ferramenta para fazer um filme que se aproximasse da linguagem das histórias em quadrinhos. A visualidade proposta busca que o espectador se coloque nostálgico e em alerta, percebendo cada detalhe que remete às antigas HQs. O que era considerado “falhas” nas HQs, como impressões borradas, hachuras exageradas e cores berrantes, o filme apropria como linguagem e consegue harmonizar com a narrativa.

No texto “Adaptações cinematográficas e literatura de entretenimento: um olhar sobre as aventuras dos super-heróis” de Gláucio Aranha, Mariana Moreira e Paulo Araújo (2009), os autores comentam como as *comics* são literaturas de entretenimento para o grande público, sua linguagem é clara e simplificada (estrutura narrativa clássica) e por isso a sua adaptação é mais fácil para o cinema, que conseqüentemente vai ser um produto de massa. Às vezes é percebido uma certa negligência na abordagem desse tema no meio acadêmico, justamente por ser essa literatura de entretenimento de massa. Assim como o autor de *Narrativas Gráficas* (1996), Will Eisner, comenta sobre o assunto:

Enquanto o cinema e o teatro já constituíram sua reputação se estabeleceram há um bom tempo, as histórias em quadrinhos continuam lutando para serem aceitas, mas esta forma de arte, depois de mais de um século em uso popular, ainda é tida como um veículo literário problemático. (p. 7)

A pesquisa acadêmica para esse tipo de entretenimento por muito tempo foi negligenciada, como aponta Stam (2000, *apud* HUTCHEON, 2013, p. 62) quando ele argumenta que a literatura é superior, por ser uma forma de arte mais antiga. E também com o argumento de Naremore (2002, p. 6 *apud* HUTCHEON, 2013, p. 22) de que as adaptações populares contemporâneas são consideradas culturalmente inferiores pela crítica jornalística e acadêmica. Por isso este trabalho servirá para a contribuição da continuação e incentivo de pesquisa de histórias em quadrinhos e animações, duas linguagens que muitas vezes são

⁶ Entrevista disponível em: <https://youtu.be/q-J763JfnNk>; Acesso em: 02 abr 2020.

subestimadas. Além de que, mediante as novas tecnologias e soluções de linguagem que juntam o melhor dos dois mundos (animação + histórias em quadrinhos), a pesquisa deve seguir explorando essas inventividades para continuar aprimorando-as.

O estudo será exploratório com análise interpretativa-qualitativa sobre a transposição da linguagem das HQs do Homem-Aranha para o filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018). Segundo Cassiani, Caliri e Péla (1996), a análise interpretativa-qualitativa busca relacionar a coleta de dados teóricos e empíricos para sustentar a hipótese e gerar a teoria abordada no trabalho. Entretanto, pela dedução, juntam-se teorias de diversas áreas para agregar novos conhecimentos ao problema abordado. Por meio de forma descritiva pretende-se ponderar a transposição das histórias em quadrinhos para o meio fílmico. A pesquisa será estruturada em 3 capítulos principais, além da introdução e das considerações finais.

O capítulo, “*And what dimension are you from?: HQs e Animações*”, aborda uma breve contextualização da trajetória de desenvolvimento das histórias em quadrinhos estadunidenses, procurando pontos importantes que são relacionados ao desenvolvimento do cinema e da animação, utilizando autores que versam sobre a trajetória dessas mídias, Smolderen (2014), Lucena (2011), Ravaglio (2018) e outros. Além de situar brevemente a *Marvel Comics*, editora estadunidense e detentora dos direitos autorais do Homem-Aranha. É apontado a questão das imagens em movimento versus imagem parada, como principal autor Jacques Aumont (2010). E a abordagem de elementos e reflexões sobre a linguagem das artes sequenciais (HQs), essencial para a compreensão do filme e a análise, sendo que os principais autores utilizados neste item são Scott McCloud (2005, 2008) e Will Eisner (1996, 2000).

O capítulo “*How could that be two Spiderman?: Questões pertinentes das adaptações fílmicas*”, aborda elementos da teoria da adaptação e outras questões de transposição visual de uma mídia para outra, comentados principalmente por Hutcheon (2013), Campiotti (2013) e Aranha, Moreira e Araújo (2009). Também é apontado alguns filmes que são adaptações de HQs de super-heróis estadunidenses, inclusive as outras adaptações do Homem-Aranha, abordando novamente Hutcheon (2013) e Rauscher (2010). E por último, são expostos alguns elementos gráficos, artísticos e técnicos que são usados de base para apontamentos no capítulo de análise.

E por último, o capítulo *Teias do HQ ao Cinema: Um estudo de caso sobre transposições do Homem-Aranha*, traz a análise do trabalho. Para tanto, são selecionados trechos do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) que possuem elementos relacionados às linguagens das HQs e outros aspectos pertinentes que compõem a linguagem do filme, como

as texturas, *halftones*, representação do movimento, técnicas de animação, elementos 2D na renderização 3D, metalinguagem, *split screen*, onomatopeias e letreiros.

2 “AND WHAT DIMENSION ARE YOU FROM?”⁷: HQS E ANIMAÇÕES

Esse capítulo aborda, brevemente, a trajetória de desenvolvimento conjunto das histórias em quadrinhos e o cinema (principalmente na animação), as relações da imagem parada e imagem em movimento, além de mostrar estudos de Will Eisner (1996, 2000) e Scott McCloud (2005, 2008) sobre as histórias em quadrinhos e sua linguagem, introduzindo o assunto e posterior uso como base para a análise.

O filme analisado nesta pesquisa é derivado de uma HQ, por isso é relevante entender como o cinema teve seu primeiro desenvolvimento a partir das tirinhas que eram publicadas nos jornais. Como aponta Lucena (2011) diversos filmes pioneiros de animação eram adaptados de tirinhas, assim como outros momentos relevantes da trajetória e desenvolvimento das duas linguagens em que elas se entrelaçam e, de forma pensada ou não, ambas se apoiam para desenvolver as suas próprias linguagens.

São vistos também alguns pontos da trajetória das duas mídias em que são apontadas adaptações que fizeram-se pertinentes para o desenvolvimento do cinema. Bakhtin (*apud* STAM, 2006, p. 48-49) aponta para uma evolução e retomada de obras e adaptações ao longo dos tempos, onde cada era reacentua e interpreta obras de formas diferentes conforme o contexto de cada época. Bakhtin comenta que o adaptar é interpretar e expor um discurso através de um ponto de vista que possui diversas camadas (contexto, época, tema, propósito) que influenciam na adaptação. Hutcheon (2013, p. 11) complementa quando diz que “(...) qualquer história será eventualmente recontada em algum lugar do mundo, todas as culturas estiveram envolvidas com traduções interlinguais e adaptações interculturais.”. A partir disso, faz-se necessário essa retomada e contextualização das adaptações para compreender a ambiência da adaptação do filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

2.1 A trajetória de adaptações das HQs para o audiovisual

Contar histórias com imagens já é uma tradição que vem desde o período dos homens das cavernas, como aponta Stan Lee, um dos criadores do Homem-Aranha e foi presidente da *Marvel Comics*, na introdução de seu livro *Stan Lee's How to Write Comics* (2011). Analisando os hieróglifos no Egito antigo e até os pictogramas, que depois originaram as formas de escrita das culturas chinesa, japonesa, coreana e de outros países, vemos uma evolução das imagens

⁷ Fala da tia May, personagem do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

como forma de comunicação, como também aborda Will Eisner em seu livro *Narrativas Gráficas* (1996).

William Hogarth foi um pintor e gravurista inglês do século XVIII que desenvolveu uma das primeiras formas de romances em imagens impressas (SMOLDEREN, 2014). Segundo Smolderen (2014, p.8), as gravuras de Hogarth necessitavam de uma leitura lenta, com diversos detalhes, diferente de uma leitura típica das histórias em quadrinhos contemporâneas, que possuem uma leitura fluída e quase automática das imagens. Essas gravuras o autor nomeia de “humor Poligráfico”⁸ e “Cherchez le diagramme” (Tradução nossa: Procure o diagrama) por apresentarem imagens densamente detalhadas e comicidade em camadas, as quais o leitor navega por essas multicamadas e misturas da linguagem clássica da história da pintura e a rebeldia marginalizada do desenho de grafite (SMOLDEREN, 2014, p. 9). O autor acrescenta que esse tipo de gravura de “poligrafia” certamente inspirou e foi uma ferramenta, mais para o conceito das *graphic novels* contemporâneas do que as tirinhas populares. (SMOLDEREN, 2014, p. 9).

Outro artista gráfico importante para o desenvolvimento das HQs foi Rodolphe Töpffer, nascido em Genebra, na Suíça, em 1799. Töpffer fazia desenhos “desajeitados e amadores” por sua própria escolha, o que gerou desenhos perfeitos para caricaturas e imagens satíricas que ele começou a publicar por volta de 1830. Segundo Smolderen (2014, p. 27),

Completamente esquecidos hoje, os pensamentos de Töpffer na arte esclarecem a origem dessa preferência que iria amplificar com o tempo: depois de ser carregada pela tradição de ilustrações humorísticas, o estranho, infantil, desenho espontâneo iriam, sobre influências diretas de caricaturas e desenhos satíricos, se estabelecer a longo prazo no mundo da arte contemporânea no início do século XX.”. (Tradução nossa)⁹.

Em 1833 é publicada na Suíça, *Story of Mr. Jabot*, de Töpffer, considerada a primeira tirinha impressa nos jornais. (MAINARDI, 2007). Em 1827, Töpffer produziu a tirinha *Histoire de M. Vieux Bois*, que só foi impressa 10 anos depois, em 1837. Posteriormente foi traduzida para o inglês como *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck* e publicada nos jornais estadunidenses em 1842, sendo considerado o exemplo mais antigo conhecido de tirinha nos Estados Unidos. (LEE, 2011, cap. 1)

⁸ No texto o autor denomina de “*Polygraphic humor*” (SMOLDEREN, 2014, p. 09)

⁹ “Completely overlooked today, Töpffer’s thoughts on art clarify the origins of a preference that was to amplify with time: after being carried by the tradition of humoristic illustration, the awkward, infantile, spontaneous drawing would, under the direct influence of caricature and satirical drawing, settle down for the long term in the world of contemporary art at the start of the twentieth century.”. (SMOLDEREN, 2014, p. 27)

No final do século XIX, por volta de 1890, é inventada a impressão a cores, fazendo com que as tirinhas começassem a fazer sucesso. Deste modo, abriu o caminho para as histórias em quadrinhos que viriam no início do séc. XX, pela companhia *Cupple & Leon*. Assim, “*The Yellow Kid* se tornou o primeiro personagem significativo de tirinhas”. (LEE, 2011, cap. 1, tradução nossa)¹⁰.

De acordo com Smolderen (2014, p. 75), a imprensa periódica foi recheada de possibilidades revolucionárias, mas também possuía defeitos, o autor não tinha tanto controle de quem teria acesso, quanto ao controle de uma publicação de uma *novel*. Uma das criações para as gravuras nos jornais foi a solução de separação em quadros (grid) adotada por Cham por volta de 1845, mas que só chegou tardiamente nos Estados Unidos, entre 1880 e 1900, com evocações da “*chrono photography*” e do cinema. (SMOLDEREN, 2014, p. 75). Segundo Smolderen (2014, p. 75), Cham ordenava desenhos humorísticos sem nenhuma conexão narrativa, tornando o Grid um jeito mais fácil e simples de organizar gravuras em uma única página, uma solução inesperada para um artista do século XIX, com uma grande sugestividade a um dinamismo e cinemática muito associada a leitura de HQs.

Dentre as gravuras de jornais - tirinhas - que eram mais feitas na época, o público se interessava mais por histórias ilustradas do cotidiano, corridas de cavalo, moda feminina, finais de semana na cidade ou no mar, etc. (SMOLDEREN, 2014, p. 80)

Seguindo a linha do tempo, é por essa época que os cartunistas encontram-se com o cinema, e mesmo que inconsciente, começam a transformar imagens paradas (desenhos) em animações, com os espetáculos *Lightning Sketches*, comentados por Francisco Carneiro da Silva Filho (2015), em sua dissertação de mestrado *Acting do personagem animado: evolução, singularidades e planejamento*:

Conhecidos como uma forma de entretenimento bastante popular na Europa e na América no final do século XIX. Nestas apresentações ao vivo, misturavam-se artes gráficas com performances espontâneas de artistas plásticos, os quais, com muita destreza e rapidez, desenhavam e redesenhavam caricaturas dos espectadores enquanto faziam seus monólogos. (BENDAZZI, 1991, p.8 *apud* SILVA FILHO, 2015, p. 39).

Alberto Lucena Júnior (2011), autor de *Arte da animação: Técnica e estética através da história*, ao considerar a criação e a evolução da animação, argumenta que uma das performances de *Lightning Sketches* mais famosas, que ainda tem registros, é *Humorous*

¹⁰ “*The Yellow Kid* became the first significant recurring comic strip character”.

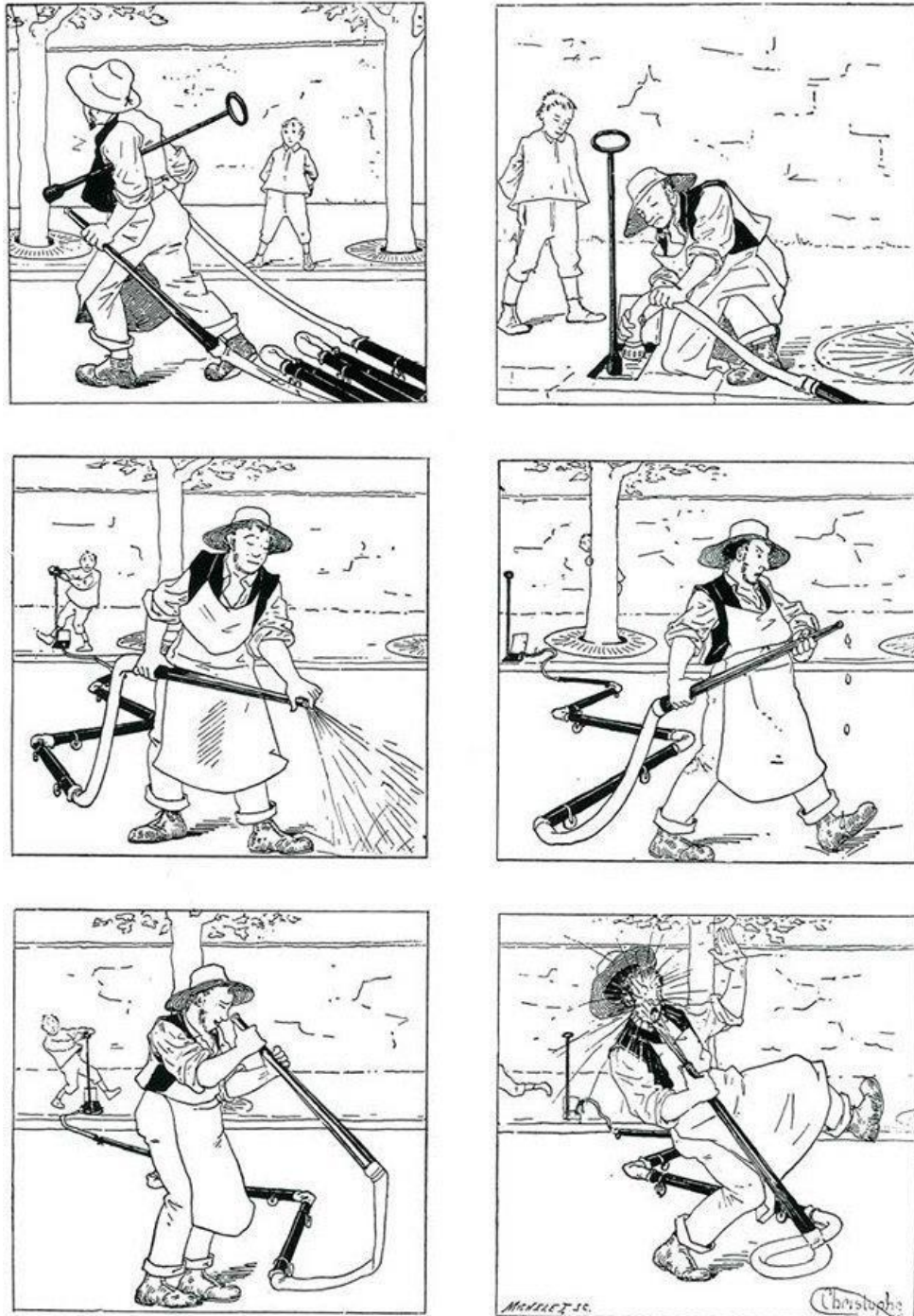
Phases of Funny Faces (1906) por James Stuart Blackton. Utilizando a técnica de *substituição por parada da ação* desenvolvida pelo cineasta francês George Méliès, Blackton desenhava rostos e figuras em um quadro branco e as fazia aparecerem fisicamente em suas mãos, e os rostos mudavam de expressão, interagindo com o que estava acontecendo. Mesmo que por poucos *frames*, acontecia uma animação na mudança de expressões dos rostos. “Dessa forma, promovia-se a ilusão do animador como mágico, como um ser privilegiado que tinha o poder de conceder vida às coisas”. (LUCENA, 2011, p. 48).

Sendo o filme aqui analisado uma adaptação literária (história em quadrinhos), podemos levar em consideração que os primeiros filmes narrativos já derivavam de tirinhas feitas na época. Alberto Lucena Júnior comenta que “os pioneiros irmãos Lumière fornecem a prova num dos primeiros filmes narrativos, *Arrouser et arrosé*, (sic) de 1895, baseado nas tiras do desenhista francês Christophe (Georges Colomb), publicadas em 1889”. (LUCENA, 2011, p. 47). De acordo com ele, nos Estados Unidos essa prática vai ser ainda mais marcante, devido ao grande uso de quadrinhos como mídia de massa, assim como a rápida ascensão do cinema hollywoodiano, “não demorou para que também começassem a surgir as séries cinematográficas explorando personagens dos desenhos, abrindo de vez as portas do cinema para desenhistas”. (LUCENA, 2011, p. 47).

Importante destacar essa adaptação de *Arroseur et arrosé* (1895), considerada como o primeiro filme com narrativa ficcional da história do cinema, e que segundo Smolderen (2014, p. 115) teve as suas atuações e narrativa baseada em uma tirinha feita por Christophe, desenhista francês, publicada em 1889. O autor ainda comenta que essa *gag* que acontece no filme com a atitude “malandra e travessa” do menino, com a mangueira e o homem, é uma ação simples que serviu como elemento principal para a construção de outras narrativas e *gags* mais complexas feitas pelo cinema, como exemplo as comédias burlescas caracterizadas por Buster Keaton e Charlie Chaplin entre as décadas de 1920 e 1940. (SMOLDEREN, 2014, p. 115). Essa evolução de complexidade narrativa, visual e de atuação também serviu como base para as próximas tirinhas que seriam produzidas.

Figura 01 – Tirinha originária de Arroseur et arrosé.

Histoire sans paroles. — Un Arroseur public



Fonte: Un Arroseur Public (Christophe, 1889).

O cartunista e artista plástico francês, Émile Cohl, vai ver suas tirinhas serem transformadas em filmes pelo estúdio *Gaumont*, e em seguida se juntará à equipe, lançando em agosto de 1908 *Fantasmagorie*, sua primeira animação (LUCENA, 2011, p. 50). Já nos Estados Unidos, Winsor McCay foi o cartunista que continuou com o desenvolvimento da animação

nos cinemas, pois “a ousadia de McCay foi justamente transpor para a tela seu sofisticado estilo gráfico, há muito estabelecido nas histórias em quadrinhos que ele desenhava”. (LUCENA, 2011, p. 54). McCay lança em abril de 1911 sua primeira animação, intitulada de *Little Nemo*, baseado nas suas tirinhas de *Little Nemo in Slumberland (1907)*.

Em dezembro de 1914 foi patenteada a celulóide transparente (acetato), por Earl Hurd. Essa técnica dá maior autonomia para os animadores e coloristas, destacando diversas camadas de animação e cenários. Um ano depois, em 1915, os irmãos Max e Dave Fleischer, criadores de Koko – O Palhaço, Betty Boop e Popeye, inventam a técnica de rotoscopia. A rotoscopia possibilita fazer uma animação a partir de uma pré-filmagem em *live action* que é projetada quadro a quadro. Essa técnica permite que a animação e a movimentação dos personagens se tornem mais fluída e realista, além de facilitar a passagem de *gags* filmadas para uma animação e a atuação de um personagem semelhante ao ser humano.

Famous Funnies, feita por Harry I. Wildenberg no início de 1934, é considerada a primeira história em quadrinhos moderna, que serviu de inspiração para diversas HQs que surgiram naquela época. Wildenberg é considerado um dos pioneiros das HQs, segundo Lee (2011), por estruturar uma história em quadrinhos mais próxima da como a conhecemos hoje. Wildenberg teve a ideia de dobrar as grandes folhas de jornal diversas vezes, colocar uma capa, grampear e vender.

Em paralelo a isso, o início da industrialização da animação foi complicado devido à falta de profissionais, que na maioria eram bons desenhistas, mas não animadores, além de ser uma produção cara para a época. “O desafio desses pioneiros, como se percebe, era enorme. Não apenas desenvolver a animação propriamente dita, mas obter respeito profissional e criar uma audiência.” (LUCENA, 2011, p. 61). Apesar disso, logo em seguida, na década de 1930, sucedeu o que ficou conhecido como a Era de Ouro da Animação estadunidense, influenciada por Walt Disney Studios, Warner Bros, Paramount, MGM, Universal Studios, 20th Century Fox e Columbia Pictures.

A destacada *Era de Ouro da Animação* do Walt Disney Studios¹¹ também foi marcada por adaptações de contos infantis que fizeram muitos sucessos no cinema, como a Branca de Neve e os Sete Anões (1937), feito a partir do conto *Schneewittchen* (Snow White) dos alemães Irmãos Grimm, publicado pela primeira vez em 1812; Pinóquio (1940), adaptado da história infantil *Le Avventure di Pinocchio* (The Adventures of Pinocchio), de 1886 do escritor italiano

¹¹ Para mais informações sobre a Era de Ouro da Animação do Walt Disney Studios, ver o livro “The Illusion of life: Disney Animation” escrito por Frank Thomas e Ollie Johnston, animadores da Disney por volta da década de 50.

Carlo Collodi; *Dumbo* (1941), baseado no conto *Dumbo, the Flying Elephant*, da escritora estadunidense Helen Aberson Mayer, publicado em 1939; e *Bambi* (1942), feito a partir do romance do austríaco Felix Salten, *Bambi: Eine Lebensgeschichte aus dem Walde* (*Bambi, a Life in the Woods*) publicado em 1923 em Berlim, na Alemanha. Assim como também foi nesse período que foram desenvolvidos os 12 Princípios Básicos da Animação, que depois foram registrados e publicados pela primeira vez em 1981, por Frank Thomas e Ollie Johnston.

Além das adaptações de contos e livros para os filmes na Era de Ouro do Walt Disney Studios, Booker (2014, p. xxxii *apud* RAVAGLIO, 2018, p. 103) também aponta, por volta de 1950, as adaptações das animações de Mickey Mouse, Pato Donald e Pateta para o âmbito dos quadrinhos. Sendo essas revistas as primeiras sem super-heróis a fazerem sucesso e venderam mais de um milhão de cópias, com tirinhas mais amigáveis para as crianças, mas sem um conteúdo que pais, professores e autoridades achassem possivelmente prejudicial, como os da maioria dos outros quadrinhos. (BOOKER, 2014 *apud* RAVAGLIO, 2018, p. 103)

Foi também em 1945 que Walt Disney Studios com parceria de William Hanna e Joseph Barbera (que depois originou os estúdios Hanna-Barbera) e a MGM Cartoon Studios, realizaram o primeiro longa-metragem com cenas de interação de *live action* com animação, na comédia musical *Anchors Aweigh* (1945), interpretado pelo ator Gene Kelly, que contracena com a animação do rato Jerry, de *Tom & Jerry*.

Figura 02 – Interação *live action* com animação.



Fonte: *Anchors Aweigh* (1945).

Skoller (2013, p. 226) comenta que o Walt Disney Studios criou um mundo idealizado e de fantasias na década de 1930-1940 que mostravam as possibilidades da transformação social. Essa cultura consumista de massa incorporada pelas animações do Walt Disney Studios nos Estados Unidos e também mundialmente enquanto outros animadores, mais radicais e experimentais, se afastaram das massas e se tornaram movimentos de filmes *avant-garde underground*, pós-guerra das décadas de 1950 e 1960.

Com o constante avanço da animação, os procedimentos técnicos da linguagem animada encontram-se com o advento de recursos digitais, depois da Era de Ouro da Animação (por volta de 1950), e com as técnicas de animação limitada, já próprias para as exigências das televisões. A animação limitada buscou atender a velocidade das demandas televisivas, logo priorizava a economia de trabalho. Se a animação dos personagens da Era de Ouro sempre determinou uma jornada trabalhosa, exigindo um rigoroso controle das movimentações dos volumes gráficos, por outro lado, a animação posterior aos anos 1950 focou na ousadia gráfica. A United Productions of America - UPA, fundada por animadores insatisfeitos com o Walt Disney Studios, muitos deles grevistas de 1941, explorou outros procedimentos criativos e tratamentos visuais para a criação quadro a quadro.

