



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

DAVID SALVIANO DE OLIVEIRA

**ETERNOS (2021): UM ESTUDO DE CASO SOBRE ADAPTAÇÃO DE
PERSONAGENS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA**

FORTALEZA

2022

DAVID SALVIANO DE OLIVEIRA

ETERNOS (2021): UM ESTUDO DE CASO SOBRE ADAPTAÇÃO DE PERSONAGENS
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais, do Instituto Universidade Virtual, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientadora: Profa. Dra. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante

FORTALEZA
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

O46e Oliveira, David Salviano de.
Eternos (2021): um estudo de caso sobre adaptação de personagens de histórias em quadrinhos para o cinema / David Salviano de Oliveira. – 2022.
100 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2022.
Orientação: Profa. Dra. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante.

1. Adaptação. 2. Histórias em Quadrinhos. 3. Cinema. 4. Eternos. I. Título.

CDD 302.23

DAVID SALVIANO DE OLIVEIRA

ETERNOS (2021): UM ESTUDO DE CASO SOBRE ADAPTAÇÃO DE PERSONAGENS
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais, do Instituto Universidade Virtual, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante
(Orientadora) Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Glaudiney Moreira Mendonça Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Guilherme Pedrosa Carvalho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente as convivências e aprendizados que tive na Universidade Federal do Ceará. Ao corpo docente e à administração do Instituto Universidade Virtual que ajudaram na minha evolução pessoal enquanto aluno e pessoa.

À professora Andrea Pinheiro por ter me acolhido quando precisei durante minha jornada, por toda a disponibilidade, paciência, dedicação, inspiração e por me trazer aprendizado com amor, sabedoria e humanidade.

Aos professores Glaudiney Moreira e Guilherme Pedrosa, pela disponibilidade e dedicação, pelas contribuições para o desenvolvimento desta minha etapa final de aprendizado.

Ao meu pai que sempre se disponibilizou e batalhou para que eu pudesse trilhar meu próprio caminho, mesmo quando as dificuldades pareciam ser impossíveis de serem superadas. À toda minha família pelo amor e pela torcida, em especial minha avó que cuidou de mim e a minha tia que foi uma inspiração para que eu fosse em busca de uma universidade.

À Vitória que tanto me ajudou durante esse final de jornada com sua sabedoria e carinho que foram fundamentais para que eu avançasse durante este trabalho, sempre disponível e também sendo a pessoa que me mostrou o incrível mundo do SMD quando me vendeu brigadeiros e que me fez me sentir acolhido em um local que, antes de conhecer, achei que não seria bem-vindo.

À Raissa que se disponibilizou no início da minha trajetória, passando seus conhecimentos para mim e que eu não conseguiria aprender por conta própria, sendo uma mentora que me guiou e grande amiga.

À minha melhor amiga Láizla, que se tornou uma parceira de trabalhos e convivências durante minha trajetória no SMD, sempre estando presente nos momentos que eu mais precisava, tanto nas disciplinas, quanto emocionalmente, me presenteando com inúmeros momentos de descontração, alegria, brincadeiras e desabafos. Uma amizade que proporcionou experiências e aprendizados.

Agradeço a todos que fazem parte do SMD. Um local maravilhoso que eu sempre serei grato por ter conhecido, me proporcionando muito mais do que apenas conhecimento, mas me ensinando como ser humano, como ser mais criativo e como extrair o melhor de mim. Ao Arthur, Lucas, Gabriel, Coelho, Marcilene, Pedro, Jorge, Allyson, todo o meu agradecimento pelos momentos de muita diversão.

“...I have also seen them laugh and love. I’ve seen them create and dream. This planet and these people have changed me.”

(Ajak – Eternals, 2021)

RESUMO

Os *Eternos* são personagens da *Marvel Comics* que pela primeira vez receberam uma adaptação cinematográfica em um mercado que hoje está repleto de filmes baseados em histórias em quadrinhos, trazendo inúmeros personagens que são apresentados de formas diferentes em relação à plataforma de origem, da qual em alguns casos, os materiais inspirados são antigos. Dessa forma, a presente pesquisa busca compreender como personagens de histórias em quadrinhos foram adaptados para o cinema no filme *Eternos* (Zhao, 2021). Para atingir o objetivo foram discutidos conceitos sobre quadrinhos e cinema, entendendo como ambas as linguagens se propõem a funcionar perante um público leitor, bem como são trabalhadas as adaptações de uma plataforma para outra. Na realização da pesquisa, foi utilizado o estudo de caso trabalhado por Yin (2001), aliado ao método comparativo de Fachin (2001) para que pudesse ser realizada a análise dos quadrinhos dos *Eternos* comparados ao cinema. Como resultado, percebeu-se que as mudanças feitas nos personagens, em sua maioria, ainda conseguem estabelecer semelhanças com suas contrapartes ao mesmo tempo em que conseguem renovar a identidade visual e narrativa de tais heróis para um novo meio midiático. Assim, percebe-se que as adaptações cinematográficas conseguem retrabalhar personagens antigos e ainda assim tentar alcançar um novo público nos tempos modernos permitindo a sobrevivência do produto no mercado ao longo dos anos.

Palavras-chaves: Adaptação. Histórias em Quadrinhos. Cinema. *Eternos*.

ABSTRACT

The *Eternals* are *Marvel Comics* characters that for the first time have won a film adaptation in a market that today is full of films based on comic books, bringing numerous characters that are presented in different ways in relation to the platform of origin, where in some cases the inspired materials are from before the end of the twentieth century. Thus, the present research seeks to understand how characters from comic books have been adapted for cinema in the film *Eternals* (Zhao, 2021). To achieve the goal, concepts about comics and cinema were discussed, understanding how both languages propose to work before a reading public, as well as how adaptations from one platform to another are worked out. In the research's realization, the case study worked by Yin (2001) was used, allied to the comparative method of Fachin (2001) so that the analysis of the *Eternal* comics compared to cinema could be carried out. As a result, it was realized that the changes made to the characters in the majority, still manage to establish similarities with their counterparts while still managing to renew the visual and narrative identity of such heroes for a new media medium. Therefore, it is found that film adaptations manage to rework old characters while still trying to reach a new audience in modern times allowing the product's market survival over the years.

Keywords: Adaptation. Comics Books. Cinema. Eternals.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Uso da Conclusão na leitura de quadrinhos	19
Figura 2 - Abstração de figuras	20
Figura 3 - Capa das revistas <i>Amazing Fantasy</i> #15 de 1962 e <i>Spider-Man</i> de 2022	22
Figura 4 - Primeira capa de <i>The Eternals</i>	27
Figura 5 - <i>Câmara dos Deuses Celestiais</i>	28
Figura 6 - Explicação da origem das três raças terrestres do Universo Marvel dos Quadrinhos	29
Figura 7 - Christopher Reeve voa no Cinema interpretando o <i>Superman</i>	39
Figura 8 - <i>Spider-Man</i> de Tobey Maguire balança por Nova Iorque na tela do Cinema.	39
Figura 9 - Filmes da Fase 1 do Universo Cinematográfico Marvel	41
Figura 10 - Cartazes dos filmes <i>Batman</i> (1989); <i>Batman: Begins</i> (2005); e <i>The Batman</i> (2022)	47
Figura 11 - Visual de <i>Ajak</i> nos quadrinhos	56
Figura 12 - Visual de <i>Ajak</i> no cinema	57
Figura 13 - <i>Sersi</i> organiza a festa de <i>Druig</i>	59
Figura 14 - Momentos de <i>Sersi</i> ao lado dos humanos	60
Figura 15 - Comparação dos trajes de <i>Wonder Woman</i> e <i>Sersi</i> de <i>Eternals</i>	61
Figura 16 - Comparação dos trajes de <i>Sersi</i> em <i>Eternals Vol. 03</i> e <i>Eternals Vol. 04</i>	62
Figura 17 - Traje de <i>Sersi</i> no longa-metragem	63
Figura 18 - <i>Ikaris</i> está caçando <i>Thena</i> por considerá-la traidora de seu povo	65

Figura 19 - Os trajes de <i>Ikaris</i> ao longo dos anos	66
Figura 20 - Traje de <i>Ikaris</i> no longa-metragem	67
Figura 21 - <i>Makkari</i> lendo vários livros ao lado de seus artefatos colecionados ao longo da história	69
Figura 22 - <i>Makkari</i> ao lado de <i>Druig</i>	70
Figura 23 - Os trajes de <i>Makkari</i> ao longo dos anos	71
Figura 24 - <i>Makkari</i> em <i>Eternals</i>	72
Figura 25 - <i>Druig</i> faz uma policial desmaiar através de pesadelos	74
Figura 26 - <i>Druig</i> parte do templo Azteca levando os soldados da guerra consigo	75
Figura 27 - Os trajes de <i>Druig</i> ao longo dos anos	76
Figura 28 - Traje de <i>Druig</i> em <i>Eternals</i>	77
Figura 29 - <i>Thena</i> utilizando diferentes armas a partir de sua energia cósmica	79
Figura 30 - Comparativo das cenas de <i>Thena</i> e <i>Kro</i> na HQ e no Cinema	80
Figura 31 - Comparativo das cenas de <i>Thena</i> e <i>Kro</i> na HQ e no Cinema	81
Figura 32 - Traje de <i>Thena</i> no longa-metragem	82
Figura 33 - <i>Gilgamesh</i> utilizando seus poderes em um combate contra <i>Kro</i>	85
Figura 34 - <i>Thena</i> derrota <i>Gilgamesh</i> em um combate	84
Figura 35 - <i>Gilgamesh</i> e seus trajes	86
Figura 36 - Traje de <i>Gilgamesh</i> no longa-metragem	86
Figura 37 - Traje de <i>Duende</i> na HQ	88
Figura 38 - Traje de <i>Duende</i> em <i>Eternals</i>	89

Figura 39 - Traje de <i>Kingo</i> na HQ	91
Figura 40 - Traje de <i>Kingo</i> em <i>Eternals</i>	91
Figura 41 - Traje de <i>Phastos</i> na HQ	94
Figura 42 - Traje de <i>Phastos</i> em <i>Eternals</i>	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Relação de Características de <i>Ajak</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema	55
Tabela 2 - Relação de Características de <i>Sersi</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema	58
Tabela 3 - Relação de Características de <i>Ikaris</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema	64
Tabela 4 - Relação de Características de <i>Makkari</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema ..	68
Tabela 5 - Relação de Características de <i>Druig</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema	73
Tabela 6 - Relação de Características de <i>Thena</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema	78
Tabela 7 - Relação de Características de <i>Gilgamesh</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema	83
Tabela 8 - Relação de Características de <i>Duende</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema ...	87
Tabela 9 - Relação de Características de <i>Kingo</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema	90
Tabela 10 - Relação de Características de <i>Phastos</i> vista nos Quadrinhos e no Cinema .	92

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	17
2.1 Conceitos dos Quadrinhos e o gênero de Super-Heróis	17
2.2 Aspectos históricos das HQ's e o estilo de Jack Kirby	22
2.3 Protagonismo dos <i>Eternos</i> nos quadrinhos da Marvel	26
3 LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	33
3.1 Conceitos do Cinema e Como Surgem	33
3.2 Super-heróis no Cinema: podemos falar de um gênero cinematográfico?	35
3.3 <i>Eternals</i> (2021) no Universo Cinematográfico Marvel	41
4 ADAPTAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA	44
4.1 Adaptação e Transposição Criativa	44
4.2 Cultura da Convergência: Universo Cinematográfico Marvel	48
5 METODOLOGIA	50
6 DISCUSSÕES	52
6.1 Quadrinhos dos <i>Eternos</i> (1976, 1985, 2006 e 2008)	52
6.1.1 Análise de <i>Ajak</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	53
6.1.2 Análise de <i>Sersi</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	57
6.1.3 Análise de <i>Ikaris</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	64
6.1.4 Análise de <i>Makkari</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	68
6.1.5 Análise de <i>Druig</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	73
6.1.6 Análise de <i>Thena</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	77
6.1.7 Análise de <i>Gilgamesh</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	82
6.1.8 Análise de <i>Duende</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	87
6.1.9 Análise de <i>Kingo</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	90
6.1.10 Análise de <i>Phastos</i> - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades	92
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	95
REFERÊNCIAS	98

1 INTRODUÇÃO

No início do século XX, as histórias em quadrinhos (HQ) eram vistas em suma maioria, nas tiras de jornais que tinham como foco o alívio cômico dentre as notícias que eram vistas diariamente. Posteriormente, o meio acabou ganhando as próprias revistas dedicadas a contar essas narrativas de estilo único. Xavier (2019) lembra que esse meio de comunicação em massa obteve uma grande circulação ao redor do mundo, por conta da sua estrutura de texto, relacionando as imagens e as palavras em uma única página de revista, explorando ao máximo o que essa combinação poderia trazer.

Silva (2002) explica que esse sucesso trouxe uma característica para esse produto que implica em uma identidade de cultura de massa, entendendo que o público que consumia essas histórias teriam uma relação forte com esses produtos. Nesse contexto, Srbeek (2017) cita que quando o *Superman* foi lançado em 1938, por Jerry Siegel (1914 - 1996) e Joe Shuster (1914 - 1992), o fator que ajudou na popularização do personagem foi a ideia de que por baixo das vestimentas desajeitadas de um homem comum, qualquer um poderia ser um “super-homem”, representando, assim, os leitores da época.

As histórias de heróis que se encontram entre as pessoas comuns do cotidiano são oriundas do “modelo de super-herói que se tornou popular nos gibis americanos durante a Grande Depressão (...), nas histórias de culturas recontadas através dos séculos, que formaram a base de mitos e lendas atuais. Muitas dessas histórias falavam de um panteão de deuses e deusas capazes de proezas sobre-humanas” (ROBB, 2017, p. 17).

No mercado de quadrinhos, a *Marvel Comics* carrega títulos de super-heróis como *Fantastic Four*, *Iron Man*, *Captain America*, *X-Men* e o mais icônico da editora, o *Spider-man*. A empresa tornou-se bastante popular durante a ascensão dos quadrinhos nos Estados Unidos por conta das capacidades artísticas apresentadas por Jack Kirby (1917-1994) e Steve Ditko (1927-2018), enquanto a modelação das narrativas ficava por conta de Stan Lee (1922-2018). Diferente dos primeiros heróis do gênero de quadrinhos, a *Marvel* comandada por Lee, tinha o intuito de criar histórias baseadas em seu público leitor, sendo uma estratégia que buscava apelar para o lado emocional do leitor.

Entretanto, apesar dos sucessos, na década de 1990, a editora de quadrinhos, para evitar a falência, vendeu vários direitos cinematográficos de seus personagens para estúdios

diferentes. No livro “Marvel Comics: A História Secreta”, Howe (2013) relata que a *Marvel Comics* tornou-se praticamente um depósito de franquias. A *Columbia* havia adquirido os direitos de *Ghost Rider* e *Spider-man*, enquanto os *X-Men*, *Daredevil*, *Elektra* e *Fantastic Four* foram para a *Fox* e a *New Line* obteve os direitos de *Blade*. Os longa-metragens produzidos por esses respectivos estúdios, somados, arrecadaram uma quantia de US \$3,6 bilhões na bilheteria mundial. Dessa forma, demonstrando o potencial dessas produções baseadas nos quadrinhos da *Marvel* dentro do cinema.

Diante da situação de ver seus heróis sendo vendidos para outros estúdios, a *Marvel Studios*, em 2005, comandada por Kevin Feige, listou uma série de produções a serem criadas e distribuídas pela *Paramount*, que cortejavam as mesmas histórias interconectadas e os *crossovers*¹ vistos como peças-chaves do Universo Marvel dos quadrinhos, desde a década de 1960. Esse potencial de filmes atraiu a atenção da *Disney* que comprou o estúdio por 4 bilhões de dólares em 2009 (ROBB, 2017). A decisão de comprar o estúdio por parte da *Disney* foi recompensada com lucros bilionários, uma vez que até o presente momento desta pesquisa, o estúdio possui cerca de 39 produções, sendo 30 filmes que já arrecadaram mais de 26 bilhões de dólares somados, apenas no setor audiovisual, além dos 9 seriados que foram produzidos para a plataforma de streaming *Disney Plus*².

Esse fenômeno que surge da *Marvel*, chamado de *Marvel Cinematic Universe* (MCU - em português, Universo Cinematográfico Marvel, UCM), no início buscou adaptar, de modo geral, os seus personagens da maneira como eram vistos nas HQ's, assim, os leitores fãs de quadrinhos iriam acompanhar mais uma vez a história de seus personagens favoritos. O sentimento gerado nos leitores por conta da complementação entre textos e imagens, faz com que “quando estas narrativas são transportadas e/ou adaptadas para outras mídias, elas acabam não perdendo esta característica e ainda conseguem atrair um novo público” (NUNES E MORAIS, 2021).

Nesse contexto, *Eternals* é uma adaptação cinematográfica lançada em 2021 que conta a história de um grupo de seres imortais enviados à Terra há sete mil anos atrás sob o comando do celestial *Arishem* para moldar e ajudar a humanidade a prosperar. Pensar na

¹“*Crossover* é o termo para uma história ou saga que percorre várias edições de revistas isoladas e envolve núcleos de personagens ou grupos que teoricamente não frequentam as páginas uns dos outros” (Robb, 2017, p. 151).

²Fonte: <<https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0051941>>. Acesso em 20 nov. 2022.

adaptação desse longa-metragem através de materiais de HQ de super-heróis implica em uma maneira de se entender que mudanças são necessárias para que um produto antigo seja renovado para novos públicos em uma sociedade moderna e, qual possivelmente seja o melhor caminho quando se trabalha com a tradução de uma obra desse tipo para outra plataforma.

Entendendo os super-heróis como um tipo de produto que trabalha no emocional de seus leitores, gerando um vínculo através da identificação com esses personagens em uma sociedade em que as diversidades vão ganhando espaço cada vez mais nas mídias, leva-se em conta como possíveis mudanças possam ser importantes para a renovação e sucesso desses personagens nas bilheterias, dessa maneira questiona-se: De que modo o grupo de super-heróis das histórias em quadrinhos denominados de *Eternos* foi adaptado para o cinema no lançamento da *Marvel Studios* em 2021?

A partir das reflexões apresentadas, propomos como objetivo geral analisar a adaptação das Histórias em Quadrinhos e a modernização do grupo de super-heróis no filme *Eternals* (Zhao, 2021) buscando entender quais mudanças foram realizadas para que o produto fosse renovado para o cinema contemporâneo. Como objetivos específicos, a pesquisa irá descrever como os Eternos surgem e são apresentados nas séries de quadrinhos e no filme; e comparar os personagens apresentados nos quadrinhos e no filme.

Para que os objetivos sejam alcançados, no Capítulo 2, foi discutido sobre a *Linguagem das Histórias em Quadrinhos*. Buscando entender a convergência da linguagem verbal que é apresentada na construção da Arte Sequencial da HQ (EISNER, 1985) e como os heróis são criados e pensados para esse tipo de narrativa através das suas inspirações que são rebuscadas em contos de mitologia e lendas da humanidade (McCLOUD, 1995). Posteriormente, há um apanhado geral sobre o mercado das histórias em quadrinhos de como esse mercado evoluiu e se expandiu para o público, entendendo juntamente disso a importância que o criador dos *Eternos*, Jack Kirby (1917-1994) teve para esse mercado de super-heróis nos quadrinhos. Por fim, foi apresentado um resumo geral sobre os *Eternos*, entendendo como eles surgem e são abordados dentro do Universo Compartilhado de quadrinhos da *Marvel Comics*, entendendo a trajetória desses personagens através da ideia proposta por Kirby (1917-1994) em misturar a ficção com a realidade.

Em seguida, no capítulo 3, foi abordado sobre a *Linguagem Cinematográfica*, entendendo como funciona a construção de filmes baseados nas montagens e nos tempos narrativos desse estilo de produção, definidas por Eisenstein (1990) e explicadas por Mascarello

(1996) sobre a evolução do cinema. A partir das discussões, foi discutido sobre o gênero de super-heróis no cinema e como esse mercado evoluiu até se tornar em um produto com lucros rentáveis para a indústria do audiovisual. Além de trazer uma síntese sobre o longa-metragem de *Eternals* (Zhao, 2021) que ajuda a elucidar os papéis desses personagens dentro do Universo Cinematográfico Marvel.

No capítulo 4, é discutido sobre o funcionamento da *Adaptação das Histórias em Quadrinhos para o Cinema*. Entendendo como as traduções dos quadrinhos ocorrem para o cinema e o tipo de processo que é considerado ao trazer a narrativa para uma nova plataforma, existindo uma influência da “comunidade do conhecimento” nomeada por Jenkins (2009) no seu livro, a “Cultura da Convergência” que influenciam nessa renovação de heróis para o cinema.

A metodologia definida para o desenvolvimento desta pesquisa é vista no Capítulo 5, em que é apresentado o estudo de caso na visão de Yin (2001) como estratégia para a realização da análise que irá focar nas principais diferenças dos personagens vistas nos quadrinhos comparadas com o longa-metragem, como também seus gêneros, poderes, arco narrativo e trajes como parte da identidade visual dos super-heróis que compõem os *Eternos* do filme.

Assim, no Capítulo 6 foi retomado brevemente um resumo sobre os quatro volumes de quadrinhos que compõem esse estudo, permitindo que as análises individuais dos personagens levassem em consideração as revistas *Eternals, Vol. 01* (Kirby, 1976), *Eternals, Vol. 02* (Gillis, 1985), *Eternals, Vol. 03* (Gaiman, 2006) e *Eternals, Vol. 04* (Knauf, 2008). Dessa maneira, a partir das mudanças observadas, a análise foi baseada nos seguintes personagens: *Ajak, Sersi, Ikaris, Makkari, Druig, Thena, Gilgamesh, Duende, Kingo e Phastos*.

No final, no Capítulo 7, foram realizadas as considerações finais da pesquisa, trazendo discussões que deixam em aberto sugestões para futuros trabalhos acerca da adaptação de histórias em quadrinhos para o cinema e os resultados obtidos da análise das mudanças observadas nos personagens de *Eternos* para a versão cinematográfica.

2 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Neste capítulo, encontram-se descritos os principais conceitos sobre as histórias em quadrinhos (HQ), trazendo pontos de como essa linguagem é pensada e como nos referenciamos ela, visando o gênero de super-heróis. Além disso, será descrito como foi o mercado das HQ's desde 1930 até os dias contemporâneos, observando a ascensão dos quadrinhos de super-heróis e como Jack Kirby (1917-1994) foi importante para esse gênero. Ademais, será feita uma explicação do enredo que as histórias de *Eternals* aborda dentro do Universo Marvel dos quadrinhos, assim como também, trazendo uma observação pessoal acerca dos personagens recorrentes da série de quadrinhos.

2.1 Conceitos dos Quadrinhos e o gênero de Super-Heróis

Desde de que saíram dos jornais para as próprias revistas, as histórias em quadrinhos tiveram várias novas maneiras de produção em suas páginas e histórias, entretanto, algo dessa linguagem que sempre foi mantida é a imagem-palavra, uma das características marcantes “que obedecem a uma sequência narrativa estabelecida por quadros, em que se mesclam discursos diretos e indiretos dos interlocutores contidos na histórias, tais como personagens e narradores” (PESSOA, 2016, p.8).

Como traz Will Eisner (1985, p.8), a Arte Sequencial (termo utilizado pelo autor sobre Quadrinhos) emprega “(...) uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, (...)”. McCloud (1995), reforça as ideias de Eisner, ao afirmar que a arte sequencial ainda exerce sua função linguística mesmo que tragam apenas uma sequência de duas imagens, e que pode ser entendida também como imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada.