Carneiro da Silva Filho (2015) chega à conclusão de que o filme *Toy Story* (John Lasseter, 1991) da Pixar, pode ser considerado um novo marco de uma nova era dourada para a animação, assim como antes foi a *Branca de Neve e os Sete anões* em 1937.

Existem registros de mais de 250 filmes produzidos em animação computadorizada na década de 1960, quando, apesar de haver trabalhos com intenções puramente artísticas, a grande maioria foi produzida com objetivos claros de exploração dos possíveis recursos oferecidos pela tecnologia. (SILVA FILHO, 2015, p. 120).

Já nas HQs, com a imprensa e a popularidade em 1935, muitos escritores de romance e ficção queriam se adaptar e fazer dinheiro com esse novo meio (LEE, 2011). Foi então que Malcom Wheeler-Nicholson criou a *New Comics*, considerada a primeira editora de histórias em quadrinhos, que hoje é conhecida como *DC Entertainment*. A primeira aparição de um super-herói nas histórias em quadrinhos foi em 1937, com Super-Homem, e a partir disso, histórias de super-heróis começaram a fazer sucesso. Em 1939, Martin Goodman junta escritores e desenhistas e lança a primeira história em quadrinhos da *Marvel Comics*.

Stan Lee (2011) comenta que as histórias em quadrinhos encantavam crianças de qualquer idade, ajudavam jovens no aprendizado da leitura e a obter conhecimentos, além de

empregar diversos escritores, artistas, redatores, etc. no final da grande depressão. “A segunda metade de 1940, viu uma explosão de gêneros, que vão de animais engraçados a romance adolescente, de crime a terror”. (LEE, 2011, cap. 1, tradução nossa)¹².

Apesar do grande sucesso do Super-Homem e outros super-heróis da DC, foi só com os heróis da Marvel, na década de 1960, como versa Rauscher (2010, p. 21), que os super-heróis amadureceram e foram criados personagens mais palpáveis com uma gama de variedades que diferentes leitores poderiam se identificar.

Esses super-heróis, segundo Rauscher (2010, p. 21), foram introduzidos pela escrita inovadora de autores como Stan Lee e Chris Claremont, e ilustrados por artistas consagrados como Stan Kirby, Steve Ditko e John Romita. Eram mais mundanos e com problemas mais “reais”, além de uma intertextualidade e conexão entre diferentes HQs e séries, que permitiam um aprofundamento maior no desenvolvimento de personagens e seus conflitos, em contraste com super-heróis superficiais e polidos e a estrutura tradicional de narrativas circulares em episódios únicos das primeiras publicações de HQs de super-heróis. Entretanto, devido ao grande terror e violência que eram expostos nas *comics*¹³, filmes, rádio e televisão, foram criadas a *Comic Magazine Association of America* e a *Comics Code Authority* em 1950 e, a partir de então, as histórias em quadrinhos eram inspecionadas, e só os exemplares sem terror e violência eram aprovados e comercializados.

Na década de 1960, a *Marvel* e a *DC* cresciam no mercado editorial, lançando um herói atrás do outro. Nessa época foi estabelecido um novo ciclo de vendas, impulsionado pelos *Baby Boomers*¹⁴. Na década de 1970, com o afrouxamento das regras rígidas do *Comics Code Authority*¹⁵, o gênero de terror veio estabelecer a popularidade. Nessa época também surgiram as primeiras lojas de histórias em quadrinhos e diversos outros escritores e editores de *comics* (LEE, 2011). Simultaneamente, estava ocorrendo a evolução das histórias em quadrinhos para as *graphic novels*, que geralmente possuem uma narrativa mais extensa, como livro, objetivo físico e de maior valor artístico.

Acompanhando a evolução gráfica, a animação também se desenvolvia para linguagens mais complexas: “Os avanços na computação gráfica contaram com a introdução de técnicas

¹² “The second half of the 1940s saw an explosion in genres from funny animals to teen romance to crime to horror”.

¹³ Termo em inglês para Histórias em Quadrinhos.

¹⁴ Geração nascida após a Segunda Guerra Mundial (entre 1946 e 1964).

¹⁵ Comics Code Authority, criado pela Comics Magazine Association no ano de 1950. Era um conjunto de diretrizes que eram impostas por editoras para a autocensura das histórias em quadrinhos estadunidenses. Os quadrinhos aprovados possuíam um selo. Aqui no Brasil, na década de 1960 foi imposto o “Código de ética”, semelhante ao Comics Code Authority.

de modelagem, iluminação, textura, pintura digital, renderização”. (SILVA FILHO, 2015, p.120). Um dos nomes mais importantes da época foi John Whitney, que em 1950 construiu “o primeiro equipamento com tecnologia de computação gráfica, com a finalidade de ser utilizado com fins artísticos, iniciando, assim, a produção dos primeiros filmes de animação com auxílio de recursos de um computador”. (GREENBERG, 2007, p.15 *apud* SILVA FILHO, 2015. p. 120). Fazendo assim, em 1958, a abertura do filme *Vertigo*, de Alfred Hitchcock, utilizando um computador analógico.

Nas décadas de 1970 e 1980, grandes estúdios como Lucasfilm, Hanna-Barbera e Walt Disney Studios, começam a se interessar por CGI (Computer-generated imagery, livremente traduzido para “imagens geradas por computador”) e produzir longas híbridos, em *live action* com interferências feitas em computação gráfica. (SILVA FILHO, 2015). Como *Pete’s Dragon* (1977), da Walt Disney Studios (que teve um remake recentemente em 2016, feito inteiramente em animação 3D) e *Who Framed Roger Rabbit* (1988), produzido por Steven Spielberg e baseado no romance *Who Censored Roger Rabbit* de Gary K. Wolf (1981).

Em 1984 foi feito o curta *The Adventures of André & Wally B.*, dirigido por Alvy Ray Smith e animado por John Lasseter, produzido pela *Lucasfilm Computer Graphic*, que mais tarde se tornaria a *Pixar*. *Wally B* foi considerado o primeiro filme de animação 3D e marcou o início da Era da Animação Computadorizada. Logo depois veio o curta *Luxo Jr.* (John Lasseter, 1986), o primeiro curta de animação computadorizada feita pela *Pixar*, indicado ao Oscar em 1986. Entretanto, foi com *Tin Toy* (John Lasseter, 1988) que a *Pixar*¹⁶ recebeu a sua primeira estatueta do Oscar, como melhor curta de animação.

¹⁶ A trajetória da *Pixar* é muito influente e anda junto com a história da animação estadunidense e os avanços tecnológicos na animação. Entretanto, esse trabalho não vai se ater especificamente à trajetória da *Pixar*.

Figura 03 – Curta narrativo pioneiro na animação computadorizada de personagem.



Fonte: *The Adventures of André & Wally B.* (1984).

Para a época contemporânea, Silva Filho (2015) comenta algumas tecnologias mais recentes utilizadas. Como exemplo, temos o filme *As Aventuras de Tim Tim* (2011), dirigido por Steven Spielberg e produzido pelo estúdio da Nova Zelândia *Weta Digital*, na qual é usado o sistema de *Motion Graphic*, a captação de movimentos reais através de sensores para gerar a animação computadorizada. “Desse modo, o mundo atual em que vivemos, representa um período de afirmação da animação computadorizada, testemunhando a sua consolidação como um produto artístico e comercial”. (SILVA FILHO, 2015, p. 143).

Já na contemporaneidade das HQs, em 1980 começa a exportação e importação de histórias em quadrinhos, abrangendo os títulos disponíveis para os leitores, sendo os mais famosos, os *mangás*, exportados do Japão, que tiveram grande popularidade e “Atualmente o *mangá* no Japão é uma indústria sólida e rentável, com subdivisões demográficas que tentam agradar diversos tipos de público.” (RAVAGLIO, 2018, p. 124). Hoje, as histórias em quadrinhos digitais (*webcomics*) estão ganhando popularidade entre os novos leitores, sendo com histórias em quadrinhos clássicas ou novas. “Novos pioneiros estão usando as ferramentas disponíveis para criar histórias emocionantes ou histórias em movimento, ofertadas no seu computador ou telefone”. (LEE, 2011, cap. 1, tradução nossa)¹⁷.

¹⁷ “New pioneers are using the tools available to create exciting or moving stories, delivered to your computer, cell phone”.

Depois da nova onda de HQs de super-heróis da Marvel, em 1960, Rauscher (2010, p. 23) comenta que demorou quase 30 anos para que a Marvel fizesse adaptações para o cinema de suas HQs. Filmes de baixo orçamento e produção precária foram produzidos no início da década de 1990, além de séries de TV do Homem-Aranha e Hulk, que fizeram sucesso na década de 1970. Entretanto, Rauscher (2010, p. 23) aponta que foi o sucesso do “X-Men: O Filme” (Bryan Singer, 2000) e o “Homem-Aranha” (Sam Raimi, 2002) que continuaram esse processo de “diferenciação estilística”¹⁸ que as HQs já tinham iniciado em 1960. Essas adaptações dos anos 2000 só tiveram grande repercussão e sucesso por causa dos avanços tecnológicos, a possível confecção de cenários inteiramente gerados por computação, além dos efeitos especiais computadorizados, abordado por Rauscher (2010, p. 31).

As adaptações dos super-heróis da Marvel e outros filmes que partem de HQs e *Graphic Novels* serão aprofundadas nos próximos capítulos. No entanto, é importante destacar que as adaptações realizadas em 1970 e nas décadas seguintes abriram caminho para um vasto mercado de adaptações das histórias em quadrinhos, que podemos perceber atualmente no cinema.

O termo “gibi” como são conhecidas as histórias em quadrinhos no Brasil, segundo Gonçalo Junior (2004, p. 69 *apud* RAVAGLIO, 2018, p. 24), no início do século XX, significava “moleque”, “garoto”, e nas décadas de 1940 e 1960 foi o título de uma das HQs de maior circulação da época, que acabou se tornando um termo pejorativo devida a crítica negativa das HQs e a crença de que os quadrinhos “aumentavam a delinquência juvenil” (RAVAGLIO, 2018, p. 24). Já em relação às adaptações de gibis que fizeram muito sucesso, Campiotti (2013, p. 32) aponta *Turma da Mônica*, criada por Maurício de Souza, que publicou a sua primeira tirinha no jornal, protagonizado pelo cachorro Bidu e seu dono Franjinha. Nos anos seguintes, o cartunista criou os demais personagens que compõem o gibi. *Turma da Mônica* possui adaptações para desenhos animados como: uma série de filmes intitulados *Cine Gibis* (contando com 9 filmes produzidos entre os anos 2004-2016); a websérie infantil *Turma da Mônica Toy* (2013) e *Biduzidos* (2018); e recentemente, contou com uma adaptação em *live action* para o cinema, *Turma da Mônica: Laços* (Daniel Rezende, 2009). Outro personagem icônico dos gibis brasileiros é o *Menino Maluquinho*, de Ziraldo, que também possui adaptações para animação e mais de uma adaptação para longa-metragem em *live action*.

A linguagem das HQs também pode ser vista na série brasileira da década de 1980, *Armação Limitada*, da TV Globo. (CAMPIOTTI, 2013, p.35). A série trazia temas da época,

¹⁸ “stylistic differentiation” (RAUSCHER, 2010, p. 23)

temas jovens e por isso essa linguagem diferenciada das outras séries, linguagem de vídeo e interferências gráficas como referência ao canal de videoclipes MTV, para atrair o público jovem.

Homem-Aranha no Aranhaverso (2018), como foi dito anteriormente, é uma animação 3D com interferências gráficas em 2D. Interessante apontar que, embora essa seja uma animação com uma tecnologia avançada, ela ainda usa técnicas clássicas da animação (como a animação 2D, *smear*¹⁹, rotoscopia e outras) e acaba criando a sua própria linguagem de animação para o filme. Além disso, assim como as primeiras animações eram adaptações de tirinhas, o filme analisado aqui, também é uma animação-adaptação de histórias em quadrinhos. Mesmo depois de um século de animação, os processos de animação, por mais que tenham os maiores avanços tecnológicos, continuam apoiando-se e reinventando-se nas linguagens e técnicas clássicas de animação. Se, por um lado, podemos observar os avanços tecnológicos de *motion graphics*, por outro lado, constatamos que as técnicas mais básicas dos princípios de animação são mantidas e o filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) soube equilibrar o clássico com o moderno.

Percebe-se que as HQs e o cinema são duas linguagens exploradas concomitantemente e que apresentam uma relação próxima em seus desenvolvimentos. Não é por acaso que as duas, em sua forma clássica, possuem semelhanças e diferenças específicas. Klawe e Cohen (1970, p. 110 *apud* CAMPIOTI, 2013, p. 80) apontam que o cinema e os quadrinhos possuem uma aproximação inevitável, sendo que as duas linguagens surgiram com a vontade de dar sensação e representar o movimento. Os quadrinhos, assim como o próprio nome diz, são conjuntos de imagens em sequência narrativa, que faz com que cada quadro ganhe sentido após a leitura do anterior. Já o cinema, é composto por fotograma após fotograma, dentro de um número “n” de quadros por segundo, que geram um fluxo e ilusão de movimento.

2.2 Imagem parada (HQ) para Imagem em Movimento (Animação)

Este item versa sobre as relações da imagem em movimento, que aqui no caso é a animação, e a imagem parada, o fotograma. De acordo com Alvarez Garcia (1985, p. 28 *apud* BALOGH, 2005, p. 48 *apud* CAMPIOTI, 2013, p. 27), a matéria visual pode ser dividida em imagem fixa, imagem em movimento e a escrita. A matéria sonora pode ser dividida em

¹⁹ *Smear* é uma técnica de animação criada na década de 1940 para gerar movimento e consumir menos frames, assim menos trabalho e materiais, que será tratada mais adiante no capítulo 3.

música, ruído e falas. Sendo assim, para ser feita a análise qualitativa da transposição da linguagem das HQs do Homem-Aranha para o filme, será necessário a seleção de imagens paradas das histórias em quadrinhos e fotogramas do filme, como uma representação da cena selecionada.

A verdade é que um filme está sendo efetivamente “cortado” 24 vezes por segundo. Cada quadro é um deslocamento do anterior. Acontece que num plano contínuo, o deslocamento espaço/tempo de um quadro para o outro é tão pequeno (20 milésimos de segundos) que o público o vê como uma continuidade dentro de um contexto, em vez de 24 contextos diferentes por segundo. (MURCH, 2004, p. 18).

Em seu livro, “Num piscar de olhos”, Walter Murch comenta sobre o trabalho de edição, cortes e seleção de materiais para a feitura de um filme. No capítulo “Não se preocupe, é apenas um filme”, Murch comenta sobre a percepção de piscagem de um ser humano, que de alguma forma, o fato de piscarmos e mudar a nossa direção de olhar, faz um paralelo com a seleção de cortes e imagem de um filme, ou seja, cada piscada que damos é uma imagem mental diferente, “(...) estou cortando o fluxo das imagens visuais em fragmentos significativos e assim justapondo e comparando esses fragmentos (..) sem informações irrelevantes no meio do caminho.” (MURCH, 2004, p. 65).

Nesse sentido da montagem e piscagem pode ser feito um paralelo com a definição da diferença entre um filme e uma imagem, como Ramos (2016, p. 41) comenta que o filme existe porque ele tem uma duração, uma montagem com conjunto de planos e imagens. É diferente de uma pintura ou uma foto, o filme possui um fluxo. O autor acrescenta que a particularidade do cinema é que ele passa, tem a sessão de cinema que inicia e finda. “O importante é que estas imagens estejam articuladas – montadas – em filme, que passem, que durem, dentro da medida que é a medida do filme. Pois o filme é medida e sua medida acaba por determinar um modo de fruição que deve ser adequado à nossa resistência – mesmo física – a este passar.” (RAMOS, 2016, p. 42).

Ramos (2016, p. 43) discorre sobre em relação ao movimento do filme, o qual ele comenta que só é gerado por causa do tempo, que conseqüentemente, gera as emoções que o espectador sente ao adentrar no filme e se comover. Entretanto, o autor também acredita que essa comoção e imersão profunda não pode acontecer em imagens paradas. Ideia refutada por Eisner (1996, p. 77), quando ele aponta a potencialidade de expressão retratada nas HQs, utilizando recursos de distorção da realidade.

Outro autor que também debate sobre a relação do fotograma e a geração do movimento é Jacques Aumont (2011, p. 19 *apud* CAMPIOTI, 2013).

Sabe-se que um filme é constituído por um enorme número de imagens fixas chamadas fotogramas, dispostas em sequência em uma película transparente; passando de acordo com certo ritmo em um projetor, essa película dá origem a uma imagem muito aumentada e que se move. Evidentemente, existem grandes diferenças entre o fotograma e a imagem na tela – começando pela impressão de movimento que a última dá; mas ambos apresentam-se a nós sob a forma de uma imagem plana e delimitada por um quadro.

Contudo, a relação da linguagem do cinema com as histórias em quadrinhos, segundo Aranha, Moreira e Araújo (2009, p. 91) pode se diferenciar a partir da participação ativa ou passiva do espectador/leitor. Nos quadrinhos é o leitor que automaticamente completa as informações entre um quadrinho e outro, já no cinema, essa função é feita pelo projetor que passa os frames rapidamente. Ramos (2016, p.43) afirma esse compromisso do espectador frente ao cinema e o tempo quando diz que “A medida do filme não é a do espectador, mas aquela da qual ele não escapa.”. (RAMOS, 2016, p.43).

William Hogarth, pintor e gravurista inglês, fez anotações sobre as suas artes e estudos de artes e, curiosamente, um dos termos que ele utiliza para se expressar é *to catch* – do inglês, pegar –, um termo que hoje usamos muito na área da fotografia e estudos sobre fotografia e que o gravurista apropriou para os seus estudos em desenhos e tirinhas. (SMOLDEREN, 2014, p. 15).

Existe um amplo debate sobre as implicações da imagem parada e da imagem em movimento, pois não pode ser esquecido os artifícios que a fotografia, pintura e também as histórias em quadrinhos, usam para representar movimentos. A seguir, serão abordados alguns conceitos próprios das linguagens das histórias em quadrinhos, muitos deles possuem alguma conexão com práticas do cinema.

2.3 Linguagem das HQs

Nesse subcapítulo desenvolvem-se algumas questões imagéticas referentes a análise dos elementos das histórias em quadrinhos, assim como a interferência das HQs com o cinema e vice e versa. Como aponta Campiotti (2013, p. 16), a linguagem das HQs abrange os aspectos imagético, textual, formas, estrutura narrativa, estrutura física, imagético, cores, gramática, etc.

Tornando assim essa linguagem singular e rica, capaz de criar soluções gráficas para produzir sua própria forma de comunicação.

Neste estudo as reflexões partem das pesquisas sobre como produzir uma história em quadrinho, dos autores Scott McCloud e Will Eisner²⁰. Primeiramente, é importante definir o que são “histórias em quadrinhos” para os nossos autores. Para Will Eisner:

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. (EISNER, 1996, p. 5).

Já McCloud, utiliza o termo histórias em quadrinhos como arte e não apenas como um meio de comunicação. O termo “arte sequencial” remete a vários veículos – HQs, *graphic novel*, livro ilustrado, animação, etc. (CAMPIOTI, 2013, p.19).

Em *Desenhando Quadrinhos* (2008), o autor começa analisando a transposição de um roteiro para as HQs, na qual o ilustrador deve selecionar momentos, enquadramentos, imagens, palavras e o fluxo para montá-la. Em seguida, o autor aborda seis transições que podem ocorrer entre quadrinhos:

- 1- Momento a momento: quando uma única ação é mostrada em vários quadrinhos, dilatando a ação;
- 2- Ação a ação: quando um único sujeito ou objeto é mostrado em uma série de ações, causando assim elipses com ações específicas;
- 3- Sujeito a sujeito: quando há uma série de sujeitos/pessoas que se alternam em uma cena, exemplo de uma cena de diálogo;
- 4- Cena a cena: quando há uma distância temporal ou espacial significativa entre os quadrinhos, como elipses de tempo e espaço;
- 5- Aspecto a aspecto: quando tem uma série de quadrinhos mostrando aspectos de um lugar, muitas vezes quadrinhos de ambientes e objetos que caracterizam o espaço ou a situação, para parar o tempo e “deixar que o olho vagueie” (MCCLOUD, 2008, p. 17); e por último,

²⁰ Os dois livros de McCloud, *Desvendando Quadrinhos* (2005) e *Desenhando Quadrinhos* (2008), são livros teóricos metalinguísticos, ou seja, em forma de história em quadrinho, facilitando o aprendizado na prática. Já os livros de Eisner são para um público mais acadêmico, porém ainda são recheados de imagens para ilustrar exemplos.

6- *Non sequitur*: quando há uma série de imagens desconexas, sem relações e absurdas, geralmente para causar estranhamentos, quebras de leitura ou experiência sensorial das imagens, muito usado em quadrinhos experimentais.

Figura 04 – Transições observadas por Scott McCloud.



Fonte: Quadrinhos organizados a partir de MCCLOUD, 2008.

A partir desses enquadramentos, pode-se fazer uma relação direta com as transições que ele aborda na linguagem das histórias em quadrinhos com as transições na montagem de um filme. Além das transições, outro tema que também faz relação com o audiovisual e as histórias em quadrinhos são os enquadramentos. Como McCloud (2008) argumenta:

A escolha do enquadramento é o estágio em que você decide de quão perto enquadrar uma ação pra (sic) mostrar todos os detalhes pertinentes ou quanto recuar para que o leitor saiba onde uma ação está ocorrendo. [...] É este o estágio em que você decide de que modo fatores de composição, como recorte, equilíbrio e inclinação, afetam as impressões que os leitores têm de seu mundo e seu senso de posição dentro desse mundo. (p. 19).

As decisões do cartunista para as escolhas dos enquadramentos que o autor aborda sobre as histórias em quadrinhos, também são muito recorrentes no planejamento do enquadramento de filmes, como ele mesmo diz: “Escolher como enquadrar momentos nos quadrinhos é como escolher ângulos de câmera em fotografia e filmagem”. (MCCLOUD, 2008, p. 24). Da mesma maneira como há semelhanças, McCloud (2008, p. 24) comenta sobre

as limitações das páginas das HQs, a forma e as posições dos quadrinhos, são as principais diferenças entre a câmera e as HQs. Entretanto, o autor pondera que pensar no enquadramento como a visão de uma câmera é uma boa metáfora.

Outro elemento das linguagens das histórias em quadrinhos que o *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) apropria são os letreiros, onomatopeias e balões de falas que aparecem em momentos chaves do filme. Scott McCloud (2008, p. 37) comenta que os diálogos e o uso das palavras das histórias em quadrinhos precisam ser claros e persuasivos, e que as HQs dispõem de diversas maneiras de expressar as palavras, tanto através de balões estilizados, efeitos sonoros a partir das onomatopeias e até ideias mais abstratas e sensoriais do uso das palavras.

Sobre os balões de falas dos personagens, McCloud (2008, p. 142) discorre que “não existe no mesmo plano da realidade que as palavras, todavia aqui estão eles, flutuando como objetos físicos”. O autor ainda comenta que é por causa do cinema que o leitor/espectador se acostumou com histórias que usam os sentidos visuais e auditivos, e como não é possível ter o som nas HQs impressas, foram criadas onomatopeias e efeitos sonoros escritos que “dão aos leitores uma rara chance de ouvir com os olhos”. (MCCLLOUD, 2008, p. 146).

McCloud (2008) lista algumas variações que podem ser levadas em consideração para transmitir os efeitos sonoros nas onomatopeias. Entre eles, o volume, geralmente indicado pelo tamanho, espessura e uso de pontos de exclamação; o timbre, que vai indicar a qualidade do som, agudeza, ondulações, etc; a associação, que vai relacionar o desenho da palavra com a origem do som, por exemplo o “splash” do som da água desenhado em formato de gotas; e por último, a integração gráfica, ou seja, como e onde essas onomatopeias vão estar posicionadas nos quadrinhos.

Como Will Eisner (2000, p. 26) diz, o conceito dos balões de falas nas histórias em quadrinhos é tornar visível o som, que é um elemento etéreo. Já no filme, mesmo tendo essa possibilidade de trazer o som da fala do personagem, é feita essa brincadeira com a fala falada e a fala escrita e a sua tradução. Eisner (2000, p. 26-27) também aponta que conforme o tipo de fala e entonação que o escritor da *comic* quer passar, vai influenciar no desenho do balão. O balão pode ter um formato de nuvem, que geralmente significa um pensamento; balão em formato de raio demonstra que o personagem está gritando ou está irritado; e balões redondos ou arredondados são para falas “normais”. Eisner também aponta que o tipo de desenho do balão vai depender muito da estética ou convenções estilísticas que o quadrinho segue.

Outro ponto, diz respeito aos quadrinhos que dividem a narrativa, que Eisner (2000, p. 38) chama de *frames* ou *panels*. O autor explica que *frames*, nesse caso, vem de moldura e não deve ser confundido aos *frames* do cinema, por serem uma criação manual diferente do resultado de captura tecnológica da câmera. Outra diferença dos frames dos quadrinhos e dos frames do cinema, que Eisner (2000, p. 40) aponta, é a sua leitura. Nos filmes, o espectador vê os frames todos de uma vez, logo não consegue dissociar um frame de outro, a não ser parando a imagem. Além disso, cabe ao montador controlar a estrutura do filme e permitir as mudanças dos planos. Nas HQs, o leitor tem controle dos quadrinhos que quer ver e pode analisá-los com calma. Art Spiegelman (2004, *apud* HUTCHEON, 2013, p. 64), escritor de “linguagem original dos *Comics*” faz uma metáfora com os quadrinhos chamando-os de grades de janelas e portas de prisões, tabuleiro de jogo da velha e também a grade medidora do avanço das narrativas.

A criação dos frames/quadrinhos é uma tarefa que se dá conjuntamente com a narrativa e os enquadramentos, que pode causar uma dilatação ou expansão do tempo que está sendo tratado em determinado trecho. McCloud (2008, p. 35) comenta que como desenhista não pode obrigar o leitor a seguir a ordem correta de leitura, mas tem como induzir uma ordem a partir da narrativa, fazendo com que os *panels* prendam a atenção do espectador. Essa divisão em quadros da imagem e indução da leitura também tem a ver com o fluxo e as escolhas de ações de um quadro depois do outro, assim quando um personagem interrompe o fluxo das imagens, a leitura também desacelera e perde a fluidez (MCCLLOUD, 2008, p. 42). McCloud (2008, p. 44) exemplifica os diferentes formatos e opções, fazendo quadrinhos retangulares horizontais para mostrar o ambiente e cenários; quadrinhos de “altura dupla” (MCCLLOUD, 2008, p.44), que são quadrinhos retangulares verticais, para mudar o fluxo da ação e criar índices de alturas e profundidades; e, quadrinhos quadrados, fechados nos rostos dos personagens, em *close-ups*, para caracterização e foco principal nos personagens. Há também os momentos dos quadrinhos quando há “sangramento” da imagem, isto é, quando a imagem sai das bordas das “janelas” impostas pelos quadrinhos. (MCCLLOUD, 2008, p. 163).

Eisner (1996, p. 75), ao considerar a influência do cinema na leitura dos quadrinhos, comenta que “(...) ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa”. Comentando sobre a origem do material, Eisner considera que o cinema tem a câmera que capta e que as HQs, por sua vez, estão limitadas ao papel e à impressão (e o digital). O cinema é fotorrealista e os quadrinhos narram a realidade. “Tanto

um quanto outro são narradores trabalhando dentro de sua mídia para fazer contato com um público. Mas cada um deles tem um compromisso diferente com sua audiência”. (EISNER, 1996, p. 75). O autor pondera que os quadrinistas devem levar em conta a experiência que o leitor possui com o cinema, trazendo alguns dos elementos da narrativa cinematográfica para a criação e o desenvolvimento das HQs, como: “ritmo, resolução de um problema, causa e efeito, assim como os elementos mais cognitivos”. (EISNER, 1996, p. 76).

Eisner, por outro lado, também defende que transformar os planos de um filme (imagem e som) em história em quadrinhos pode torná-la confusa, como o exemplo que ele apresenta “o ‘ritmo de leitura’ de um filme é imposto por um fluxo de *close-ups* conectados. Isso satisfaz a ‘experiência cinematográfica’ com a compreensão da ação”. (EISNER, 1996, p. 77). Já no capítulo “Como os quadrinhos influenciam os filmes”, o autor argumenta que: “Como não trabalha com o tempo real e nem movimento, o narrador de quadrinhos está livre para inventar e distorcer a realidade utilizando-se de caricaturas e maquinários que, no mundo real, nunca funcionariam”. (EISNER, 1996, p. 77). Cabe destacar que esta potencial expressividade que Eisner associa aos desenhos das HQs, também se faz presente nos filmes animados.

Em *Desenhando Quadrinhos* (2008), Scott comenta sobre a clareza *versus* intensidade e estéticas que quadrinistas podem se apropriar para ilustrar suas histórias, como exemplos de extremos indícios de profundidade, variações de formatos e tamanhos, contrastes gráficos, poses e expressões exageradas e etc. A partir disso, ele aborda características estéticas que são lembradas como convenções de alguns gêneros de histórias em quadrinhos, que muitas vezes acaba sobressaindo a intensidade da narrativa a partir do visual (MCCLLOUD, 2008, p. 47), como o exemplo que ele aborda de HQs que possuem “(...) pancadaria, sangramentos, colisões, explosões (...)” (MCCLLOUD, 2008, p. 47), características de HQs de super-heróis e guerras. Ou também *comics* que possuem expressões e poses expressivas, muito característicos de HQs mais cartunescas e *mangás* (MCCLLOUD, 2008, p. 47). Eisner (2000, p.14) complementa com cautela quando aponta que o sucesso ou fracasso de uma imagem vai depender do nível de compreensão, significado e impacto emocional que vai causar na leitura dos quadrinhos.

Além das características narrativas de cada convenção de gênero, McCloud (1995, p. 28-29 *apud* RAVAGLIO, 2018, p. 138) aborda a similaridade da imagem representada a partir do real. Levando em consideração as escolhas estilísticas do desenhista, como um traço realista ou traço cartunista, podendo haver níveis estilísticos entre o realismo e o cartunesco abstrato. Porém, um desenho de um personagem com traço realista tende a possuir traços específicos e

individuais, já um desenho de um personagem em *cartoon*, torna uma identidade abstrata e genérica, que pode retratar qualquer indivíduo. Segundo Eisner (1996), os filmes tiveram grande papel em estabelecer clichês visuais e narrativos para todo o mundo, e os quadrinhos se beneficiaram disso:

O super-herói é um estereótipo dos quadrinhos inerente à cultura americana. Vestido com uma roupa derivada da clássica vestimenta dos homens fortes de circos, ele é adotado em histórias que enfocam vingança e perseguição. Esse tipo de herói geralmente tem poderes super-humanos que limitam as possibilidades do roteiro. Como um ícone, ele satisfaz a atração popular nacional pelo herói que vence mais por sua força do que pela malícia. (EISNER, 1996, p. 78).

Aos poucos, além dos Estados Unidos, outros países também foram se apropriando desse modelo, criando os seus próprios “heróis de capa” para representar a sua cultura e seu povo, para que o público nacional compartilhasse sua cultura através dos quadrinhos. Logo, podemos observar que as duas mídias – HQ e cinema – surgiram e se desenvolveram colateralmente. Desde o início do cinema até os tempos atuais as adaptações aconteceram, *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay, 1905), *Gato Félix* (Pat Sullivan, 1917), *Snoopy* (Charles Schulz, 1960), *Turma da Mônica* (Maurício de Souza, 1959), outros quadrinhos e adaptações de diversos super-heróis conhecidos mundialmente, como Super-Homem, Batman, Capitão América, Wolverine, As Tartarugas Ninjas, etc. “A narrativa das histórias em quadrinhos está mais dinâmica e consistente, o que motiva várias adaptações. Nota-se que cresceu a prática das adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema, obtendo reconhecimento público.”. (CAMPIOTI, 2013, p. 14).

Como comenta Campiotti (2013), nem sempre as adaptações são bem vistas pelos espectadores e leitores, por causa da falta de fidelidade com a peça original. Entretanto, podemos notar em *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), uma tentativa constante de adequação da trama e personagens para as plataformas distintas (das HQs para o filme), ou seja, agradando o público leitor das HQs e o público que consome as adaptações cinematográficas. Acerca da perpetuação das HQs nas mídias, Ravaglio (2018, p. 132) comenta que as histórias em quadrinhos podem se manifestar em diversas mídias, de diversas formas e formatos, assim como diversas técnicas a partir de diversas ferramentas. Sendo assim, pode ser percebido que a linha entre as histórias em quadrinhos e as suas adaptações podem ser muito tênues, principalmente quando a adaptação transpõe e utiliza a linguagem das histórias em quadrinhos.

3 “HOW COULD THAT BE TWO SPIDERMAN?”²¹: QUESTÕES PERTINENTES DAS ADAPTAÇÕES FÍLMICAS

Este capítulo aborda a transposição de linguagens entre as mídias, aponta algumas adaptações de histórias em quadrinhos feitas para o meio cinematográfico e versa brevemente sobre a relação de intertextualidade e convergências das mídias. Assim, busca um esclarecimento a respeito de questões sobre a adaptação e a transposição. Como aponta Hutcheon (2013, p. 12), as adaptações de textos literários para o meio cinematográfico possuem mais estudos teóricos do que outros tipos de adaptações para meios distintos, mas isso não significa que esses estudos de adaptações devem ser negligenciados pelo meio acadêmico. A autora também comenta que a palavra “adaptação” é utilizada tanto para o processo de criação e recepção quanto para o produto que resulta do produto originário e partindo desse ponto, ela sugere que as análises dessas adaptações sejam feitas a partir de uma perspectiva teórica e também uma perspectiva experiencial. (HUTCHEON, 2013, p. 12).

Para Hutcheon (2013, p. 29), uma adaptação é “uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular” (HUTCHEON, 2013, p. 29). O que ela também chama de “transcodificação” e que, muitas vezes envolve uma transição de mídia, como no caso do filme analisado aqui, uma adaptação para o cinema de uma HQ. Ou também pode ocorrer mudança de gênero, mudança de foco e contexto “(...) recontar a mesma história de um ponto de vista diferente”. (HUTCHEON, 2013, p. 29).

Quando a autora fala especificamente sobre a mudança entre as mídias, ela aborda o termo “recodificação”, ou seja, uma reelaboração dos códigos de uma mídia para outra, “traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo)”. (HUTCHEON, 2013, p. 40). Essa troca de mídias também implica na traduzibilidade, ou seja, como é possível ser feita essa adaptação narrativa ou transposição imagética de uma narrativa para outra. Por vezes, uma mídia é adaptada para ela mesma, como o exemplo dos *remakes*²² da Disney feitos recentemente – *Mulan* (1998 e 2020), *Rei Leão* (1994 e 2019), *Aladdin* (1992 e 2019), *Dumbo* (1941 e 2019) e outros – nesse caso, acontece um deslocamento e uma reformatação narrativa e/ou visual. (HUTCHEON, 2013, p. 40). Outro termo usado para descrever as adaptações é “obra

²¹ Fala de Miles Morales, protagonista do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

²² Remake é refazer, e até readaptar, uma obra para uma linguagem mais contemporânea.

derivativa”, onde uma ou mais obras preexistentes se transformam em um novo produto. (HUTCHEON, 2013, p. 31).

Uma das características analisadas em obras adaptadas é a equivalência com a obra originária, ou seja, o quão fiel uma obra foi adaptada. Hutcheon (2013, p. 32) comenta sobre a equivalência dos signos dos elementos da história adaptada. Entre eles, ela destaca “temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens, e assim por diante”. (HUTCHEON, 2013, p. 32).

Quando é feita a adaptação de uma obra, o primeiro que interfere na obra e faz a sua releitura é o adaptador. Segundo Hutcheon (2013, p. 43), os adaptadores antes de serem criadores são intérpretes da obra, eles apropriam e recuperam elementos da obra originária, para assim produzir uma nova obra. No caso do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), podemos inferir que existem várias funções que fazem o papel de adaptadores, desde os roteiristas que adaptaram a narrativa das HQs, até a equipe da fotografia, arte, design de personagens e inclusive animadores.

Dentro das categorias que Hutcheon propõe para identificar os tipos de mídia, a autora insere o cinema e as HQs em uma mesma categoria, “mídias performativas”, que possuem uma imagem ou uma ação visual. Hutcheon (2013, p. 70) comenta que a maioria das análises de adaptações literárias para as mídias performativas acabam dando destaque para a análise do visual, a relação da imaginação e a imagem na tela. Gaudreault e Marion (1998, p. 45 *apud* HUTCHEON, 2013, p. 33) apontam que são as delimitações e possibilidades técnicas de cada mídia que permitem as adaptações ressaltarem-se nos seus elementos distintos. Além da imagem em movimento, Hutcheon (2013, p. 73) também comenta outro ponto onde o cinema tem vantagem sobre o teatro, quando cria adaptações de romances, pois é o uso dos enquadramentos e movimentos de câmera que dirige o olhar, expandindo as percepções do espectador. Para Christian Metz (1974, p. 44 *apud* HUTCHEON, 2013, p. 23), as adaptações cinematográficas são possíveis e necessárias, pois as imagens em movimento podem contar e expressar histórias assim como na linguagem das palavras, porém de forma distinta. Entretanto, um impasse que as adaptações cinematográficas possuem é em relação à perda de conteúdo ou redução do conteúdo de um livro. Essa diminuição, muitas vezes, é vista negativamente e pode acabar compactando a narrativa original, modificando a extensão e eliminando detalhes e partes da narrativa. (PEARY; SHATZKIN, 1997, p. 2-8 *apud* HUTCHEON, 2013, p. 66).

3.1 Transposição de linguagens

Sendo o filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) uma adaptação da qual foram selecionados trechos principais de diferentes edições, nas quais o protagonista é Miles Morales como Homem-Aranha, nota-se que não foi uma adaptação completamente fiel ao texto das HQs. Chatman (1990 *apud* ARANHA, MOREIRA, ARAÚJO, 2009, p. 95) aponta que a narrativa é manipulada de forma diferente no cinema e na literatura. Porém, é uma tarefa complexa compactar diversas edições e revistas de HQs em um filme. Sendo assim, neste capítulo, se discutem as relações de adaptações do produto original para a adaptação, uma vez que o *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) é tanto uma adaptação dos pontos essenciais da narrativa original, quanto uma transposição de linguagem e visualidades das histórias em quadrinhos.

Os desafios de criar uma narrativa extensa para um filme são rebatidos por Balogh (2004, p.53 *apud* CAMPIOTI, 2013, p. 58), quando argumenta que um filme adaptado visa o mercado como produto fílmico, para só depois explorar criativamente a adaptação. Ao planejar o aspecto da fidelidade da adaptação, Musburger (2008, p.205 *apud* CAMPIOTI, 2013, p.58) aponta que, deve-se conhecer bem a essência da obra original, bem como ter a cautela ao fazer a tradução entre as mídias, mantendo os temas centrais e personagens fiéis ao trabalho original. Aranha, Moreira e Araújo (2009, p. 95) complementam esse raciocínio quando enfatizam que inicialmente a adaptação deve focar-se no conteúdo, depois no transporte de linguagens de uma mídia para outra, nesse caso das HQs para o filme.

A riqueza do processo de adaptação se apoia justamente na sensibilidade de que os quadrinhos não podem ser vistos apenas como um tema e seu conteúdo verbal, sendo o processo de combinação verbo-icônica parte essencial do conteúdo quadrinístico, que não deveria ser negligenciado no processo de tradução intersuportes. (ARANHA, MOREIRA, ARAÚJO, 2009, p. 90).

Aranha, Moreira e Araújo (2009) esclarecem como a sensibilidade da adaptação realizada pelos criadores do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) permeia com robustez a linguagem das histórias em quadrinhos, pois essa comunicação “verbo-icônica” se faz presente constantemente no filme. Nesse caso, o filme do *Aranhaverso* (2018) também acaba subvertendo e fazendo um contraponto com o caminho que estava sendo tomado pelas adaptações e *remakes* de *blockbusters* mais recentes. Como o caso de *Rei Leão* (Jon Favreau, 2019), que foi readaptado inteiramente para computação gráfica a partir do *Rei Leão* (Rob

Minkoff; Roger Allers, 1994) com animação tradicional, que optam por um completo fotorrealismo fantástico com o uso da computação gráfica para recriar e criar cenários e personagens inteiramente digitais e manipuláveis. Porém, também existem filmes recentes como *Scott Pilgrim* (Edgar Wright, 2010), *Hulk* (Ang Lee, 2003), que assim como o *Aranhaverso* (2018), apropriam-se da linguagem presentes em suas respectivas obras originárias, que são histórias em quadrinhos.

Os autores Aranha, Moreira e Araújo (2009, p. 95-96) também abordam o conceito de transcodificação tratado por Lotman (1970). A transcodificação transfere entre as mídias os seus códigos e elementos principais da obra originária. Diferente de uma adaptação que cria um novo conteúdo/versão a partir do outro, a transcodificação mantém-se o mais fiel possível ao conteúdo originário.

A autora Suzanne Buchan (2013, p. 01) comenta que a animação é usada em diversos tipos de mídia que consumimos todos os dias, mesmo sem perceber, e dessa forma a animação influencia a forma como vemos e experienciamos as mídias. Buchan (2013, p. 08) aborda o termo *Pervasive Animations*, que são as animações que desenvolvem relações com as artes, literatura e outras práticas criativas, e acaba gerando um produto híbrido e consciente do seu público alvo e consumidor. A autora aponta que os filmes com animações hiper-realistas e não convencionais, acabam criando a sua própria linguagem que, muitas vezes, o crítico/espectador deve ter um conhecimento de outras áreas para absorver melhor o seu conteúdo. (BUCHAN, 2013, p. 08). *Pervasive Animations* possuem uma linguagem que em diversos momentos podem transbordar para outras áreas, assim como outras mídias e linguagens transbordam para dentro da animação, colocando essas produções em uma posição crítica em relação às outras artes com que ela se relaciona. (BUCHAN, 2013, p. 18). Conceito esse que pode ser relacionado quando Hutcheon (2013, p. 53) comenta sobre jogos interativos, que mostram histórias ao invés de gerar interações, que são exibidos em museus e se tornam obras de arte, transbordando o seu objetivo como mídia interativa.

As transposições podem ocorrer de diferentes mídias, no caso aqui analisado é do meio dos quadrinhos para o meio fílmico. Contudo, a franquia do personagem do Homem-Aranha, assim como o das HQs e da Marvel em si, existe um universo ficcional muito rico que produz diversas sequências, *spin-offs*, adaptações para videogames, e transpondo para outras mídias, nas quais é possível perceber um “heterocosmos” com coerência visual, plausível e consistente com as convenções estilística que representam a franquia. (HUTCHEON, 2013, p. 26). Como o exemplo que Hutcheon (2013, p. 39) apresenta das franquias de *The Matrix* e *Star Wars*, que

possuem adaptações para videogames onde os jogadores podem “adentrar e manipular o mundo fantástico cinematográfico.”. As adaptações para jogos de videogame também transportam características do meio filme, como exemplo dos jogos de tiro em terceira pessoa que Hutcheon (2013, p. 90) aponta a utilização da câmera da mesma forma que o cinema guia os olhos do espectador. Ou ainda, a imersão nos jogos que fazem o jogador adentrar um mundo cinematográfico, porém com um ritmo e tempo baseado na vida real e o tempo que o jogador joga. (HUTCHEON, 2013, p. 104).

3.2 Adaptações fílmicas de histórias em quadrinhos de super-heróis

A maior parte das adaptações de HQs para *live action* transformam um mundo gráfico, onírico e fantasioso em uma forma realista – fotorrealista. O *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) subverte essa ambição pelo fotorrealismo, uma vez que a linguagem visual remete constantemente para a HQ.

Existem diversas adaptações de histórias em quadrinhos estadunidenses, muitas vezes até do mesmo personagem, por se tratar de um universo narrativo muito amplo e que está em constante crescimento e surgimento de novos personagens dentro desse universo. Hutcheon (2013, p. 59) aponta que para o sucesso de várias adaptações também deve ser considerado as questões de financiamento, distribuição e econômicas gerais. Segundo o site do G1, na primeira semana de exibição do filme do *Aranhaverso* (2018) no Brasil, arrecadou mais de R\$10,2 milhões e teve mais de 584 mil espectadores nas salas de cinema. Mesmo assim, ainda é pouco comparado a outros filmes da franquia do Homem-Aranha, como *Homem-Aranha: Longe de Casa*, lançado em 2019 e que na sua segunda semana em cartaz faturou R\$17,2 milhões e teve mais de 950 mil espectadores, segundo o site de notícias G1.

Tal como o universo ficcional do Homem-Aranha e outros universos e personagens das HQs de super-heróis, o público consumidor desse conteúdo também é um fator que pode ser considerado na produção de uma adaptação. Hutcheon (2013, p. 46) aborda o termo “identidade hermenêutica” para obras e narrativas que atravessam o tempo e são amplamente reconhecidas pelo público. Nesse caso, Hutcheon refere-se a obras como as peças de Shakespeare (séc. XVI), contos clássicos e personagens icônicos como o Drácula (séc. XIX), que atravessam tempos e ainda continuam sendo amplamente referenciados e adaptados. Essa constante retomada e novas adaptações cinematográficas dessas obras, segundo Stam (2000, p. 03 *apud* HUTCHEON, 2013, p. 58), ajudam na sobrevivência do “romance-fonte”. Por isso,

que existem várias adaptações do Homem-Aranha e das HQs no geral. Tanto por essa perpetuação dos personagens e narrativas, quanto por questões monetárias, produzir um filme para um nicho de fãs de HQs e também *blockbusters* é a certeza de que terá sucesso e lucro.

Como já mencionado anteriormente, as adaptações bem-sucedidas de super-heróis da Marvel foram lançadas muito tempo após aos HQs, como o caso da adaptação em *live action* do “Homem-Aranha” (2002, Sam Raimi) e também em *live action* “X-men: O Filme” (2000, Bryan Singer). (RAUSCHER, 2010, p. 23). Rauscher (2010, p. 23) comenta sobre alguns fatores que implicaram no grande sucesso das adaptações de HQs em filmes nos anos 2000. Entre eles estão os avanços tecnológicos introduzidos na década de 1990, que possibilitaram a manipulação de imagens e efeitos especiais inteiramente computadorizados, a favor de um visual cada vez mais próximo das histórias em quadrinhos. O segundo fator que o autor aponta é o estilo e a ambição individual dos diretores na realização das adaptações. Rauscher (2010, p. 24) comenta que esse último fator falta na maioria dos filmes hollywoodianos de *mainstream* da época, mas em alguns filmes os diretores encontram requintadas soluções visuais e computacionais, como em *X-Men: O Filme* (Bryan Singer, 2000), *Homem-Aranha* (Sam Raimi, 2002), *Hulk* (Ang Lee, 2003) e *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004).

Rauscher (2010, p. 25) comenta que as adaptações do Super-Homem realizadas no final da década de 1970 e início de 1980, provaram que as adaptações das HQs para o cinema eram rentáveis e atrativas para grandes audiências. Em relação às adaptações de quadrinhos para o cinema, entre o final de 1990 e início dos anos 2000, Rauscher (2010, p. 23) aponta no filme do Homem Aranha (2002), dirigido e co-roteirizado por Sam Raimi, um uso expressivo da computação gráfica, animação e cenários digitais, além da contribuição de uma fotografia bastante dinâmica. Nos três filmes da sequência do Homem-Aranha encontram-se cenas que misturam filmagens com CGI e efeitos visuais. Uma das cenas que o autor destaca no Homem-Aranha 3 (2007), durante uma luta no metrô de Nova Iorque, no qual as movimentações de câmera lembram mais um jogo de videogame de ação, do que um filme. Assim, Rauscher (2010, p. 23) complementa que nesse tipo de produção é possível perceber a linguagem bidimensional dos quadrinhos, onde a pintura plana provém de um set de filmagem que contempla a composição de cenários 3D digitais. O que o *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) também torna possível e ainda mais evidente.

Blade (Stephen Norrington, 1998), segundo Rauscher (2010, p.26), é o marco inicial da nova onda de filmes adaptados das *comics* da Marvel. Mas a crítica e o público só irão se dar conta a partir do filme *X-Men* (Bryan Singer, 2000), devido ao sucesso comercial e grande

audiência. O filme do *X-Men* (2000) se distanciava de narrativas e visualidades cartunistas e era produzido uma narrativa com personagens mais realistas e heroicos, sem extrapolar os limites do gênero de super-heróis. (RAUSCHER, 2010, p. 26). Rauscher (2010, p. 31) aponta que, da mesma forma que a Marvel revolucionou os quadrinhos de super-heróis estadunidenses na década de 1960, no início dos anos 2000 procurou produzir adaptações com abordagens inovadoras e mais complexas do que já eram produzidos na época. O filme *Hulk* (Ang Lee, 2003), trazia mais experimentações e referências visuais as HQs para o meio fílmico, como comenta Rauscher (2010, p. 30). Ele possuía *split-screens* experimentais que imitavam os quadrinhos das páginas das HQs, além de uma montagem rápida e angulações de câmera não usuais.

Com o grande sucesso dos filmes adaptados das HQs, as produtoras hollywoodianas começaram a investir mais em diretores que queriam fazer adaptações dos quadrinhos, como os exemplos apontados por Rauscher (2010, p. 31), *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004), *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005), *Sin City* (Robert Rodriguez, 2005) e *V de Vingança* (James McTeigue, 2006).

A adaptação de *Sin City* (2005), dos quadrinhos de Frank Miller, manteve a sua marca visual cartunesca e o preto e branco contrastado, assim como em suas HQs. Campiotti (2013, p.60) comenta que o próprio diretor do filme, Robert Rodriguez, aponta que tentou manter-se fiel à visualidade original das HQs, traduzindo as imagens para o filme e usando os próprios quadrinhos das HQs como *storyboard* do filme. De certa forma o filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), faz uma tradução e transporta em suas imagens questões visuais para além de suas histórias em quadrinhos.