Porém, ainda há aqueles que vão na contramão de um possível senso comum do que são os quadrinhos. Cagnin (1975, p. 25) vê essa linguagem como um sistema formado de dois códigos de signos gráficos, a imagem, obtida do desenho e a linguagem escrita. Por sua vez, Pessoa (2016, p. 12), entende as Histórias em Quadrinhos como a convergência da linguagem verbal que acrescenta informações a um discurso visual e vice-versa, juntos construindo uma sequência narrativa. Todavia, a ideia comum dessa linguagem é que, “para se compreender os

mecanismos comunicacionais de uma estória em quadrinhos torna-se necessário que se saiba ler os componentes sígnicos que forjam a sua temperatura estética” (CIRNE, 1972, p.12).

Ou seja, na construção narrativa das histórias em quadrinhos, a compreensão do artista sequencial é imprescindível, pois ele terá o esforço de enxergar a obra através dos olhos do leitor. Nesse caso, construir uma sequência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Dessa maneira o leitor será capaz de fornecer os eventos intermediários, a partir da experiências vividas (EISNER, 1985). Enxergar o público dos quadrinhos como colaboradores conscientes e voluntários, faz com que a construção narrativa das HQ's possa utilizar-se da ferramenta de conclusão, como algo que permite conectar os momentos entre os quadros e criar uma realidade contínua e unificada (McCLOUD, 1995).

Figura 1 - Uso da Conclusão na leitura de quadrinhos



Fonte: Desvendando os Quadrinhos (Scott McCloud, 1995, p. 67).

Pensar essas obras é uma tarefa minuciosa que exige dos autores, não só pensar no leitor como colaborador de sua história, mas também é preciso entender artisticamente e psicologicamente seus personagens. Dessa maneira, Pessoa (2016) aborda que ao criar um personagem, as experiências de vida do autor, permite criar protagonistas interessantes, através de bagagem cultural e educacional. No entanto, esse uso geral da ideia faz com que o risco da estereotipação ocorra, portanto, se faz necessário trazer um contexto para construção de tal personagem. Aspirações e emoções são importantes “ingredientes” nessa ideia, mas também as origens culturais, períodos históricos, família e outros fatores que moldam aquele protagonista são importantes nessa concepção.

Outro fator a se considerar na construção de um personagem, é o quão próximo de um ícone ele precisa ser para atingir o máximo de pessoas possíveis através de semelhanças pelas quais os leitores possam se reconhecer em si mesmos. McCloud (1995, p. 31) traz o termo

“Universalidade” ao se referenciar aos *cartoons*, uma vez que “quanto mais cartunizado é um rosto, mais pessoas ele pode descrever (...)”. No campo da semiótica podemos entender que

Um *Ícone* é um Representâmen cuja Qualidade Representativa é uma sua Primeiridade como Primeiro. Ou seja, a qualidade que ele tem *qua* coisa o torna apto a ser um representâmen. Assim, qualquer coisa é capaz de ser um Substituto para qualquer coisa com a qual se assemelhe. (PEIRCE, 2010, p. 64).

Portanto, ao retratar desenhos de maneira realista, como observa McCloud (1995, p. 37), podemos afastar o leitor da mensagem a ser recebida, porém, se temos o *cartoon* como ferramenta de universalidade, é possível permitir que os leitores vejam a si mesmos dentro da história narrada.

Em outras palavras, entendendo a fotografia como uma representação da realidade, o indivíduo deixará de estar atento às mensagens pensadas pelos autores da obra dos quadrinhos, pois não haverá muitas semelhanças presentes no personagem em relação ao leitor, porém, o caminho contrário ocorre dentro de uma abstração das características de representação da realidade, permitindo que mais leitores possam se identificar com as figuras apresentadas na obra, introduzindo a uma imersão e identificação com o que está sendo consumido.

Figura 2 - Abstração de figuras



Fonte: Desvendando os Quadrinhos (Scott McCloud, 1995, p. 31).

A construção dos primeiros heróis dos quadrinhos veio por meio de inspirações baseadas em mitos e lendas de outras culturas. Como exemplo, o *Superman*, um herói alienígena vindo do planeta fictício de *Krypton*, baseado nas lendas gregas do Hércules, trouxe tudo o que as crianças do final da década de 1930 gostavam, como ficção científica, mitos da Antiguidade junto de cores primárias chamativas, tornando o herói no “campeão dos oprimidos dedicado a proteger os necessitados” (HOWE, 2013, p. 14). E posteriormente, a *Wonder Woman* como uma variação de Athena, das lendas gregas sobre as amazonas e o *Hulk*, uma versão terrena de Ares,

deus furioso sempre pronto para lutar. Diferenciando esses mitos, como propõe Stan Lee, o principal nome da *Marvel Comics*, os super-heróis são como uma “mitologia inteiramente contemporânea” que podem ser passadas para futuras gerações (ROBB, 2017, p. 18), permitindo a recriação desses contos de várias maneiras.

Essa proposta se relaciona com a história da humanidade, apesar de “raras exceções, (...) toda cultura humana desenvolveu uma mitologia própria para explorar suas origens e conseguir entender os fenômenos observados no mundo natural.” (WILKINSON, 2018, p. 12). No que diz respeito a fala de Stan Lee (1922-2018), podemos entender os super-heróis como ferramentas que apresentam um diferente olhar sobre a mitologia, entregando uma modernização desses contos que ao invés de tentar explicar os fenômenos naturais do mundo, os heróis abrangem um tipo diferente de mito, capaz de apresentar narrativas que são contadas e recontadas por diferentes indivíduos e servindo como meios de inspiração

Além disso, não somente podemos contar com a base dos deuses como explicação para a construção desses personagens. Nesse caso, levar em consideração os conceitos do “Monomito” definido por Campbell (2007, p. 36), para quem “um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; (...) o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios ao seus semelhantes”. Essa jornada do herói, traz consigo uma “missão heróica”, que tem em comum entre os personagens a capacidade de lutarem contra suas tentações e buscarem transcender uma forma de superar os limites, tornando-os em divindades.

Por outro lado, nem sempre o mito se refere diretamente ao herói baseado em algum ser divino ou místico, mas também podendo ser observado em lendas urbanas, algo que quando misturado com uma missão pró-social que os super-heróis possuem, e que estão constantemente relacionados às influências políticas da época em que foram criados, essa ideia pode levar ao fator que origina os poderes de um personagem. A origem do *Capitão América*, por exemplo, faz parte de uma representação do imaginário popular em torno dos misteriosos laboratórios militares localizados nos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial (FERREIRA, 2019, p. 41)

Dessa forma, sendo os heróis parte de uma “Mitologia Moderna”, as cores nos quadrinhos tornam-se peças fundamentais na simbolização desses personagens. Pois como lembra McCloud (1995, p. 188), “são os símbolos que constituem os deuses”, assim, as cores assumem o papel icônico de representar quadro a quadro os heróis através das vestimentas.

Podemos entender que “(...) a cor é o elemento de código visual, com maior poder de comunicação, de forma autônoma” (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2011, p. 129).

Portanto, se um herói possui cores que compõem sua identificação, o mesmo possuirá uma identidade visual, que poderá ser identificada não importando suas variações, permitindo que o personagem possa ser retrabalhado por vários anos sem perder sua essência. Como exemplo, o *Spider-man* que desde sua apresentação na revista *Amazing Fantasy #15* em 1962, ainda possui as mesmas características em quadrinhos atuais, através das cores vermelha e azul junto de uma aranha no peito e teias que constrói o uniforme de *Peter Parker*.



Fonte: *Amazing Fantasy #15* (LEE, Stan; DITKO, Steve, 1962)³; *Spider-Man* (SLOTT, Dan; BAGLEY, Mark, 2022)⁴.

No entanto, o sucesso que os super-heróis tiveram ao longo dos anos não foi estritamente por conta das construções psicológicas das HQ's. Os feitos dos personagens também foram essenciais para a popularização desse gênero dos quadrinhos. Para Srbeq (2017), tramas em que o bem e o mal eram explicitamente definidos, o embate era através da ação física na qual a missão do herói era proteger personagens coadjuvantes de alguém maquiavélico; e protagonistas com poderes e/ou habilidades inimagináveis, como a força do *Superman* ou a

³Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing_fantasy_1962_15>. Acesso em: 09 out. 2022

⁴Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/99743/spider-man_2022_1>. Acesso em: 09 out. 2022

inteligência do *Batman*, foram peças chave para atrair qualquer criança da década de 1940 e fazer com que as mesmas tivessem o desejo de ser como os personagens.

Portanto, os quadrinhos apresentam uma linguagem única que busca uma harmonia entre o visual e o verbal, embora tragam bagagens e ideias complexas que podem vir tanto de autores dessas obras, quanto dos leitores. Sendo assim, os quadrinhos não passavam de entretenimento de massa quando foram popularizados, sem propósito científico ou literário (ROBB, 2014, p. 48). Porém, esse meio apresenta possibilidades de criação de narrativas que estimulam as habilidades cognitivas através da participação ativa da leitura entre os quadros, sendo um dos componentes que incentiva este estudo.

Autores como Alex Raymond (1909-1956), Will Eisner (1917-2005), Joe Shuster (1914-1992), Steve Ditko (1927-2018) e Jack Kirby (1917-1994), sendo o último, o autor que inspirou a temática desta pesquisa, foram importantes para a popularização do gênero no mercado dos Estados Unidos, sendo quadrinistas inovadores nas histórias dos super-heróis e sendo referências para futuros artistas sequenciais que viriam a surgir depois.

2.2 Aspectos históricos das HQ's e o estilo de Jack Kirby

Foi nos Estados Unidos que os quadrinhos do gênero de super-heróis mais cresceram e se popularizaram. Esse mercado passou por várias fases, Rhoades (2008) explica que esses períodos ficaram conhecidos como Era de Platina (1930-1937); Era de Ouro (1938-1955); Era de Prata (1956-1969); Era de Bronze (1970-1979); e Era Moderna (1980-presente). Esses momentos dos quadrinhos, assim como o valor dos metais preciosos que os nomes carregam, servem para representar a evolução mercadológica das HQ's, principalmente nos EUA, principal eixo que o gênero dos heróis foram marcantes⁵.

Entendendo a Era de Platina (1897-1937) como o período que preparou o terreno para os super-heróis, as histórias eram baseadas em tramas policiais, focadas em crimes e suspense. Personagens como *Dick Tracy*, *Mickey Mouse* e *Flash Gordon* já eram conhecidos no mercado das HQ's desse período, trazendo aventuras que inspirariam as tramas heróicas da

⁵O termo sobre as Eras dos Quadrinhos se refere a uma hierarquia que se baseia na preciosidade dos metais que os nomeiam. Tendo os EUA como base, essa ideia abrange os momentos em que os quadrinhos se encontravam no mercado. Fonte: <<https://universohq.com/universo-paralelo/que-era-que-era/>>. Acesso em 27 set. 2022.

próxima Era dos Quadrinhos, pois faziam parte de uma demanda por entretenimento escapista barata gerados pela Grande Depressão (RHOADES, 2008).

Robb (2017), relata que a Era de Ouro dos Quadrinhos (1938-1955) começa com a chegada do *Superman*, em 1938, pela *Action Comics* (futura *Detective Comics* - DC) quando foi lançado nas bancas, tornando o gênero uma sensação nos Estados Unidos. Também foi nessa época que o “arquétipo do super-herói foi definido e refinado, com muitos dos heróis mais famosos e longevos estreando, inclusive o *Batman*, o justiceiro sem poderes; o *Captain America*, a figura patrótica da guerra; a *Wonder Woman*, o ícone feminista; e o *Captain Marvel*, a figura de fantasia adolescente” (ROBB, 2014, p. 48). Ainda que HQ's de heróis fossem vistas como produtos infantis, os personagens representavam alguém na sociedade.

A Grande Depressão e a Segunda Guerra Mundial foram momentos históricos que ajudaram na proliferação dos heróis no mercado norte-americano. A ideia do patriotismo norte-americano fez com que personagens como *Captain America* de Jack Kirby e Joe Simon aparecessem nas capas de revistas, batendo em Adolf Hitler. Todavia, foram momentos em que estereótipos étnicos se desdobravam em racismo, transformando os super-heróis em veículos perfeitos para o ufanismo e a propaganda belicista (SRBEK, 2017, p.15). A partir da segunda metade da década de 1940, os quadrinhos dos heróis tiveram seu declínio, gêneros como faroeste, terror e suspense tornaram-se populares.

Na Era de Prata dos quadrinhos (1956-1969), a *Marvel Comics* praticamente tomou a frente no mercado, quando comparada à sua concorrente direta *DC Comics*. Parte disso se deve a ideia das criações pictóricas da *Marvel* de criar fundações para uma edificação ficcional chamada de “Universo Marvel”, da qual todas as aventuras dos heróis eram interligadas em um alto nível de complexidade (HOWE, 2013, p. 6). Aliado a isso, histórias que se assemelhavam à realidade social, como os *X-Men*, uma escola de mutantes vítimas de discriminação que faziam paralelo ao movimento negro, ganhavam o interesse do público.

Dessa maneira, deixando de utilizar os deuses como inspiração, mas sim pessoas da vida real, Stan Lee (1922-2018) e Jack Kirby (1917-1994) se tornaram autores indispensáveis para a *Marvel*, da qual não importava o quão extravagantes fossem suas histórias, eles sempre às escreviam voltadas para leitores contemporâneos, enquanto ainda tentavam impressioná-los (ROBB, 2017, p. 144).

No terceiro período dos super-heróis no mercado, referenciada como Era de Bronze (1970-1979), destaca-se o fim da parceria entre Stan Lee (1922-2018) e Jack Kirby (1917-1994) na década de 1970 e onde novos escritores traziam “(...) histórias mais maduras, e por questões do mundo real como o abuso de drogas. O terror voltou. E para além dos super-heróis, houve um ataque de ‘heróis não super-heróis’, tais como *Conan*, *Kamandi*, *Monstro do Pântano* e *Drácula*” (RHOADES, 2008, p. 100, tradução pessoal). Assim, trabalhos de quadrinistas como Dennis O’Neil e Neal Adams inovaram as páginas dos quadrinhos com suas tramas mais realistas e sombrios para os personagens (SRBEK, 2017, p.17).

Porém, a Era de Bronze (1970-1979) foi apenas um prenúncio para a Era Moderna dos quadrinhos, uma vez que romances gráficos, como *Watchmen*, de Alan Moore e *Dark Knight Returns*, de Frank Miller, ambas da *DC Comics* (UNIVERSO HQ, 2015) criou destaque no mercado. Trazendo histórias que costumam ser mais longas, profundas e elaboradas com uma maior atenção a parte visual do que geralmente as histórias em quadrinhos possuíam, direcionadas para um público adulto.

Pelas suas diversas contribuições aos quadrinhos, Jack Kirby (1917-1994) ficou conhecido entre os fãs como “The King of Comics” (Rei dos Quadrinhos), co-criando vários personagens famosos da *Marvel Comics*, tais como *Captain America*, *Thor*, *Fantastic Four*, *Avengers*, *X-Men* e *Hulk*, além ter trabalhado em vários outros personagens para a *DC Comics*. O estilo do autor durante as Eras de Ouro e Prata era único, pois

Jack Kirby criou parte da linguagem dos quadrinhos e muito da linguagem dos quadrinhos de super-heróis. Ele pegou vaudeville e fez dele uma ópera. Ele pegou um meio estático e deu-lhe movimento. Em um quadrinho de Kirby, as pessoas estavam em movimento, tudo estava em movimento. Jack Kirby fez os quadrinhos se moverem, ele os fez zumbir, bater e explodir . (EVANIER, 2017, p. 5, tradução nossa).⁶

Jack Kirby (1917-1994) ao lado de Joe Simon (1913-2011), de maneira independente, foram capazes de criar e trabalhar em vários gêneros de quadrinhos na expansão do pós-guerra, entre eles, títulos de faroeste, romance e horror, demonstrando assim a versatilidade de ambos que não se limitavam aos super-heróis (ROBB, 2017). Por outro lado, dentro do Universo Marvel, as histórias que uniam diferentes heróis em uma única edição fazia

⁶Jack Kirby created part of the language of comics and much of the language of super-hero comics. He took vaudeville and made it opera. He took a static medium and gave it motion. In a Kirby comic the people were in motion, everything was in motion. Jack Kirby made comics move, he made them buzz and crash and explode.

com que Stan Lee quisesse diferenciar a personalidade e vozes dos personagens, algo que apenas a coreografia visual de Kirby conseguia trazer (HOWE, 2013).

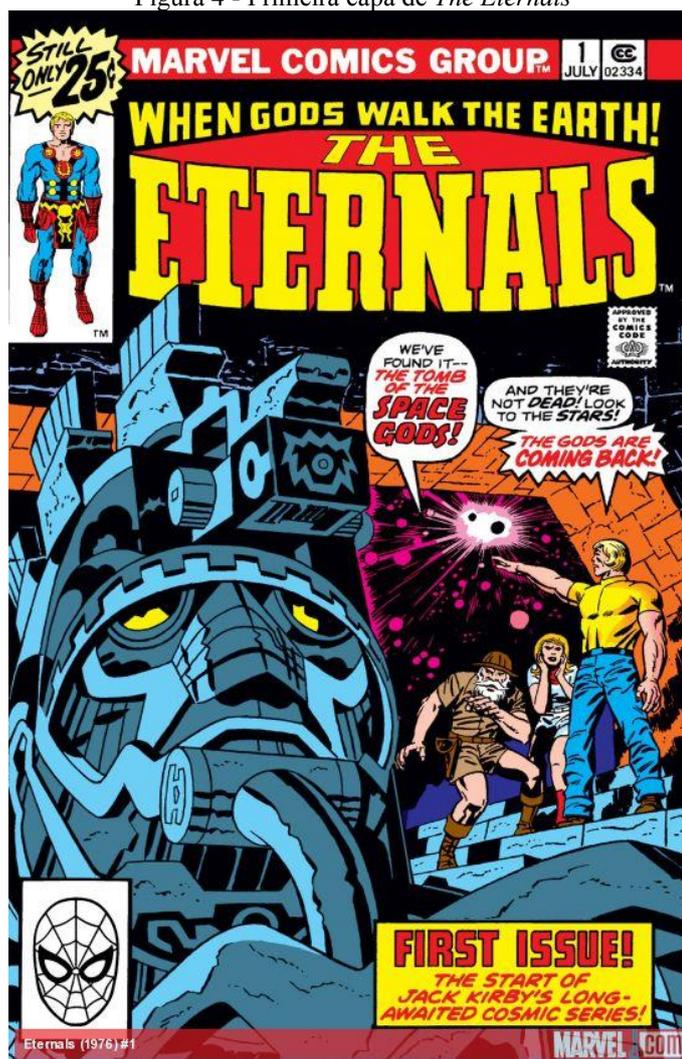
Entretanto, apesar das contribuições e das criações para a *Marvel Comics*, como relata Robb (2017), o “Rei dos Quadrinhos” acabou deixando a editora em 1970 por não ser proprietário dos personagens co-criados com Stan Lee, fazendo com que ele apresentasse algumas ideias para a concorrente direta, *DC Comics*.

Uma das suas contribuições para a *DC* foi criando a série “Novos Deuses/Quarto Mundo” (1971), uma ópera espacial de escala gigantesca, focada principalmente na Terra que traria um panteão de deuses para a *DC* (EVANIER, 2017). Essa história da qual teve uma certa inspiração na saga de livros do *Senhor dos Anéis* (1954), trazia uma guerra ancestral entre *New Genesis*, planeta dos *New Gods* contra *Apokolips*, mundo comandado por *Darkseid*⁷, o maior vilão da *DC Comics*.

Essas narrativas galácticas criadas por Kirby, logo foram canceladas ou redirecionadas para outros autores, fazendo com que o “Rei dos Quadrinhos” percebesse que a linha de produção da *DC Comics* e sua antiga editora fossem igualmente frustrantes. Isso fez com que ele retornasse para a *Marvel Comics* em 1975, após uma conversa com Stan Lee (HOWE, 2013). Ele escreveria e desenharia mais uma vez as histórias do *Captain America* e, inspirado ainda no conceito do *Fourth World*, ele criou os *Eternals*, um grupo de defensores super-humanos da Terra originados pelos alienígenas *Celestiais*, grupo esse que é o tema de estudo desta pesquisa.

Como já comentado na Introdução deste trabalho, apresentaremos no tópico 2.3, os personagens criados por Kirby, bem como discutiremos, como eles contribuem e de que forma se encaixam no Universo Marvel dos quadrinhos.

⁷A falta de reconhecimento pela *Marvel Comics* com Jack Kirby, fez com que ele criasse uma história galáctica chamada *Quarto Mundo* em 1970, da qual originou o maior vilão da *DC Comics*, *Darkseid*. Fonte: <<https://www.omelete.com.br/banca-de-hqs/liga-da-justica-como-briga-na-marvel-levou-criacao-darkseid-dc-comics>>. Acesso em 04 out. 2022.

Figura 4 - Primeira capa de *The Eternals*

Fonte: *The Eternals: When Gods Walk the Earth* (KIRBY, Jack, 1976)⁸.

2.3 Protagonismo dos *Eternos* nos quadrinhos da Marvel

Os *Eternos* de Jack Kirby introduziram uma vasta gama de novas ideologias complexas ao Universo Marvel, como a origem da raça humana e dos *X-men*; porque a Terra é importante nos quadrinhos da *Marvel Comics*; os *Celestiais*, seres que fazem parte do ciclo cósmico da editora; e, através de um *retcon*⁹, revelando a origem do vilão mais famoso da *Marvel*, o *Thanos*, um eterno com uma doença baseada na genética dos *Deviantes* que serão citados mais para a frente.

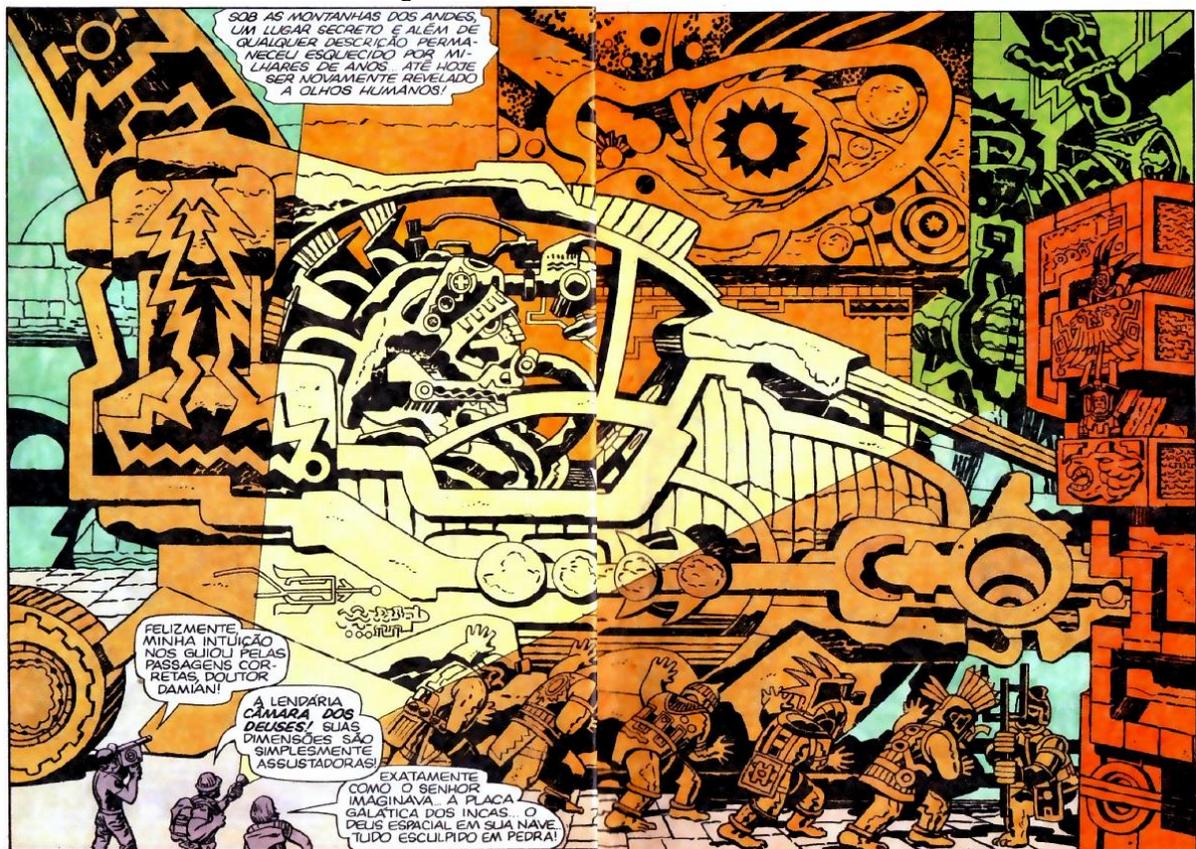
⁸Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/8799/eternals_1976_1>. Acesso em: 09 out. 2022

⁹Retcon é o termo em inglês para a alteração retroativa de fatos já estabelecidos em uma continuidade narrativa. Entre os fãs em português, aportuguesou-se o verbo to retcon; assim, diz-se que algo no passado de um personagem de gibi foi “retconado” (ROBB, 2017, p. 152).