3.3 Soluções gráficas em trânsito: entre a HQ e a animação

Neste item serão abordados alguns conceitos estéticos extras que serão apontados e referenciados no capítulo da análise, juntamente com a análise do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

O primeiro tópico tratado aqui é o *Misregistration*, que seria uma “impressão errada”, que visualmente se assemelha muito às antigas impressões de quadrinhos que utilizavam o processo de impressão em policromia. Que eram impressões em camadas nas cores CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto) que, às vezes, poderia ocasionar um desalinhamento da impressão e gerar imagens com falhas e borradas. Algo que era considerado defeito, o filme

transformou em linguagem, criando a ilusão de que a imagem estivesse impressa no filme (DIMIAN, 2018).

Partindo das referências das artes gráficas, a linguagem visual utilizada no filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) também faz muita conexão e referência visual às artes feitas na década de 1960. Primeiramente, com as ilusões de óptica que a Op Art produzia, explorando formas geométricas que geram “aparição de cor e luz opticamente em movimento”. (PARRAGON, 2012, p. 471). Outra referência artística que também teve origem na década de 1960 é o Pop Art. “O pop era moderno, irreverente, orientado para a vida, e o nome sugeria uma ligação à “cultura popular” e à “música pop”, ambas entendidas como expressão da rebelião juvenil”. (PARRAGON, 2012, p. 476). Tendo como precursores os artistas estadunidenses Andy Warhol e Roy Lichtenstein, dando mais relevância para esse último que produzia artes gráficas baseadas em histórias em quadrinhos.

As pinturas e esculturas de Lichtenstein eram inspiradas nas HQs da Marvel e igualmente incorporava o uso de *Ben-Day Dots* (pontos ou retículas de *Ben-Day*), em homenagem à técnica criada, em 1879, pelo inventor Benjamin Day, de impressão de imagem usando pontos para criar gradientes de sombreamento. (Churchwell, 2013). Lichtenstein incorporava em suas artes referências da cultura pop, ícones e ideias do clichê, assim como também a releitura das tirinhas. (Churchwell, 2013). As pinturas de Lichtenstein, segundo Churchwell (2013), se assemelham muito aos musicais hollywoodianos da década de 1950, representando um mundo “não natural” e estilizado a partir das cores primárias, imagens e texturas “ruidosas” que trazem narrativa e movimento para imagens paradas.

Outro artista que, por volta da década de 1970, também explorou o uso dessa técnica semelhante ao pontilhismo, foi o pintor alemão Sigmar Polke que, como pode ser visto na figura 05, diferente da minuciosidade gráfica de Lichtenstein, os pontos de Polke se assemelham mais a respingos e “borrões” de tinta desorganizados.

Figura 05 – Spiderman de Sigmar Polke.

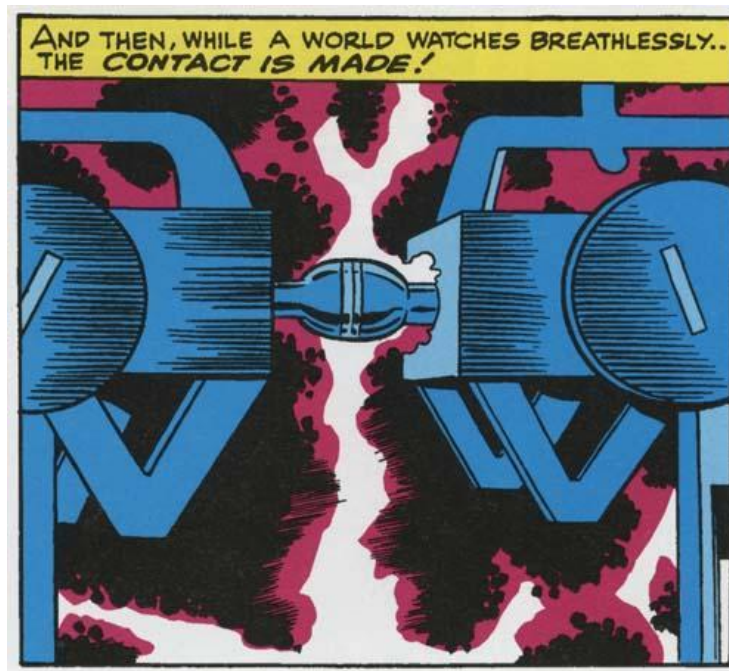


Fonte: Sigmar Polke - *Spiderman* (1971-74) no MoMA.

Texturização semelhante ao *Halftone*. A diferença entre a técnica de *Ben-Day Dots* e *Halftone* é que o primeiro são pontos de tamanhos iguais e distribuídos igualmente pela imagem, já o *Halftone* cria um gradiente de pontos maiores para pontos menores e com diferença de espaçamentos.

Outro elemento semelhante ao *Ben-Day Dots* que foi amplamente explorado no filme, que é mais próximo das caracterizações da HQs da Marvel, foram os chamados *Kirby Krackle* ou *Kirby Dots*, em homenagem ao criador dessa técnica, Jack Kirby, desenhista de *comics*, escritor e editor que co-criou diversos personagens para a Marvel, como Capitão América, Quarteto Fantástico, X-Men, Thor e Hulk. O historiador de HQs Mendryk (2011), comenta que a HQ *Blue Bolt* #5, outubro de 1940, é a amostra mais antiga encontrada de *Kirby Krackle*. Essa técnica se solidificou nas HQs e nas ilustrações de Kirby na década de 1960, com as *comics* do Quarteto Fantástico (*Fantastic Four* #46, janeiro de 1966), no qual é visto o personagem Triton rodeado por “bolhas”. Na figura 06, quadrinho retirado da página 12 da *comic* do Quarteto Fantástico (*Fantastic Four* #49 – *If This Be Doomsday*, abril de 1966), ilustrado por Jack Kirby e colorizado por Joe Sinnott, podem ser vistas ao fundo manchas pretas, quase como manchas de nanquim, com bolhas e pontos que circundam e deixam um espaço “negativo” (branco) entre elas.

Figura 06 – Exemplo de *Kirby Krackle* da década de 1960.



Fonte: *Fantastic Four* #49 “*If This Be Doomsday*”, página 12.

Contorno por Jack Kirby, colorização por Joe Sinnott (Abril de 1966).

Kirby Krackle geralmente são usados em histórias de ficção científica e fantasia, ou para representar algum tipo de “energia” que emana de algo. Mendryk (2011) aborda que essa técnica é utilizada para representar fumaça, explosões, raios de armas, energia cósmica e o espaço sideral, ilustrados com espaços negativos, circulares e granulados. Jack Kirby fazia a ilustração, traços e contornos e era outro artista o encarregado de fazer a pintura e preenchimento dos quadrinhos, sendo assim, Mendryk (2011) comenta que pela falta de evidências e creditação corretas das primeiras *comics*, não se sabe ao certo se foi realmente Jack Kirby o criador dos *Kirby Krackle*, ou o colorista da época. Porém, os estudos apontam que depois da década de 1960, Kirby incorporou os *Kirby Krackle* já no traçado de suas *comics*. (MENDRYK, 2011).

Figura 07 – Exemplo de *Cel Shading* no personagem Zelda do jogo eletrônico.



Fonte: *Legends of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo Entertainment Analysis & Development, 2002).

Saltando das artes plásticas para as técnicas de computação gráfica e animações 3D, outro tópico pertinente na visualidade do filme é o seu aspecto de renderização 3D cartunesco, conhecido por *Cel Shading* ou *Toon Shading*. Como aponta Luque (2012, p. 2), é uma técnica que se baseia em uma texturização característica de animação 2D, com cores lisas para o sombreado do 3D. Essa técnica é utilizada quando se tem a intenção de ter uma imagem gráfica 3D mas com uma aparência cartunesca, contornos e textura plana. Como aponta o autor, esse estilo é muito usado em videogames. *Fear Effect*, de 1999, foi um dos primeiros jogos a possuir essa estética, mesmo ainda não tendo a técnica da renderização em tempo real. (LUQUE, 2012, p. 2). *Legends of Zelda: The Wind Waker*, lançado em 2002, é um dos jogos mais famosos que utilizam a renderização de *Cel Shading* (LUQUE, 2012, p. 3), que oferece uma característica de cartunização, sem linhas de contorno marcantes, mas ao mesmo tempo com sombras suaves. *Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lançado em 2017, também possui esse tipo de renderização, porém com jogo de sombras e texturas muito mais elaborado. Outro jogo conhecido que usa essa técnica de render é *MadWorld*, lançado em 2009, que diferentemente de *Legend of Zelda*, possui uma renderização em preto e branco, muito semelhante as histórias em quadrinhos, principalmente ao estilo gráfico inspirado em *Sin City* de Frank Miller. (LUQUE, 2012, p. 4).

No cinema, Luque (2012, p. 7) aponta que essa técnica não é tão comum. Ele aponta algumas produções que fizeram uso do 3D com *Cel Shading*, como alguns elementos nas séries *Os Simpsons*, *Futurama* e *Family Guy*. *Appleseed* (2004) é um dos filmes mais conhecidos que é inteiramente feito usando *Cel Shading*, que apresenta um aspecto visual similar aos desenhos

de *animes*. Luque (2012, p. 9) também aponta o Studio Ghibli, estúdio de filmes animados japonês, que produz filmes animados tradicionalmente em 2D, mas que em alguns filmes integra partes de objetos e cenários específicos em 3D com *Cel Shading*, como no caso do castelo no filme *O Castelo Animado* (2004). No filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), a técnica usada se assemelha mais ao que Luque (2012, p. 19) chama de “Real Shading + Black Outlines”, que seria a combinação de um sombreamento mais fotorrealístico, que oferece mais qualidade de volumetria, sombreamento e luz para os personagens e cenários, mas também possui um contorno/traçado típico de um desenho de *cartoon*.

Em relação às representações de movimentos, serão abordados o *Motion Blur*, *Motion Lines* e *Smear*. *Motion Blur* é uma forma comum da fotografia representar o movimento em fotografias e no cinema. *Motion Blur* acontece quando há uma movimentação rápida de algo ou alguém, e por causa das configurações da exposição do obturador da câmera (tanto na fotografia quanto no cinema) a imagem apresenta um rastro borrado e pouco nítido. Esse efeito do *Motion Blur* pode acontecer em fotografias que possuem uma exposição longa a algo que se mexe rapidamente, como uma fotografia de *time-lapse*. O *Motion Blur* também pode acontecer na animação. Nesse caso, a partir de uma câmera virtual que simula as configurações de uma câmera física.

Motion Lines, ou também conhecidas por *Action Lines*, tiveram as suas origens nas ilustrações e na vontade de expressar o movimento nas imagens paradas. Com isso, essa técnica também tem um uso muito recorrente nas histórias em quadrinhos. Muitas vezes com o objetivo de acentuar um movimento ou trajetória, essas linhas aparecem de forma paralela à direção do movimento do objeto.

Figura 08 - Sequência de quadros com *Smear*

Fonte: *Dover Boys at Pimento University, or The Rivals of Roquefort Hall* (Warner Bros., 1942).

A técnica do *Smear* surgiu a partir do curta “The Dover Boys at Pimento University”, lançado em 1942 pelos estúdios da Warner Bros., animado por Chuck Jones, que depois aplicou essa técnica em seus trabalhos seguintes. (HARRINGTON, 2018). Essa técnica também surgiu com o anseio de tornar a produção da animação mais rápida e rentável, levando em consideração que a técnica do *Smear* substitui várias sequências de frames de uma ação por menos frames com esse objeto em movimento duplicado. Harrington (2018) comenta que nessa técnica são criados os frames-chaves do movimento e os frames intermediários são substituídos pelo *Smear*, gerando um único “borrão” que aparece rapidamente na imagem. O *Smear* causa sensação de uma “explosão de velocidade”, por causa da diminuição dos frames e a massa do objeto duplicado, gerando assim uma animação com movimentos agitados e frenéticos. Essa técnica funciona bem pois, os frames passam tão rápido que não é possível processar frame a frame individualmente. (HARRINGTON, 2018).

Ainda sobre as questões das animações, serão tratados três pontos que foram desenvolvidos durante a Era de Ouro da Animação, que depois foram publicadas por Frank Thomas e Ollie Johnston (1995), junto com os 12 Princípios Básicos da Animação. O primeiro deles é o primeiro princípio da animação que se chama *Squash and Stretch* (THOMAS;

JOHNSTON, 1995, p. 48), que significa o princípio de dar elasticidade para as animações. *Squash* é o equivalente a “esmagar” e *Stretch* a “esticar”. Tornando flexível as ações que na realidade são rígidas. O outro princípio abordado é o *Appeal* (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 69), que diz a respeito das características de um personagem que vai deixá-lo atrativo para o espectador. Esse princípio não aborda em como deixar os personagens “fofos”, mas sim um personagem forte e que fisicamente combina com as suas ambições e características internas. Thomas e Johnston (1995, p. 69) comparam que, enquanto os atores possuem carisma, o personagem animado possui o *Appeal*. E por último, uma técnica que foi usada pelos animadores da Disney na década de 1930, foi o *On Twos* (WILLIAMS, 2012, p. 78), a qual consiste em ao invés de animar os 24 quadros por segundo de uma animação, é animado apenas 12 e cada quadro é duplicado para ter 24 quadros ao total, ocasionando 2 quadros iguais de cada quadro produzido. Essa técnica era feita primeiramente para animar mais rápido, consequentemente usar menos material e mão de obra. Williams (2012, p. 79) comenta que o *On Twos* é usado para ações que não são suaves e que na animação computadorizada é toda feita em *On Ones*, ou seja, todos os 24 quadros são individuais.

4 TEIAS DA HQ AO CINEMA: UM ESTUDO DE CASO SOBRE TRANSPOSIÇÕES DO HOMEM-ARANHA

Neste capítulo de análise, observo elementos do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) a partir do estudo de cenas que possuem transposições com visualidades das histórias em quadrinhos. Logo, parto da convergência entre as linguagens de animação, cinematográfica e HQs, para então retomar conceitos desenvolvidos nos capítulos anteriores e conjugá-los com a descrição e análise interpretativa-qualitativa que conduz o estudo de caso. Os principais aspectos da transposição entre linguagens que estruturam a análise são: interferências gráficas de visualidades, *halftones*, *kirby crackle*, *ben-day dots*, *misregistration*, *glitch*, técnicas de render, técnicas de representação de movimento e interferências das linguagens das HQs.

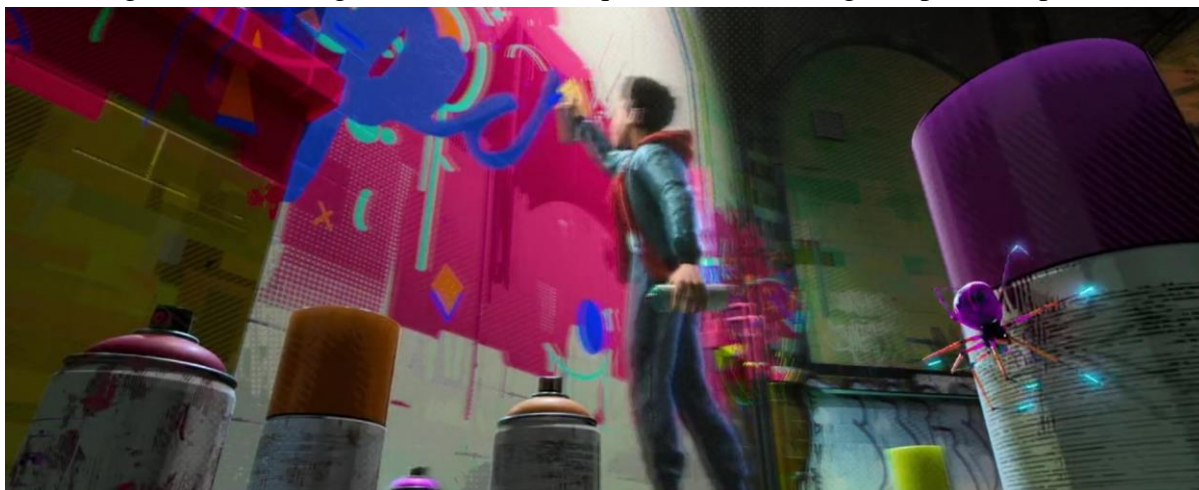
Ao assistir *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), é inevitável perceber todas as interferências gráficas, o uso do 2D na animação tridimensional, assim como as várias citações que o filme faz às histórias em quadrinhos trazendo elementos e semelhanças individuais delas, tornando o espectador ativo e atento ao que o filme pode trazer. Hutcheon (2013, p. 73) aponta que, por causa da mescla de seus símbolos convencionais (palavras) e ícones (imagens representativas), os quadrinhos são mais facilmente adaptáveis para o cinema.

4.1 Quando Miles é picado pela aranha

Um dos momentos mais importantes para a trama principal do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), ocorre quando o personagem principal, Miles, entra em contato com a aranha geneticamente modificada que acidentalmente pica o jovem e lhe concede os poderes de Homem-Aranha. É possível estabelecer diferenças e aproximações narrativas desse trecho nas HQs e no filme, assim como também são evidentes as decisões visuais artísticas de cada mídia.

No filme, Miles foge das responsabilidades e da escola para ir até um prédio/depósito abandonado, que o seu tio lhe mostrou, e fazer um grafite artístico sobre a parede. Enquanto os enquadramentos mostram Miles pintando com as latas de spray, a cena também é intercalada com planos da aranha andando pelo ambiente e espreitando Miles, como vemos na figura 09, oferecendo assim um indício de que a aranha irá picar o personagem.

Figura 09 – Miles grafita desfocado enquanto a aranha surge no primeiro plano.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Nessa figura observamos alguns aspectos visuais que devem ser ressaltados, como a forma com a qual o filme explora a profundidade de campo e o jogo de camadas que as imagens criam. Na camada mais a frente, próximo às bordas da imagem, vemos nitidamente as latas de spray e a aranha. Já na camada do fundo, percebe-se Miles grafitando a parede, em desfoque. Não é um desfoque suave, que uma lente de câmera com pouca profundidade de campo faria, mas sim um que se assemelha ao *misregistration* (ver figura 10), já comentado anteriormente, que remete ao processo de impressão nos quadrinhos, uma vez que as impressões oscilavam na composição do registro de cores. Algo que era considerado um defeito nas HQs, mas que o filme transformou em linguagem, aproximando a imagem renderizada digitalmente de uma impressão em policromia.

Figura 10 – *Misregistration*.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Na mesma cena, quando Miles acaba a sua pintura, ele faz uma foto da parede com um smartphone, enquanto a aranha aproxima-se de sua mão. O próximo plano (ver figura 11) utiliza o recurso do *split screen* – tela dividida – com diferentes ângulos da aranha picando Miles.

Figura 11 – Close da aranha picando Miles.

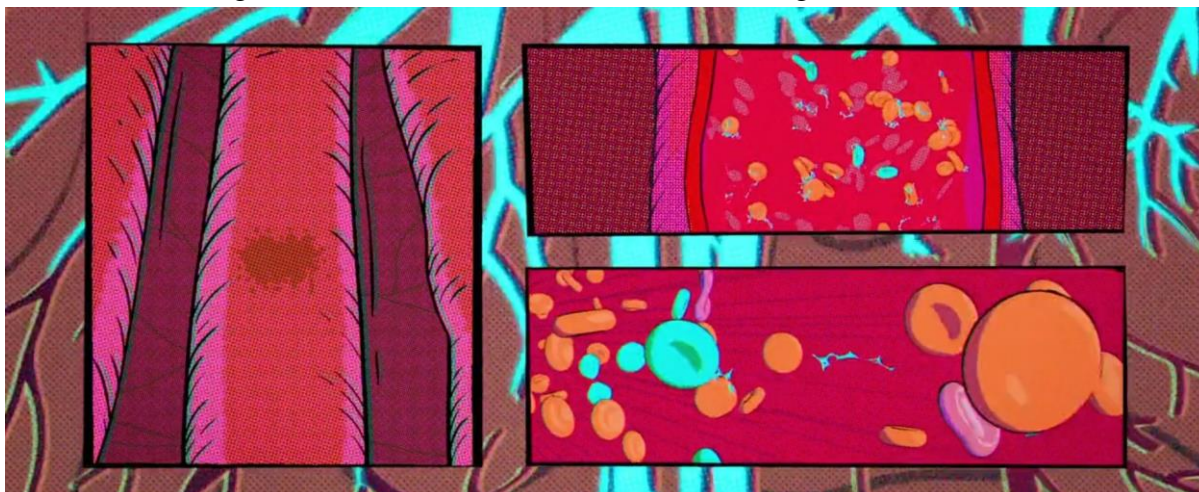


Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Essa divisão da imagem por *split screen* é muito recorrente ao longo do filme, quase sempre busca dar impacto e ênfase excessivo para algum acontecimento narrativo. Assim como remete diretamente aos requadros das histórias em quadrinhos, que criam uma sequência de imagens em *close* na aranha. Elas determinam uma dilatação desse tempo de ênfase na aranha e geram um suspense para o espectador, mesmo aquele que sabe que ele vai ser picado pela aranha, tornando este um momento decisivo da narrativa. O uso do *split screen* em tela cheia, por vezes como uma linha diagonal ou não perpendicular, já foi executado em outros filmes, alguns deles são adaptações de HQs, como no caso de *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2010), dirigido por Edgar Wright.

O próximo plano analisado, ilustrado na figura 12, apresenta como a picada da aranha reage na corrente sanguínea de Miles Morales. Novamente é um plano dividido, mas desta vez com espaços entre os requadros, semelhante às calhas que intercalam os quadros nas HQs. A composição desse plano explora formas gráficas que invadem a circulação sanguínea do corpo de Miles, utilizando de uma visualidade destoante dos planos anteriores, onde a câmera confunde-se com ilustrações científicas de cortes em aproximação vascular. Essas imagens exploram cores vibrantes, sombreados sólidos e diversos níveis de texturas que geralmente uma HQ impressa proporciona para o leitor.

Figura 12 – Veneno da aranha na corrente sanguínea de Miles.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

A cena cria uma expectativa no espectador, mostrando a aranha à espreita, o *close* em *split screen* da picada da aranha e, logo a seguir, enfatiza o veneno percorrendo a corrente sanguínea de Miles. Enquanto ele flui pelo corpo, o espectador poderia esperar por uma grande reação física como resposta imediata do personagem. Ao invés disso, no plano seguinte, figura 13, Miles espanta a aranha com desdém, ação carregada de comicidade, uma vez que ironiza a expectativa construída diante da reação de Miles indiferente a aranha. O filme também explora outras consequências da picada da aranha e o surgimento dos poderes com grafismos que interferem na imagem animada.

Figura 13 – Miles espantando aranha com desdém.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Nas histórias em quadrinhos, o trecho no qual a aranha pica Miles, ilustrado nas HQs *Ultimate Comics: Homem-Aranha* (2012) entre as páginas 12 a 15, é diferente do filme. Na

narrativa gráfica, Miles visita seu tio Aaron, com o qual possui uma relação próxima, que também pode ser observada no filme. Entretanto, os quadrinhos retratam o ambiente da casa de Aaron com cores mais sóbrias e pesadas. O primeiro requadro (figura 14), mostra um corredor imponente e ameaçador. Já a casa de Aaron é bem iluminada, porém gélida e impessoal, com poucos móveis e decorações. Mesmo assim, Miles se mostra confortável com a presença de seu tio. Na narrativa da HQ essa é a primeira vez que o leitor é apresentado ao ambiente da casa de Aaron. Essa página possui alguns quadrinhos retangulares esticados que ocupam quase toda a página na horizontal, lembrando McCloud (2008, p. 44) que comenta sobre os tamanhos dos quadrinhos, sendo os frames horizontais usados para situar e mostrar o ambiente, e que também pode ser assemelhado a um plano de estabelecimento, usado no cinema com a mesma finalidade que os quadrinhos, de estabelecer o vínculo visual do ambiente com o espectador/leitor.

Figura 14 – Miles visita seu Tio Aaron.



Fonte: *Ultimate Comics: Homem-Aranha*, p. 12 (2012).

Na HQ, mesmo que os pais de Miles não concordem com a péssima influência de Aaron, ele visita o tio, pois possuem um laço afetivo forte. Na figura 15, Miles conta para o

seu tio que ganhou um sorteio para estudar em uma escola renomada, já seu tio lhe dá apoio e se prontifica a ajudar com os custos da nova escola, entretanto Miles fica relutante. Nessa cena, em um momento casual e distraído com o tio, conversando sobre os anseios e preocupações de sua vida, que a aranha aparece. Pelos enquadramentos que mostram a aranha primeiro e depois a reação de Miles, percebe-se que Miles não nota a aranha, mas só a percebe quando ele sente que ela está em cima de sua mão. Tanto no filme quanto no quadrinho, Miles está envolto em seu mundo e não percebe a aranha geneticamente modificada.

Outro aspecto narrativo a ser diferenciado entre o filme e a HQ é que na HQ a aranha está na casa de Aaron porque ele a roubou dos experimentos do laboratório da Oscorp²³, que produzia aranhas modificadas para recriar os poderes do Homem-Aranha. Aaron pretendia tomar os poderes que o veneno da aranha continha. No filme, esse lugar abandonado que Miles decide ir pichar é embaixo do laboratório abandonado da Oscorp, local que Aaron sugeriu para que Miles pichasse, evidenciando assim no filme, a ligação que o tio tem com o crime. Embora, nas HQs, desde o início mostra que Aaron é o vilão Gatuno.

Figura 15 – Miles e Aaron conversam e Miles percebe a aranha.



Fonte: *Ultimate Comics: Homem-Aranha*, p. 13 (2012).

Na narrativa da HQ *Ultimate Comics: Homem-Aranha* (2012, p. 13), figura 15, Miles e Aaron conversam sobre a escola. É nessa página onde Miles vê a aranha em sua mão. Na página seguinte, figura 16, quando a aranha o pica, notam-se traços destacados ao redor da aranha. Neste caso das HQs, diferente da ação apresentada no filme aqui pesquisado, Miles tem uma reação imediata de espanto. Além da reação de susto, o personagem de Miles, através

²³ Laboratório de pesquisas científicas e tecnológicas comandado por Norman Osborn, conhecido como o vilão do Homem-Aranha, Duende Verde.

dos balões de falas expressa dor e um certo descontrole quando ele, desesperado e confuso, tropeça na mesa de centro e cai desajeitado, exibindo um “crash” em onomatopeia.

Figura 16 – Aranha pica Miles.



Fonte: *Ultimate Comics: Homem-Aranha*, p. 14 (2012).

Na cena do filme, Miles é picado pela aranha e o veneno não surte nenhum efeito imediato, fazendo com que Miles apenas afugente a aranha. Nas histórias em quadrinho, figura 17, é possível ver que o veneno da aranha age de imediato. Miles começa a espumar pela boca e desmaia, enquanto Aaron aparece para o socorrer. A HQ retrata o desmaio pelo ponto de vista de Miles, que vê o tio em contra plongée²⁴, para então uma sucessão de invenções gráficas sugerirem o desmaio: na primeira imagem do tio o grafismo não sofre alterações, já na segunda o tio está multiplicado e “desfocado” e, em seguida, vemos quadrinhos em barras pretas, com balões do tio chamando Miles.

²⁴ Plongée no cinema é quando a câmera está acima de um objeto, pessoa ou cenário e inclinada para baixo. No contra plongée a câmera está abaixo e inclinada para cima. Esses enquadramentos podem identificar diminuição ou superioridade de alguém ou algo, ou apenas o ponto de vista.

Figura 17 – Miles desmaia.



Fonte: *Ultimate Comics: Homem-Aranha*, p. 15 (2012).

4.2 *Motion Blur* e *Smear*

O filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) possui muitas cenas com objetos e pessoas apresentando rápidos movimentos, nas ações dos personagens lutando contra o crime e na cidade movimentada de Nova Iorque. O filme utilizou formas não convencionais de representar as ações dos personagens e os deslocamentos dos objetos no filme, resgatando a técnica de *Smear* e de *Motion Lines*.

Observamos no uso fotográfico do *Motion Blur* uma imagem borrada, por causa das configurações de exposição do obturador da câmera e da rápida velocidade dos personagens e objetos capturados. Os filmes que usam o efeito de *Motion Blur*, dependendo da imagem e do movimento, apresentam frames em que a imagem é imprecisa no rastro do movimento. De modo diferente, o *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) não usa esse efeito fotográfico, em cada frame. Pode ser observado os detalhes da construção da imagem, mesmo quando representa grandes movimentações.

Diferente do automatismo da captação fotográfica em *Motion Blur*, a técnica animada do *Smear* consiste em multiplicar o objeto, ou parte que está em movimento dentro do quadro,

o que cria a ilusão de um movimento muito rápido, como acontece na figura 18. Essa imagem apresenta Miles correndo, fugindo da Doutora Octopus, e pode ser visto a mão esquerda de Miles duplicada, borrada e com *Motion Lines* que indicam a trajetória do movimento. Retomando Harrington (2018), o *Smear* provoca uma sensação de “explosão de velocidade”. Nessa cena, Miles ainda não dominou os seus poderes, mal sabe usar a teia de aranha, mas tem que fugir dos vilões, ocasionando assim um bom uso do *Smear* para movimentações frenéticas do personagem.

Figura 18 – Exemplo de *Smear* no movimento da mão de Miles.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

No caso do filme aqui analisado, infere-se que essa técnica do *Smear* foi uma escolha com objetivos estéticos, uma vez que a técnica de 3D, que guia a construção da animação, normalmente simula uma câmera e gera renderizações automatizadas por *Motion Blur*. Como a premissa do filme é baseada em uma história em quadrinhos, algumas soluções das cenas animadas partem de técnicas da animação 2D tradicional, o que permite se aproximar da visualidade bidimensional dos quadrinhos.

Outra técnica comentada anteriormente na pesquisa, que o filme usa para dar expressividade aos movimentos, destaca-se na figura 19. Observa-se, junto com o *Smear*, as marcações de *Motion Lines*, ou também nomeadas *Action Lines*. Em várias ocasiões essas duas técnicas são usadas conjuntamente, pois as *Motion Lines*, mais do que causar borrões e distorções na imagem, têm o objetivo de acentuar a trajetória de um movimento muito rápido.

No caso do filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), o uso das *Motion Lines* estão presentes em quase todos os movimentos rápidos, por ser uma técnica proveniente das HQs, que combina visualmente com outras interferências gráficas, riscos e rabiscos que são possíveis de observar no filme. Na figura 19, que destaca o metrô, observa-se o veículo em movimento, sobrescrito por *Motion Lines* de traços coloridos borrados horizontalmente, representando uma frenética Nova Iorque. Em outras cenas também é possível notar o uso de *Motion Lines*, por exemplo, quando os personagens movem-se rapidamente e ocorre uma distorção dos cenários tracejados por linhas de movimento, ou quando os personagens se movem rapidamente, de um lado do quadro para o outro, são as *Motion Lines* que acompanham os movimentos.

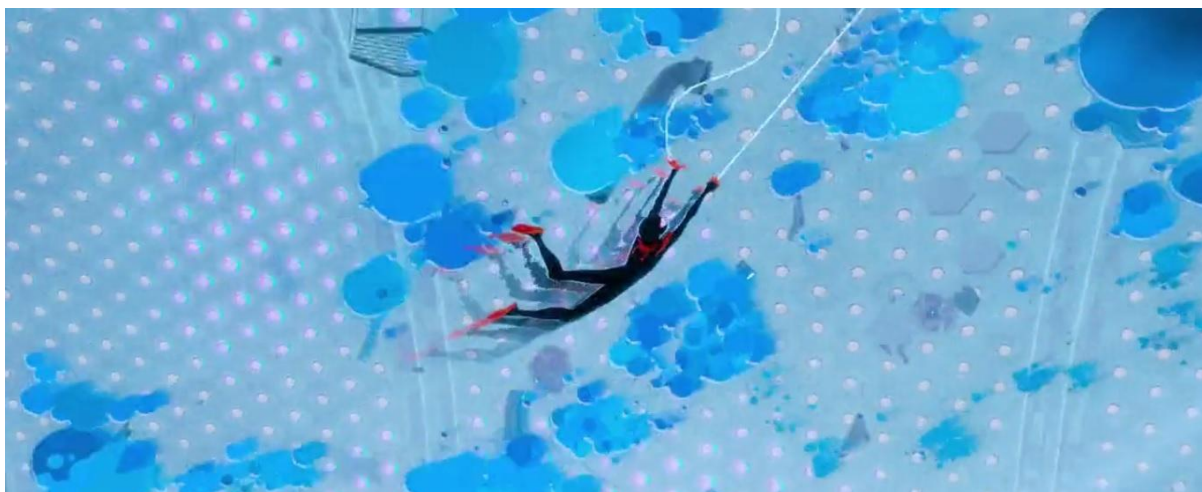
Figura 19 – *Motion Lines* no movimento do trem.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Outra técnica que também explora a representação do movimento, presente no filme aqui pesquisado, surge como um rastro vídeo gráfico nomeado de *Vídeo Feedback*. Este recurso foi muito utilizado no vídeo eletrônico ao explorar o *delay* do sinal de transmissão da câmera ao apontar para o monitor do vídeo assistente. Logo, o *Vídeo Feedback* é um processo no qual a câmera registra a própria imagem de retorno do monitor de *playback*, o que gera um *looping* da mesma imagem com *delay* de ao menos um frame. Na figura 20, observamos o personagem Miles multiplicado, apenas repetem suas poses, uma sobreposta à outra, que vão esmaecendo sequencialmente em distâncias diferentes entre elas e com gradação de transparências.

Figura 20 – *Motion Blur de feedback* de imagem.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

4.3 Pop Art, Ben-Day Dots, Halftones, Kirby Krackle, e texturas

Alguns procedimentos de artistas plásticos e gráficas da década de 1960, das vanguardas do Op Art e Pop Art e, principalmente, as pinturas de Roy Lichtenstein, por vezes, utilizam os *Ben-Day Dots*, ou retículas de *Ben-Day*, inspirados em HQs na criação de suas obras. (CHURCHWELL, 2013). No filme, *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), o uso de *Ben-Day Dots* é destacado, em alguns planos esse efeito pode ser visto valorizado em detalhes e texturas dos personagens, até mesmo no processo de renderização do sombreamento. Entretanto, o uso das retículas de *Ben-Day* fica ainda mais evidentes em frames individuais. Durante algumas cenas específicas no filme, visto sem pausas, essas retículas aparecem rapidamente como *flashes* visuais, porém ao pausar o filme, no momento específico do efeito, pode-se observar melhor. Como é o caso da figura 21, que foi retirada do momento exato em que Aaron é atingido por um tiro. Para ampliar o impacto narrativo, junto ao efeito sonoro do tiro, foram postos *frames* intercalados em preto e branco, que causam um incômodo proposital com os *flashes*.

Como pode ser vista na figura 21, as retículas de *Ben-Day* projetam-se para além do limite do enquadramento, junto com o uso das linhas em perspectiva que o personagem estabelece o centro do ponto de fuga, dando evidência e foco para a imagem. Na vestimenta do personagem também pode ser percebido alguns pontos com uso de *Ben-Day*, assim como

também uma texturização semelhante ao *Halftone*, com uma gradação de pontos e espaçamentos diferentes. No caso da figura 21 pode ser visto na gola e na capa do personagem um esmaecimento da textura, que vai da cor sólida para traçados e pontos.

Figura 21 – Frame de Aaron monocromático com *Ben-day Dots*.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Além do *Ben-Day Dots*, os *Kirby Krackle* ou *Kirby Dots* também foram um elemento gráfico originário das HQs, que o filme utiliza. Mendryk (2011) aponta que esse elemento gráfico, usado frequentemente a partir da década de 1960, é uma solução recorrente em HQs de ficção científica ou fantasia, para caracterizar algum tipo de energia particular, presente em fumaças, explosões, raios, energia cósmica e espaço sideral.

No filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) os *Kirby Dots* aparecem contundentes na cena da luta final, quando todos as pessoas-aranhas se unem para fechar o colisor de partículas e voltarem para as suas dimensões, buscando impedir os vilões, Doutora Octopus, Duende Verde e Wilson Fisk de fundirem as dimensões. Por causa do caos que as dimensões criam na cidade, é possível ver muitas manchas e bolhas de cores diferentes, abstrações que representam os diversos mundos se unindo. Como pode ser visto na figura 22, as bolhas são sobrepostas em camadas diferentes. Existe um tratamento gráfico no fundo, outro na camada intermediária, onde os personagens lutam, além de uma camada mais a frente, no canto inferior da imagem. Essas bolhas possuem tonalizações diferentes e tamanhos diferentes, acentuando esse efeito de profundidade das camadas.

Figura 22 – Homem-Aranha com cenário representativo de *Kirby Krackle*.

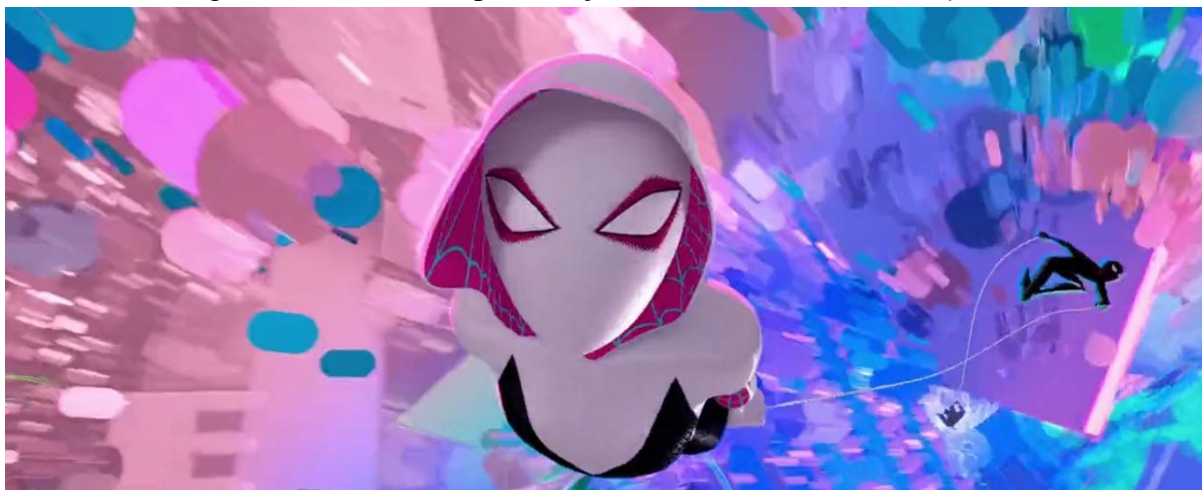


Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Em uma das cenas importantes do filme, ver figura 22, que acontece logo após Miles se tornar Homem-Aranha, que como qualquer herói, tem que derrotar o vilão e provar o heroísmo. É neste momento decisivo do filme que surgem as partículas suspensas no ar, elas preenchem a imagem, trazem caos e expressividade, complementando visualmente a tensão da luta entre os personagens, bem como a responsabilidade de Miles em salvar a sua cidade.

Outra questão sobre os *Kirby Dots* é que, parte da forma como eles se comportam e interagem com o ambiente. Assim como os *Kirby Dots* originais das HQs das décadas de 1960-70, essas partículas do filme também significam um tipo de energia cósmica, um ambiente misterioso entre dimensões, presentes por todo espaço. Essas bolhas possuem uma física de animação interessante, pois elas ficam constantemente se mexendo, como correntezas fluídas. Na figura 23, Miles usa sua teia para arremessar a Mulher-Aranha, Gwen, em direção à vilã Doutora Octopus.

Figura 23 – Cena de representação de movimentos nos *Kirby Dots*.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Nesse movimento que Spider-Gwen faz ao ser arremessada rapidamente, vemos que os *Kirby Dots* estão distorcidos e esticados. Eles criam a ilusão de um cenário que se mexe rapidamente, reforçado pelo fato de Gwen estar passando rapidamente entre os *Kirby Dots*, atravessando essa “correnteza” entre as bolhas. Na imagem também pode-se perceber as diversas camadas de bolhas, pois algumas estão mais próximas, são maiores e estão pouco distorcidas, já outras estão ao fundo do cenário e em camadas mais distorcidas, reforçando os traçados de movimento.

Assim como em todo o filme, nessa cena também possuem trechos e *frames* que são feitos em 2D, ou um 3D renderizados de modo cartunesco, com uma visualidade plana, como pode ser notado na figura 24. Nesse frame selecionado pode ser percebido com mais evidência as cores e formatos individuais, chamativos e sólidos dos *Kirby Krackles*, gerando uma imagem planificada, sem profundidades tridimensionais, mas com camadas carregadas por gotejamentos e bolhas coloridas. Percebe-se uma sugestão de profundidade nas linhas brancas em perspectiva, que se iniciam no canto superior esquerdo, assim como nas linhas pretas curvas espalhadas verticalmente, que destacam o limite do cenário.

Figura 24 – Homem-Aranha com cenário representativo com Kirby Krackle.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Ainda sobre a figura 24, pode ser percebido no canto superior esquerdo os *Ben-Day Dots* na cor branca, entretanto devida às cores sólidas e expressivas que se assemelham a manchas desordenadas, podemos retomar às pinturas do artista alemão Sigmar Polke. Ou ainda mais, esse frame remete diretamente às pinturas de expressionismo abstrato de *Drip Painting*, do artista estadunidense Jackson Pollock da década de 1940, que consiste em gotejar, respingar, esfregar e derramar tinta em uma tela. Se a obra de Roy Lichtenstein subverte os motivos da pintura ao criar a partir de imagens provenientes dos quadrinhos, considerados na época uma arte menor, por outro lado o *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), vale-se dos índices gráficos das HQs e outras referências da animação consolidados com valor artístico no século XXI.

4.4 2D no 3D – linhas de expressão e cartunização

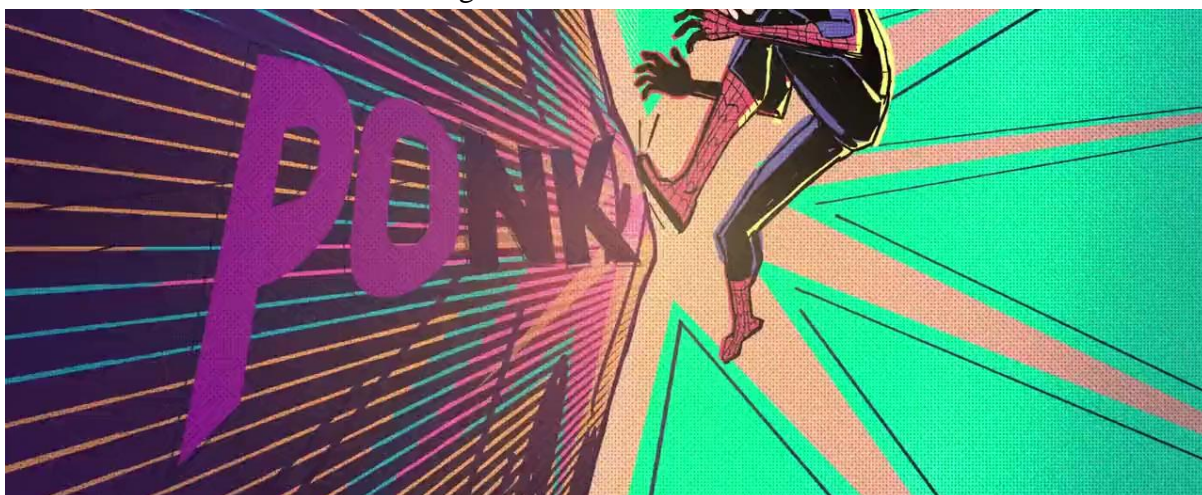
O *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) é construído em 3D com interferências gráficas em 2D, tais como rabiscos, traços de *Motion Lines*, onomatopeias e, até mesmo, *frames* inteiramente redesenhados em 2D. Então, o filme desenvolve um estilo de renderização 2D a partir do próprio 3D, com texturas planas, texturas de *Ben-Day Dots* e o traçado de contorno dos personagens. É interessante perceber como o filme pode partir de uma imagem extremamente fotorrealista, 3D com profundidade, camadas, texturas, iluminação e volumes, para uma imagem 2D, *flat*, com blocos de cores fortes e chamativas, traçados em estilo rabisco e esboço e estética das HQs. Como no caso das figuras 25 e 26.

Figura 25 – Fotorrealismo no 3D.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Figura 26 – Frames em 2D.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

As figuras 25 e 26, são da cena inicial do filme, que apresenta o Homem-Aranha de Peter Parker. Enquanto ouvimos um *voice-off* dele narrando sua trajetória como Homem-Aranha, aparecem cenas dele lutando e pulando pelas ruas de Nova Iorque. O *frame* da figura 26 vem após o *frame* da figura 25 que dura dois *frames* e depois a imagem volta a ser fotorrealista. Em diversos trechos do filme é possível perceber um ou dois *frames* que destoam do resto dos *frames*, muito disso acontece para causar um impacto e na quebra do comum, deixando o espectador atento. Mas na maioria das vezes, esses *frames* inteiramente repintados em 2D são imperceptíveis, pois passam rapidamente como *flashes* na tela.

Cada *frame* posto no meio dos *frames* fotorrealistas são desenhos em 2D com muitas semelhanças com as histórias em quadrinhos, mas cada um possui uma característica diferente

de acordo com a situação e clima da cena e também dos personagens que aparecem. Como exemplo a figura 27, que acontece na cena quando Miles está preso enquanto as outras pessoas-aranhas estão arriscando as suas vidas para salvar o mundo. Miles estava em conflito: se ele se daria bem sendo um Homem-Aranha, além da recente dor com a morte de seu tio Aaron e consequentemente o afastamento da família. Essa cena é um momento decisivo para Miles, quando ele se livra de suas amarras físicas (e internas), vai em busca de se tornar o Homem-Aranha do jeito dele e salvar os seus amigos e o Brooklyn.

Figura 27 – *Frame* 2D intercalado com o fotorrealismo.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

A figura 27, é majoritariamente em preto e branco, possui alguns feixes nas bordas em vermelho e também feixes com texturas de *Ben-Day Dots*. Além dos vários rabiscos nas amarras de Miles, que são teias de aranha, pode ser percebido que todo o desenho em si é com vários rabiscos. Os estilos dos desenhos dos frames dependem muito de cada artista da equipe envolvido na criação, entretanto, devida a situação de Miles nessa cena, pode ser inferido que esse excesso de rabiscos e a sugestividade das cores preto e branca são por causa desse momento de adrenalina, para sair das amarras e a concentração para poder controlar os seus poderes.

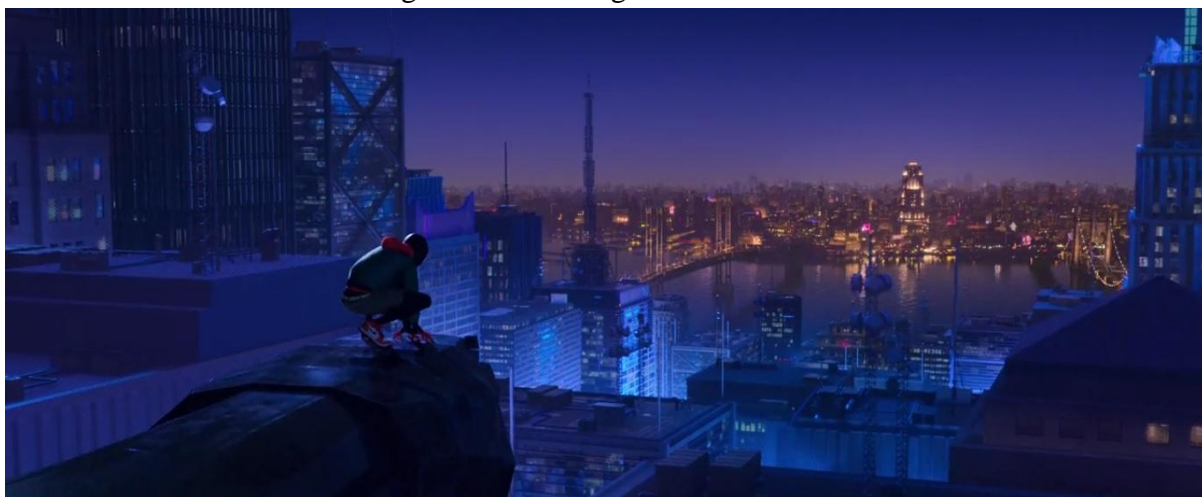
Outro *frame* bem expressivo é quando Miles está fugindo do Gatuno, no primeiro momento em que eles se confrontam. Eles estão correndo entre os corredores dos metrô de Nova Iorque, até o momento em que Miles salta de uma plataforma de trem para outra em frente a um trem que se aproxima em alta velocidade. O *frame* em destaque é no momento exato em que Miles está entre as plataformas e de frente com o trem. Em contraponto aos ambientes de metrô em subsolo, que geralmente são retratados por ambientes escuros, esverdeados e com luzes brancas fracas, esse *frame* em 2D acentua as cores quentes do

ambiente, as luzes do trem projetam uma mancha amarela, com feixes amarelos e laranjas texturizados em *Ben-Day Dots*, e o ambiente é retratado por vermelho cobre e com pontos e traços em preto, bem contrastado e espesso.

Na cena da batalha final, Peni Parker perde a sua armadura robô, chamada de SP//dr, para o vilão Escorpião, e enfrenta os inimigos sozinha. Em um momento da batalha, Peni nocauteia o Escorpião como vingança por seu robô. No momento específico do nocaute aparece uma série de *frames* animados em rotoscopia 2D. O estilo dos traços dos *frames* do 2D são muito semelhantes ao estilo de mangás japoneses, porém com um aspecto de esboço. Todos os traços e contornos são em azul, semelhante a rabiscos com uma caneta *bic* azul. As cores do *frame* são vibrantes e sólidas, como o pink, vermelho e amarelo, que são preenchidos por hachuras de riscos finos e contínuos.

A imagem do 3D renderizado e o fotorrealismo que o filme se propõe é um conceito inverso aos filmes 3D lançados pelo *mainstream* nos últimos anos. Filmes esses que buscam um grau de naturalidade e exagerado fotorrealismo, como o *remake* do filme Rei Leão, lançado em 2019. Entretanto, o filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) tenta subverter essa naturalidade da imagem, trazendo as texturas de hachuras, *Ben-Day Dots*, a cartunização e outros elementos das histórias em quadrinhos em convergência com o 3D fotorrealista.