Se antes os heróis do “Rei dos Quadrinhos” eram baseados em mitologias da antiguidade ou no cotidiano das pessoas, aqui, a raça dos *Eternos* criada pelos *Celestiais* foi inspirada em contos populares sobre a origem dos seres humanos. O clássico filme de ficção científica, *2001: A Space Odyssey* (1968), foi o que despertou essa ideia em Kirby, uma vez que a premissa permitia pensar se não eram os deuses, alienígenas espaciais que vieram na pré-história da humanidade e criaram os seres humanos (EVANIER, 2017).

Na primeira edição de *Eternals*, de início temos um breve questionamento: se o homem, enquanto espécie, seria o único ser do universo. Seriam os deuses, criadores da raça humana, realmente astronautas? Essas perguntas direcionam bem o leitor para a proposta que Kirby trouxe aos *Eternos*. A série de quadrinhos inicia mostrando a coreografia visual marcante do “Rei dos Quadrinhos”, ilustrando de maneira direta o que esperar da parte conceitual (figura 5) em *Eternals*.

Figura 5 - Câmara dos Deuses Celestiais.



Fonte: *Eternals*, Vol. 01 (Kirby, 1976).

Para entendermos melhor esse grupo de heróis, consideramos o vídeo “QUEM SÃO OS ETERNOS DA MARVEL? | Origem e Biografia” para ajudar a discorrer sobre a importância que esses personagens de Kirby trouxeram ao universo de quadrinhos da *Marvel*

Comics. Em determinado trecho, o apresentador Rino Félix menciona que “(...) há um milhão de anos atrás, ocorreu a primeira vinda dos Celestiais à Terra, a *Primeira Expedição*” (NERD ALL STARS, 2021)¹⁰.

Essa visita, fez com que os deuses espaciais encontrassem os humanos primitivos, assim, eles fizeram experimentos nos genes dos *homo-erectus*. Em *Eternals* #1 (Kirby, 1976), através de uma breve explicação do quadrinho, vemos que a raça humana não foi a única criação dos *Celestiais*, mas também antes deles vieram os *Eternos*, seres imortais que são comparados aos deuses e, posteriormente, com os genes que sobraram, os *Deviantes* foram criados, seres que almejam guerra e destruição que possuem uma genética instável que muda a cada geração, não se assemelhando aos seus progenitores.

Figura 6 - Explicação da origem das três raças terrestres do Universo Marvel dos Quadrinhos.



Fonte: *Eternals*, Vol. 01 (Kirby, 1976).

Deixando apenas 100 seres vivos de cada espécie, sendo eles os “homo-sapiens”, os “homo-immortales” (*Eternos*) e os “homo-descendus” (*Deviantes*), os *Celestiais* deixaram a Terra encerrando a *Primeira Expedição*. Os *Deviantes* eram seres mais agressivos e criaram um

¹⁰Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vbrDyPal6OY&t=942s>>. Acesso em: 08 out. 2022.

reino chamado *Lemúria*, e os *Eternos* sendo uma raça pacífica, liderados por *Cronos*, eles se tornaram protetores da Terra (NERD ALL STAR, 2021)¹¹.

Além disso, os “homo-immortales” são incapazes de se reproduzirem entre si, dessa forma, por conta de existir apenas 100 deles, consideraram-se como uma espécie de família, se relacionando como irmãos, primos ou até mesmo pais, mães, filhos e filhas. Por sua vez, os *Deviantes* tornaram-se a raça dominante do planeta por conta de sua reprodução descontrolada e, mesmo que não tivessem as habilidades divinas dos *Eternos*, eles escravizaram os seres humanos e conquistaram vários locais da Terra.

Como traz Nerd All Stars (2021), por ter vários problemas com eles, os *Eternos* convocaram os *Celestiais*, dando início a *Segundo Expedição*, da qual os *Deviantes* atacaram a nave dos deuses espaciais. Como punição pelo o ataque, os criadores devoraram os *Deviantes* e destruíram o império de *Lemúria*, afundando eles no oceano, o que levou junto algum dos reinos conquistados pela raça, sendo um deles o continente de Atlântida. Foi nesse momento da história da humanidade nos quadrinhos do Universo Marvel em que ocorreu o dilúvio das histórias bíblicas e também a alteração dos continentes na Terra.

Em *Eternals Vol. 4* (Knauf, 2008), tomamos conhecimento de que *Tiamut*, um dos membros da *Segunda Expedição* dos *Celestiais*, decidiu agir contra a extinção da raça dos *Deviantes*, que foi derrotado pelos outros de sua espécie e aprisionado por milhares de anos, abaixo do que em dias atuais é São Francisco no Estados Unidos. Com os números dos *Deviantes* agora reduzidos, os deuses espaciais dão o fim à segunda visita à Terra.

Cronos, líder da raça dos *Eternos*, sendo um cientista, conseguiu isolar a energia que tornava a sua espécie poderosa, no entanto, ele não conseguiu contê-la por muito tempo gerando uma explosão que o transformou em uma entidade cósmica. Ademais, os filhos de *Cronos* também adquiriram um aumento de poder causado pelo acidente, *Zuras* e *A'Lars*, que tinham pontos de vistas diferentes, acabaram descobrindo o poder da *Unimente*, um evento que ao juntar o corpo e o pensamento entre eles, eram capazes de criar uma entidade poderosa de pura energia e luz, necessitando de um *Eterno Primordial* para comandá-la e que quanto mais seres conectados a *Unimente*, mais poderosa a entidade era, tornando-se dessa maneira a arma mais poderosa da raça (NERD ALL STAR, 2021).

¹¹Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vbrDyPal6OY&t=942s>>. Acesso em: 08 out. 2022.

Nas passagens das revistas de *What If*¹² #23 a #28 (1980) que apesar de fazerem parte de uma série alternativa, observamos que o desentendimento entre os filhos de *Cronos*, faz com que *A'Lars* vá embora para a lua de Saturno, *Titã*, e através de tecnologia avançada, foi capaz de procriar com sua esposa uma raça derivada dos *Eternos* batizados com o nome da Lua onde vivem, sendo a origem também do *Thanos*, filho de *A'Lars* que possui a síndrome *deviante* que por conta do problema genético o torna semelhante aos *Deviantes*.

Já *Zuras* permaneceu na Terra, se estabelecendo nas montanhas da Grécia, local em que criou a cidade de *Olympia*, e outros grupos de *Eternos* formaram também outras cidades ao longo do mundo, como *Titanos*, *Oceana*, *Celestia* e *Polaria*. Agora estabelecidos, os *Eternos* de *Olympia* decidiram utilizar seus conhecimentos avançados para ajudar no desenvolvimento da raça humana, sendo contrário às ordens de não interferir que *Zuras* costumava obedecer.

Dessa maneira, os *Eternos* ensinaram aos humanos como trabalhar com metais e fogo, como também a escrita. Isso fez com que as pessoas passassem a enxergá-los como divindades. Nesse mesmo período, Zeus da *Marvel Comics*, estabeleceu o monte Olimpo ao lado da cidade de *Olympia*, e fez um acordo com os *Eternos* para que eles fossem os representantes dos deuses entre as pessoas, assim, vários personagens tornaram-se semelhantes aos deuses da mitologia grega, como a filha de *Zuras*, a jovem *Azura* que trocou seu nome para *Thena*, tornando-se a representante da deusa Athena e assim, selando o acordo entre os deuses do Olimpo com os *Eternos* (NERD ALL STAR, 2021)¹³.

Anos depois, os *Celestiais* resolveram realizar sua terceira expedição, para observar o andamento de suas criações e alertando que ninguém deveria interferir no desenvolvimento da raça humana, do contrário, a Terra passaria por uma extinção que daria vida a uma nova espécie, assim, os *Eternos* e os *Deviantes* entraram em uma trégua por milhares de anos. Porém, *Kro*, um general deviante, cansado de não fazer nada, começou a ajudar os nazistas na Segunda Guerra Mundial, forçando os *Eternos* a agirem novamente.

Na *Quarta Expedição*, vista em *Eternals*, Vol. 01 (Kirby, 1976), os *Celestiais* liderados por *Arishem* agora vieram à Terra para julgar se a mesma era digna de existir. Nerd All Stars (2021) cita que Odin, o único sobrevivente da era dos *Vingadores Pré-Históricos*¹⁴,

¹²*What If* é uma série de quadrinhos da *Marvel Comics* dedicada a explorar histórias de maneira alternativa, a ideia é pensar o que aconteceria se um evento do universo principal da *Marvel* ocorresse de maneira diferente.

¹³Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vbrDyPal6OY&t=942s>>. Acesso em: 08 out. 2022.

¹⁴Os *Vingadores Pré-Históricos* são um grupo da *Marvel Comics*, uma equipe que existiu a um milhão de anos

tinha medo dos deuses espaciais e por isso, pediu a ajuda de outros panteões de deuses para que o mesmo pudesse derrotar os *Celestiais*, algo que foi inútil até mesmo com a ajuda da *Unimente* dos *Eternos*.

No entanto, *Gaia*, a personificação da mãe Terra, surgiu e ofereceu 12 dos maiores seres humanos como oferenda para os *Celestiais*, assim, vendo o potencial daqueles indivíduos, os deuses espaciais julgaram o planeta como digno de continuar a existir. E antes de partirem, os *Celestiais* apagaram o conhecimento da humanidade sobre eles e, assim, os *Eternos* voltaram a ficar desconhecidos entre os humanos.

Como relatado no vídeo, os *Eternos* descobriram que o único propósito de vida deles era de cuidarem dos humanos, uma vez que a raça humana serviria como uma espécie de anticorpos capazes de combater a “Horda”, uma doença que afeta os *Celestiais* capazes de matá-los. Sendo essa a causa do porque a Terra é tão importante nos quadrinhos da *Marvel*, por conta da morte do *Celestial* conhecido como *Progenitor*, infectado por essa doença, morreu no planeta há bilhões de anos atrás, dando origem aos poderes dos personagens terrestres do Universo Marvel (NERD ALL STAR, 2021)¹⁵.

Portanto, podemos observar que os *Eternos* é uma espécie derivada da raça humana. Entre os personagens recorrentes das séries de quadrinhos dos quatro volumes que compõem esse estudo, temos *Zuras*, o mais sábio entre os membros de sua espécie. Contudo, *Ikaris* é quem geralmente é o protagonista das histórias da raça, ele tem habilidades como superforça, voar e soltar rajadas de energias pelos os olhos, sendo alguém leal ao seu propósito.

Além disso, outro personagem recorrente das histórias é *Makkari*, um velocista que se tornou a porta de comunicação de *Tiamut*, o *Celestial* Sonhador nas edições *Eternals*, Vol. 3 (Gaiman, 2006) e *Eternals*, Vol. 4 (Knauf, 2008). O herói possui um relacionamento complicado com *Sersi*, uma *Eterna* capaz de transmutar a matéria e também sendo uma personagem que já fez parte dos *Avengers* por um tempo nos quadrinhos. *Thena*, assim como a deusa Athena, é uma grande guerreira conhecedora da guerra da qual ela teve um relacionamento com o deviante *Kro* e nas edições citadas anteriormente, ela teve um filho adotivo humano chamado *Joey*.

antes dos acontecimentos do Universo Marvel.

¹⁵Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VVKvxRKM-ys&t=317s>>. Acesso em: 09 out. 2022.

Outro personagem que aparece nas HQ's dos *Eternos* é *Ajak*, conselheiro de *Zuras*, o eterno possui a habilidade de comunicar-se diretamente com os *Celestiais*, algo difícil entre eles. Já *Phastos*, é um inventor capaz de trabalhar em projetos que geralmente outros eternos não saberiam como lidar. *Druig* com poderes telepáticos, ele não gosta muito dos seres humanos. *Duende* ou *Sprite*, responsável pelos contos de Peter Pan no Universo Marvel, é um *Eterno* capaz de criar ilusões, mas que sempre será uma eterna criança, sendo sua causa de frustração nas histórias do grupo. E por fim, *Gilgamesh* que possui super-força, chegando a superar *Ikaris* nesse atributo e *Kingo Sunen*, um *eterno* que não utiliza seus poderes, preferindo lutar como um legítimo samurai e que gosta de ser uma estrela do cinema no Universo Marvel.

Algo que é visto nos quadrinhos de *Eternals*, Vol. 3 (Gaiman, 2006), é que toda vez que um *eterno* morre, eles possuem câmaras que os trazem de volta a vida e caso seja destruída, eles deixariam de ser imortais. Como observa Nerd All Star (2021), essas máquinas também são capazes de escolher como trazer esses seres de volta à vida, utilizando memórias anteriores e até mesmo alterando a aparência deles, como a alteração da etnia ou do sexo do masculino para o feminino, por exemplo.

Desde o surgimento em 1976, os *Eternos* foi um grupo da *Marvel Comics* que não tiveram muito destaque, seja por conta da baixa rentabilidade ou da falta de interesse da editora pelos personagens. Porém, nas poucas aparições deles, é possível notar que os mesmos estão presentes em momentos chave da história do Universo Marvel dos quadrinhos, uma vez que essa raça cósmica está relacionada aos *Celestiais*, seres responsáveis pela criação da raça humana nas histórias da editora.

Como destacado nesse capítulo, os quadrinhos possuem uma linguagem única, sendo capazes de fornecer ao leitor uma leitura ativa através do visual e verbal, onde o autor é responsável por pensar no seu público como colaboradores de sua história. Essa forma literária, permitiu trazer o gênero de super-heróis como um conceito de “mitologia moderna”, tais personagens podem ser retrabalhados ao longo dos anos através de uma identidade visual que consiga manter a essência do material original. Desse modo, essas características da linguagem das HQ's podem ser observadas também em outros meios midiáticos, como o cinema.

3 LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

No presente capítulo, serão discutidos os principais conceitos sobre o estilo de produção cinematográfica, como ela é pensada e como ela evoluiu ao longo da história como arte. Apresentaremos ainda como o gênero de super-heróis no cinema é definido e como essas narrativas foram evoluindo ao longo dos anos desde o surgimento do gênero nas HQ's, para entender previamente como funciona as adaptações cinematográficas baseadas nos quadrinhos.

3.1 Conceitos do Cinema e Como Surgem

Martin (2005) define a imagem como o elemento que constitui a base da linguagem cinematográfica. Uma matéria-prima complexa que entende que antes de tudo, a imagem filmica é realista, dotada de todas as aparências (ou quase) da realidade e que traz consigo também a ilusão do movimento. Eisenstein (1990) aborda esse aspecto através da fotografia, que entende como um sistema de reprodução que fixa eventos reais e elementos da realidade. E essas reproduções, por sua vez, podem ser combinadas de várias maneiras que permitem diferentes graus de distorção. Esses resultados podem variar desde combinações de experiências visuais até composições imprevistas pela natureza, incluindo um formalismo abstrato.

Foi através dessa perspectiva da aproximação com a realidade em movimento que o cinema surgiu sendo explorado no final do século XIX. As fotografias agora possuíam movimento como atração e com um tempo, cineastas aprenderiam a contar histórias por esse meio. Como vimos antes, no Capítulo 2, com McCloud (1995), o autor apresenta a ideia de que os quadrinhos são uma arte visual que está sequenciada de maneira justaposta, no cinema, o autor descreve que o equivalente a essa definição está relacionada ao tempo, uma vez que os quadros ocupam um mesmo espaço que se sobrepõem a todo momento entregando uma arte sequencial que proporciona a sensação de movimento.

Ademais, entende-se também que “a força do cinema reside não apenas na sua dimensão tecnológica, mas (...) na simbólica; é tanto uma experiência psíquica quanto um fenômeno físico-perceptivo. O cinema se consolida como uma máquina produtora de imagens com o fantástico poder sobre o imaginário dos espectadores” (MACHADO, 2012, p. 24). Para Munsterberg (1983), no teatro a atenção do espectador da plateia pode ser captada através de sensações luminosas e sonoras, enquanto o mesmo ainda se mantém fascinado pela ação que se desenrola no palco. Dessa maneira, a mente do espectador permite que ele se aprofunde em um sentido pleno que o situa melhor a cada cena.

Parte trivial dessa narrativa teatral é que “a cada momento precisamos lembrar do que aconteceu nas cenas anteriores. O primeiro ato já não está mais no palco quando assistimos ao segundo” (MUNSTERBERG, 1983, p. 37). Portanto, cenas posteriores ao primeiro ato não significam nada caso estejam isoladas e soltas em uma apresentação. No cinema essa característica fica responsável por conta da montagem de organizar os atos, pois como aborda Aumont e Marie (2003), as cenas são fragmentadas e através do papel da função narrativa, elas são montadas com o objetivo de guiar o espectador pela história a depender de quem está contando ela.

Nesse sentido, “a cinematografia é, em primeiro lugar e antes de tudo, montagem” (EISENSTEIN, 1990, p. 35). Canelas, Abreu e Godinho (2014), explicam que as montagens apresentam diferentes maneiras de funcionamento ao citar teóricos do cinema responsáveis por ajudar na evolução da montagem cinematográfica, como Edwin S. Porter (1870-1941), que entendeu que a combinação de planos provoca diferentes histórias a partir da soma de cada plano; David W. Griffith (1875-1948) por sua vez trouxe a justaposição de planos trazendo um sentido dramático que focava na emoção dos atores e dava continuidade de movimento em planos diferentes; e Lev V. Kuleshov (1899-1970) que abordava sua dramaturgia através da psicologia da montagem, para ele, os atores nem sempre precisavam expressar emoções, sendo um trabalho que às vezes ficava por conta da montagem de diferentes planos.

Mascarello (apud PEARSON, 1996, p. 49) relata que as transições para os longas-metragens foi algo codificado pelas técnicas definidas por cineastas e teóricos durante o período de transição no início do século XX. Sendo eles as montagens analíticas, o corte para os *close-ups*, a alternância, a continuidade de olhar e direção, o contracampo, tudo isso se tornou parte de um padrão de produção.

Ainda que seja a peça principal na construção de um filme, a montagem não é a única ferramenta importante do cinema. Assim como Martin (2005) define a imagem fílmica, aliado a ela, há elementos que compõem a imagem, como cores e cenários que são essenciais na imersão do espectador na história, pois “toda a narrativa de uma obra cinematográfica é feita por meio de suas imagens, desta forma, toda a significação de um filme por exemplo, está totalmente ligada aos fatos que são exibidos em uma cena. A mensagem passada pelo uso de elementos em cena não se dá ao acaso (...)” (OLIVEIRA, 2019, p. 44).

Entende-se que toda narrativa tem seu propósito, desde o roteiro até a pós-produção de um filme, a equipe que trabalha no produto audiovisual tem o objetivo de passar um

sentimento manipulado para quem eles esperam que assistam o filme, levando em consideração quem conta a história. É um meio de produção que leva tempo para construir, Araújo (1995) explica que é necessário meses só de filmagem, por conta da exigência de novos cenários, disposição de luzes, atores estudando suas falas, diretor encontrando as melhores maneiras de filmagem, etc. Sem levar em consideração o tempo de outras etapas na realização de um filme, como roteirização, pré-produção e pós-produção.

Posteriormente, todo o trabalho da equipe passa pela montagem, momento da produção em que essas manipulações ganham vida. Gênero de filmes nascem a partir desse ponto, como exemplo, tendo histórias de terror marcadas por características de cenas escuras e aterrorizantes com cortes entre os planos pensados no horror, além de monstros ou fantasmas que implementam esse tipo de narrativa, assim como filmes do gênero de comédia, que terá técnicas dentro da montagem com o objetivo de provocar risadas nos espectadores junto de piadas contadas pelos personagens.

No próximo tópico, iremos abordar os filmes que mais se destacam entre os *blockbuster* do século XXI, são eles longa-metragens baseados em personagens de super-heróis adaptados de histórias em quadrinhos, carregando características comumente vistas nas suas plataformas de origem e retrabalhados para um estilo de produção diferente.

3.2 Super-heróis no Cinema: podemos falar de um gênero cinematográfico?

Cada produção cinematográfica é classificada por um gênero fílmico, como ação, aventura, comédia, etc. Aumont e Marie (2003) entendem que a definição de gênero é algo flutuante e variável e é algo que pode ser definido dentro de um enredo, um estilo ou uma escrita. No entanto, os gêneros só tendem a existir caso sejam reconhecidos como tais pela crítica e pelo público, sendo algo que pode surgir ou desaparecer a depender da evolução histórica das artes. Nesse sentido, é possível definir as histórias de super-heróis como um gênero?

De acordo com Ferreira (2019, apud CAWELTI, 1976), o autor inclui os heróis como parte do gênero de aventuras, baseadas na superação de obstáculos por um personagem, reproduzindo a jornada do herói, apresentando narrativas simples. Entretanto, o mesmo entende que a imprecisão da classificação de gêneros é mutável, dependendo da cultura e da época que a produção se encontra. Todavia, Coogan (2006, apud SCHATZ, 1981) apresenta uma visão

diferente, trazendo o gênero como uma forma de história privilegiada que parte de uma limitação na maneira de contar história que é refinada em fórmulas por causa das qualidades sociais e/ou estéticas únicas, surgindo através de uma seleção comercial.

Nas histórias de super-heróis isso ocorre através das missões pró-sociais que os personagens tendem a enfrentar de diferentes maneiras. Jewett e Lawrence (2002) abordam essa ideia através do “Monomito Clássico” de Joseph Campbell, citado anteriormente sobre os heróis nos quadrinhos, personagens que passam por ritos de iniciação, através de desafios que os tornam maduros e sendo capazes de servir de novas maneiras à sociedade. Sendo esse um estilo de enredo bastante abordado dentro da cultura pop. Dessa maneira, personagens popularmente conhecidos pelo público devido ao consumo de quadrinhos, faz com que transpor as histórias de super-heróis para o cinema impulse uma leva de pessoas a acompanhar mais uma vez a aventura de seus heróis pelo sentimento de nostalgia (NUNES; MORAIS, 2021).

Através dessa ideia que produções de super-heróis começaram a ser adaptadas para o cinema desde a década de 1930, trazendo filmes de personagens que representavam o prelúdio dos heróis, resgatados da Era de Platina dos quadrinhos, como *Flash Gordon* (1936) e *Buck Rogers* (1939). Esses longas-metragens, no entanto, eram produzidos para categoria de “Filmes B”, um termo que se refere a produções de baixo orçamento em relação aos “A” no cinema hollywoodiano, exibidos em sessões duplas, apresentando um segundo filme que poderia atrair o público para o cinema, geralmente eram voltados para adolescentes (MATOS, 2003).