Figura 28 – Plano geral fotorrealista.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Os conceitos abordados por Luque (2012, p. 2) de *Cel Shading* ou *Toon Shading*, muito usados em jogos de videogame, consistem em técnicas de renderização 3D, nas quais uma texturização de luz e sombra simula contornos 2D, gerando assim uma imagem cartunesca. De acordo com as categorizações do autor, pode se inferir que *Homem-Aranha no Aranhaverso*

(2018) se assemelha mais ao “*Real Shading + Black Outlines*” (LUQUE, 2012, p. 19), pelo filme possuir luz e sombreado em parte fotorrealista, enquanto mantém linhas e contornos semelhantes aos *cartoons* e HQs, como é possível avaliar na figura 29.

Figura 29 – *Close* no rosto de Miles.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

No *close* do personagem, conseguimos nos atentar mais aos detalhes de renderização, onde pode ser percebido no cenário as texturizações e também o *misregistration*. No rosto de Miles, observa-se a volumetria do personagem 3D com os gradientes tonais da iluminação azulada de preenchimento, que parte do canto inferior esquerdo do quadro. Já a incidência da luz principal parte do canto superior direito do quadro. Nessa volumetria e iluminação do personagem pode ser percebido uma renderização suave, semelhante ao *Real Shading*, mas diferente de uma renderização dura/*flat* que é característica do *Cartoon Shading*. Ainda percebe-se uma textura cartunesca no rosto de Miles, principalmente nas zonas entre luzes e sombras, que se misturam em uma textura de hachuras e pontos. O traço cartunesco também soma-se nas linhas marcantes no rosto do personagem, que contorna fortemente o nariz, olhos, mandíbula e orelha, com a renderização característica das *Black Outlines* do *Cartoon Shading*. Essas linhas de contorno são usadas para dar mais definição às características físicas dos personagens e objetos, além de reforçar uma visualidade cartunesca, semelhante aos traçados das histórias em quadrinhos. Se atentando ao *close* da figura 29, identificamos que as linhas no rosto de Miles são imprecisas, como o contorno na íris dos olhos. Porém, são linhas bem demarcadas, que dão mais autenticidade e semelhança às histórias em quadrinhos ilustradas a mão.

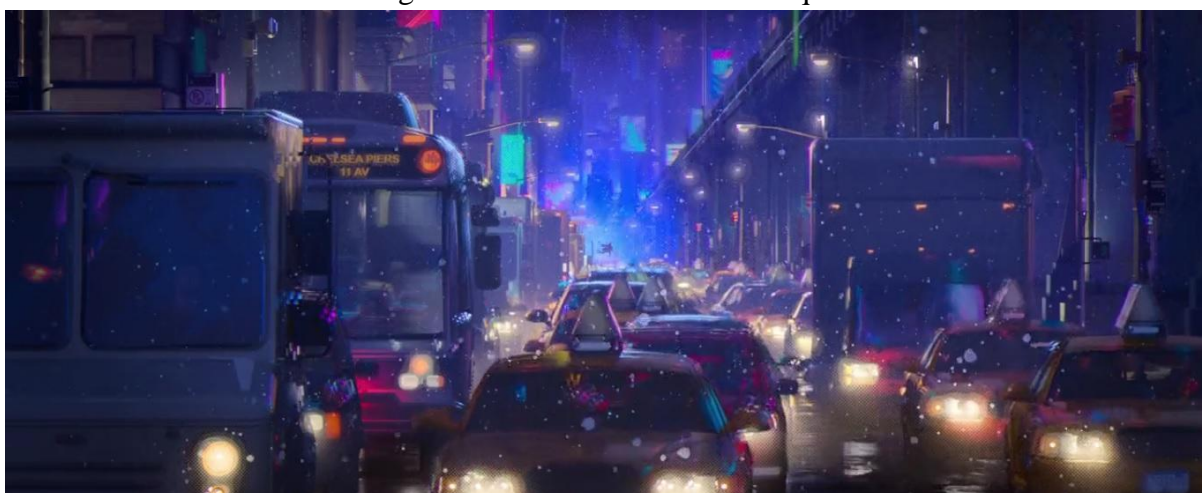
Figura 30 – Plano de estabelecimento fotorrealista.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Em alguns planos o filme foge da narrativa imagética de *cartoon*, interferências gráficas expressivas e coloração expressiva, para então criar um espaço cenográfico naturalista com a renderização fotorrealista, a profundidade de campo e as camadas de cenário, sem dispensar as texturas. Esses planos com uma intenção fotorrealista, na maioria das vezes, são planos gerais, que estabelecem o espectador a um ambiente, além dos planos de cenários ou da cidade de Nova Iorque. São trechos que, quase sempre, servem como pausas no ritmo majoritariamente frenético da narrativa.

Figura 31 – Trânsito de Nova Iorque.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

4.5 Letreiros e onomatopeias

Outros elementos das linguagens das histórias em quadrinhos que o filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) se apropria são os letreiros, onomatopeias e balões de falas que surgem em momentos chaves do filme. McCloud (2008) aborda alguns desses conceitos no uso de texto nas HQs, seja em balões, narrativos ou efeitos sonoros. São essas contribuições que guiam a análise neste tópico da pesquisa.

Na narrativa do filme analisado, depois que Miles é picado pela aranha geneticamente modificada, ele adquire os seus poderes, mas ainda não demonstra consciência disso, então ele começa a acreditar que as sensações estranhas e os seus sentidos aguçados são consequências da puberdade. É a partir do momento que Miles é picado pela aranha que alguns elementos das linguagens das histórias em quadrinhos fazem-se mais recorrentes no filme, como o caso dos letreiros que começam a aparecer na tela.

Na cena ilustrada pela figura 32, Miles sai de seu dormitório e sente os seus sentidos muito mais aguçados que o normal. Ele vê as coisas e as pessoas em “câmera lenta”, percebe mais detalhes, ouve mais ruídos e conversas que o normal. Ao questionar-se, ouvimos um *voice-off*, onde Miles narra as coisas estranhas que percebe, quando em certo momento o elemento extra-diegético, o *voice-off*, a externalização dos pensamentos através da fala, é percebido pelo próprio personagem em seu mundo diegético. E junto com isso, vão aparecendo esses letreiros típicos das HQs. Os letreiros com formatos quadrados, sem o “rabicho” do balão de fala, normalmente nos quadrinhos, indicam uma narração de um narrador ou personagem.

O filme também explora essa sequência para fazer o letreiro aparecer em ordem desconexa. Lendo o texto do *frame* congelado (figura 32) na ordem convencional da leitura de quadrinhos ocidentais, estaria escrito “In my head - why is the voice - wait! - So loud?!”, porém no filme, os quadros com textos vão surgindo conforme escutamos o *voice-off* de Miles: “Wait! Why is the voice in my head so loud?!”

Figura 32 – Letreiros e *voice-off*.

Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Outra forma de letreiro de narração, ou indicação de algo, percebe-se no letreiro “to be continued”, no frame da figura 33. Esse é um recurso geralmente usado no final de uma edição, ou de uma revista, indicando que a história não acabou e que deve prosseguir em outra publicação. Já no *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) esse letreiro aparece na metade para o fim da duração do filme. Quando Miles não consegue usar os seus poderes e as outras pessoas-aranha o prendem para evitar que ele atrapalhe a luta final, ele enfrenta seus medos, toma coragem e ergue-se como o Homem-Aranha. O letreiro de “to be continue”, usado nessa parte chave do filme, pode indicar que mesmo Miles se assumindo como Homem-Aranha, ele ainda tem outras questões narrativas para resolver. O letreiro indica esse final de um ciclo do personagem e anuncia a expectativa do início de outro.

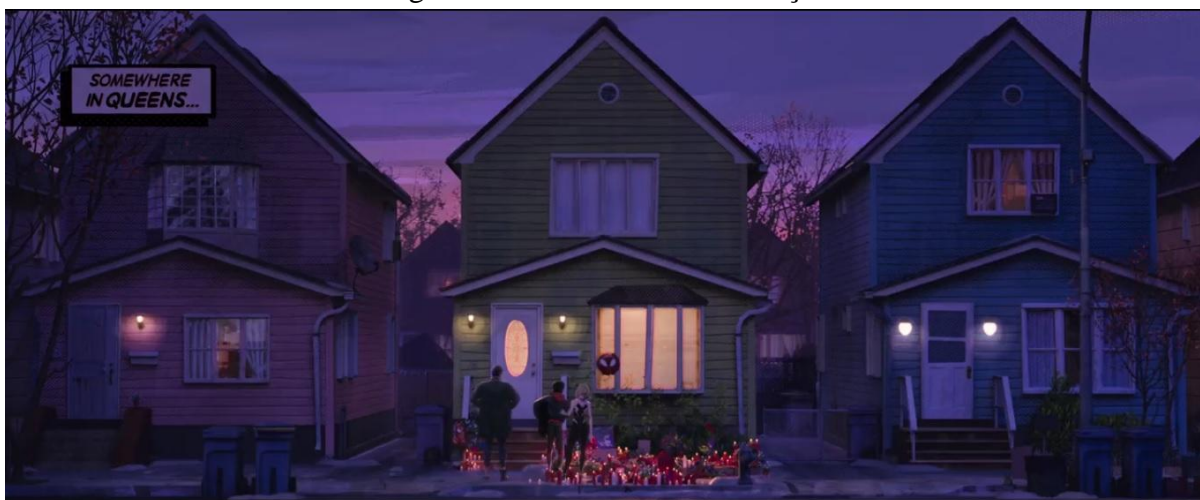
Figura 33 – Letreiro “to be continued”.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Ao longo do filme outros letreiros exploram contextualizações sobre o tempo e espaço, tal como o letreiro mostrado no canto superior esquerdo da figura 34. Essa cena ocorre logo após Miles e Peter B. conhecerem a Gwen e eles decidem ir procurar a tia May. O letreiro aponta “Somewhere in Queens” – livremente traduzido para “Em algum lugar do Queens –, que surge rapidamente no plano, sendo esse um plano geral de estabelecimento, onde o foco central da imagem são as luzes das casas e dos personagens parados em frente à casa. Nota-se também que a caixa do letreiro está escurecida, assim como o ambiente, indicando um anoitecer ou amanhecer, portanto o letreiro apresenta-se como um elemento diegético à cena. Do mesmo modo que o letreiro “to be continued” ao indicar um final de um capítulo, o letreiro de localização guia o espectador no início de um capítulo, pois apresenta um outro espaço narrativo e marca a interação com uma nova personagem, a tia May.

Figura 34 – Letreiro de localização.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

As onomatopeias e efeitos sonoros, imprescindíveis para a linguagem clássica das histórias em quadrinhos, são utilizadas no *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018). Esse elemento é recorrente no filme e explorado de várias formas, tanto em pequenas indicações de sons e batidas, quanto ocupando o quadro todo. As onomatopeias aparecem rapidamente, duram poucos *frames*, ilustram sons específicos do mundo do Homem-Aranha, tais como o som da teia de aranha “*Thwip!*” ou quando as garras do Gatuno abrem e fazem “*Snikt*”. Outra questão que também influencia os diferentes estilos de onomatopeias no filme, são os diferentes estilos e tipos de personagens. Peter Porker possui onomatopeias com desenhos e sons mais cartunescos. Já as onomatopeias de Miles aparecem de forma mais desajeitada, enquanto as onomatopeias de Peni Parker são ideogramas japoneses. Assim como na figura

35, quando o Homem-Aranha Noir nocauteia o vilão, o cenário simula a aparência dos filmes antigos, com granulações e vinhetas nas bordas e surge a palavra “*Applesauce*”, que era uma gíria comum na década de 1930 nos Estados Unidos, que significa “fraco”, “sem consistência”.

Figura 35 – Onomatopeia do Homem-Aranha Noir.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

McCloud (2008, p. 146) aponta que as variações de volume, timbre e estilo das onomatopeias, surgiram a partir da necessidade da representação do elemento sonoro nas HQs. No filme analisado, na maioria dos casos, as onomatopeias cumprem um papel estético, ou ainda, ampliam certa ênfase visual para o que já está representado através do som. Ao longo do filme, as onomatopeias evitam a redundância com o som, pois elas geralmente duram poucos *frames*, por vezes, quase imperceptível ao espectador. Um exemplo disso, encontra-se quando Miles sai correndo na rua, figura 36, ele não percebe o táxi que freia bruscamente. Ouvimos o barulho do carro freando e vemos rapidamente a palavra “*Screeeech*” escrito nas rodas do carro, ponto de emissão do som, que reduz conforme o carro para.

Figura 36 – Onomatopeia.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Os balões de fala são um elemento narrativo pouco explorado no filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018). Talvez o uso excessivo dos balões de fala poderia acabar tornando o filme redundante e repetitivo, por isso o uso deles é pontual e pressupõe um motivo, seja narrativo, estético ou cômico. Um exemplo observa-se na figura 37, que ilustra o vilão Escorpião ao falar em espanhol e o seu balão com tradução em inglês, logo abaixo, surge uma outra caixa de texto explicando o uso do balão de fala. Will Eisner (2000, p. 26) também ressalta que os balões de falas nas histórias em quadrinhos buscam tornar visível o som, que é um elemento etéreo. No filme ocorre uma invenção bem-humorada com a palavra falada e escrita, além de propor um balão estilizado para o espaço diegético dos personagens.

Figura 37 – Balão de fala.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

4.6 Split Screen

Split screen é a divisão da tela em outros vários blocos de imagem, um recurso muito recorrente no *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) e que, muitas vezes, referencia a visualidade da divisão dos *frames* nos quadrinhos. Mas esse uso é diferente das histórias em quadrinhos. McCloud (2008, p. 44) aponta que os quadrinhos possuem diferentes tamanhos e formatos para dinamizar e criar um fluxo de leitura. No filme aqui analisado, a divisão de tela surge, na maioria das vezes, para indicar uma série de pequenas ações simultâneas ou uma listagem dessas ações. No início do filme, quando Peter Parker apresenta-se e narra diversos heroísmos em lutas, conforme ele lista as ações, elas são ilustradas em uma tela dividida criativa, com linhas diagonais e formatos irregulares divididos por teias de aranhas. Esse recurso possibilita ver várias ações do Homem-Aranha concomitantemente, que expandem os tempos de tela das imagens, o que se fosse feito passando as imagens com cortes conforme a narrativa, passaria muito rápido e seria difícil de acompanhar e raciocinar as imagens com ações rápidas.

Figura 38 – *Split screen* como uma página de quadrinhos.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Outro momento no qual o filme explora ideias dos quadrinhos, ocorre quando Miles adquire os seus poderes e os seus sentidos se tornam mais aguçados, podendo ver, ouvir e sentir coisas que antes passavam despercebidas por ele. Conforme ele caminha entre os corredores de sua escola e vai percebendo as pessoas e suas ações, como destaca-se na figura 38, onde emergem quadrinhos com detalhes da atenção de Miles, que formam uma “colagem” de quadrinhos semelhante a uma página de histórias em quadrinhos. Retomando McCloud (2008,

p. 35-42), que comenta sobre o fluxo e ordem de leitura dos quadrinhos, a figura 38 pode ser lida em uma ordem que se lê os quadrinhos ocidentais — esquerda para direita, começando em cima e descendo —, entretanto, durante a cena esses quadrinhos vão surgindo em lugares diferentes do enquadramento e em momentos diferentes. Isto confere dinamicidade para a cena e só ao final, com todos quadrinhos em tela, é revelado essa disposição das imagens que remete às histórias em quadrinhos. Assim como na análise anterior, o uso dessas telas divididas dilata o tempo de tela de cada figura.

Figura 39 – *Split screen de zoom-in.*



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Ao final do filme, quando Miles dá o seu “salto de fé” e se torna o Homem-Aranha de Miles Morales, a tela também se divide, como pode ser visto na figura 39. Esse é um momento decisivo e da afirmação do personagem como Homem-Aranha, então toda essa sequência é marcada por uma trilha sonora inspiradora e imagens de Miles se libertando, superando seus medos e inseguranças. Nesse caso, pode ser retomado o que McCloud (2008, p. 44) chama de quadrinhos de “altura dupla” que se estende verticalmente. Esse plano de Miles primeiramente aparece no quadro inteiro e depois vai aparecendo quadrinhos verticais com aproximações, enquanto a imagem está em movimento. Essa quadrinização foi outra solução criativa gráfica que remete às histórias em quadrinhos para dar ênfase a ação e a linguagem das HQs, pois esse plano poderia ter sido configurado apenas por um zoom-in no personagem, entretanto a escolha criativa foi de retratar o zoom-in como é retratado nas histórias em quadrinhos.

4.7 Metalinguagem

Além de todos os efeitos gráficos e elementos das linguagens de HQs que já foram apontados aqui, o filme também faz o uso de uma metalinguagem explícita às histórias em quadrinhos em diversos momentos. No início do filme, quando Peter Parker se apresenta como Homem-Aranha, aparecem trechos e quadrinhos dos quadrinhos do Homem-Aranha, trazendo assim, um elemento do mundo real para o universo diegético do filme. Além disso, toda vez que é apresentado uma nova pessoa-aranha, aparece na tela a capa de uma de suas revistas de histórias em quadrinhos, formando no final uma pilha de quadrinhos com todos os personagens que são apresentados no filme.

Figura 40 – As Histórias em Quadrinhos dos personagens.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Em outro momento, quando Miles e Peter B. Parker se conhecem, é feita uma pausa na narrativa linear do filme para o Homem-Aranha se apresentar. A partir disso, o filme abre para uma outra proposta narrativa e transforma os planos que acabaram de ocorrer em uma história em quadrinhos, ver figura 41. Assim que Peter B. se apresenta como Homem-Aranha, são retomadas as histórias em quadrinhos, fazendo uma recapitulação do que acabou de acontecer, para que, em seguida, retome a narrativa linear do filme.

Figura 41 – Histórias em Quadrinhos da cena.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

O filme deixa explícita a metalinguagem com as HQs, trata a visualidade do filme como páginas de uma história em quadrinhos impressa. Essa sequência também faz alusão a experiência de imersão que um leitor de quadrinhos entra quando está concentrado e envolvido com a narrativa das HQs.

Além disso, essa metalinguagem e transformação do filme em quadrinhos na tela também tem o objetivo de deixar a narrativa mais dinâmica ou “apressada”, encurtando um trecho de forma criativa. Um exemplo ocorre na cena em que Peter B. e Miles invadem a Alchemax, laboratório do Rei do Crime, para conseguir as informações para destruir o colisor de partículas. Neste instante Peter B. narra o seu plano enquanto é ilustrado visualmente por sequências de quadrinhos, mas com uma estética diferente da que é apresentada na figura 41. São apresentados os quadrinhos enquanto ouvimos um *voice-off* de Peter B. narrando, a cena que acaba servindo de elipse, ou um encurtamento, para a cena seguinte já mostrar os personagens dentro do laboratório.

Figura 42 – Transição virando a página.



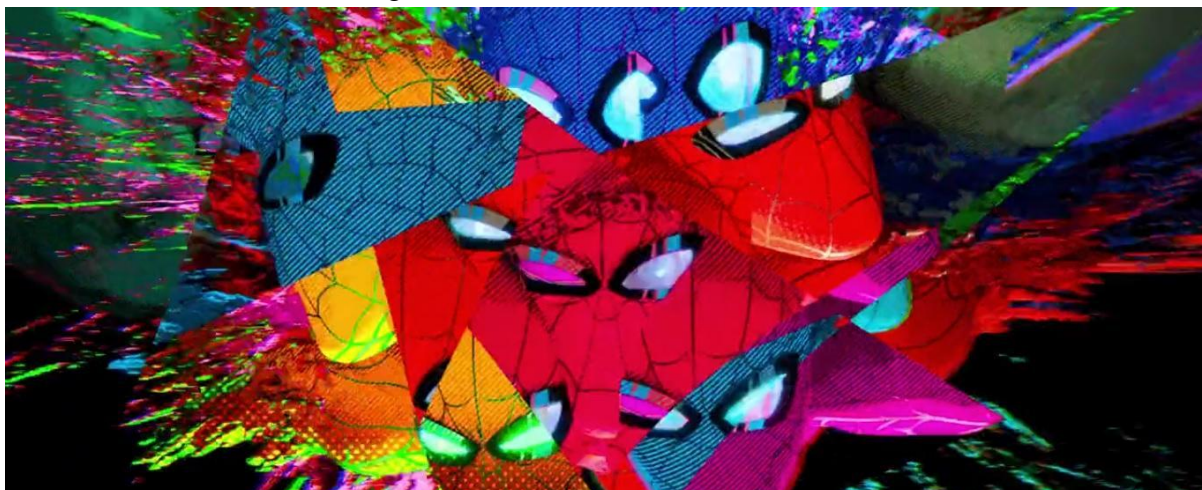
Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Logo após essa cena, onde Peter B. e Miles invadem Alchemax e conhecem a Spider-Gwen. Para fazer a transição para outra, utiliza-se a animação de uma página virando, que também pode simbolizar a mudança de um capítulo ou bloco narrativo. Essa transição mostra, mais uma vez, o filme reafirmando o uso de metalinguagem, que quebra a expectativa do espectador e solicita um olhar atento para outras indicações metalinguísticas.

4.8 Glitch

Outro elemento gráfico presente no filme é o *glitch*²⁵, no sentido de falhas e erros em sistemas de software ou hardware de sistemas que resultam em desconfigurações e congelamento de imagem. Entretanto, o filme aproveita essa estética visual das falhas, interferências e erros e apropria para a narrativa, como apresenta a figura 43.

²⁵ Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Falha_\(tecnologia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Falha_(tecnologia)); Acesso em 08 de Nov de 2020.

Figura 43 – *Glitch* no Homem-Aranha.

Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Essas interferências gráficas como o *glitch* são formadas por fragmentos de *frames* da mesma imagem, ou de instantes diferentes e desconexos, com cores contrastantes e uma texturização carregada. Durante a narrativa, o *glitch* relaciona-se com o colisor de partículas, um portal para outras dimensões do *Aranhaverso*, que acabam se interseccionando e trazendo fragmentos das outras dimensões narrativas. Já no início do filme, quando aparece o logo das companhias realizadoras do filme, como o logo da Columbia Pictures e da Marvel, acontece essa brincadeira com o *glitch*, trazendo para o meio extra-fílmico, interferências e referências às outras versões dos logos das empresas. Além dos cenários e objetos, os personagens, que vieram das outras dimensões, também apresentam constantemente algum *glitch*.

Figura 44 – *Glitch* na cidade de Nova Iorque.

Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

4.9 *Let's do this one last time*²⁶

Nas histórias em quadrinhos, os super-heróis possuem uma identidade pessoal e a outra identidade de super-herói. Um famoso exemplo é o Super-Homem, pois Clark Kent é seu nome para manter uma identidade como cidadão, separada da identidade de super-herói. Há alguns super-heróis como o Homem de Ferro, conhecido por Tony Stark, que nas histórias divulga sua identidade de cidadão e super-herói. Aqui, no caso das pessoas-aranhas, todos dissociam suas identidades de super-heróis da sua identidade pessoal.

No universo das narrativas do Homem-Aranha, mais precisamente em grande parte das narrativas do universo Marvel, as histórias possuem diferentes personagens, versões e narrativas de acordo com as dimensões. Por exemplo, a dimensão de Peter Parker e Miles Morales é a “terra-1610”, a dimensão de Peni Parker é “terra-14512”, a dimensão de Peter Porker é “terra-8311” e assim segue. Um jogo que a Marvel faz em suas HQs é misturar dimensões e tempos através de personagens que arranjam um meio ou possuem poderes de viajar no tempo e viajar entre dimensões.

No filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), os experimentos de Wilson Fisk buscam abrir um portal para outras dimensões e trazer sua esposa e filho, que estão mortos na dimensão atual, mas acaba ocorrendo um erro. A presença do Homem-Aranha acabou atraindo, através de um portal, as pessoas-aranhas de outras dimensões, logo todas as pessoas-aranhas se reúnem para acabar com os planos de Wilson Fisk, salvar aquela dimensão e voltar para as suas dimensões. Cada dimensão possui características diferentes, tanto narrativa quanto visual, que o filme explora de várias maneiras, a partir do físico dos personagens, da forma que demonstram seus poderes, em suas atuações e estilos de animação, além das interferências gráficas e onomatopeias. Essas características são adaptadas de suas respectivas histórias em quadrinhos. Na figura 45, o filme coloca os personagens lado a lado em um *split screen* no qual pode ser visto as individualidades de cada um.

²⁶ Expressão dita por vários personagens em momentos diferentes do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Figura 45 – Pessoas-Aranhas.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Entre os diversos personagens das pessoas-aranhas que são apresentados, o filme começa com o Homem-Aranha de Peter Parker. Aparece uma sequência de imagens do Homem-Aranha que ilustram um *voice-off* dele contando a sua trajetória, e em sua fala destaca-se o seguinte trecho:

Alright, let's do this one last time. My name is Peter Parker. I was bitten by a radioactive spider and for ten years I've been the one and only Spider-Man. I'm pretty sure you know the rest. (...) So no matter how many hits I take, I always find a way to come back. Because the only thing standing between this city and oblivion is me. There's only one Spider-Man. And you're looking at him. (LORD, ROTHMAN, 2018, p. 1-2).