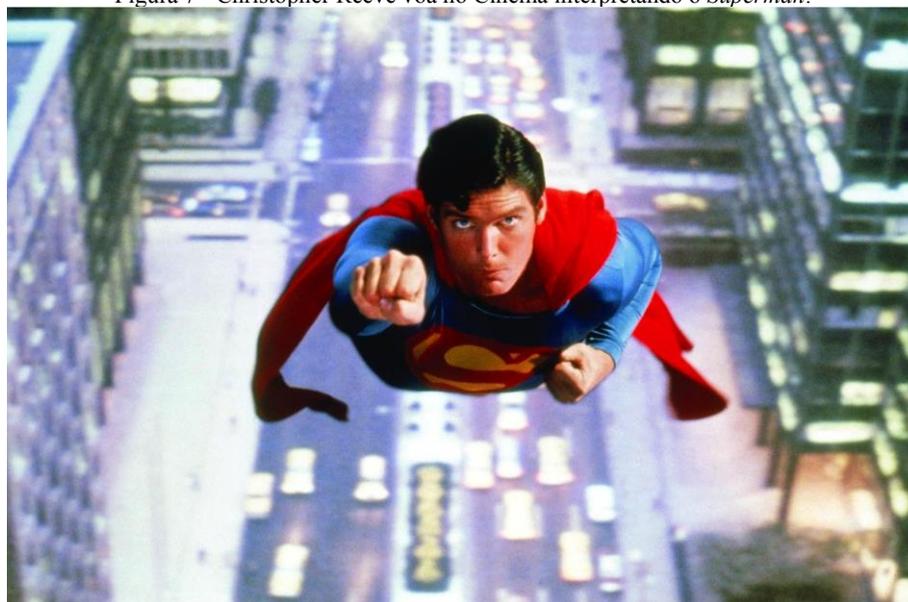
Gonçalves (2017) relata que esses filmes B, do ponto de vista industrial, tinham como objetivo ajudar as despesas gerais dos estúdios que mantinham os funcionários contratados produzindo. Além disso, tais produções seguiam uma receita predeterminada e cheia de clichês, algo que foi superado pela criatividade de alguns diretores que, apesar da falta de recursos, trouxeram longas-metragens que se destacaram, como os *Westerns*, os *Noirs*, os *Sci-fis* e os filmes de artes marciais. No entanto, filmes propriamente ditos de heróis não eram os temas centrais de blockbusters.

Antes da década de 1970, quase todas as adaptações live-action de tiras de desenhos animados e histórias em quadrinhos eram filmes B (...). Quando ficou evidente que o público das telas de cinema eram em grande parte adolescentes, grandes produções começaram a se basear em personagens de quadrinhos, e *Superman: O Filme* (1978) provou que tais projetos poderiam atrair grandes audiências. Paradoxalmente, enquanto Hollywood investia no gênero, o número de leitores de quadrinhos despencou e nunca mais se recuperou; os jovens espectadores evidentemente preferiam seus super-heróis na tela. Com o passar do século, a Marvel Comics anunciou que estava menos interessada em publicar histórias em quadrinhos do que

em gerar personagens para serem transformados em franquias de mídia. (BORDWELL, 2006, p. 54, tradução nossa).¹⁶

As mudanças geradas pelos filmes de heróis no final da década de 1970, tinham como foco um cinema mais sério para essas narrativas, misturando aventura e drama dos super-heróis nos filmes. Essas produções trouxeram uma nova visão sobre os lucros que esse gênero cinematográfico permitia arrecadar, assim, constituindo um novo filão comercial (DULLIUS, 2015). A primeira grande produção desse gênero no cinema, ficou por conta de *Superman: The Movie* (Donner, 1978), que arrecadou US\$ 300 milhões de dólares em bilheteria mundial¹⁷. A história do filho de *Krypton* trouxe um personagem renovado 40 anos após sua estreia na Era de Ouro dos quadrinhos, apresentado para as novas gerações o herói dos oprimidos (FERREIRA, 2019). Posteriormente, *Batman* (Burton, 1989), de Tim Burton, arrecadou US\$411 milhões de dólares¹⁸, demonstrando de fato o peso nas bilheterias que o gênero poderia trazer.

Figura 7 - Christopher Reeve voa no Cinema interpretando o *Superman*.



Fonte: Superman (1978).

¹⁶Before the 1970s nearly all live-action adaptations of cartoon strips and comic books had been B-pictures (...). When it became evident that the audience for mega pictures was largely teenagers, major productions began drawing on comic-book characters, and *Superman: The Movie* (1978) proved that such projects could attract large audiences. Paradoxically, while Hollywood was investing in the genre, readership of comic books plunged and never recovered; young viewers evidently preferred their superheroes on the screen. As the century turned, Marvel Comics announced that it was less interested in publishing comic books than in generating characters to be spun off into media franchises.

¹⁷ Fonte: < <http://www.imdb.com/title/tt0078346/> > Acesso em 21 out. 2022.

¹⁸ Fonte: < <https://www.imdb.com/title/tt0096895/> > Acesso em 21 out. 2022.

Na chegada dos anos 2000, o cinema teve uma nova fase de adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos, como *X-Men* (2000) de Bryan Singer e *Spider-Man* (2002) de Sam Raimi, que trouxeram tons mais realistas para essas histórias fantasiosas de super-heróis, não só no quesito narrativo, mas também no sentido de que os personagens fossem capazes de realizar atos grandiosos que antes, somente poderiam ser vistos sem problemas nas HQs (DULLIUS, 2015, p. 12). Esses grandes feitos, por sua vez, só foram permitidos graças aos avanços nas tecnologias de efeitos visuais recém melhorados na época, dessa vez, permitindo a geração de imagens por um computador, entregando uma confusão entre ficção e realidade (ALBUQUERQUE, 2018, p. 15).

Figura 8 - *Spider-Man* de Tobey Maguire balança por Nova Iorque na tela do Cinema.



Fonte: *Spider-Man* (2002).

Essa onda de novas adaptações cinematográficas permitiram que uma nova geração de crianças conhecessem os heróis mais longevos e famosos dos quadrinhos através, dessa vez, das telas de cinema e não de HQ's como foi costume durante anos.

Em 2005, a empresa *Marvel Studios* surgiu, com a proposta de trabalhar seus super-heróis de maneira compartilhada nos cinemas, no entanto, como relata Robb (2017), existia um problema que “(...) A única restrição se dava por causa dos contratos preexistentes sobre os direitos do “Quarteto Fantástico”, “Surfista Prateado”, “Demolidor” (e Elektra) e os “X-Men”, que estavam com a *20th Century Fox*, enquanto o “Homem-Aranha” e o “Motoqueiro Fantasma” ficaram com a *Columbia (Sony Pictures Entertainment)*”. Impossibilitando, dessa maneira, que a *Marvel* trabalhasse com seus heróis mais famosos nas telas do cinema.

Apesar da situação que se encontrava, Kevin Feige, diretor chefe da *Marvel Studios*, propôs uma sequência de filmes que seriam trabalhados no mesmo estilo que já era visto nos quadrinhos, histórias interconectadas e *crossovers* de heróis. Essa proposta começou pelo filme *Iron Man* (2008), de Jon Favreau, sendo o primeiro filme auto financiado pela *Marvel Studios*, o longa-metragem conseguiu arrecadar US\$ 581,1 milhões de dólares na bilheteria mundial. Através dos pós-créditos, temos uma prévia do que estaria por vir em futuras produções pelo estúdio, apresentando *Nick Fury* (interpretado por Samuel L. Jackson) que fala sobre a “Iniciativa Vingadores” com *Tony Stark*, deixando em aberto o que viria a seguir (HOWE, 2013).

Em anos posteriores, os filmes intitulados de *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011) e *Captain America: The First Avenger* (2011) chegam para complementar a fase um de filmes do recém criado Universo Cinematográfico Marvel, culminando na grande resolução em *The Avengers* (2012) que traz os seis heróis apresentados ao longo das cinco produções anteriores, reunidos para enfrentar um vilão em comum, *Loki*, irmão de *Thor*.

Figura 9 - Filmes da Fase 1 do Universo Cinematográfico Marvel.



Fonte: Disney Plus.

Essa nova série de produções cinematográficas da *Marvel Studios*, implicou em uma relação mais estreita entre produção e consumo de produtos de entretenimento, perspectiva

nomeada por Henry Jenkins (2009) como a cultura da convergência. Em seu livro, Jenkins explica o termo “convergência” como um “(...) fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão quase a qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.” (JENKINS, 2009, p. 26). Tal ideia, está ligada ao fato de como as produções cinematográficas hoje se desenvolvem, tendo uma influência dos espectadores através das redes sociais no desenvolvimento das histórias de seus filmes de super-herói.

Portanto, podemos entender que os heróis hoje, fazem parte da cultura pop que possui um público ativo, através também da cultura da convergência, uma vez que para Nunes e Morais (2021, apud SILVEIRA, 2013), a apropriação e a adaptação de personagens de outra mídia se inserem dentro da lógica da cultura pop. Além de trazer referências e repetições narrativas de fácil compreensão, o cruzamento entre HQs e cinema pode ser compreendido como uma estratégia que utiliza da esfera afetiva de um público que já acompanhava as aventuras de seus personagens na outra mídia, enquanto ainda mobiliza novos consumidores para essas produções.

Citado na Introdução desta pesquisa, assim como foi realizado no capítulo anterior, iremos apresentar no tópico 3.3 a história de *Eternals* (2021) vista nos cinemas, entendendo como esses personagens foram adaptados e posicionados dentro do Universo Cinematográfico Marvel.

3.3 *Eternals* (2021) no Universo Cinematográfico Marvel

Há cerca de 5000 anos A.C., um grupo de seres poderosos, conhecidos como *Eternos* surge na Terra sob o comando de *Arishem* para proteger os humanos das ameaças dos predadores conhecidos como *Deviantes*. Ao longo dos milênios, tornaram-se protetores da humanidade e ajudaram os humanos a evoluírem como raça, enquanto ainda tinham a tarefa de exterminar as criaturas. Em questões humanas, os *Eternos* eram proibidos de interferir nos problemas de qualquer natureza que fosse, incluindo guerras. Anos se passam e por volta de 1500 D.C., supostamente, todos os *Deviantes* haviam sido mortos, discussões são levantadas entre os membros da equipe sobre o que fazer com a humanidade que sempre entra em guerra, gerando divergências emocionais no grupo. *Ajak*, a *Eterna Primordial* no comando da missão

na Terra, pede para que os *Eternos* se separem e vivam suas vidas como desejarem ao redor do mundo, até que *Arishem* retorne para os convocar de volta para *Olympia*¹⁹.

Nos dias atuais dentro do MCU, em 2024, *Sersi* agora vive junto com *Duende* em Londres, e está em um relacionamento com *Dane Whitman*²⁰ após ter sido deixada por *Ikaris* há quinhentos anos atrás. Enquanto caminham ao lado de um rio da cidade, são atacados de surpresa durante a noite por um *Deviante* chamado *Kro*, enquanto o trio tenta distrair a criatura, *Ikaris* surge de maneira inesperada, surpreendendo a todos, incluindo a besta que logo é espantado pelo *Eterno*. Após o acontecimento, percebendo o retorno dos *Deviantes*, o grupo se reúne e partem para reunir os membros da equipe que estão pelo mundo.

O primeiro a ser procurado é *Ajak*, líder deles que está vivendo em uma pequena casa isolada na Dakota do Sul. Entretanto, ao chegarem ao local, descobrem que a *Eterna* foi morta por um *Deviante*. Diante da situação, por escolha já pré determinada por *Ajak*, *Sersi* recebe a orbe de energia cósmica e torna-se a *Eterna Primordial* da Terra, ganhando também a habilidade de se comunicar com *Arishem*. Após a perda da equipe, em seguida, partem em busca dos outros, *Kingo*, que está vivendo como um astro de cinema em Bollywood e *Gilgamesh* que está vivendo isolado em um deserto australiano, cuidando de *Thena* que quinhentos anos atrás, começou a sofrer de uma condição conhecida por eles de *Mahd Wy'ry*, que fez com que a guerreira deixasse de ter o controle de si mesma enquanto sua mente é fragmentada por conta do excesso de memórias.

Ainda na Austrália, *Sersi* finalmente descobre uma maneira de se comunicar com *Arishem*, dessa maneira, quando ela conversa com o *Celestial*, o mesmo revela que a missão dos *Eternos* nunca foi lutar contra os *Deviantes*, mas sim, preparar a Terra para “O Despertar”. Nesse momento, é explicado que durante os milhões de anos de existência do Universo, os *Celestiais* têm plantado suas sementes em planetas povoados por vidas inteligentes para que assim, um novo *Celestial* pudesse nascer. Inicialmente, os *Deviantes* foram criados para protegerem planetas de predadores, no entanto, eles evoluíram e tornaram-se caçadores das

¹⁹Planeta fictício de origem dos *Eternos* dentro do Universo Cinematográfico Marvel, nos quadrinhos o local é localizado na Terra, como na realidade. Disponível em: <<https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Olympia>>. Acesso: 25 nov. 2022

²⁰*Dane Whitman* é o *Cavaleiro Negro* nos Quadrinhos da Marvel, no MCU, o personagem apenas foi apresentado, sem ainda ter tomado posse da Espada de Ébano, uma herança de família do personagem que possui um poder amaldiçoado. Disponível em: <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Dane_Whitman?so=search>. Acesso: 25 nov. 2022

populações dos planetas, fazendo com que os *Eternos* fossem criados para abatê-los e serem os novos protetores de tais planetas. *Arishem* então explica que finalmente a Terra atingiu a população necessária para o nascimento do *Celestial Tiamut*, algo que resultará na destruição do planeta.

Sersi conta para o restante do grupo a notícia sobre o que *Arishem* ordenou, então uma discussão se inicia sobre se eles devem evitar o nascimento de *Tiamut* ou deixar que a Terra seja destruída. Antes que qualquer decisão fosse tomada, eles partem em busca de *Druig* que foi viver na floresta amazônica na região peruana, liderando uma pequena vila local povoada por humanos. Em seguida, são atacados por *Kro* e alguns outros *Deviantes*, e durante o embate, o líder do ataque mata e se alimenta dos poderes de *Gilgamesh*, conseqüentemente, seu corpo é moldado para uma forma humanóide e, também, ganhando habilidade de falar, após o acontecimento, foge do local.

Dessa vez, os membros restantes da equipe vão em busca de *Phastos* que vive uma vida simples com sua família, posteriormente, eles voltam para sua nave, o *Domo* e lá, reencontram o último *Eterno*, *Makkari*, lendo milhares de livros, utilizando sua habilidade de super velocidade. Após uma discussão sobre a situação em que se encontram, *Phastos* sugere que *Druig* utilize seus poderes de controle de mente para que coloque *Tiamut* para dormir, dessa maneira, retardando o nascimento do *Celestial*. Para tal feito, *Phastos* cria um dispositivo capaz de ativar a Unimente, um tipo de poder capaz de amplificar os poderes do *Eterno* escolhido.

Em meio a discussões, *Ikaris* conta que antes de ser morta, *Ajak* já havia revelado para ele sobre o *Despertar*, entretanto, a *Eterna* explica que tem o desejo de impedir o nascimento de *Tiamut*, já que a humanidade lutou e bradou contra o exército de *Thanos* para que pudessem trazer de volta à vida²¹, metade do universo, tornando o valor do sacrificio humano alto demais para ela. Por causa da lealdade a *Arishem*, *Ikaris* então revela ter traído *Ajak*, e ainda que mesmo a *Eterna Primordial* tenha sido morta por um *Deviante*, é revelado que o *Eterno* é quem jogou a líder para a morte. Então, depois de informar sobre a situação e ameaçar os membros da equipe, junto de *Duende*, ambos partem para o local onde acontecerá o nascimento.

²¹Evento que ocorre nos filmes *Avengers: Infinity War* (Russo, Russo, 2018) e *Avengers: End-Game* (Russo, Russo, 2019).

O embate final se encontra no vulcão ativo, localizado no Oceano Índico, os *Eternos* entram em conflito com *Ikaris* e *Duende*. No meio da situação que se desenrola, *Kro* surge em busca de sua vingança contra eles, *Thena* então entra em combate contra o *Deviante* que acaba sendo morto por ela. *Druig* fica responsável por nocautear a *Duende* e *Phastos* por um tempo, subjuga *Ikaris* através de seus aparatos tecnológicos de energia cósmica. Por conta dos conflitos entre a equipe, *Sersi* acaba sendo responsável por impedir o *Despertar*, pois seus poderes de manipulação da matéria a tornam a melhor opção no momento. Ela começa transformar o *Celestial* em mármore e *Phastos* então ativa a *Unimente* para que *Sersi* tenha seus poderes amplificados e, mesmo que vá contra as vontades de *Ikaris*, o seu amor pela *Eterna* faz com que ele também se junte a *Unimente*, ao final, por se sentir culpado pela morte de *Tiamut*, o *Eterno* voa em direção ao sol, desaparecendo diante das chamas solares.

Um grande ponto na história de *Duende* é sua angústia por não poder ter uma família própria, pois está presa no corpo de uma criança, uma vez que *Arishem* a desenhou dessa maneira. Então, *Sersi* explica que ainda possui um pouco do poder deixado pela *Unimente* após os acontecimentos, dessa maneira, com permissão, ela transforma *Duende* em humana. Por fim, a equipe se separa, *Thena*, *Druig* e *Makkari* vão para o espaço, na nave *Domo* para encontrar outros *Eternos* na galáxia, o intuito é contar toda a verdade sobre o plano de *Arishem*. *Sersi*, *Phastos*, *Kingo* e *Duende* permanecem na Terra. Nesse momento, *Dane* revela os seus sentimentos por *Sersi* e se prepara para contar um segredo sobre sua família, todavia, em um momento inoportuno, os *Eternos* que permaneceram na Terra, exceto *Duende* que agora é humana, são levados por *Arishem* que revela está descontente por eles terem sacrificado a vida de um *Celestial* pelos humanos. Porém, o mesmo diz que poupará a vida deles caso as memórias dos *Eternos* mostrem que eles são dignos de viver e revela que ainda voltará para o julgamento final da Terra.

A partir das ideias levantadas sobre os aspectos das construções narrativas a partir do ponto de vista cinematográfico, como a montagem e o gênero de filmes, focando como foi a evolução dos super-heróis nas telas de cinema, no próximo capítulo, iremos discutir sobre adaptações de quadrinhos para o cinema. Considerando as características da adaptação de uma obra para outro formato. Também buscamos entender se os personagens vistos nas produções originais são os mesmos em sua essência quando comparados às suas versões filmicas, e como elas são abordadas em relação ao público-alvo.

4 ADAPTAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA

Neste capítulo trataremos sobre as ideias que cercam a abordagem de adaptações cinematográficas das histórias em quadrinhos, entendendo suas origens e fidelidades mantidas em relação à obra original. Ademais, será discutido o que as mudanças realizadas nas adaptações acarretam nos filmes criados de acordo com o olhar da cultura da convergência discutida por Jenkins (2009) e como elas são trabalhadas pela *Marvel Studios* para atrair um público diferente daqueles que já consumiam as histórias em quadrinhos das suas adaptações.

4.1 Adaptação e Transposição Criativa

A indústria do audiovisual encontra-se bem estabelecida no mercado mundial, seja através do cinema, da televisão ou das plataformas digitais, possuindo uma variada opção de escolhas a serem consumidas, dependendo de quem queira e podendo ser acessadas com um clique através das plataformas de streaming como *Netflix*, *HBO Max*, *Disney Plus*, etc. O crescimento do cinema como arte e indústria desde seu surgimento é notório quando existem inúmeras produções e delas podemos presenciar diferentes estilos, sendo elas criações originais ou adaptações de outras obras.

Para Aumont e Marie (2007) “a adaptação é, em certo sentido, (...) a transposição das personagens, dos lugares, das estruturas temporais, da época onde se situa a ação, da sequência de acontecimentos contados etc”. Essa ideia nos permite, em certo grau, entender o nível de fidelidade conservado da obra original no filme, agindo como uma operação de transcodificação uma vez que ela age nas mudanças narrativas. Field (2001), entende a adaptação como algo relacionado à transposição de um meio para outro. É a habilidade de corresponder ou adequar por mudanças ou ajustes, modificando alguma coisa para criar uma mudança de estrutura, função e forma, que produz uma melhor adequação. Ou seja, do ponto de vista de Field (2001), um romance é um romance, um roteiro é um roteiro, assim, ao adaptar, apenas trocamos uma forma pela outra.

Dentre os aspectos que se entende de adaptações, podemos observar no livro “Tradução Intersemiótica”, de Plaza (2003). O autor explica a tradução de uma história para outra como uma forma privilegiada de recuperação do passado, transformando em uma ação artística de mudanças que entende a tradução intersemiótica como um desdobramento que critica a fidelidade, entendendo como um estado criativo. Stam (2000) ressalta que a arte passa

por renovações por meio de erros em sua tradução criativa, e o cinema como “uma arte sinestésica e sintética, sinestésica em sua capacidade de envolver vários sentidos (visão e audição) e sintética em sua capacidade antropofágica de absorver e sintetizar artes antecedentes” (STAM, 2000, p. 61, tradução nossa)²² passa a "herdar" outras formas de arte de onde quer que ela se inspire.

No cinema do gênero de super-heróis, as adaptações nem sempre buscam ser fiéis, uma vez que a fidelidade ao mesmo tempo que tenta se aproximar das histórias do personagem, acabará se afastando do mito de tal personagem que está sendo adaptado. Levitz (apud Burke, 2015) ao falar sobre adaptações, observa que filmes de personagens como o Batman que possui mais de quatro mil histórias, passa por um pensamento de qual, ou quais tramas serão adaptadas, assim como qual seria a versão ideal para se representar *Bruce Wayne*? Além de saber se a história se inclinará mais para o lado de um dos autores do personagem, como Denny O’Neil e Neal Adams, Jeph Loeb e Tim Sale, ou se manterá firme nas propostas de Frank Miller ou Bill Finger e Dick Spring?

Tais tomadas de decisões, assim como vimos sobre as adaptações, permitem criar algo que bebe da fonte das histórias em quadrinhos ou graphic novels enquanto ainda criam algo novo. Em vários enredos, as origens dos heróis são semelhantes, assim como a maneira que suas tramas são abordadas e desenvolvidas, porém nunca são repetitivas apesar das semelhanças extremas. Como exemplo o *Batman* (1989) de Tim Burton, dentro do contexto de aventuras clássicas de heróis que possuía influências dos filmes B é diferente da trilogia de *Batman: Begins* (2005) de Christopher Nolan que moderniza o personagem para um novo público, como também entende que dessa vez o herói traz uma carga mais dramática em seu desenvolvimento. Todavia, ainda há outras maneiras de explorar outros aspectos de um mesmo personagem sem perder a essência do mesmo, algo visto na direção de Matt Reeves em *The Batman* (2022), abordando um *Bruce Wayne* inexperiente, explorando mais a fundo o lado detetive do personagem, uma ideia não vista com tanta profundidade nas outras produções.

Figura 10 - Cartazes dos filmes *Batman* (1989); *Batman: Begins* (2005); e *The Batman* (2022).

²²(...) a synesthetic and a synthetic art, synesthetic in its capacity to engage various senses (sight and hearing) and synthetic in its anthropophagic capacity to absorb and synthesize antecedent arts.



Fonte: IMDb.