O que indica que Peter Parker não sabe da existência das outras pessoas-aranhas. Logo em seguida aparece Miles, ele é picado pela aranha e conhece o Homem-Aranha enquanto ele luta com o Duende Verde e o Rei do Crime. O Homem-Aranha fica constantemente dizendo que está cansado e que mesmo recebendo tanta surra ele vai levantar. Porém, logo depois que conhece Miles e explode o colisor de partículas, parece que ele percebe que tem outras pessoas-aranhas no multiverso além dele, enfim ele sabe que pode descansar sem tomar todas as responsabilidades para si e com isso, Wilson Fisk mata o tradicional Homem-Aranha. Antes disso, Peter Parker entregou para Miles a chave necessária para destruir de vez o colisor de partículas de Wilson Fisk, passando simbolicamente para Miles a responsabilidade de assumir o Homem-Aranha e salvar a cidade.

O próximo Homem-Aranha proveniente de outra dimensão é Peter B. Parker, resumidamente uma versão mais velha, relaxada e sarcástica de Peter Parker (ver figura 46). Peter B. Parker é um Homem-Aranha “mundano”, pois possui problemas e medos reais, diferente do Peter Parker heroico e impecável. Logo que Peter B. ingressa, o filme abre um hiato na narrativa, para que Peter narre sua trajetória como Homem-Aranha. Observa-se que o texto é semelhante ao de Peter Parker, porém apresenta uma forma irônica:

Alright people, let’s do this one last time. My name is Peter B. Parker. I was bitten by a radioactive spider. And for the last twenty-two years I thought I was the one and only “Spider-Man. What a day... I’m pretty sure you know the rest (...) You see I was in New York, but... things were different. Also I was dead. And blonde. I was kind of... Perfect. It was Like looking in a mirror. I have a feeling the thing that brought me here, was the thing that got him killed. You wanna know what happened next? Me too. (LORD, ROTHMAN, 2018, p. 44-47).

Figura 46 – Peter B. Parker.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Peter B. é um personagem que possui muitas frustrações e perdas, o falecimento de seus tios, seu divórcio com Mary Jane, fracassos comerciais do *merchandise* do Homem-Aranha. Peter B. sugere estar entediado em ser o Homem-Aranha. Essas ideias são enfatizadas pelo personagem vivendo em um ambiente escuro, sujo e bagunçado com caixas, pilhas de embalagem de comida congelada e roupas jogadas pelo ambiente. Quando perguntado para o diretor e roteirista do filme, Phil Lord, o que é o “B” em Peter B. Parker, Lord (2019) respondeu em seu *twitter* que significa “Benjamin”, pode significar “Burrito” — durante a produção do

filme, Peter B. era chamado de “Burrito Peter” pelos animadores²⁷—, ou ainda pode significar “B-grade”, termo usado para indicar algo que é inferior. Tornando assim Peter B. uma representação “inferior” à Peter Parker.

B. Parker, em sua dimensão, era representado seguidamente assistindo TV, chorando na banheira, perdendo lutas e comendo pizza, entretanto, quando ele cruza para a dimensão de Miles, surgem novos desafios e motivações para se fazer útil novamente.

Figura 47 – Peter B. Parker e Miles Morales.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

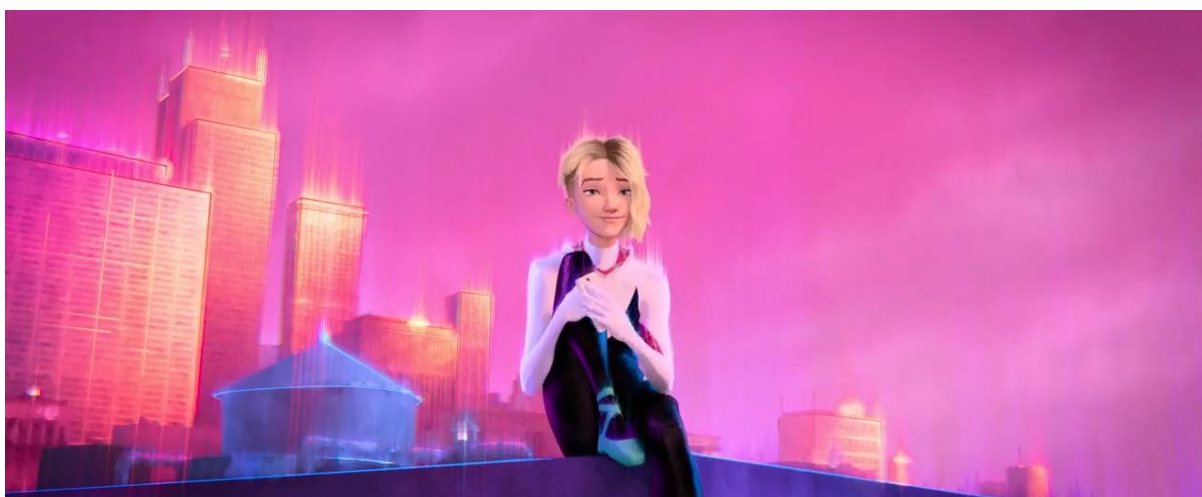
Peter B. foi um dos únicos pessoas-aranhas a apoiar Miles e ver o seu potencial Homem-Aranha e a capacidade de salvar Brooklyn. A relação de Miles e Peter B. se modifica ao desenrolar da trama. Quando se conhecem, Peter B. é rabugento e prefere ficar sozinho, mas Miles insiste para que Peter B. o ensine como ser um Homem-Aranha. Em um momento de incertezas sobre as capacidades de Miles, Peter B. se voluntaria a permanecer nessa dimensão para salvar os seus amigos, já que Peter B. estava insatisfeito com o rumo de sua vida em sua dimensão e encontrava em Miles um potencial aprendiz, a partir da forte amizade de confiança que eles desenvolveram ao longo do filme.

Gwen Stacy, também conhecida como Mulher-Aranha ou Spider-Gwen, é a terceira pessoa-aranha a ser introduzida no filme. Gwen já havia aparecido na mesma escola que Miles, porém, depois ela esclarece que apareceu nessa dimensão apenas uma semana atrás e seguiu o seu senso-aranha para investigar o que havia acontecido.

²⁷“the B stands for Benjamin, per canon. and it can ALSO stand for Burrito. And for me it stood for the B grade or B-List or B-picture. A lesser Peter. You decide what it means for you.” (LORD, 2019). Twitter: @philiplord. Disponível em: <https://twitter.com/philiplord/status/1081314696571940864>. Acesso em: 27 nov. 2020.

Alright people. Let's start at the beginning one last time. My name is Gwen Stacy. I was bitten by a radioactive spider. And for the last two years I've been the one and only Spider-Woman. You guys know the rest. (...) I was blown into last week. Literally. I landed in New York. But not my New York. My Spider-sense told me to head to Visions Academy. I wasn't sure why until I met you. (LORD, ROTHMAN, 2018, p. 74-75).

Figura 48 – Spider-Gwen.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Homem-Aranha Noir, Peni Parker e Peter Porker são apresentados juntos no filme, quando Peter B., Miles e Gwen vão em busca de respostas na casa de tia May. Eles também são as pessoas-aranhas com características visuais mais distintas do grupo. Lá ela mostra o porão de Peter Parker, semelhante a um laboratório, onde ele guardava suas roupas de Homem-Aranha, armas e ferramentas. Em seguida May apresenta as pessoas-aranhas restantes, todos têm o sentido aranha e se reconhecem como pessoas-aranhas. Então Homem-Aranha Noir, Peni Parker e Peter Porker se introduzem juntos para o grupo.

My name is Peter Parker. I was bitten by a radioactive spider. In my universe it's 1933 and I'm a private eye. I like to drink egg creams and I like to fight Nazis. A lot. Sometimes I let matches burn down to my fingertips just to feel something, anything. (LORD, ROTHMAN, 2018, p. 83).

Figura 49 – Homem-Aranha Noir.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Para analisar brevemente os personagens a seguir, convém retornar alguns conceitos abordados anteriormente, levando em consideração que são personagens que visualmente se destacam bastante dentro do filme, por possuírem conceitos visuais e inspirações estéticas de estilos diferentes de histórias em quadrinhos do que a de Miles Morales, e de super-heróis no geral. McCloud (2008) comenta sobre a clareza e a intensidade nos personagens e poses das histórias em quadrinhos, o que pode ser também relacionado com o conceito de “*appeal*” de Thomas e Johnston (1995, p. 69).

A dimensão de origem do Homem-Aranha Noir, ou Spiderman-Noir, é retratada em cores monocromáticas e sólidas, além dos elementos de filmes *noir* e aspectos narrativos que derivam das revistas estadunidenses de *pulp fiction*. Estes aspectos imagéticos também são o que McCloud (2008, p. 27) chamou de convenções de alguns gêneros específicos dos quadrinhos. Nesse caso, o Homem-Aranha Noir também carrega convenções da literatura e do cinema.

Peni Parker é uma pessoa-aranha originária de uma história em quadrinhos muito semelhante aos *mangás* (histórias em quadrinhos japonesas). Ainda sobre as convenções de gênero que McCloud (2008, p. 47) aborda, ele cita o *cartoon* e o *mangá* como quadrinhos que geralmente possuem expressões e poses mais expressivas. Entretanto, essas são questões que vão depender muito das considerações e escolhas estilísticas de cada desenhista. (MCCLLOUD, 1995, p. 28-29 apud RAVAGLIO, 2018, p. 138).

My name is Peni Parker. I was bitten by a radioactive spider. I am from New York in the year 3145. I have a psychic link with a spider who lives inside

my father's robot, and we-re best friends. Forever. (LORD, ROTHMAN, 2018, p. 83).

Figura 50 – Peni Parker.



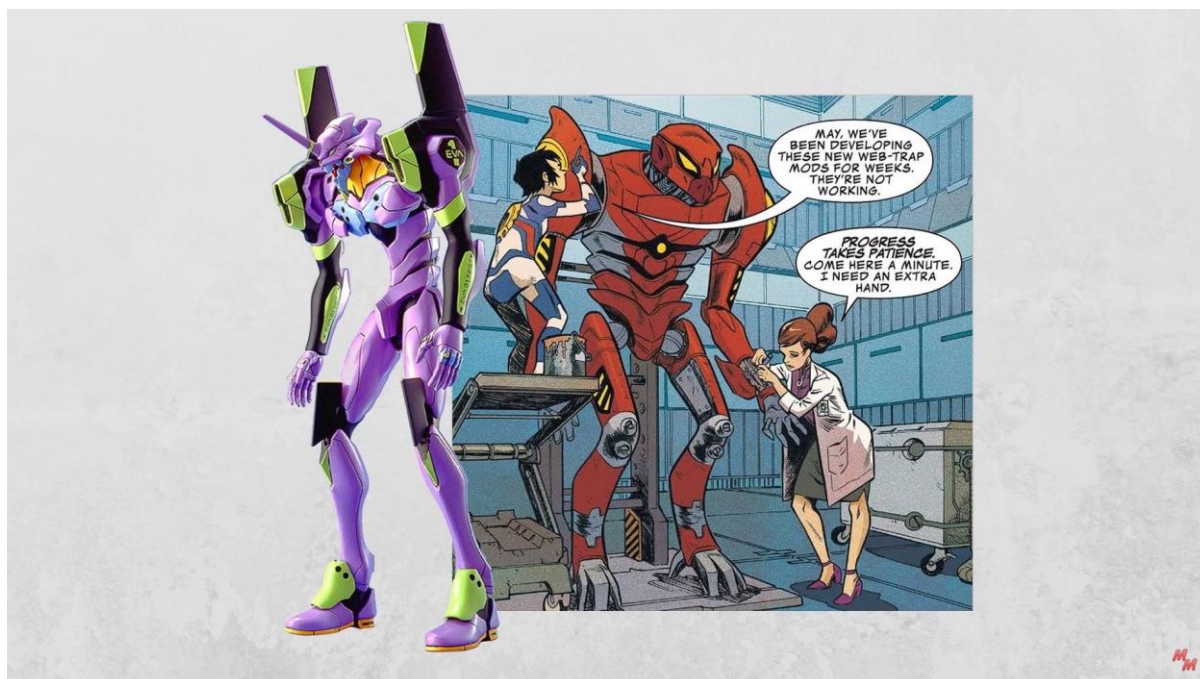
Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Toda a trama da personagem de Peni Parker é muito semelhante e inspirada no *mangá* e *anime* de estilo Mecha²⁸ do *Neon Genesis Evangelion* (1995). Peni foi criada pelos seus tios cientistas, tia May e tio Ben, após a morte de seu pai e seu irmão, também cientistas. Ela é selecionada e picada pela aranha para poder pilotar SP//dr, uma armadura robô controlada por uma aranha e ligações psíquicas. A HQ inclusive faz referência a algumas inspirações visuais diretas ao *anime*, como é possível constatar na figura 51, a comparação do SP//dr na direita e o *EVA 01*, de *Neon Genesis Evangelion* (1995).

Entretanto no filme, tanto a personagem de Peni Parker, como SP//dr, foram redesenhados seguindo uma estética “*cutennes*”, delicada e estereotipada de *animes*. Evidentemente que a Peni Parker surge no universo das HQs, com a sua primeira aparição em outubro de 2014, uma adaptação da personagem que parte do grande sucesso deste gênero e dessa indústria *anime*, não só no Japão como também em outros países ocidentais. (RAVAGLIO, 2018, p. 124). A personagem de Peni Parker é uma atração para os fãs do gênero *anime/mangá*, que explora a diversidade de gêneros das HQs dentro das narrativas da Marvel, assim como o filme aqui analisado.

²⁸ Gênero de mangá e anime japonês de ficção científica que possui robôs, armaduras robóticas e máquinas enormes controladas por seres humanos.

Figura 51 – Comparação SP//dr nos quadrinhos.



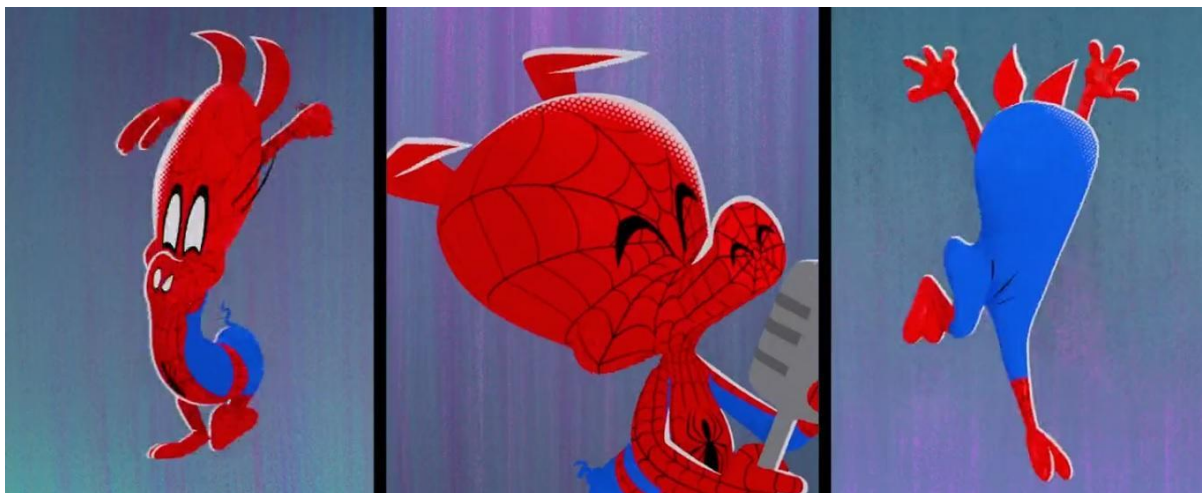
Fonte: Publicado pelo canal *MerryMarvelite* (12 dez. 2018).

Em contraponto ao naturalismo de alguns personagens, o *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) também apresenta o personagem de Peter Porker, ou Spider-Ham, um personagem antropomórfico metade porco e metade aranha.

My name is Peter Porker. I was bitten by a radioactive pig. I'm a photographer for the Daily Beagle. When I'm not pooching around, I'm working like a dog trying to sniff out the latest story. I frolic and I dance and I do this with my pants--. (LORD, ROTHMAN, 2018, p. 83).

Peter Porker surgiu na década de 1980 como uma paródia engraçada e cartunesca do Homem-Aranha, e a partir disso, na dimensão em que ele se encontra, Terra-8311, todos os personagens, heróis e vilões da Marvel, são representados por animais antropomórficos em estilo *cartoon*. O filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) não perdeu a oportunidade que teve de adaptar Porker de forma extremamente cartunizada, fazendo muitas referências a animações a personagens famosos, assim como também utilizando com intensidade alguns dos 12 Princípios Básicos da Animação tradicional 2D, desenvolvidos por Frank Thomas e Ollie Johnston durante a Era de Ouro da Animação estadunidense.

Figura 52 – Spider-Ham



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Os princípios do *Squash and Stretch*, figura 52, apontados por Thomas e Johnston (1995, p. 48) apresentam-se bem visíveis e em diversos momentos do filme, principalmente em cenas de luta, o personagem se estica e deforma de formas extremamente exageradas, distanciando totalmente das ações de Miles, por exemplo, que possui uma aparência mais fotorrealista. Esse estilo e técnica de animação tradicionalmente desenvolvido por animações 2D, entretanto, como todos os outros personagens do filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), Peter Porker é modelado e animado em 3D.

Além de ser um personagem com performance e imagem caricaturais, também é explorado este humor de forma sonora nas suas ações. Em diversos momentos o personagem produz sons de buzinas, assobios e variações de sons características de desenhos animados como os *Looney Tunes* (1930 - 1969), *Papa-Léguas* (1949 - 2014) e *Tom e Jerry* (1946 - 1954). Na cena da luta final do filme, Peter Porker tira de seu bolso um martelo gigante e acerta os inimigos de forma exagerada e cômica, provavelmente uma homenagem paródica para as criativas soluções do animador norte-americano Tex Avery. Quando Peter Porker está se despedindo de Miles para voltar para a sua dimensão, ele entrega o martelo gigante para Miles afirmando que vai caber no bolso de Miles, evidenciando um mundo de objetos e desenhos animados característico de sua dimensão. Em seguida, Porker se despede e fala “*That’s all folks*”, bordão característico dos finais de cada episódio dos desenhos animados de *Looney Tunes*, proferido pelo personagem, também porco, Gaguinho.

Figura 53 – Miles Morales e o Spider sense.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

No filme, Miles Gonzalo Morales, um garoto negro do Brooklyn, promissor jovem artista, aceito para uma bolsa integral em uma escola particular, tem dificuldade de lidar com as garotas e a adolescência, assim como demonstra um distanciamento emocional e dificuldades de se expressar com seus pais. Ele possui um laço muito forte com seu tio Aaron. Miles é o protagonista do filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018). O personagem de Miles Morales é um garoto descontraído e criativo, mas quando ele tem que lidar com os seus novos poderes, acaba se tornando um personagem inseguro, atrapalhado e até retraído. McCloud (2008, p. 24) comenta sobre as escolhas de ângulos e enquadramentos das histórias em quadrinhos, que as cenas de ação possuem enquadramentos bem expressivos, por ter uma câmera solta, que segue constantemente o personagem e seus movimentos. Quando Miles Morales está aprendendo a lidar com seus novos poderes, ele está desajeitado e “desengonçado”, então a câmera cria esse movimento “desastrado”, seguindo o personagem. Além disso, no filme é usado um artifício da animação já comentado anteriormente, *On Twos*, técnica explicada que deixa os movimentos de Miles truncados e pouco suaves. Externalizando através da animação, a falta de prática e experiência com os seus poderes recém ativos.

Além das grandes expectativas que Miles possui por se tornar aluno de uma escola renomada e todas as responsabilidades e esperança que seus pais depositam nele, Miles também toma a responsabilidade de salvar Brooklyn e sua dimensão após a morte de Peter Parker. Conforme Miles vai conhecendo as outras pessoas-aranhas que aparecem no filme, o seu entusiasmo de se tornar um Homem-Aranha vai diminuindo, tanto por causa de toda

pressão e a responsabilidades de ser um Homem-Aranha, que os outros personagens depositam nele, além de uma luta de egos para ver quem é o melhor Aranha entre as pessoas-aranhas.

Figura 54 – “Leap of fate”.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

Depois que Miles descobre que seu tio Aaron é o Gatuno, vilão que persegue ele, Miles revela para seu tio que ele é o Homem-Aranha e Aaron é assassinado pelo Rei do Crime, tentando proteger seu sobrinho. Esse é um momento marcante do filme em que Miles se sente impotente, pois mesmo com seus poderes ele não conseguiu salvar seu tio, e também não sabe se conseguirá salvar seus amigos e o Brooklyn. Após isso, as pessoas-aranhas prendem Miles em seu quarto para que eles possam destruir o colisor de partículas, voltar para as suas dimensões e Miles não cause nenhum problema. É nessa sequência em que o pai de Miles, que não sabe que o filho é o Homem-Aranha, que mesmo distante e não gostando do Homem-Aranha, é o único a depositar confiança em Miles e faz um discurso que dá forças para que ele lute por si e para se tornar o Homem-Aranha de sua maneira. Assim, Miles se liberta controlando os seus poderes, vai até a tia May para conseguir um traje e teias de Homem-Aranha e dá um “salto de fé” (ver figura 54), se libertando de seus bloqueios internos de se tornar um Homem-Aranha e se mostrando capaz. É nesse momento também que o filme mostra a capa da HQ do Homem-Aranha de Miles Morales, afirmando que ele enfim se reconhece como Homem-Aranha. Depois que Miles salva Brooklyn e a sua dimensão, ele consegue se reconciliar com o seu pai e ele se torna o Homem-Aranha reconhecido por todos.

Como comenta o Skoller (2013, p. 225), o cinema possui forças para trazer discursos políticos, além de ser um porta-voz e meio artístico e de expressão da sociedade, civilizações

e grupos oprimidos. Potência essa que, as HQs também são capazes de trazer, sendo essas duas mídias consideradas mídias de massas. Esse papel de porta-voz e da representatividade tardou. São cerca de 50 anos de histórias do Homem-Aranha até a criação de Miles. Entretanto não falhou com a criação do personagem de Miles Morales, o primeiro Homem-Aranha negro e o segundo Homem-Aranha de origens latinas. Como apontado por Worlds e Miller (2019, p. 43-45), as HQs de Miles Morales, assim como o filme, abre espaço para a manifestação contemporânea contra o racismo, além de buscar um universo com pluralidade racial, por possuir personagens de diferentes culturas e etnias e substituir a hegemonia do herói branco que predominou por décadas.

Outro termo para o Homem-Aranha negro é o “racebending” abordado por Bryan Cooper Owens (*apud* WORLDS; MILLER, 2019, p. 45), que aponta uma estratégia de recriar um mesmo personagem, porém com outras características étnicas. Prática recorrente nas HQs, no cinema e outras mídias, mas que pode ir além da simples inserção de um outro personagem. Os autores ainda comentam sobre a inversão dos papéis criados pela sociedade, nos estereótipos racistas de representações da mídia que geralmente traz um herói homem branco. Diferente da HQ, que traz um herói negro e latino, estereótipo historicamente vilanizado pela sociedade. (WORLDS; MILLER, 2019, p. 45).

Figura 55 – Miles Morales como Homem-Aranha.



Fonte: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) é adaptado de três coleções de histórias em quadrinhos, *Ultimate Comics: Homem-Aranha*, *Miles Morales: Homem-Aranha Ultimate* e *Aranhaverso*, nas quais aparecem os personagens, mas imageticamente possui a transposição de diversos elementos das histórias em quadrinhos e também relações com outros conceitos gráficos, artísticos, tecnológicos e elementos da própria animação (*split screen*, *misregistration*, *smear*, onomatopeias e letreiros, *halftones*, *Ben-Day dots*, texturas, *cel shading*, metalinguagem, etc.) que combinam e geram uma obra cinematográfica única com a sua própria linguagem de “peças” de outras mídias.

A partir da análise e do corpo do texto foi possível explorar diversos pontos que mostram as semelhanças e como o filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) possui muitas referências e relações imagéticas, além das narrativas, com as suas HQs originárias. Como Hutcheon (2013) comenta, a partir das adaptações desenvolvidas ao longo dos anos foi criada inconscientemente pela crítica uma hierarquização das mídias, além de um certo preconceito acadêmico com as histórias em quadrinhos e adaptações. A escolha desse tema se deu para contrariar esse paradigma de filmes adaptados de quadrinhos de super-heróis e apresentar, a partir de pontos teóricos, análises visuais da riqueza que essas adaptações podem contribuir com o meio cinematográfico.

O Homem-Aranha é um personagem que foi criado na década de 1960. Já foram feitas diversas adaptações cinematográficas e outros produtos midiáticos, várias sequências das HQs de linhas narrativas diferentes e a criação de outros personagens-aranhas. Ou seja, como aponta Hutcheon (2013, p. 58) as história se adaptam e evoluem, podendo ocorrer adaptações biológicas e culturais, “as histórias tanto se adaptam como são adaptadas.” (HUTCHEON, 2013, p. 58). Sobre essas narrativas que transpassam o tempo e vão evoluindo as adaptações, Hutcheon (2013, p. 54) comenta que também acontecem pelas demandas do público alvo e conforme se faz necessário dentro do contexto, entre as culturas e acontecimentos locais e globais que modificam os conteúdos das mídias. Por esse motivo, foi necessário criar um Homem-Aranha negro para as HQs e o cinema, e também desenvolver estudos acadêmicos desse universo plural do Homem-Aranha de Miles Morales.