Dessa maneira, podemos observar uma captação da essência do personagem e não a transposição direta das histórias disponíveis nos materiais de origem. Podemos entender nos estudos sobre tradução idiomática de poemas de Campos (2006) que o autor ressalta o objetivo da arte do tradutor, onde o mesmo tenta através de escolhas cautelosas, extrair a ideia do conteúdo de origem e transpor sua forma estética. Então, ao se traduzir histórias em quadrinhos, podemos entender que quanto mais dificuldades os materiais possuírem, mais recriável eles serão, possibilitando diferentes traduções e:

Numa tradução dessa natureza, não se traduz apenas o significado, traduz-se o próprio signo, ou seja, sua fisicalidade, sua materialidade mesma (propriedades sonoras, de imagética visual, enfim, tudo aquilo que forma, segundo Charles Morris, a iconicidade do signo estético, entendido por signo icônico aquele ‘que é de certa maneira similar àquilo que ele denota’). O significado, o parâmetro semântico, será apenas e tão somente a baliza demarcatória do lugar da empresa recriadora. Está-se, pois, no avesso da chamada tradução literal. (CAMPOS, 2006, p. 35).

No Universo Cinematográfico Marvel, podemos entender então que a adaptação em si, não parte exclusivamente da ideia de personagens sendo abordados individualmente em suas histórias e seus símbolos traduzidos para uma nova mídia, mas sim, o universo compartilhado que Stan Lee (1922-2018) ao lado de Jack Kirby (1917-1994) e Steve Ditko (1927-2018) criaram nos quadrinhos da empresa durante a Era de Prata sendo retratado de uma nova e diferente maneira em filmes.

Além disso, o cinema e as histórias em quadrinhos carregam aspectos semelhantes, sendo ambas mídias que contam histórias por meio de séries de imagens, o espectador

visualmente presencia as ações dos personagens, essa semelhança de ambas as mídias impõe um problema na adaptação, uma vez que o ponto central de uma HQ é sua ontologia visual, ensinando ao leitor que assim como um livro em que se cria uma imagem mental da história, nos quadrinhos a ideia visual cinética é imaginada por quem está lendo, levando qualquer adaptação filmica a lidar com as interpretações pessoais dos leitores (LEFÈVERE, 2007).

Entretanto, Nunes e Moraes (2021) ressaltam que as características presentes nas histórias em quadrinhos causam um sentimento positivo daqueles que leem e acompanham os enredos dos seus personagens favoritos. Portanto, ao transportar e/ou adaptar essas narrativas em outras mídias, elas não perdem a característica do visual presente nos quadrinhos, enquanto ainda conseguem atrair um novo público.

Um dos desafios das produtoras de filmes que trabalham com adaptações é de atenderem as demandas da rede de fãs que fazem parte da cultura da convergência, como é discutida por Jenkins (2019). No próximo tópico iremos discutir como o público influencia as produções e como o Universo Cinematográfico Marvel utiliza desse artifício para manter seu público engajado nos seus projetos.

4.2 Cultura da Convergência: Universo Cinematográfico Marvel

Uma equipe artística ao trabalhar em uma adaptação passa a ter certas dificuldades ao criar algo novo e ainda agradar o público que já acompanhava os personagens nas HQ's. Burke (2015) lembra que na franquia dos *X-Men* (Singer, 2000), os personagens trajavam uniformes de couro preto, fazendo com que comentários fossem necessários para lembrar ao público que o longa-metragem entendia que os *X-Men* era em primeiro plano, uma narrativa baseada em quadrinhos, mas que agora estava sendo apresentada de uma maneira considerada série no cinema.

Os trajes coloridos clássicos dos *X-Men* não tinham espaço para esse cinema de heróis recém modernizado. No entanto, uma década depois, o grupo de mutantes dos quadrinhos recebeu uma prequela chamada de *X-Men: First Class* (Vaughn, 2011), dessa vez vestindo trajes que se aproximavam mais dos quadrinhos e que antes pareciam ridículos no cinema de dez anos atrás. As críticas realizadas pelos fãs demonstraram que o público ganhou um controle nas produções de adaptações de histórias em quadrinhos (BURKE, 2015).

Essas críticas levantadas para gerar uma maior aproximação das adaptações com suas fontes de origem, encontram-se relacionadas ao fato de que “o público de hoje está cada vez mais instigado a buscar novos conteúdos e novas formas de arte e entretenimento nas mais diversas plataformas. Ainda, ao usufruírem de tais conteúdos, não se mantêm calados quanto ao que experienciaram.” (DULLIUS, 2015, p. 14).

A participação ativa dos fãs se origina desde a Era de Prata dos quadrinhos, os discursos adotados por Stan Lee através dos recordatórios de abertura das histórias sobre o escritório da *Marvel Comics* gerou um imaginário ao redor dos quadrinistas e das mitologias diegéticas dos super-heróis, acarretando em um fenômeno popular que se desencadeou em fãs-clubes e, posteriormente, em eventos de fãs de quadrinhos que davam poder de voz a esse público por meio da seção de Cartas do Leitor nos gibis. Essa aproximação garantiu a fidelidade de leitores que iriam consumir quaisquer coisas que a *Marvel Comics* publicasse na época (FERREIRA, 2019).

Essa rede de fãs, de acordo com Jenkins (2009) na cultura da convergência, é nomeada como “comunidade do conhecimento”, um grupo de pessoas que estabelecem uma rede capazes de fornecer informações que um indivíduo por conta própria ao consumir um conteúdo não conseguiria (JENKINS, 2009). Dessa maneira, a *Marvel Studios* criou algo que permite que a comunidade do conhecimento haja como uma fonte de divulgação barateada, uma vez que aqueles que acompanham esse Universo de filmes compartilhados busque sempre informações que outros indivíduos dentro dessa comunidade pode oferecer do que possa acontecer nas próximas produções, ansiando pela chance de acompanhar mais uma vez os seus heróis favoritos na tela do cinema.

Atrelado a isso, os filmes do UCM se utilizam de *easter-eggs*²³ em suas produções, artifício esse que é comumente utilizado pelo estúdio para dar dicas ou pistas escondidas pelas cenas e/ou falas dos personagens que demonstram para qual rumo as próximas produções irão seguir, além do uso de cenas-pós créditos que deixam perguntas em aberto que serão respondidas também em outros filmes ou séries.

²³*Easter-eggs* é uma expressão utilizada em jogos e filmes para referenciar algo escondido dentro da mídia ou lembrar um conteúdo de outra mídia. O termo faz alusão aos ovos de páscoa (tradução livre do termo) que geralmente escondem surpresas.

Essa estratégia de mercado tomada pelo estúdio, segundo Dullius (2015) instigou a criação de histórias que conseguia reunir em uma mesma narrativa diferentes personagens de filmes distintos que tinham o mesmo propósito na trama, fazendo com que os fãs de determinados personagens, fossem induzidos a tornarem-se fãs igualmente de outros personagens menores - ou menos comerciais -, tendo em vista que cada um tinha suas próprias histórias. Posteriormente, essa ideia se reflete na questão de que por mais obscuro e desconhecido que sejam os novos títulos da franquia do UCM, a integração dessas novas narrativas ao universo compartilhado, faz com que as pessoas esperem pelos encontros dos recém chegados personagens a franquia com aqueles que já estão bem estabelecidos nos filmes (FERREIRA, 2019).

Reforçando uma ideia de escapismo da vida real através dessas histórias de heróis. Nunes e Morais (2021), explicam que o sentimento de distinção, neste caso, acaba indo além da experiência televisiva e/ou cinematográfica e se dá pela imersão dentro deste universo. Porém, deve ser ressaltado que isto não se trata de querer se tornar um super herói, mas sim de uma externalização dos sentimentos de pertencimento e afinidade com estas narrativas audiovisuais.

Entretanto, a *Marvel Studios* entende que nem sempre a utilização de um universo compartilhado é o suficiente para manter um público amplo acompanhando suas produções, portanto, são necessárias diferentes abordagens para conseguir tal feito, algo que foi realizado no filme *Black Panther* (2018), com direção de Ryan Coogler que apresentou as origens do super-herói africano dentro do UCM, o Rei *T'Challa* e sua cultura no país fictício de *Wakanda*, localizado no continente africano. Segundo Vaz e Bonito (2019), a narrativa baseada nas HQs do rei *wakandano*, trouxe a mensagem de que o personagem *Pantera Negra* era uma retratação da resistência e representação para a população negra, tanto o que foi apresentado no filme quanto na vida real. Essa visão é discutida também através das motivações do antagonista do longa-metragem, *Killmonger*, porém dentro de outra perspectiva.

Outro personagem que está dentro dessa estratégia de expansão do público do UCM é a *Captain Marvel* (2019), da dupla Anna Boden e Ryan Fleck. Nesse longa, vemos que a abordagem sobre a heroína cósmica, *Carol Danvers* é diferente, segundo Dalbeto (2021, p. 454), não apenas no sentido de super-heroína, mas também enquanto figura feminina, a personagem não é apresentada como uma garota tola e em perigo, ela possui uma agência em sua própria trama, apesar das manipulações sofridas em sua narrativa.

Desta forma, o UCM apresenta ao mercado do cinema uma nova estratégia narrativa capaz de atrair público fora do ciclo de histórias em quadrinhos. Criando novos laços afetivos por parte dos consumidores com o personagem, filme e história. Os *Eternos* (2021), dirigidos por Chloe Zhao possuem essa abordagem que podemos observar nos filmes de *Black Panther* (2018) e *Captain Marvel* (2019), trazendo uma reformulação completa dos personagens, apresentando um grupo diversificado tanto em gênero, quanto etnia, diferente do que é visto nos quadrinhos, fazendo parte de uma estratégia de aproximação com o público dentro do universo compartilhado de filmes.

5 METODOLOGIA

A abordagem metodológica que orienta a presente pesquisa é o estudo de caso, na perspectiva de Yin (2001). Como citado na Introdução, a pesquisa busca investigar como se deu a adaptação dos quadrinhos dos *Eternos* para o cinema, com ênfase nos personagens, levando em consideração o contexto do Universo Cinematográfico Marvel em que estão inseridos e as várias alterações realizadas individualmente dos personagens. Entendemos que o estudo de caso é a melhor estratégia para este estudo.

Cada estratégia apresenta vantagens e desvantagens próprias, dependendo basicamente de três condições: a) o tipo de questão da pesquisa; b) o controle que o pesquisador possui sobre os eventos comportamentais efetivos; c) o foco em fenômenos históricos, em oposição a fenômenos contemporâneos. Em geral, os estudos de caso representam a estratégia preferida quando se colocam questões do tipo "como" e "por que", quando o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real. (YIN, 2001, p. 19).

Para realização da análise, a pesquisa se concentrou em um recorte de quatro HQ's dos personagens da pesquisa. Especificamente, as histórias em quadrinhos levadas em consideração foram os quatro primeiros volumes, *Eternals, Vol. 01* (Kirby, 1974), *Eternals, Vol. 02* (Gillis, 1985), *Eternals, Vol. 03* (Gaiman, 2006) e *Eternals, Vol. 04* (Knauf, 2008), pois o filme aborda questões vistas nessas HQ's, tanto na premissa que fundamenta a história, quanto às características presentes em cada personagem.

Este estudo é composto de três etapas:

- a) Etapa 1: Leitura e análise dos quatro volumes das HQ's "Eternals";

- b) Etapa 2: Síntese do longa-metragem para que se possa ajudar no entendimento das mudanças realizadas nos personagens;
- c) Etapa 3: Estudo comparativo dos quatro volumes dos quadrinhos em relação ao filme de *Eternals* (Zhao, 2021), segundo o método de Fachin (2001).

O estudo comparativo é um método que busca investigar coisas ou fatos e explicá-los, através de suas semelhanças e suas diferenças. Quando se utiliza o método comparativo, espera-se abordar duas séries ou fatos de natureza análoga, tomados de outra área do saber, dessa maneira, a fim de se detectar o que é comum em ambos (FACHIN, 2001). A análise comparativa foi feita a partir das seguintes categorias: a) arcos narrativos de cada uma das linguagens – quadrinhos e filmes; b) gênero e c) principais habilidades dos personagens.

Além disso, a análise foi baseada em pesquisas bibliográficas, como também, nas minhas experiências pessoais enquanto leitor de histórias em quadrinhos e espectador de filmes cinematográficos baseados em HQ's. Dessa maneira, "um estudo de caso não precisa conter uma interpretação completa ou acurada; em vez disso, seu propósito é estabelecer uma estrutura de discussão e debate (...)" (YIN, 2001, p. 20).

Vale ressaltar que dois personagens não irão fazer parte da análise, sendo eles, *Zuras*, pois o mesmo não está presente na adaptação para o longa-metragem apesar da sua importância nas HQ's, assim como também *Eros* (ou *Starfox*), que aparece somente nas cenas pós-créditos do filme, impossibilitando análise concreta sobre o personagem interpretado por Harry Styles.

6 DISCUSSÕES

No presente capítulo iremos retomar de forma breve os quadrinhos dos *Eternos*, resumindo as tramas dos quatro volumes que compõem essa pesquisa. Em seguida, a pesquisa seguirá para a análise feita individualmente de cada personagem, sendo eles, *Ajak*, *Sersi*, *Ikaris*, *Makkari*, *Druig*, *Thena* e *Gilgamesh*, *Duende* (ou *Sprite*), *Kingo* e *Phastos*. As comparações da equipe foram feitas com base nas histórias em quadrinhos citadas na Metodologia.

6.1 Quadrinhos dos *Eternos* (1976, 1985, 2006 e 2008)

A primeira aparição dos *Eternos* nos quadrinhos ocorreu em 1976, quando Jack Kirby introduziu a equipe ao público. A série de quadrinhos durou dois anos através de 19 edições inacabadas, trazendo a história dos *Eternos*, os apresentando como seres imortais com habilidades sobre-humanas de energia ilimitada, adorados e confundidos com os deuses, revelando eles como uma espécie prima da humanidade que tinham um ancestral em comum, assim, como também seus opositores, os *Deviantes*. A trama apresenta o início da história da *Quarta Expedição* dos *Celestiais*, entidades cósmicas que criaram as três raças da Terra.

Ao ter a história finalizada sobre a última visita dos deuses espaciais à Terra em *The Mighty Thor: The Twilight of Some Gods* (Thomas, 1980). A segunda série dos heróis nos quadrinhos é vista em *Eternals, Vol. 02* (Gillis, 1985), após a morte de *Zuras*, o líder dos *Eternos* ao final da *Quarta Expedição*, *Thena* agora assume o papel de governante da raça na Terra, enquanto os demais membros restantes se espalharam entre a população vivendo secretamente entre os humanos. Os protagonistas enfrentam dessa vez, diretamente, os *Deviantes*, liderados nessa trama por *Ghaur*, que descobre a localização de um deus espacial e tem o objetivo de tomar para si o poder de *Tiamut*, um *Celestial* renegado que foi selado na Terra pelos seus irmãos há milhares de anos.

Anos depois, a história é reformulada e modernizada em *Eternals, Vol. 03* (Gaiman, 2006). Nesse novo contexto a narrativa gira em torno dos problemas causados por *Duende*, um *Eterno* que sempre foi uma criança, motivando ele a usar secretamente *Zuras* e *Ajak* para forma a *Unimente* e assim, poder alterar a realidade através da conexão feita com *Tiamut*, o *Celestial* *Sonhador*. As consequências de *Duende* fez com que todos os *Eternos* da Terra tivessem suas memórias apagadas, então *Ikaris* surge como o primeiro de sua espécie a começar a se lembrar do seu passado, dessa maneira parte em busca dos outros membros da equipe pelo o mundo, ao final da trama, *Tiamut* é despertado e revela para *Makkari* que as ações de *Duende* atraiu a *Horda* para a Terra.

Continuando a trama iniciada por Gaiman em 2006, *Eternals, Vol. 04* (Knauf, 2008), a trama agora está focada em volta de *Tiamut* que escolhe *Makkari* para ser seu porta-voz. Além disso, vários *Eternos* ainda estão com suas memórias apagadas, dessa maneira, os principais protagonistas apresentados no último volume, *Ikaris*, *Makkari*, *Thena* e *Sersi* partem em busca dos outros membros para que possam despertá-los da magia de *Duende*. Entre os acontecimentos, o grupo tem desentendimentos entre si que causa uma luta de *Ikaris* e os

soldados de seu primo *Druig*, como também *Ajak* que mata *Makkari* por não ter sido escolhido por *Tiamut*.

6.1.1 Análise de *Ajak* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

No longa-metragem, *Ajak* é representado pela atriz Salma Hayek, possuindo certas semelhanças à primeira vista em relação à história, mas há diferenças entre as contrapartes, como o fato de *Ajak* no filme ser uma personagem feminina. Essa mudança de gênero também se deu em relação a outros três personagens. A tabela abaixo indica comparação entre as duas versões.

Tabela 1 - Relação de Características de *Ajak* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

AJAK		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	MASCULINO	FEMININO
PRINCIPAL HABILIDADE	REORDENAÇÃO MOLECULAR	PODERES CURATIVOS

Fonte: Elaboração própria

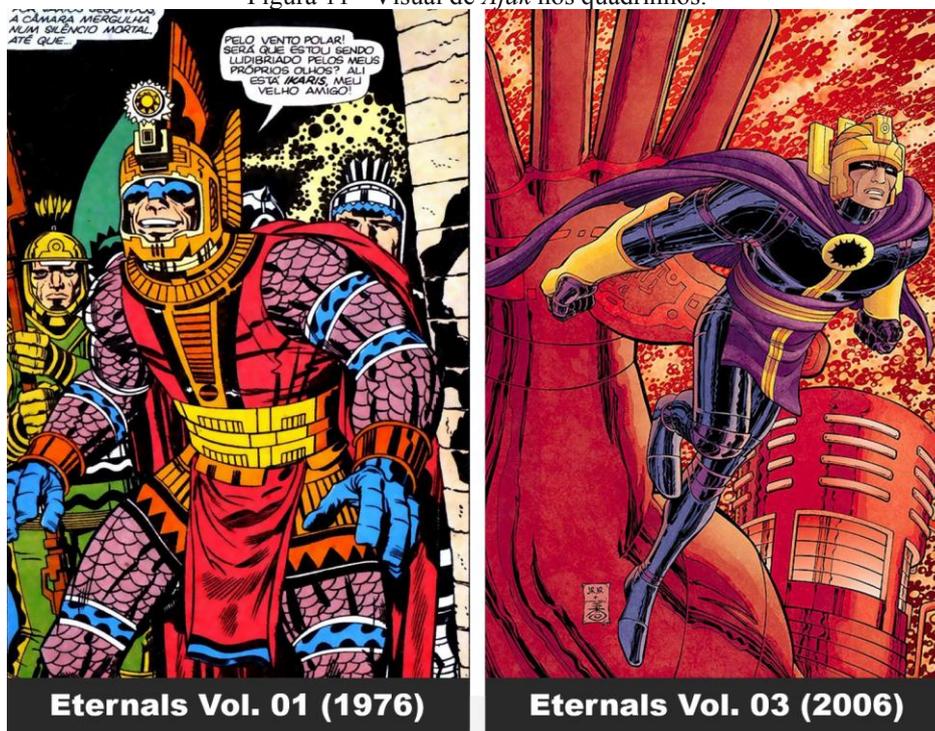
A trajetória de origem da personagem no UCM se assemelha a sua contraparte nos quadrinhos, como seu primeiro contato com uma grande civilização na humanidade foi durante o tempo em que os *Eternos* passaram na antiga Babilônia, sendo a cidade onde, no longa-metragem, as pessoas buscavam abrigo e proteção contra os inúmeros *Deviantes* que existiam na época. Ademais, *Ajak* nos quadrinhos passou parte da sua vida vivendo nas cidades Incas localizada no Peru, chegando a assumir o título de um Deus Inca. No cinema, a personagem de Salma Hayek, ao lado dos outros *Eternos*, passam parte de suas vidas cuidando dos povos Incas, sendo o local em que os últimos *Deviantes* são mortos e o grupo se vê pela última vez em um intervalo de quinhentos anos até se reencontrarem por causa do ressurgimento das criaturas, se assemelhando a história vista sobre a *Terceira Expedição* dos quadrinhos e o desaparecimento do grupo cronologicamente até a chegada da *Quarta Expedição*.

A relação que o personagem tem nos quadrinhos com os demais *Eternos* geralmente é de proteção com sua espécie, uma vez que ele está sempre pronto para ser o porta-voz dos *Celestiais*, tornando-se o primeiro na linha de frente a comunicar o desejo dos deuses para os *Eternos*. No filme, o mesmo acontece de maneira diferente, *Ajak* assume o papel de mãe dos demais personagens, indo além do seu dever como líder da equipe, assim, muitas das vezes está sempre agindo de maneira a proteger seus entes queridos de ações que eles não compreendem, como o fato de em determinado ponto do longa, a personagem alertar que *Phastos* precisa tomar cuidado ao criar tecnologias avançadas fora do tempo evolutivo dos humanos. Algo que tempo depois, presenciamos que o mesmo foi o responsável por ajudar na criação das bombas nucleares que destruíram as cidades de Hiroshima e Nagasaki, dentro do contexto do UCM, fazendo com que *Phastos* ficasse desolado diante da situação, *Ajak* dentro do seu papel de mãe, tenta confortar a dor do *Eterno*.

Essa ordem cronológica do arco pessoal de *Ajak* nas HQ's, vista no filme de Chloe Zhao, fazem parte da definição sobre as adaptações que vimos por Aumont e Marie (2007), transpondo personagem, lugares, estruturas temporais e época em que as ações ocorrem, seguindo uma lógica de acontecimentos, como podemos observar o desenrolar da história do *Eterno*. Quando a personagem assume o papel de mãe dos demais *Eternos*, ela ganha uma tradução do signo familiar que o grupo possui nos quadrinhos, aproximando-se da personalidade de indivíduo amigável visto mais na versão de Kirby (1976) do que a presenciada nas páginas de Gaiman (2006) e, posteriormente, Knauf (2008) que o personagem age de maneira mais hostil.

No que se diz respeito ao traje de *Ajak*, como podemos observar na Figura 11, são muitas as alterações pelas quais o personagem passou, que podem ser observadas nas versões de Jack Kirby (1976) ao de Neil Gaiman (2006) e John Romita (2006). Prevaecem em sua identidade visual as cores que tendem a se aproximar para o roxo, seguido de detalhes dourados, possuindo desenhos no seu traje que é centralizado no peito, além do elmo que possui formas que lembram asas na parte trás, uma diferença que podemos observar é que John Romita, sendo o autor escolhido pela *Marvel Comics* para modernizar os *Eternos*, se desfez dos detalhes de “escamas” que a armadura do porta-voz dos *Celestiais* possuía, trazendo uma ideia mais simples na construção do traje.

Figura 11 - Visual de *Ajak* nos quadrinhos.



Fonte: *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976) e *Eternals Vol. 03* (Gaiman, 2006).

Na versão cinematográfica, observada na Figura 12, a primeira diferença notória são as cores que compõem a personagem de Salma Hayek, tendo agora uma cor azul que traz um contraste equilibrado com o dourado na construção do traje. Pode-se notar também que os detalhes adornados que constroem o traje continuam centralizados na personagem, dando destaque ao símbolo circular visto na versão de Neil Gaiman (2006) e John Romita (2006). O elmo continua a trazer uma construção que se assemelha a ambos os quadrinhos, possuindo ainda como principal característica, os formatos de asas que podem ser vistos na parte de trás.

Figura 12 - Visual de *Ajak* no cinema.



Fonte: *Eternals* (ZHAO, 2021).

Como já foi explicado no capítulo sobre os *Conceitos dos Quadrinhos e o gênero de super-Heróis*, que McCloud (1995) vê os símbolos como uma forma de representar os deuses, sendo um ponto a ter considerado pela a equipe da adaptação, uma vez que aqui, *Ajak* deixa de ser apenas um porta-voz dos deuses e passa a assumir também um papel de mãe e líder que toma a frente nas decisões para proteger a humanidade, enquanto ainda defende também os interesses de seus considerados, filhos, tornando-se um símbolo de proteção através da sua

construção narrativa no longa. O traje, portanto, através das cores azuis e douradas, ressignifica os aspectos que uma vez já foram pensados por Kirby (1976) e Gaiman (2006) quando trabalharam na trama de *Ajak* e se aproxima mais da figura de deusa que o filme tenta buscar, assemelhando-se a ideia de ficção divina entrelaçado nos contos da realidade que Kirby (1976) tinha em mente.

6.1.2 Análise de *Sersi* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

Em *Eternals* (Zhao, 2021), a personagem de Gemma Chan ganha o destaque de protagonista diferente do que é visto nas HQ's, em que assume papel secundário nas tramas da equipe. Na Tabela 2 apresentamos os aspectos comparativos sobre a *Sersi*.

Tabela 2 - Relação de Características de *Sersi* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

SERSI		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	FEMININO	FEMININO
PRINCIPAL HABILIDADE	TRANSMUTAÇÃO DE ÁTOMOS	TRANSMUTAÇÃO DE ÁTOMOS

Fonte: Elaboração própria

De modo geral, a primeira vista, *Sersi* não sofre muitas alterações quando comparamos com sua contraparte nos quadrinhos. Nos quadrinhos, a personagem é conhecida por gostar de festas, podemos observar esse aspecto da *Eterna* na história de Neil Gaiman (2006) na Figura 13, quando sua amiga comenta que ela vive em festas, assim como também *Sersi* deseja ser uma planejadora de festas e tendo, coincidentemente, *Druig* como primeiro cliente de luxo.

Figura 13 - *Sersi organiza a festa de Druig*.

Fonte: *Eternals Vol. 03* (Gaiman, 2006).

No longa-metragem, ao trazerem aspectos de personagens mais sérios com personalidade de deuses protetores, *Sersi* não é apresentada como alguém descontraída sempre querendo estar em festas, mas ao assumir um papel de alguém que ama estar entre os humanos, é possível notar que a personagem gosta de desfrutar de todos os momentos com os habitantes na Terra, o que acaba incluindo a presença dela em situações festivas, demonstrando um tipo diferente de descontração da personagem nesse novo contexto. Algo que podemos ver na Figura 14.

Figura 14 - Momentos de *Sersi* ao lado dos humanos.

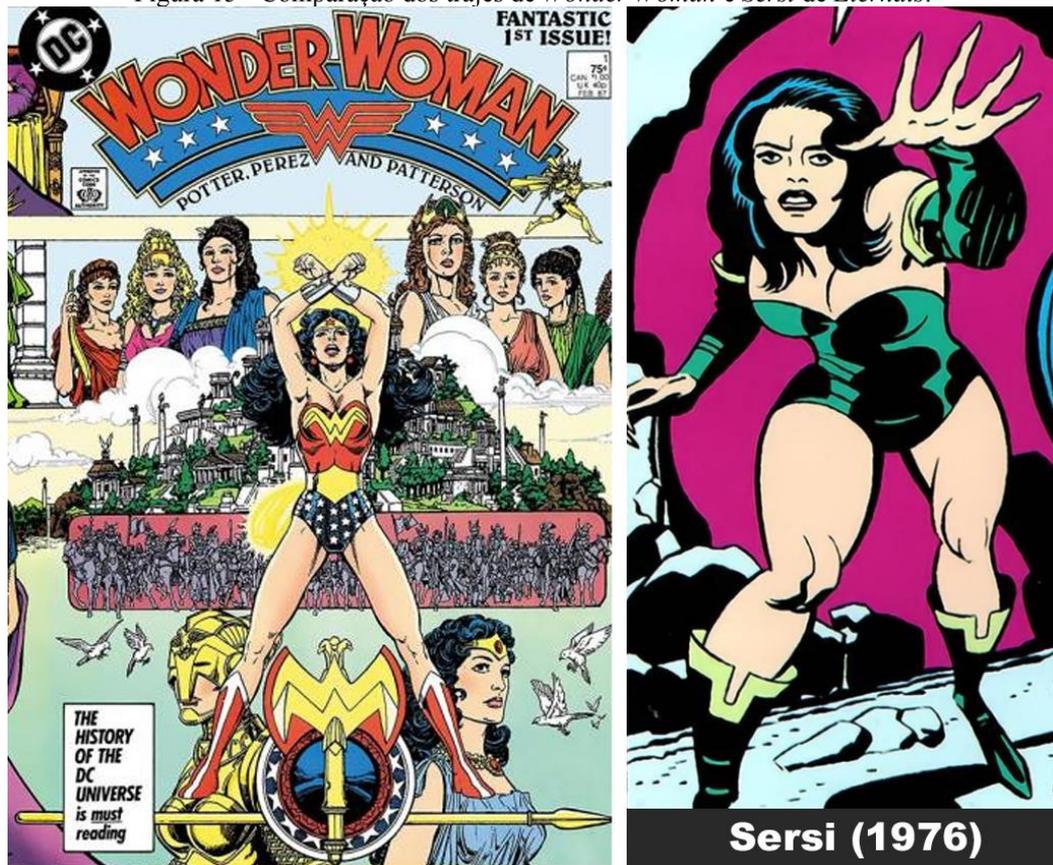


Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Outro aspecto que é observado, é o relacionamento de *Sersi* com *Dane Whitman*. Nos quadrinhos ela já teve um relacionamento com *Dane*, porém, na trama cinematográfica, acaba servindo mais como um *easter-egg* do que algo que foi desenvolvido na história. Além disso, algo que não é visto nos quadrinhos é a relação também de *Sersi* com *Ikaris*, sendo uma adaptação criativa da relação que a *Eterna* teve com *Makkari* nas páginas das HQ's que o casal teve altos e baixos, assim como ela tem com *Ikaris* na versão do cinema.

Sersi é uma *Eterna* que tem bastante ousadia quando se trata de interações sociais, portanto, na época em que foi criada por Kirby (1976), a personagem tinha um traje de batalha que era considerado empoderador, seguindo um estilo parecido com a armadura da *Wonder Woman* da *DC Comics*, utilizando um maiô com botas e braçadeiras, como pode ser visto na Figura 15.

Figura 15 - Comparação dos trajes de *Wonder Woman* e *Sersi* de *Eternals*.



Fonte: *Wonder Woman* (Pérez, 1987) e *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976).

Quando os *Eternos* passam para as mãos de Neil Gaiman (2006) e John Romita (2006), o traje da personagem é reformulado e modernizado, agora sem o maiô clássico de heroínas do século XX, passa a ter um estilo único na sua construção que entrega mais ênfase aos principais poderes da *Eterna*. Entretanto, quando a história iniciada por Gaiman em 2006 ganhou sua continuação em 2008, agora nas mãos de Charles Knauf (2008) e Daniel Acuna (2008), a personagem volta para o antigo estilo mais parecido com que Kirby (1976) havia criado, como visto na Figura 16 à direita. A *Eterna* nesse ponto da história, perde sua importância e passa a ser apenas a amada guerreira que tenta cuidar de *Makkari*, levando ela ao sacrifício no final para que *Makkari* tivesse a chance de salvar o mundo das mãos de *Tiamut*.

Figura 16 - Comparação dos trajes de *Sersi* em *Eternals Vol. 03* e *Eternals Vol. 04*.



Fonte: *Eternals Vol. 03* capa nº 3 (Gaiman, 2006) e *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008).

Na adaptação de *Sersi* para o cinema, podemos observar que a construção do seu traje se aproxima mais da versão de Gaiman (2006), visto na figura 17, porém, no longa a *Eterna* não possui mais a característica de feiticeira presente nos quadrinhos, mas se aproxima mais dos poderes de outros que estão dentro do contexto do UCM, como *Doctor Stranger*. Além disso, a cor que ainda prevalece em sua armadura é a tonalidade verde como na versão criada de Kirby (1976).

Figura 17 - Traje de *Sersi* no longa-metragem.

Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Nesse sentido, de acordo com as discussões de identidade visual dos heróis, a cor verde passa a ser a marca de *Sersi* sendo mantida no longa-metragem, assim como nas versões dos quadrinhos de Gaiman (2006) e Knauf (2008). As mudanças observadas em sua maioria são a forma orgânica, como forma de padronização dos trajes da equipe no filme que no caso de *Sersi*, começa a relacionar a personagem com a natureza onde nós presenciamos a personagem sempre utilizando seus poderes de transmutação de átomos para favorecer os humanos que a personagem demonstra amar, como criar água em terras secas para ajudar na plantação dos povos antigos ou transformar pedras em areia para salvar seus alunos em tempos modernos.

A personagem no filme, diferente da sua contraparte nas HQ's, deixa de ser secundária e passa a assumir o papel de protagonismo à frente da família disfuncional que é vista na tela do cinema. *Sersi* ganha um arco narrativo que consiste na aprimoração de seus poderes na qual a personagem no decorrer do filme descobre que consegue também transmutar seres vivos, algo que sua contraparte já demonstra ter conhecimento ao controlar os átomos de seres animados e inanimados, em alguns casos, transformando algo vivo em um objeto e vice-

versa. Além disso, nas histórias de Gaiman (2006), *Makkari* é o *Eterno* que fica responsável por ser o porta-voz do *Celestial Sonhador* quando ele desperta, e mesmo que o *Eterno* demonstre não está preparado para a situação, ele se arrisca ao conversa com *Tiamut* e evitar a destruição da Terra.

No contexto do UCM, o *Eterno Primordial* é quem recebe o poder de falar com os *Celestiais*, eliminando o treinamento para realizar tal ação que *Ajak* passou nos quadrinhos. Tendo isso em mente, quem assume esse papel de porta-voz é *Sersi* que recebe a esfera de *Eterno Primordial* da sua falecida líder. Assim como no arco de *Makkari* nas páginas de Gaiman (2006), a *Eterna* no filme demonstra não está preparada para situação, pois sempre esteve focada em estar ao lado dos humanos sendo o motivo que faz com que *Ajak* a escolha para ser a próxima *Eterna Primordial*, já que ela precisava de alguém que também tivesse a mesma motivação para impedir o despertar do *Celestial Sonhador*. Ademais, assim como nos quadrinhos, é *Tiamut* que se encontra na Terra, dessa maneira, quando *Sersi* assume o papel de liderança da equipe, ela passa a conversar diretamente com *Arishem* que enviou os *Eternos* para a missão no planeta.

6.1.3 Análise de *Ikaris* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

O personagem interpretado por Richard Madden é um dos poucos personagens apresentados em *Eternals* (Zhao, 2021) como similar a sua contraparte nos quadrinhos. Podemos visualizar alguns aspectos que foram mantidos no herói no filme na Tabela 3.

Tabela 3 - Relação de Características de *Ikaris* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

IKARIS		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	MASCULINO	MASCULINO
PRINCIPAL HABILIDADE	RAIOS DE ENERGIA OCULARES	RAIOS CÓSMICOS OCULARES

Fonte: Elaboração própria

A contraparte de *Ikaris* nas histórias em quadrinhos traz também a questão de um soldado leal a sua missão de proteger os humanos e aqueles que gosta, seguindo à risca sua

função para a qual foi criado e treinado, chegando a ir contra as julgamentos de *Thena* para que pudesse evitar o nascimento do *Celestial Sonhador* na trama vista em *Eternals Vol. 02* (Gillis, 1985).

Figura 18 - *Ikaris* está caçando *Thena* por considerá-la traidora de seu povo.



Fonte: *Eternals Vol. 02* (Gillis, 1985).

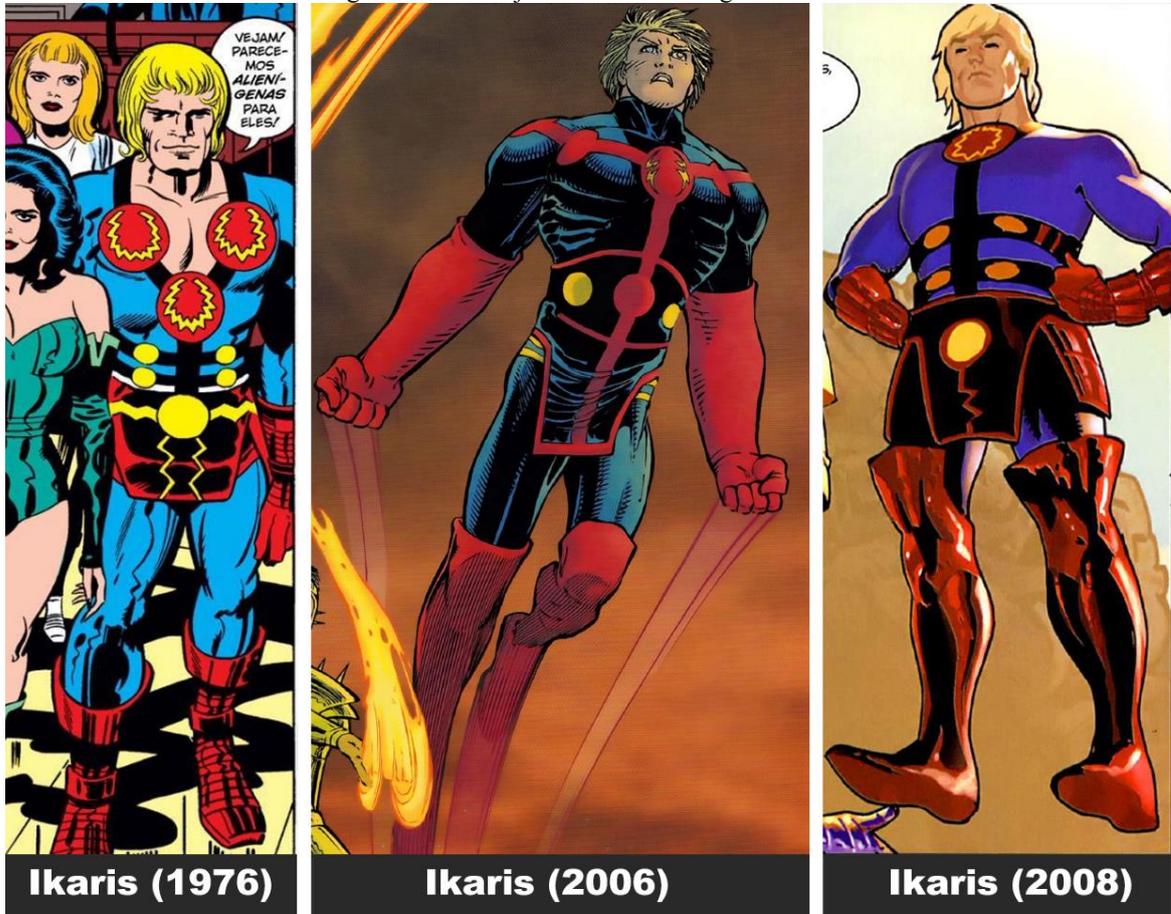
Na tela do cinema, o personagem toma uma atitude bastante semelhante ao que presenciamos na trama de Gillis (1985), uma vez que *Ikaris* assassina *Ajak* e ameaça a vida dos outros companheiros de sua equipe pelo fato de irem contra a missão passada por *Arishem*. Tais ações levam o personagem a se tornar o antagonista direto da história, mesmo que haja a presença dos *Deviantes* para esse papel, a fé que o personagem tem na missão passada pelo *Celestial* o impede de agir contra seus princípios.

Entretanto, por conta de ter estado em um relacionamento com *Sersi* durante cinco mil anos, o personagem acaba assumindo o papel que a *Eterna* possui em *Eternals Vol. 03* (Gaiman, 2006) e *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008) quando busca sempre proteger a personagem dos perigos iminentes, como os *Deviantes* e, ao final da história, de si mesmo. Podemos perceber então que a adaptação do personagem o mantém com uma característica de um guerreiro sério que carrega o peso de um conhecimento que nem sempre os seus companheiros sabem, como o fato dele saber sobre o *Despertar*, que segundo sua perspectiva, o obrigou a matar *Ajak* para que a missão de *Arishem* fosse concluída.

Ikaris provavelmente torna-se o único personagem em que os autores dos quadrinhos, depois de Kirby (1976), se mantiveram leais ao design original do herói com uma

roupa azul acompanhada de botas, luvas, saia e desenhos vermelhos no peito junto de detalhes dourados, como podemos ver na Figura 19 (a versão de 1985 não é demonstrada, pois a mesma segue o design que Kirby criou).

Figura 19 - Os trajes de *Ikaris* ao longo dos anos.



Fonte: *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976); *Eternals Vol. 03* (Gaiman, 2006); e *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008).

No entanto, na versão cinematográfica de *Ikaris*, o vermelho é deixado de lado e passa a dar lugar para uma construção monocromática no seu traje, deixando como único detalhe as linhas douradas presente no traje de todos os *Eternos* do longa, sendo uma maneira de distanciar um pouco o personagem da sua versão dos quadrinhos. No entanto, mesmo que a cor vermelha chamativa de heróis clássicos seja deixado de lado para dar espaço a seriedade de deuses que o filme de *Eternals* (Zhao, 2021) passa, a construção do traje de *Ikaris* ainda busca se aproximar do desenho que Kirby (1976) trouxe, mantendo ainda em seu design os três círculos no peito, assim como a forma da saia que lembra um pouco mais a primeira versão do herói.

Figura 20 - Traje de *Ikaris* no longa-metragem.

Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Podemos assumir na adaptação de *Ikaris* que a identidade visual do herói que foi mantida dos quadrinhos fica por conta da construção azulada de seu traje, assim como o design no peitoral do personagem, lembrando a versão de Kirby (1976). Eliminando a cor vermelha, o *Eterno* deixa de lado uma possível associação ao vilanismo que ele adquire no final do filme quando sua traição é revelada, pois a ideia que se busca trazer do personagem no novo contexto é que ele é um soldado que segue com fé os ideais para qual foi criado por *Arishem*, sendo lembrado pelo mesmo em várias vezes ao longa quando questiona *Ajak* sobre o Despertar, assim como também, quando ameaça os demais *Eternos*.

Outro aspecto que podemos observar que *Ikaris* é o que mais lembra o personagem em relação a sua contraparte nos quadrinhos é o fato de que, quando *Thena* assume o posto de líder dos *Eternos* na Terra e se torna a *Eterna Primordial*, ele constantemente entra em conflito com a guerreira em busca de adquirir o posto de liderança da raça na Terra, pois acha que a filha de *Zuras* está comprometida em suas decisões por está apaixonada por um *Deviante*, indo contra a lógica da criação dos *Eternos* por parte dos *Celestiais*. No cinema, o personagem ao assassinar *Ajak*, espera receber o posto de *Eterno Primordial* para que pudesse esconder de seus companheiros o fato de que a Terra seria destruída ao final da missão, porém quando *Sersi* é

escolhida para ser a próxima líder, o mesmo ainda tenta utilizar o retorno dos *Deviantes* como forma de desviar a atenção dos *Eternos* para que eles pudessem se manter na missão dada por *Arishem*.

6.1.4 Análise de *Makkari* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

A versão cinematográfica de *Makkari* ficou nas mãos de Lauren Riddlof, quando observamos a personagem, pode-se notar várias semelhanças entre as duas versões do *Eterno* nos quadrinhos com o cinema, deixando apenas a alteração de gênero como principal diferença visual, como observado com *Ajak* também. A tabela 4 é apresentada abaixo para ajudar na elucidação das mudanças.

Tabela 4 - Relação de Características de *Makkari* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

MAKKARI		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	MASCULINO	FEMININO
PRINCIPAL HABILIDADE	SUPER VELOCIDADE	SUPER VELOCIDADE

Fonte: Elaboração própria

As grandes diferenças que podem ser observadas na adaptação do *Eterno* é que agora, *Makkari* antes sendo um homem, tornou-se um personagem feminino além de agora possui deficiência auditiva, uma alteração realizada para que Lauren Ridloff pudesse interpretar o personagem no cinema.

Apesar de tais mudanças, de acordo com as discussões filmicas observadas por Oliveira (2019), nada está posicionado na cena por acaso, assim, é possível notar que *Makkari* na sua versão cinematográfica ainda possui sua personalidade voltada ao conhecimento, pois está sempre em busca de artefatos da história humana. Tais características se observam em momentos de *flashbacks*²⁴ do longa-metragem sobre o passado da equipe na Babilônia ou através da sua leitura de livros quando os demais *Eternos* chegam ao *Domo* para resolver o problema do Despertar, como é visto na figura 21 abaixo.

²⁴Recurso narrativo utilizado para trazer acontecimentos no passado de uma trama que está se desenvolvendo.

Figura 21 - *Makkari* lendo vários livros ao lado de seus artefatos colecionados ao longo da história.



Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

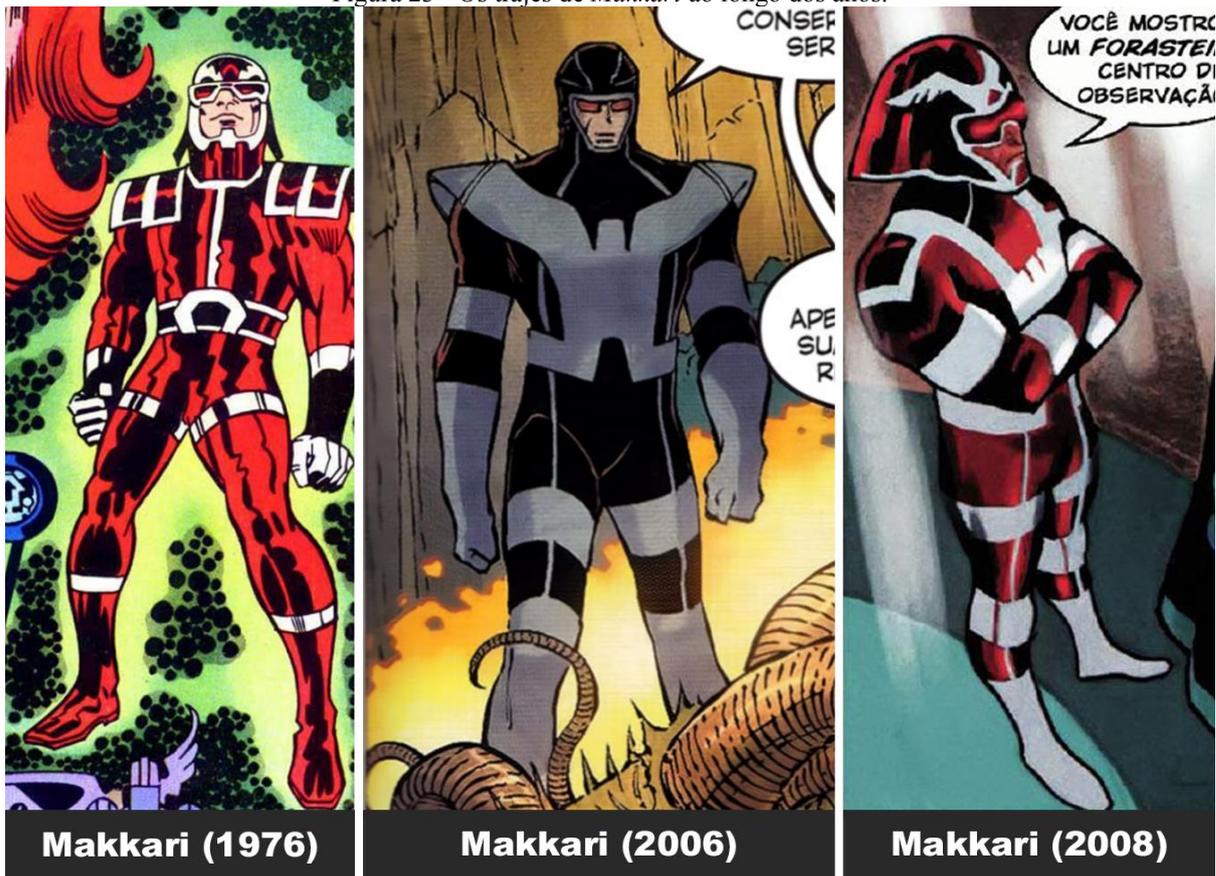
Além disso, assim como *Sersi* teve seu relacionamento alterado de acordo com os interesses narrativos do filme, *Makkari* que nos quadrinhos fazia o par romântico de *Sersi*, agora no cinema possui um romance que pouco é desenvolvido com *Druig*, servindo apenas como momentos de descontração na interação entre ambos, já que assim como a relação de *Sersi* e *Ikaris* não estava presente nas HQ's, o mesmo ocorre com os dois personagens, *Makkari* e *Druig* (Figura 22), possivelmente relacionado a uma adaptação criativa já que agora *Makkari* deixou de ter o romance com *Sersi* para que uma narrativa diferente se construísse.