Esse trabalho tinha como objetivo uma pesquisa exploratória experimental que busca analisar como é feita a transposição da linguagem dos quadrinhos para o filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018). Foi feito um breve panorama dos momentos das trajetórias do cinema e das histórias em quadrinhos, dando ênfase para momentos em que as duas linguagens

se interligavam, além de versar sobre a relação da imagem parada (HQ) e imagem em movimento (cinema) para contextualizar a trajetória das duas mídias e como elas se interseccionam em diversos momentos de suas histórias. Também foram abordados aspectos das linguagens das histórias em quadrinhos que fazem relação para um maior entendimento dessa linguagem, para posteriormente serem aplicadas e apontadas com clareza na análise do filme.

O terceiro capítulo elucida alguns elementos a respeito das criações das adaptações, outras implicações que as adaptações demandam a serem produzidas ou analisadas, além da questão visual das transposições de mídias. Também nesse capítulo foi feito um breve panorama das adaptações de HQs de super-heróis estadunidenses, e a abordagem de alguns recursos visuais, de outras mídias e plataformas, que o filme utiliza para assim serem aplicados na análise.

As análises demonstram que o filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) apresenta muitos elementos, não só da linguagem das HQs, que compõe visualmente e narrativamente uma proposta única do filme. *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) inspira-se em diversas referências das artes plásticas e artes gráficas. Além de trazer recursos de animação 3D, como a renderização em *Cel Shading*, e recursos tradicionais do 2D, tais como *Smear*, *On Twos*, *Motion Lines*, desenhos artesanais, que são difíceis de serem notados apenas observando o filme, que se fez necessário um maior desdobramento e análise meticulosa dos *frames* do filme. O filme conseguiu explorar os tipos de técnicas e efeitos de movimentos que pudessem ser usados em conjunto e dinamicidade para não deixar o filme repetitivo, e deixar o espectador com expectativas de se surpreender ao longo do filme.

Ravaglio (2018, p. 132) comenta que as histórias em quadrinhos podem se manifestar em diversas mídias, de diversas formas e formatos, assim como diversas técnicas a partir de diversas ferramentas. Sendo assim, a partir da análise do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) pode ser percebido que a linha entre as histórias em quadrinhos e o filme adaptado são muito tênues, por vezes, semelhantes, principalmente pelo filme transparecer e utilizar a linguagem das histórias em quadrinhos em sua linguagem. Sendo o filme uma adaptação das HQs para o cinema, duas mídias que, como Hutcheon (2013) aponta, são marginalizadas pela crítica e academia por uma falsa “hierarquização das mídias”, são transpostas, quase fundem-se visualmente, gerando uma linguagem individual e rica de elementos, onde cada *frame* pode ser destacado como uma imagem nítida, sem borrões de *Motion Blur*.

O *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) também subverte o caminho da maioria das adaptações de HQs de super-heróis estadunidenses, a partir de uma produção em animação 3D com interferências gráficas e um afastamento do fotorrealismo. Ao invés disso, o filme busca soluções gráficas, texturizações, uso de balões, onomatopeias e letreiros, cartunização e uma forma de renderização que deixa o filme visualmente semelhante a uma revista de histórias em quadrinhos.

Miles Morales, um garoto negro e latino do Brooklyn, que acidentalmente se torna o Homem-Aranha, consegue superar as suas barreiras internas e o peso de suas responsabilidades para salvar a sua dimensão e seus amigos. Uma narrativa com grande representatividade racial, para um clássico personagem das HQs, que por meio século foi representado como um homem branco. Além da pluralidade e diversidade que todos os personagens apresentam, tanto pelas suas características psicológicas como características físicas, como Peni Parker que se assemelha a uma personagem de *anime*, Peter Parker que é um personagem *cartoon*, Homem-Aranha Noir que é um personagem em preto e branco, que se mesclam perfeitamente com o universo e a linguagem que o filme apresenta.

Entre alguns pontos que não couberam ou não convinha adentrar nesse texto, pois poderiam gerar aprofundamentos de análises melhores em outros trabalhos, está toda a questão das convergências das mídias, que possuem muita ligação com as transposições das mídias. Uma análise e como o mundo das histórias em quadrinhos dos super-heróis, ou no caso aqui, do Homem-Aranha, possui uma franquia grandiosa que se expande e transborda para diversos formatos e plataforma de mídias, assim como o próprio filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) transborda para diversas áreas artísticas. Voltada mais para os seus produtos derivativos da narrativa, e outros produtos comerciais que o próprio filme anuncia de forma sarcástica, o picolé do Homem-Aranha, o álbum de músicas natalinas do Homem-Aranha e até os *memes* do Homem-Aranha, que são derivações que perpetuam o conhecimento de uma franquia.

Essa relação das convergências de mídia também se relaciona ao tema do consumo de massa, que poderia ser abordado trazendo a relevância que as HQs e outras mídias, assim como as suas adaptações, têm em comunicar conteúdos para além de apenas entreter o público. Assunto esse que também pode fazer conexão com a questão das representatividades que as HQs e o filme trazem nas narrativas de Miles Morales. Como foi comentado anteriormente, Miles Morales é primeiro Homem-Aranha negro e segundo latino, ele é um jovem que vive no Brooklyn e possui oportunidades de estudar em uma escola renomada da cidade de Nova

Iorque. Nas próprias HQs, o seu tio Aaron e seu pai adentram nesse assunto da marginalização que a sociedade coloca sobre os jovens negros e que Miles tem a oportunidade estudar e subverter esse estigma.

A partir disso, concluo esse trabalho com satisfação de apresentar um percurso de reflexões através dos objetivos propostos e pelo exposto na análise do filme do *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018).

REFERÊNCIAS

“HOMEM-Aranha no Aranhaverso” estreia no topo da bilheteria brasileira, com mais de 500 mil espectadores. *In: G1. [S.l.]*, 14 jan. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2019/01/14/homem-aranha-no-aranhaverso-estreia-no-topo-da-bilheteria-brasileira-com-mais-de-500-mil-espectadores.ghtml>. Acesso em: 28 nov. 2020.

“HOMEM-Aranha: Longe de casa” se mantém no topo da bilheteria nacional. *In: G1. [S.l.]*, 15 jun. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2019/07/15/homem-aranha-longe-de-casa-se-mantem-no-topo-da-bilheteria-nacional.ghtml>. Acesso em: 28 nov. 2020.

ANCHORS Aweigh. *In: WIKIPÉDIA [S.l.]*. [2020?]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Anchors_Aweigh. Acesso em: 13 nov. 2020.

ANIMAL Puns! If Marvel Heroes Were Toons | The Origins of Peter Porker, The Spectacular Spider Ham. [S.l.: s. n.], 26 nov. 2018. 1 vídeo (3 min 27 s). Publicado pelo canal MerryMarvelite. Disponível em: <https://youtu.be/5sYz0uarfPc>. Acesso em: 21 nov. 2020.

ANIMATION Progression Reels. *In: ANIMATION Progression Reels. [S. l.]*, 2011 ©. Disponível em: <http://animationprogression.blogspot.com/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

ARANHA, Gláucio; MOREIRA, Mariana; ARAÚJO, Paula. **Adaptações Cinematográficas e Literatura de Entretenimento: Um Olhar Sobre as Aventuras de Super-heróis**. 2009. Artigo Acadêmico (Curso de Publicidade, Instituto de Artes e Comunicação Social (IACS)) – Universidade Federal Fluminense (UFF), Rio de Janeiro, 2009.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 7. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2002.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Tradução: Marcelo Felix. 3. ed. Lisboa: Edição Texto & Grafia, Lda., 2013. Título original: L'Analyse des films. ISBN 978-989-8285-77-5

BAMBI, a Life in the Woods. *In: WIKIPÉDIA [S.l.]*. [2020?]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Bambi,_a_Life_in_the_Woods. Acesso em: 13 nov. 2020.

BECKMAN, Karen. **Animating Film Theory**. Durham, North Carolina: Duke University Press, 2014. ISBN 978-0-8223-5640-0

BEHIND the Scenes of Spider-Man: Into the Spider-Verse Visual Effects | Adobe Creative Cloud. [S. l.: s. n.], 09 de Jan de 2019. 1 vídeo (4 min 44 s). Publicado pelo canal Adobe Creative Cloud. Disponível em: <https://youtu.be/ekftl9rZOOA>. Acesso em: 04 abr. 2020.

BEN Day Dots Part 7: The Birth of the Comic Book. *In: LEGION of Andy*. 19 jul. 2016. Disponível em: <https://legionofandy.com/2016/07/29/ben-day-dots-part-7-the-birth-of-the-comic-book/>. Acesso em: 09 nov. 2020.

BEN Day Dots, Part 3. *In: LEGION of Andy*. 19 jun. 2015. Disponível em: <https://legionofandy.com/2015/06/19/ben-day-dots-part-3/>. Acesso em: 09 nov. 2020.

BEN Day Dots, Part 6.2: FUN WITH REGISTRATION. *In*: LEGION of Andy. 20 jun. 2016. Disponível em: <https://legionofandy.com/2016/06/20/the-history-of-ben-day-dots-part-6-2-fun-with-registration/>. Acesso em: 09 nov. 2020.

BEN Day Dots, Part two. *In*: LEGION of Andy. 12 maio 2015. Disponível em: <https://legionofandy.com/2015/05/12/ben-day-dots-part-two/>. Acesso em: 09 nov. 2020.

BRINGING a Comic Book to Life | SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE. [S. l.: s. n.], 22 abr. 2019. 1 vídeo (2 min 32 s). Publicado pelo canal Sony Pictures Animation. Disponível em: <https://youtu.be/rDqgpIHGSd4>. Acesso em: 03 abr. 2020.

BUCHAN, Suzanne. **Pervasive Animation**. 1. ed. [S.l.]: Routledge, 2013.

BURKE, Liam. **The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre**. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi, 2015. ISBN 978-1-62846-203-6

CAMPIOTI, Darci Arrais. A Transmutação da Plataforma de Histórias em Quadrinhos Para o Cinema. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Midiática) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Midiática, Universidade Paulista, São Paulo, 2013.

CASSIANI, Silvia Helena de Bertoli; CALIRI, Maria Helena Larcher; PÉLA, Nilza Teresa Rotter. A Teoria Fundamentada nos Dados como Abordagem da Pesquisa Interpretativa. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, Ribeirão Preto, v. 4, n. 3, dez. 1996. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-11691996000300007>. Acesso em: 26 jun. 2020.

CHURCHWELL, Sarah. Roy Lichtenstein: from hersey to visionary. *In*: THE GUARDIAN. [S.l.], 23 fev. 2013. Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/feb/23/roy-lichtenstein-heresy-to-visionary>. Acesso em: 16 nov. 2020.

COMIC Strip Art. *In*: TATE. [S.l.]. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/comic-strip-art>. Acesso em: 16 nov. 2020.

DIFFERENT Animation Styles | SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE. [S. l.: s. n.], 08 abr. 2019. 1 vídeo (3 min 39 s). Publicado pelo canal Sony Pictures Animation. Disponível em: <https://youtu.be/MlVBMvKI2s4>. Acesso em: 03 abr. 2020.

EISNER, Will. **Comics and sequential arts**. 19. ed. Tamarac, Florida: Poorhouse Press, 2000. ISBN 0-9614728-1-2

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. [S. l.]: Devir Livraria, 1996.

EVANGELION Spider-Man & Anime Cameos | The Origin of Peni Parker: SP//dr. [S.l.: s. n.], 12 dez. 2018. 1 vídeo (3 min 14 s). Publicado pelo canal MerryMarvelite. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BqYzY_TGmSo. Acesso em: 21 nov. 2020.

FALHA (tecnologia). *In*: WIKIPÉDIA [S.l.]. [2020?]. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Falha_\(tecnologia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Falha_(tecnologia)). Acesso em: 08 nov. 2020.

FOLEY, Shane. Kracklin' Kirby. *In*: TWOMORROWS. [S.l.], 2003. Disponível em: <https://www.twomorrows.com/kirby/articles/33krackle.html>. Acesso em: 17 nov. 2020.

GOLDEN Age of American animation. *In*: WIKIPÉDIA [S.l.]. [2020?]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Golden_age_of_American_animation. Acesso em: 13 nov. 2020.

HALFTONE. *In*: WIKIPÉDIA [S.l.]. [2020?]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Halftone#History>. Acesso em: 16 nov. 2020.

HARRINGTON, Claude. Animation Techniques: The Smear. *In*: IDEA Rocket. [S.l.], 17 out. 2018. Disponível em: <https://idearocketanimation.com/8857-animation-techniques-smear/#:~:text=What%20Is%20An%20Animation%20Smear,motion%20in%20a%20single%20frame>. Acesso em: 18 nov. 2020.

HOMEM-ARANHA no Aranhaverso (2018). [S. l.: s. n.][2020?]. Disponível em: [imdb.com/title/tt4633694/](https://www.imdb.com/title/tt4633694/). Acesso em: 02 abr. 2020.

HOMEM-ARANHA no Aranhaverso. Direção: Bob Persichetti; Peter Ramsey; Rodney Rothman. Chicago; New York: Sony Pictures Entertainment; Columbia Pictures; Marvel Enterteinente, 2018. Filme via streaming (117 min). Título original: Spider-man: Into the Spider-Verse.

HOW 'Spider-Man: Into The Spider-Verse' Was Animated | Movies Insider. [S. l.: s. n.], 21 fev. 2019. 1 vídeo (7 min 13 s). Publicado pelo canal Insider. Disponível em: https://youtu.be/jEXUG_vN540. Acesso em: 03 abr. 2020.

HOW Animators Created the Spider-Verse | WIRED. [S. l.: s. n.], 22 de mar. De 2019. 1 vídeo (13 min 27 s). Publicado pelo canal WIRED. Disponível em: https://youtu.be/l-wUKu_V2Lk. Acesso em: 01 abr. 2020.
<https://www.nytimes.com/1999/04/10/arts/helen-a-mayer-dumbo-s-creator-dies-at-91.html>. Acesso em: 13 nov. 2020.

HUNTER, Pedro. A Criação do Homem-Aranha nos quadrinhos. *In*: OMELETE. [S. l.] 12 nov. 2018. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/homem-aranha/homem-aranha/a-criacao-do-homem-aranha>. Acesso em: 05 abr. 2020.

HUTCHEON, Linda. **Uma Teoria da Adaptação**. Tradução André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2013. Título original: A Theory of Adaptation. ISBN 978.85.328.0639-0

IMAGINARY Friends: Spider-Man Into the Spider-verse diretor Peter Ramsey on Animated Storytelling. [S. l.: s. n.], 18 set. 2019. 1 vídeo (1 h 38 min). Publicado pelo canal ArtCenter College of Design. Disponível em: <https://youtu.be/q-J763JfnNk>. Acesso em: 02 abr. 2020.

INTO The Spider-Verse's Production Design Shares Secrets (Artists Alley) | SYFY WIRE. [S. l.: s. n.], 19 mar. 2019. 1 vídeo (14 min 45 s). Publicado pelo canal SYFY WIRE. Disponível em: <https://youtu.be/TGXEH-YEj40>. Acesso em: 04 abr. 2020.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. 2. ed. Nova Iorque: New York University Press, 2006.

JERRY Mouse and Gene Kelly Dance - Anchors Aweigh (1945). [S.l.: s. N.], 26 maio 2016. 1 vídeo (2 min 59 s). Publicado pelo canal Jonni Valentayn. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2msq6H2HI-Y>. Acesso em: 13 nov. 2020.

LEE, Stan. **Stan Lee's how to write comics**. New York: Watson-Guption Publications, 2011. E-book. ISBN 978-0-8230-0086-9

LORD, Phil. the B stands for Benjamin, per canon. and it can ALSO stand for Burrito. And for me it stood for the B grade or B-List or B-picture. A lesser Peter. You decide what it means for you. [S.l.], 04 jan. 2019. Twitter: @philiplord. Disponível em: <https://twitter.com/philiplord/status/1081314696571940864>. Acesso em: 27 nov. 2020.

LORD, Phil; ROTHMAN, Rodney. **Spider-Man: Into The Spider-Verse**. 3 dez. 2018.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 3. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011. ISBN 978-85-396-0161-5

LUQUE, Raul Reyes. **The Cel Shading Technique**. [S.l.] 2012.

MAINARDI, Patricia Mainardi. The Invention of Comics. *In: NINETEENTH-Century Art Worldwide*. [S.l.], 2007. Disponível em: <http://www.19thc-artworldwide.org/spring07/145-the-invention-of-comics>. Acesso em: 22 out. 2020.

MARTINS, Simone. Postos Ben-Day. *In: HISTÓRIA das artes*. [S.l.], 17 jun. 2016. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/pontos-ben-day/>. Acesso em: 16 nov. 2020.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. Tradução Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008. Título original: *Making Comics*. ISBN 978-85-7680-026-2

MCCLOUD, Scott. **Desvendando Quadrinhos**. Tradução Helcio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005. Título original: *Understanding Comics*. ISBN 85-89384-63-2

MENDRYK, Harry. Evolution of Kirby Krackle. *In: JACK Kirby Museum*. [S.l.], 03 set. 2011. Disponível em: <https://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/3997>. Acesso em: 17 nov. 2020.

MILES Morales – Ultimate Homem Aranha. *In: HQS Online*. [S. l.], 2017 ©. Disponível em: <https://lerhqsonlinebr.blogspot.com/2017/06/miles-morales-ultimate-homem-aranha.html>. Acesso em: 05 abr. 2020

MOTION Blur. *In: WIKIPÉDIA* [S.l.]. [2020?]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_blur. Acesso em: 18 nov. 2020.

MOTION Lines. *In: WIKIPÉDIA [S.l.]. [2020?].* Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_lines. Acesso em: 18 nov. 2020.

NYBERG, Amy Kiste. Comics Code History: The Seal of Approval. *In: COMIC Book Legal Defense Fund.*[2020?]. Disponível em: <http://cblfd.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>. Acesso em: 22 out. 2020.

O GÊNIO por trás da animação de homem-aranha: no aranha verso | Análise. [S. l.: s. n.], 15 de Dez de 2018. 1 vídeo (23 min 07 s). Publicado pelo canal Howard Wimshurt. Disponível em: <https://youtu.be/N21oG99eF3A>. Acesso em: 03 abr. 2020.

PACE, Eric. Helen A. Mayer, Dumbo's Creator, Dies at 91. *In: THE NEW York Times.* Nova Iorque. 10 abr. 1999. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1999/04/10/arts/helen-a-mayer-dumbo-s-creator-dies-at-91.html>. Acesso em: 13 nov. 2020.

PARRAGON Editora. Século XX. *In: PARRAGON Editora. História da arte: Arquitetura, Pintura, Escultura, Artes gráficas e Design.* Reino Unido: Parragon Books Ltda, 1. ed. 2012, p. 390-497.

PETE'S Dragon (1977 film). *In: WIKIPÉDIA [S.l.]. [2020?].* Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Pete%27s_Dragon_\(1977_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pete%27s_Dragon_(1977_film)). Acesso em: 13 nov. 2020.

RAUSCHER, Andreas. The Marvel Universe on Screen: A New Wave of Superhero Movies? *In: BERNINGER, Mark; ECKE, Jochen; HABERKORN, Gideon (ed.). Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives.* 1. ed. 2010. EUA: McFarland & Company, Inc, 2010. p. 21-33.

RAY, Alvy. André & Wally B. *In: ALVY Ray.* [S.l.]. 1984. Disponível em: <http://alvyray.com/Art/AndreAndWally.htm>. Acesso em: 13 nov. 2020.

SEYMOUR, Mike. Why Spider-Verse has the most inventive visuals you'll see this year!. *In: FX Guide.* 17 dez. 2018. Disponível em: <https://www.fxguide.com/featured/why-spider-verse-has-the-most-inventive-visuals-youll-see-this-year/>. Acesso em: 09 nov. 2020.

SIGMAR Polke. *In: MOMA.* [S.l.], 2020. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/36778>. Acesso em: 16 nov. 2020.

SILVA FILHO, Francisco Carneiro da. **Acting do personagem animado: evolução, singularidades e planejamento.** 2015. Tese (Doutorado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, Campinas, 2015

SILVA, Cíntia Cristina. Quem inventou as histórias em quadrinhos?. *In: SUPER Interessante.* 4 jul. 2018. Disponível em: <https://mundoestranho.abril.com.br/materia/quem-inventou-as-historias-em-quadrinhos>. Acesso em: 09 nov. 2020.

SIMON, Ben. Pixar Short Films Collection: Volume 1. *In: ANIMATED Views.* [S.l.]. 21 nov. 2007. Disponível em: <https://animatedviews.com/2007/pixar-short-films-collection-volume-1/>. Acesso em: 13 nov. 2020.

SMOLDEREN, Thierry. **The Origins of Comics**: from William Hogarth to Winson McCay. 1. ed. EUA: University Press of Mississippi, 2014.

SPIDER-Gwen: The Origin of Gwen Stacy, Spider Woman (AKA Ghost Spider). [S.l.: s. n.], 17 dez. 2018. 1 vídeo (2 min 41 s). Publicado pelo canal MerryMarvelite. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4PyQlsw_woM. Acesso em: 21 nov. 2020.

SPIDER-MAN Into The SpiderVerse StoryBoards Scene by Alberto Migelo. [S. l.: s. n.], 26 de Jan de 2019. 1 vídeo (7 min 02 s). Publicado pelo canal Metrihawal. Disponível em: https://youtu.be/hc0QWK_Kv3g. Acesso em: 04 abr. 2020.

SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE – Animating Miles. [S. l.: s. n.], 19 mar. 2019. 1 vídeo (2 min 12 s). Publicado pelo canal ImageworksVFX. Disponível em: <https://youtu.be/GKmxCdwQf8c>. Acesso em: 01 abr. 2020.

SPIDER-VERSE: What Makes Animation Feel Human?. [S. l.: s. n.], 07 jun. 2019. 1 vídeo (18 min 45 s). Publicado pelo canal HoustonProductions1. Disponível em: <https://youtu.be/o9Meb9TAYsU>. Acesso em: 03 abr. 2020.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro A Journal of English Language**, Literatures in English and Cultural Studies, Florianópolis, n. 51, p. 019-053, 2006.

STYLIZED Rendering Post Processing. *In*: UNREAL Engine. [S.l.], [2020?]. Disponível em: <https://docs.unrealengine.com/en-US/Resources/Showcases/Stylized/PostProcessing/index.html>. Acesso em: 21 nov. 2020.

THE ADVENTURES of André & Wally B. *In*: WIKIPÉDIA [S.l.]. [2020?]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Andr%C3%A9_%26_Wally_B. Acesso em: 13 nov. 2020.

THE ADVENTURES of Andre & Wally B.avi. [S.l.: s. n.], 30 jan. 2011. 1 vídeo (1 min 47 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9qha0kEeV10>. Acesso em: 13 nov. 2020.

THE DEATH of Spider-Man & The Origin of Miles Morales | The Ultimate Spider-Man. [S.l.: s. n.], 11 dez. 2018. 1 vídeo (10 min 02 s). Publicado pelo canal MerryMarvelite. Disponível em: <https://youtu.be/8W7js9nXDDg>. Acesso em: 21 nov. 2020.

THE DOVER Boys of Pimento University. [S.l.: s. n.], 30 mar 2007. 1 vídeo (8 min 58 s). Disponível em: <https://youtu.be/dpOPyjmB8SI>. Acesso em: 26 nov. 2020.

THE SPIDER-Man of The Great Depression | The Origin of Spider-Man Noir. [S.l.: s. n.], 03 dez. 2018. 1 vídeo (7 min 51 s). Publicado pelo canal MerryMarvelite. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ipoNPP8eyLA>. Acesso em: 21 nov. 2020.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**: Disney Animation. Nova Iorque: Walt Disney Production, 1995.

ULTIMATE Homem-Aranha (2012). *In*: UNIVERSO-ARANHA. [S. l.][2020?]. Disponível em: http://universo-aranha.blogspot.com/p/ultimate-homem-aranha_21.html. Acesso em: 05 abr. 2020.

VANOYE, Francis, GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução Marina Appenzeller. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2002. Título original: Précis d'analyse filmique. ISBN 85-306-0311-6

VELLOSO, Felipe. Review The Legend of Zelda: The Wind Waker HD. *In*: TECHTUDO. [S.l.], 01 out. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/legend-zelda-wind-waker-hd.html>. Acesso em: 27 nov. 2020.

VIDEO Feedback. *In*: WIKIPÉDIA [S.l.]. [2020?]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_feedback. Acesso em: 18 nov. 2020.

WHO Framed Roger Rabbit. *In*: WIKIPÉDIA [S.l.]. [2020?]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Who_Framed_Roger_Rabbit. Acesso em: 13 nov. 2020.

WILLIAMS, Richard. **The Animator survival kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games Stop Motion and Internet Animators**.

WORLDS, Mario; MILLER, Henry 'Cody'. Miles Morales: Spider-Man and Reimagining the Canon for Racial Justice. **English Journal**, [S. l.], n. 108, ano 4, p. 43-50, mar. 2019.