Figura 22 - *Makkari* ao lado de *Druig*.

Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Outro aspecto de *Makkari* que se assemelha a adaptação de outro personagem dos *Eternos* é a construção do seu traje que se assemelha ao de *Ikaris*, o personagem demonstra ter o design de Kirby (1976) mantido ao longo dos anos, sem ter muitas alterações. Nas mãos de Gaiman (2006) e Knauf (2008), a maior mudança que se pode observar é a atenção que ambos os autores dão às linhas brancas do uniforme que acabam equilibrando mais com o dominante vermelho. Algo que é removido nas histórias do Gaiman (2006) é o capacete do personagem dando lugar a algo que lembra mais uma máscara do que um capacete, dessa maneira, na versão de Knauf (2008), *Makkari* possui um design que fica mais voltado para a versão de Kirby (1976).

Figura 23 - Os trajes de *Makkari* ao longo dos anos.



Fonte: *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976); *Eternals Vol. 03* (Gaiman, 2006); e *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008).

Portanto, podemos observar que as cores que compõem a identidade visual do herói são as cores vermelhas seguidas de linhas brancas, dessa maneira, seguindo os padrões adotados pela equipe da produção de *Eternals* (Zhao, 2021), quando comparado com os demais membros da equipe, essa é a armadura que mais lembra a sua contraparte nos quadrinhos, visto que o traje vestido pela atriz Lauren Ridloff ainda continua com seus aspectos avermelhados seguidos de detalhes em forma de linhas que dessa vez, estão em uma tonalidade mais acinzentada como podemos observar na Figura 24.

Figura 24 - *Makkari* em *Eternals*.

Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Podemos notar que sua identidade visual adotada nos quadrinhos ainda é mantida no cinema tendo como única diferença o capacete da heroína que é bastante utilizado por sua contraparte para a proteção de impactos na cabeça. Porém, na versão filmica por conta dos *Eternos* serem considerados máquinas sintéticas, possivelmente não foi visto a necessidade de uso do objeto.

Podemos notar que a construção de *Makkari* no longa-metragem a torna secundário em relação à narrativa que está sendo contada, suas participações ficam por conta de ajudar seus aliados em momentos chave da trama, como a batalha final ao lutar do lado dos *Eternos* que querem impedir o despertar de *Tiamut*. Entretanto, ainda assim a personagem tem sua personalidade estudiosa adotada para o filme, pois como citado anteriormente, está sempre em busca de artefatos históricos da humanidade e livros e é algo que pode ser comparado com a trama vista nas páginas de Kirby (1976), quando o personagem luta ao lado de *Ikaris* e *Sersi* contra o *Neo-Hulk* e, posteriormente, *Dromedan*, uma arma biológica criada pelos *Deviantes* para ser utilizado contra os *Eternos*.

Um dos assuntos abordados no filme de *Eternals* (Zhao, 2021) são as relações familiares, dessa maneira, levando em consideração *Makkari* dos quadrinhos, quando transportado para o cinema, a mudança mais drástica observada entre as duas versões é o seu envolvimento pessoal com *Druig*, sendo um *Eterno* que não possui relações amorosas nos

quadrinhos, mas que levando em consideração o novo contexto, ocorre uma recriação criativa por parte das relações desses personagens entre si.

6.1.5 Análise de *Druig* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

O personagem que Barry Keoghan traz a vida, *Druig*, assim como *Ikaris*, possui bastante semelhanças a sua contraparte nos quadrinhos, no entanto, deixando de lado uma aparência mais sombria para entregar um novo estilo para o personagem no cinema. Para ajudar no entendimento comparativo do personagem, a Tabela 5 abaixo foi criada.

Tabela 5 - Relação de Características de *Druig* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

DRUIG		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	MASCULINO	MASCULINO
PRINCIPAL HABILIDADE	TELEPATIA	TELEPATIA

Fonte: Elaboração própria

O personagem, a princípio, não teve alterações drásticas quando comparamos suas duas versões, como ocorre com *Makkari* e *Ajak*, já mencionadas neste estudo. Novamente, assim como ocorre com *Ikaris*, as diferenças étnicas não são suficientes para que haja uma mudança na narrativa do personagem no filme.

Em relação a sua aparência, no cinema perde sua característica de estar relacionado a alguém hostil, como o fato de está aparentando sempre ter olhos demoníacos quando usa seus poderes e sua hostilidade ao falar com os outros (Figura 25). Entretanto, a atuação de Barry Keoghan traz um aspecto diferente ao personagem, o mesmo aparenta estar sempre calmo e pensativo, agindo de maneira fria, uma diferente perspectiva de hostilidade ao *Druig*.

Figura 25 - *Druig* faz uma policial desmaiar através de pesadelos.



Fonte: *Eternals Vol. 03* (Gaiman, 2006).

Na sua história de origem, *Druig* é um personagem que conseguiu o controle total do país fictício *Vorozheika* ao utilizar seus poderes para aplicar um golpe de estado. De maneira semelhante, a história se repete no longa-metragem, durante a queda da civilização Azteca, *Druig* diferente de sua contraparte nos quadrinhos, no filme ele odeia ver os humanos entrarem em conflito, sempre querendo ajudá-los a prosperarem perante a paz, então, quando ele tenta parar a guerra que está acontecendo, *Ajak* o interrompe alegando que as guerras são necessárias para que a humanidade possa evoluir.

Incomodado com a situação, algum tempo depois após um desentendimento com a equipe, *Druig* através de seus poderes, pega alguns humanos e parte do local, indo viver longe do mundo para que os indivíduos que ele trouxe consigo evitassem a guerra (Figura 26). Quinhentos anos depois, quando a equipe está em busca de reunir todos os Eternos por conta do retorno dos *Deviantes*, é descoberto que *Druig* havia criado junto dos humanos que estavam com ele uma pequena vila isolada na floresta amazônica, localizada na região peruana, lembrando o feito do personagem ao comandar *Vorozheika* nos quadrinhos.

Figura 26 - *Druig* parte do templo Azteca levando os soldados da guerra consigo.

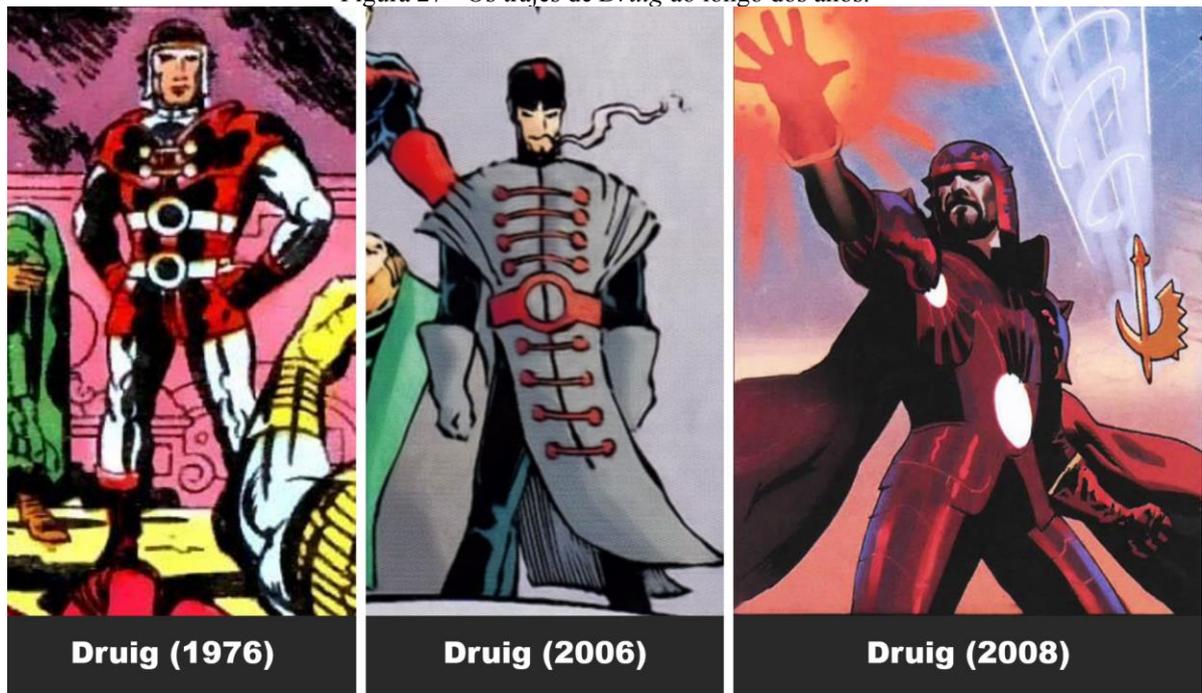


Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Como comentado no tópico sobre *Makkari*, o *Eterno* possui uma relação nos cinemas sendo uma escolha nova dos produtores do filme, uma vez que o personagem nos quadrinhos não possui qualquer tipo de relação positiva com ninguém. Desse modo, ao colocar o personagem em um romance com *Makkari* no cinema, a equipe traz uma adaptação criativa para que o novo contexto do personagem funcione diante do arco narrativo apresentado na história, dessa vez, *Druig* deixa de ser um alguém hostil e passa a ser mais um membro familiar de uma família disfuncional apresentada no longa-metragem.

Ademais, o traje de *Druig* é inconstante nos quadrinhos. Possui três formas distintas que diferem da versão cinematográfica observada. Kirby (1976) ao criar os personagens, não deu muito espaço nas páginas para *Druig* quando introduziu o personagem na trama, então o seu traje acabou parecendo mais uma variação do traje de *Makkari* do que sendo algo próprio. Na modernização dos personagens, pelas mãos de Gaiman (2006) e Romita (2006), *Druig* recebe um traje próprio, remetendo a sua personalidade sombria onde a construção é coberta da cor preta seguida de detalhes vermelhos. E novamente, quando o personagem vai para as mãos de Knauf (2008), o design do traje do *Eterno* tenta se aproximar da versão criada por Kirby (1976), entretanto, ganhando uma certa distanciação uma vez que o traje é coberto de detalhes vermelhos, diferente do original que ainda possui uma mistura de duas cores.

Figura 27 - Os trajes de *Druig* ao longo dos anos.



Fonte: *Eternals Vol. 03* capa nº 3 (Gaiman, 2006) e *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008).

Sem manter uma identidade visual definida, *Druig* acaba passando por uma reformulação no seu traje que ainda segue um padrão que foi criado para as armaduras que os *Eternos* possuem no longa-metragem. Portanto, o design que a versão cinematográfica mais se inspira ao ser comparada é a que Gaiman (2006) traz na história de *Eternals Vol. 03*, uma vez que o traje em sua construção apresenta a maior parte coberta de uma tonalidade preta e cinza acompanhada de detalhes vermelhos, assim como sua versão fílmica (Figura 28).

Figura 28 - Traje de *Druig* em *Eternals*.

Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Entre os personagens apresentados, *Druig* é um dos poucos que não possui uma identidade visual própria dos quadrinhos, entretanto, ao estabelecer uma personalidade sombria, é notável que o mesmo revela sua identidade a partir das suas ações hostis dentro das tramas. Mesmo que o *Eterno* tenha um certo amor pela humanidade, assim como sua versão das HQ's, ele ainda age de maneira hostil diante de seus companheiros de equipe ao sempre questionar as ações de *Ajak* ou a lealdade de *Ikaris*, além de também quando *Deviantes* atacam sua vila na floresta, se faz necessário que *Sersi* intervenha em suas ações para que o mesmo salve os humanos ali presente.

Em questões de adaptação e comparação, o *Druig* se distancia da sua contraparte ao adaptarem o personagem de modo a ter uma relação familiar mais amigável com os demais *Eternos*, mesmo que ainda tenha um certo peso negativo entre eles, as ações do personagens são justificadas de maneira que favoreçam ao desenvolvimento narrativo, como sua hostilidade diante da missão de *Arishem* pelo fato de não concordar com o modo evolutivo dos humanos ou sua relação amorosa com *Makkari* que vai sendo construída ao longo do filme.

6.1.6 Análise de *Thena* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

A representante de Athena, *Thena* é interpretada pela atriz Angelina Jolie na sua versão cinematográfica. À primeira vista a personagem possui várias características em comum com sua contraparte nas histórias em quadrinhos como sua especialidade em combate, como detalhado na tabela a seguir.

Tabela 6 - Relação de Características de *Thena* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

THENA		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	FEMININO	FEMININO
PRINCIPAL HABILIDADE	GUERREIRA	GERA ARMAS DE CORPO A CORPO DE ENERGIA CÔSMICA

Fonte: Elaboração própria

Ao ser comparada com sua contraparte nas HQ's, a personagem não possui muitas alterações a serem exploradas, tendo vários aspectos comuns mantidos para o longa-metragem. Seu nome continua sendo relacionado a Athena, pois quando *Duende* conta a lenda da personagem, ela menciona que a *Eterna* é representante da deusa do Monte Olimpo.

A filha de *Zuras* é dita como uma guerreira poderosa e astuta, disciplinada em combate, muitas das suas aparições tendem a ser como uma adversária poderosa a ser enfrentada pelos demais personagens. No cinema, o status de guerreira não é alterado, uma vez que ela está sempre carregando armas de acordo com sua escolha, através da manipulação de energia cósmica.

Figura 29 - *Thena* utilizando diferentes armas a partir de sua energia cósmica.



Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Além de tais aspectos mencionados, a personagem de Angelina Jolie sofre alterações no que tange a trama da história. Nos quadrinhos, durante o primeiro arco do *Celestial Sonhador* em *Eternals Vol. 02*, a personagem tem que lidar com a situação de que agora com a morte de seu pai, tem a responsabilidade de comandar os *Eternos* na Terra, se tornando a *Eterna Primordial*, entretanto, vários conflitos internos são gerados contra *Ikaris* no momento em que se descobre que ela está ajudando *Kro* porque está apaixonada por ele.

Na versão cinematográfica, a situação da personagem é alterada, agora ela passa a ser apenas mais um membro da equipe, sem hierarquia social entre os *Eternos* e suas fragilidades passam a ser por conta da *Mahd Wy'ry*, já nos quadrinhos, quem sofre com essa situação é *Sersi*. *Thena* ao enfrentar a situação psicológica em que tem sua mente fragmentada, começa a apresentar uma fragilidade em sua personalidade, deixando de passar a sensação de que é uma guerreira imbatível. No contexto familiar do longa, a personagem recebe conforto e proteção de *Gilgamesh* que oferece passar anos de sua vida evitando que a *Thena* não machuque ninguém, do contrário, seria necessário que as memórias da *Eterna* fossem apagadas para que ela deixasse de sofrer com o *Mahd Wy'ry*.

Nos quadrinhos, a situação parecida que ocorre é o fato de *Thena* nas histórias de Gaiman (2006) ter um filho adotivo, da qual torna-se um ser frágil diante dos inúmeros perigos que os *Eternos* tendem a enfrentar por conta de sua natureza, portanto, sempre está enfrentando

suas batalhas para que possa proteger seu filho, como *Gilgamesh* faz com a *Eterna* no cinema. Além disso, quando o *Esquecido* é manipulado por *Ajak* para que o mesmo atacasse os *Eternos*, o único membro da equipe que consegue controlar a situação por completo é *Thena*, pois ela tinha as habilidades de combates necessárias para parar a brutalidade de *Gilgamesh*, assim como ocorre no cinema na inversão de papéis, *Gilgamesh* no novo contexto é quem se oferece para deter *Thena* quando ela está afetada pela fragmentação de suas memórias.

Como citado anteriormente, na história da filha de *Zuras*, a *Eterna* já teve um relacionamento com *Kro*, chegando a ter filhos gêmeos com o antagonista. No UCM, por conta de adaptarem os *Deviantes* como animais que evoluíram ao longo dos milênios, a possibilidade de uma relação entre os dois personagens é eliminada. Todavia, *Kro* foi capaz de absorver os poderes de *Ajak* e *Gilgamesh*, como também as memórias de ambos, dessa maneira, durante o embate final entre *Thena* e o *Deviante*, a relação que ambos tiveram nos quadrinhos é referenciada, uma vez que *Kro* utiliza das memórias de *Gilgamesh* para fazer *Thena* baixar a guarda para que absorvesse sua energia, assim como a montagem da cena está diretamente interligada com a contraparte nos quadrinhos de *Eternals Vol. 02* (Gillis, 1985), representado na Figura 30 abaixo.

Figura 30 - Comparativo das cenas de *Thena* e *Kro* na HQ e no Cinema.



Fonte: *Eternals Vol. 02* (Gillis, 1985) e *Eternals* (Zhao, 2021).

Diferente do que foi visto com *Druig*, os trajes de *Thena* se mantiveram fiéis entre os autores do quadrinhos ao longo dos anos, sempre mantendo as cores douradas junto do elmo da filha de *Zuras* na construção de sua armadura ao lado de suas armas letais de mesma

coloração. O design criado por Kirby (1976), diferente dos demais personagens da série de quadrinhos, continua tendo suas características mantidas como vista na Figura 31.

Figura 31 - Comparativo das cenas de *Thena* e *Kro* na HQ e no Cinema.



Fonte: *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976); *Eternals Vol. 03* (Gaiman, 2006); e *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008).

A versão dos cinemas, levando em consideração a identidade visual adotada para a representante de Athena, a característica que fica marcante é a armadura dourada, o traje que Angelina Jolie utiliza tem uma alteração considerável ao descartar o dourado de tons amarelos para algo com tons brancos. Tal escolha pode ter ido de encontro a um possível problema de contraste que a armadura em tons amarelos causaria ao se misturar com as cores da energia cósmica de seus poderes.

Figura 32 - Traje de *Thena* no longa-metragem.



Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Thena possui poucas alterações em relação a sua contraparte nos quadrinhos quando comparadas diretamente, levando em consideração a padronização dos trajes já citada anteriormente e o contraste de cores, a adaptação da armadura da *Eterna* continua semelhante ao design adotado por Kirby (1976) ao criar a personagem. As relações familiares criadas para *Thena* no cinema se divergem das situações criadas para o contexto narrativo, como os *Deviantes* se tornarem animais, *Zuras* não ter sido adaptado ou até mesmo o filho adotivo da guerreira não está presente na trama, dessa maneira, ao utilizar *Gilgamesh* como personagem que possui uma relação familiar profunda com *Thena*, as questões sobre os relacionamentos da personagem com outros indivíduos na trama dos quadrinhos são esquecidos.

6.1.7 Análise de *Gilgamesh* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

Trazendo a sensação de ser um guerreiro gentil, o personagem interpretado por Don Lee possui poucas características quando comparado a sua contraparte nos quadrinhos, como apresentado na tabela abaixo.

Tabela 7 - Relação de Características de *Gilgamesh* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

GILGAMESH		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	MASCULINO	MASCULINO
PRINCIPAL HABILIDADE	FORÇA BRUTA	FORÇA BRUTA

Fonte: Elaboração própria

Nas características apresentadas, *Gilgamesh* ainda que possua similaridades com sua contraparte nos quadrinhos, teve uma adaptação criativa quando comparamos o arco narrativo dos quadrinhos com o cinema.

Tendo sofrido isolamento por anos dentro dos muros de *Olympia*, ele se tornou um Eterno que entra em ações ao lado do grupo quando necessário, tornando-se um herói dos necessitados. Entretanto, *Gilgamesh* já foi capaz de agir contra a sua espécie nas páginas de Knauf (2008) ao ser controlado por *Ajak* que estava se sentido menosprezado pela escolha de *Tiamut*, chegando a matar violentamente *Makkari*, o porta-voz do *Celestial Sonhador* como já foi citado.

Seus poderes têm foco na força. Portanto, quando entra em combate, geralmente seus inimigos tendem a ter mais cuidado do que o normal por conta do poder de *Gilgamesh*, que pode superar até *Ikaris* quando comparados diretamente. Essa característica pode ser observada no longa-metragem quando a montagem das cenas de ação do personagem utiliza-se de métodos para entregar a impressão de sua força bruta quando ele usa suas luvas de energia cósmica (Figura 33) para combater os *Deviantes* e, também utilizando de proteção quando se oferece para cuidar de Thena que está sofrendo com o *Mahd Wy'ry*.

Figura 33 - *Gilgamesh* utilizando seus poderes em um combate contra *Kro*.



Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Além da tradução realizada em seus poderes, outro aspecto que se observa a forma como se relaciona com *Thena*, pois como citado anteriormente, o *Eterno* se ofereceu para cuidar da representante de Athena que estava com sua mente fragmentada. Dessa maneira, ambos passam quinhentos anos de suas vidas isolados na Austrália, quando eles retornam, percebemos a maneira como *Gilgamesh* trata *Thena*, quase em um sentimento paternal de cuidados com os possíveis perigos que a *Eterna* pode causar por causa de sua mente.

Nos quadrinhos de Gaiman (2006) e Knauf (2008), podemos presenciar a vida de *Thena* que possui um filho adotivo e tem de cuidar das possíveis ameaças que ele possa passar, assim como também é ela que se disponibiliza e, com sucesso, derrota *Gilgamesh* quando ele está em transe mental por conta das ações de *Ajak* (Figura 34). Podemos fazer o paralelo de que *Thena* no cinema assume o papel de seu filho adotivo dos quadrinhos, enquanto *Gilgamesh* assume o papel de *Thena* na relação familiar que ambos têm entre si.

Figura 34 - *Thena* derrota *Gilgamesh* em um combate.

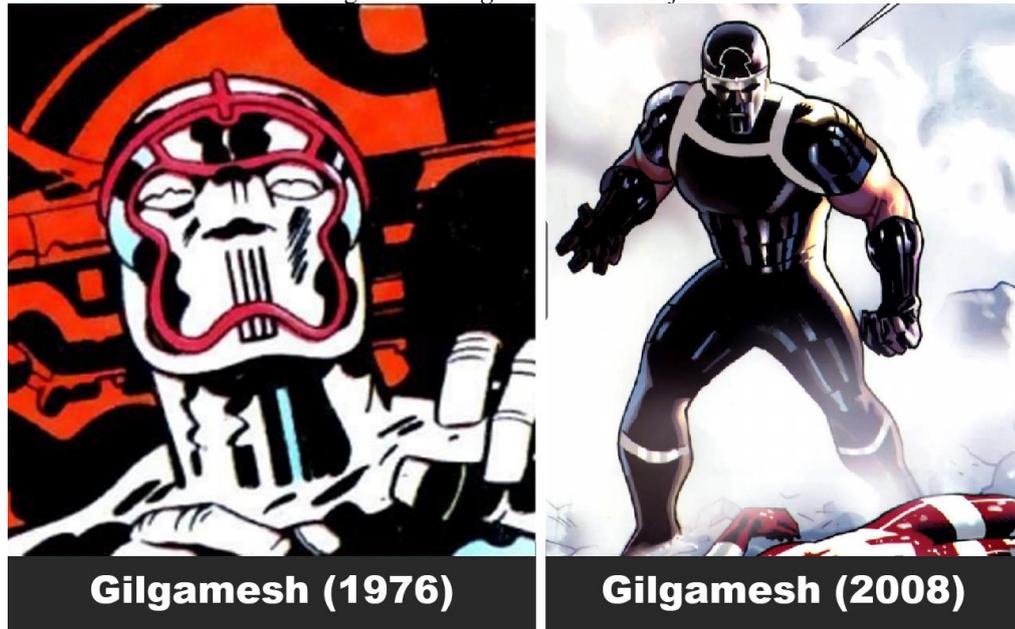


Fonte: *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008).

As ações gentis do *Eterno* na sua versão cinematográfica o distanciam da personalidade que é adota ao personagem nos quadrinhos, uma vez que ele está sempre agindo de maneira séria e brutal e sempre de poucas palavras. Na versão filmica, em relação aos outros membros da equipe, ele costuma agir de maneira brincalhona quando ocorrem cenas de descontração no longa, demonstrando um aspecto de irmão protetor entre eles.

Por não possuir uma identidade visual estabelecida e apresentar um corpo robusto, *Gilgamesh*, não possui um design exato a ser seguido nas HQ's quando ele surge nas páginas. As histórias de Kirby (1976) até apresentam o personagem com um traje espacial que *Duende* criou para ele, porém, o *Eterno* realiza apenas uma missão rápida que logo é esquecida na trama que se segue. Quando chegamos nos quadrinhos de Knauf (2008), até certo ponto o traje original do personagem é lembrado no design feito para *Eternals Vol. 04*, entretanto, ficando por conta apenas da construção, deixando as cores originais de lado, adotando uma coloração preta (Figura 35).

Figura 35 - *Gilgamesh* e seus trajes.



Fonte: *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976) e *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008).

Na adaptação do filme, como podemos observar na Figura 36, o personagem não possui semelhanças em seu traje quando comparados os designs vistos, uma vez que tanto as cores utilizadas no traje (verde e marrom) não são um padrão presente nas páginas das HQ's, como também os trajes da equipe se distanciam da versão original, sendo dessa maneira, havendo uma criação que se distancia de uma tradução na armadura de *Gilgamesh*.

Figura 36 - Traje de *Gilgamesh* no longa-metragem.



Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Comparando as versões dos quadrinhos do *Eterno*, nota-se que boa parte das suas histórias não são transpostas para o cinema, uma vez que ele torna-se participativo em pontos chave da trama que não se relacionam diretamente com sua contraparte, como quando se oferece para ajudar *Thena*, adquirindo uma relação familiar mais próxima com ela em relação aos outros, como também se sacrifica para que a representante de Athena não fosse atacada e morta por *Kro*.

6.1.8 Análise de *Duende* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

Interpretada por Lia McHugh, *Duende* é uma personagem que apesar das diferenças de gênero que existem entre as contrapartes, ainda existem semelhanças a serem observadas, como comentado na Tabela 8.

Tabela 8 - Relação de Características de *Duende* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

DUENDE (SPRITE)		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	FLUÍDO	FLUÍDO
PRINCIPAL HABILIDADE	MANIPULAÇÃO DE SENTIDOS	ILUSÕES

Fonte: Elaboração própria

Embora os poderes sejam parecidos com que foi apresentado na versão das HQ's, em que *Duende* possuía habilidade de manipular sentidos, ela agora realiza ilusões. As primeiras mudanças realizadas na personagem que são observadas no filme *Eternals* (Zhao, 2021) estão no fato de *Duende* nos quadrinhos ser um menino, enquanto no cinema, os produtores optaram por trazer uma versão feminina da *Eterna*. Tal tomada de decisão, no caso da *Sprite*, não traz dificuldades adaptativas, uma vez que a personagem possui uma orientação sexual considerada fluída nos quadrinhos, levando ela alterar sua forma física de acordo com seus sentimentos e poderes.

Além disso, o arco narrativo de *Duende* nos quadrinhos escritos por Neil Gaiman (2006) se assemelham com o que foi visto no longa-metragem. Por conta de viver milhares de anos no corpo de uma criança, o *Eterno* que inspirou as histórias de Peter Pan no Universo Marvel sente a necessidade de alterar a realidade em que se encontrava, utilizando os poderes

da *Unimente* conectada a *Tiamut*, transforma-se em um ser humano para que pudesse crescer e viver uma vida normal.

Na versão cinematográfica, a personagem de Lia McHugh possui uma construção que se assemelha à história de Gaiman (2006), dando lugar às mudanças da realidade realizadas na HQ. No filme, a narrativa da *Duende* passa ser sua frustração de anos por está apaixonada por *Ikaris*, pois ele está em um relacionamento com *Sersi* que durou cinco mil anos e mesmo que estivessem separados, ela não poderia estar com *Ikaris* por ser uma *Eterna Criança*, dessa maneira, a motivação de *Duende* segue através de seus planos de querer crescer e ter uma família, porém é algo que leva a personagem a agir de maneira hostil no clímax do filme.

Assim como *Gilgamesh*, a *Eterna Criança* não possui um certo design a ser seguido quando comparamos as duas versões. Nos quadrinhos suas aparições são em *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976) onde o personagem não teve grande destaque na trama, mas que possuía um traje que seguia uma construção através do verde com detalhes em amarelo (Figura 37). Em *Eternals Vol. 03* (Gaiman, 2006), como citado anteriormente, apenas a narrativa de *Duende* foi traduzida para o cinema, já que o personagem não aparece em momento algum com seu uniforme nas páginas de Gaiman (2006).

Figura 37 - Traje de *Duende* na HQ.



Fonte: *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976).

Portanto, a identidade visual adotada para o cinema aproxima-se mais da construção do design feito por Kirby (1976), trazendo o cabelo ruivo como característica transposta para o filme. Ademais, embora tenha alteração nos tons das cores para que não ficasse parecido com *Sersi*, a cor que ainda predomina no traje de *Duende* é o verde, seguindo tons mais frios, dessa maneira trazendo um estilo de adaptação criativa para o personagem na nova plataforma midiática (Figura 38).

Figura 38 - Traje de *Duende* em *Eternals*.



Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Duende é um personagem que ganhou importância depois que o grupo foi modernizado nos anos 2000 nas mãos de Gaiman (2006) e Romita (2006), em um contexto que agora as narrativas não davam espaço apenas para as histórias de aventuras, mas trazendo um tom sombrio e dramático. No cinema, seguiu a mesma trajetória que sua versão modernizada nas HQ's ganhou, porém, trazendo uma nova perspectiva e novas relações familiares que ela poderia ter, como sua amizade com *Kingo* que, ainda assim, abandona ela por conta de sua condição de ser uma criança *Eterna*.

6.1.9 Análise de *Kingo* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

O astro de cinema dos *Eternos*, interpretado por Kumail Nanjiani, traz mudanças que são observadas à primeira vista, como o uso de poderes que não é utilizado pelo personagem nas HQ's, como também a trajetória do personagem. Abaixo, a Tabela 9 foi criada para ajudar nas comparações.

Tabela 9 - Relação de Características de *Kingo* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

KINGO		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	MASCULINO	MASCULINO
PRINCIPAL HABILIDADE	NÃO UTILIZA	DISPAROS DE ENERGIA PELAS MÃOS

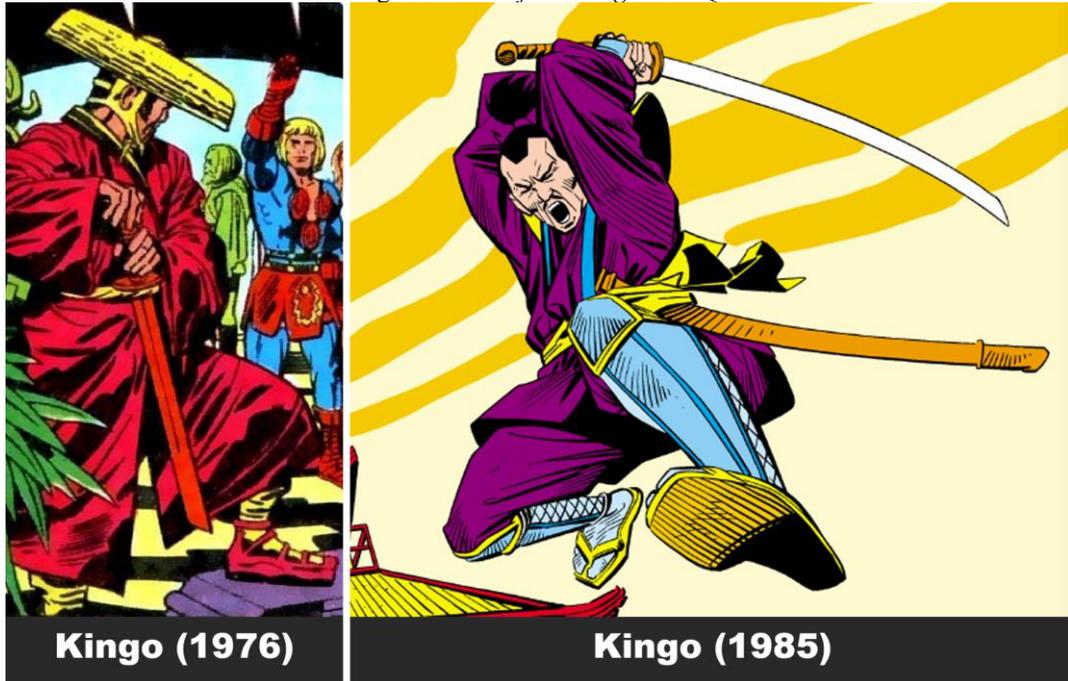
Fonte: Elaboração própria

Nos quadrinhos, o personagem passou parte dos séculos vivendo no Japão, por lá, aprendeu a arte dos Samurais e optou por viver utilizando suas habilidades aprendidas com os humanos para lutar sem utilizar seus poderes e, posteriormente, utilizou-se do conhecimento para fazer filmes baseados em ação.

No cinema, o personagem tornou-se astro de Bollywood na Índia, pois as mudanças étnicas de *Kingo* o transforma em paquistanês para a nova plataforma midiática, nesse sentido, o *Eterno* agora passa a utilizar seus poderes já que agora sua origem não está atrelada a cultura japonesa.

As mudanças realizadas na trajetória da narrativa de *Kingo* trazem também consequências no traje do personagem. Como citado anteriormente, o *Eterno* na HQ é fiel a cultura japonesa a qual havia adotado em sua vida. Dessa maneira, a armadura do personagem foi baseada no estilo de um guerreiro Samurai, como visto na Figura 39.

Figura 39 - Traje de Kingo na HQ.



Fonte: *Eternals Vol. 01* (Kirby, 1976) e *Eternals Vol. 02* (Gillis, 1985).

No cinema, por sua vez, ainda que apresente diferenças visíveis entre as contrapartes no traje do personagem, ainda assim, utiliza-se a coloração roxa como parte da identidade visual de *Kingo* para construir a armadura no filme, uma vez que os personagens seguem um padrão traje, impossibilitando uma aproximação com sua contraparte na HQ (Figura 40).

Figura 40 - Traje de Kingo em *Eternals*.

Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Pela falta de uma identidade visual a ser seguida, *Kingo* ainda pode se assemelhar com sua contraparte nos quadrinhos quando comparamos as cores que foram adotadas nas páginas de Gillis (1985), quanto à trajetória do personagem na indústria do cinema. As motivações de *Kingo* no UCM para se tornar um ator de cinema parte da relação que o *Eterno* tem com *Duende*, em seus tempos de vida na Babilônia, a *Eterna Criança* contava histórias épicas para os seres humanos conhecessem as lendas da equipe, sendo uma criação na história do personagem para que pudesse se encaixar no contexto do filme, pois a origem dessa motivação nos quadrinhos não existe.

Porém, ainda há outros detalhes que são traduzidos das HQ's, como sua lealdade à Ikaris quando o Eterno busca lutar contra *Thena* pelo título de *Eterno Primordial* para que pudessem agir contra os *Deviantes* que tentavam despertar *Tiamut*. *Kingo* foi um importante guerreiro durante as batalhas da equipe no arco citado. Entretanto no cinema, durante o início do clímax do longa, o personagem abre mão de ajudar seus familiares a impedir o despertar o *Tiamut* pois seus interesses de querer o nascimento do *Celestial Sonhador* entra em conflito com seus sentimentos de amor sobre a equipe.

6.1.10 Análise de *Phastos* - Gênero, Arco Narrativo e Principais Habilidades

Um dos personagens escolhidos para compor a equipe de *Eternals* (Zhao, 2021) foi *Phastos*, único *Eterno* presente no longa que não foi criado por Jack Kirby (1976). E é conhecido por ser o mestre tecnólogo entre os membros. As características do personagem são apresentadas na Tabela 10, abaixo..

Tabela 10 - Relação de Características de *Phastos* vista nos Quadrinhos e no Cinema.

PHASTOS		
CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS	QUADRINHOS	CINEMA
GÊNERO	MASCULINO	GAY
PRINCIPAL HABILIDADE	MESTRE TECNOLOGO	MESTRE TECNOLOGO

Fonte: Elaboração própria

As mudanças observadas no personagem são sua forma física que não difere do que está na HQ, como também, a orientação sexual. No filme, ele é apresentado como um personagem homossexual. Entretanto, tendo em vista o desenvolvimento da história do filme,

ambas as alterações ainda se mantêm semelhantes ao material original. *Phastos* nos quadrinhos é um personagem que carrega um passado misterioso e sombrio. Porém, nunca é revelado o motivo de suas tristezas, ainda assim passa parte de sua vida procurando por alguém que agregue um significado à vida, para que ele possa se apegar.

No longa-metragem, o desenvolvimento de *Phastos* passa por momentos de aprendizado. No início do desenvolvimento das civilizações da Terra, o tecnólogo da equipe buscava criar máquinas que fossem capazes de fazer os humanos evoluírem rapidamente. Porém, sempre era avisado por *Ajak* sobre possíveis consequências de suas invenções. Milênios posteriores, a empolgação do Eterno em criar tecnologias avançadas trouxe duas consequências, a criação da pólvora que deu início a guerras mais sangrentas. E durante a Segunda Guerra Mundial, criou a bomba nuclear que destruiu as cidades de Hiroshima e Nagasaki, no contexto do UCM.

Por conta disso, *Phastos* perdeu esperança na humanidade e passou a viver sentindo culpa pelas milhares de mortes que ocorreram. Porém, nos tempos modernos, formou uma família que segundo o personagem, o ajudou a recuperar o significado da vida e o ensinou a ter fé na humanidade novamente. Dessa maneira, a história desenvolvida para *Phastos* no longa-metragem aproxima as semelhanças entre as contrapartes existentes.

No que se diz respeito sobre o traje do Mestre Tecnólogo, há dois designs existentes nos quadrinhos, visto em *Eternals Vol. 02* (Gillis, 1985) quando o personagem é apresentado pela primeira vez, como também em *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008) quando os *Eternos* vão em busca dele para que possa ajudar com o *Tiamut*. Em ambos os casos, os designs são diferentes, um segue uma tendência de coloração roxa e o outro abre mão da cor citada e adota cores pretas seguidas de detalhes amarelados (Figura 41).



Fonte: *Eternals Vol. 02* (Gillis, 1985) e *Eternals Vol. 04* (Knauf, 2008).

O traje de *Phastos* nos cinemas consegue trazer certas semelhanças entre os designs vistos nas HQ's de Gillis (1985) e Knauf (2008), criando a identidade visual do herói a partir de cores, tendendo para tons de magenta e roxo. Enquanto ainda aborda a construção da roupa de maneira mais semelhante com as páginas de *Eternals Vol. 04* (2008), mas que ainda respeita o novo contexto do personagem e padroniza o traje do herói de acordo com o que é visto com os demais membros da equipe, trazendo formas circulares e linhas harmônicas, como visto na Figura 42.

Figura 42 - Traje de *Phastos* em *Eternals*.

Fonte: *Eternals* (Zhao, 2021).

Phastos é um personagem que é contra a guerra e possui um passado misterioso, dessa maneira, ao utilizar a guerra como maneira de significar o passado triste do personagem no filme, as contrapartes do *Eterno* conseguem ser semelhantes quando comparados. Depois das consequências da Segunda Guerra Mundial causadas por ele, as invenções de *Phastos* passaram a ser voltadas para proteção. Dessa maneira, quando o outros membros da sua equipe estão a sua procura, presenciamos um momento em que sua casa está coberta de magia cósmica que o protege de qualquer tipo de ataque externo. No clímax do filme, *Phastos* é quem subjuga *Ikaris* por alguns momentos utilizando de suas tecnologias pensadas para deter o *Eterno* mais forte da equipe, demonstrando o espírito guerreiro do personagem quando necessário, como é visto nas HQ's de Gillis (1985) quando introduziu o *Eterno* na história.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *Eternos* são um grupo de personagens que estão inseridos dentro de mitologias e lendas das histórias da humanidade, uma vez que Jack Kirby (1917-1994) buscou integrar a realidade com a ficção, como vimos no tópico 2.2 nos *Aspectos históricos das HQ's e o estilo de Jack Kirby*. Dessa maneira, esses personagens estão dentro da lógica dos heróis baseados nas

mitologias antigas da humanidade, como o *Superman* foi ao ser o primeiro super-herói das histórias em quadrinhos, como também já comentado.

Nesse sentido, o presente trabalho teve como foco os dez personagens que compõem a equipe protagonista vista em *Eternals* (Zhao, 2021), destacando as principais mudanças nos personagens, como traje, gêneros, arcos narrativos e principais habilidades. As alterações que se seguem na adaptação cinematográfica do grupo busca ampliar o público consumidor desses heróis, permitindo uma abordagem narrativa em que o grupo se torna diversificado nas características que os cercam, algo que permite uma maior variação de produtos licenciados que passam a ser ofertados para a venda, além de trazer uma fidelidade com os espectadores para que os mesmo venham acompanhar mais uma vez esses personagens em futuras produções em que possam estar inseridos.

As mudanças realizadas nos personagens continuam a se manter fiéis às propostas levantadas por Kirby (1976) e aos demais autores que trabalharam com os *Eternos* nos quadrinhos. Desse modo, por mais que ocorram mudanças nas relações familiares entre os personagens, aspectos semelhantes vistos nas HQ's conseguem ser observadas e os arcos narrativos pessoais dos personagens ainda são desenvolvidos de maneira semelhante às suas contrapartes, trazendo uma nova perspectiva dentro de um diferente contexto, que se inspira e entrelaça nas propostas dos autores dos quadrinhos, enquanto ainda traz a visão da diretora do filme.

Os *Eternos* nunca foram personagens conhecidos pelo grande público das HQ's, assim, as mudanças que mais se distanciam da plataforma original, por sua vez, não são suficientes para afetar o desenvolvimento da trama para aqueles que nunca acompanharam os personagens. Portanto, *Eternos* demonstra que apesar das épocas distantes entre a criação da obra e a adaptação, o enredo consegue ser modernizado e renovado através do tempo, atingindo um público novo. Além disso, a versão cinematográfica dos *Eternos* consegue expandir a mitologia desses personagens de maneira que os quadrinhos não conseguiriam realizar, demonstrando como cada plataforma possui uma contribuição a ser realizada na construção dentro desse universo de personagens que são os super-heróis e sua mitologia moderna.

Este trabalho contribui com futuras pesquisas que podem enfatizar as adaptações cinematográficas de quadrinhos na perspectiva da semiótica, à tradução dos signos e significados desses personagens nas novas plataformas. Outra questão relevante é entender como as histórias desses heróis em diferentes mídias podem ser grandes influenciadoras sociais

que monopolizam um mercado do audiovisual de acordo com a lógica da cultura da convergência de Jenkins (2009).

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, André Barbosa. **Análise do processo de Produção e Pós-produção de sequências realistas em Vingadores: Guerra Infinita**. Trabalho de Conclusão de Graduação (Graduação) - Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2018. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/1XyXERwoYWOBY1eixHwHy3M5a9z1a1yIW>. Acesso em: 4 mai. 2022. p. 15.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 3. ed. Campinas: Papirus, 2007.
- BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Berkeley: University of California Press, 2006.
- BURKE, Liam. **The Comic Book Film Adaptation**. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.
- CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=4342804&pid=S0104-5393201800020001200001&lng=pt. Acesso em: 27 set. 2022.
- CAMPOS, Haroldo. **Metalinguagem e Outras Metas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.
- DALBETO, L. **O macacão da Capitã: A construção discursiva da nova superheroína por meio do figurino em Capitã Marvel**. VI Simpósio Gênero e Políticas Públicas, Londrina, p. 454, 2021. Disponível: https://www.researchgate.net/publication/348937530_O_macacao_da_Capita_A_construcao_discursiva_da_nova_superheroína_por_meio_do_figurino_em_Capita_Marvel. Acesso em: 24 abr. 2022.
- DULLIUS, Amanda Amaral. **A Franquia Os Vingadores como parte da narrativa transmídia do Universo Cinematográfico Marvel: um estudo de caso**. Trabalho de Conclusão de Graduação (Licenciatura em Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa) - Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/130012>. Acesso em: 5 mai. 2022.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
- EVANIER, Mark. **Kirby: King of Comics (Anniversary Edition)**. New York: Abrams ComicArts, 2017.
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia**. 3 ed. São Paulo: Saraiva, 2001.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

FERREIRA, Antônio Davi Delfino. **Assembling a Universe! O universo compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema**. 2019. Dissertação (mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2019. Disponível em: http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFC-7_c84335ed7973c142dda80dd3e89a7372. Acesso em: 13 mai. 2022.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GONÇALVES, Juliano Ferreira. **O Cinema Trash e a Reciclagem da Indústria Cultural**. 1. ed. São Paulo: Paulus Editora, 2017. Disponível em: https://www.fapcom.edu.br/wp-content/uploads/2017/02/Ebook_4_o-cinema-trash-e-a-industria-cultural.pdf. Acesso em: 25 out. 2022.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta**. [s.i]: São Paulo: LeYa, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JEWETT, Robert; LAWRENCE, John Shelton. **The Myth of the American Superhero**. Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans Publishing, 2002.

LEFÈVRE, Pascal. **Incompatible Visual Ontologies?** In. Film and Comic Books GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew P. (Org.). . Jackson: University Press Of Mississippi, 2007. p.1-13.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARVEL'S 'PHASES' EXPLAINED: WHAT IS PHASE 4? WHAT HAPPENED IN PHASE 2?. 2022. Disponível em: <https://www.digitalspy.com/movies/a871567/marvel-phase-4-3-2-1-mcu/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

MASCARELLO, Fernando. (org.) **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papyrus, 2006.

MATTOS, A. C. Gomes. **A outra face de Hollywood: Filme B**. Rio de Janeiro: Rocco Ltda., 2003.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MORAIS, M; NUNES, L. **Diferenças entre o Popular e o Pop: O Cinema de Superheróis como parte integrante de uma cultura segmentada**. Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura (ISSN: 2358-212X), v.10, n.1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4779>. Acesso em: 23 abr. 2022.

NERD ALL STARS. **QUEM SÃO OS ETERNOS DA MARVEL? | Origem e Biografia**. YouTube, 27 de Outubro de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vbrDyPal6OY&t=942s>. Acesso em: 09 out. 2022.

NERD ALL STARS. **O QUE SÃO OS CELESTIAIS DA MARVEL? | Origem e Biografia.** YouTube, 25 de Outubro de 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VVKvxRKM-ys&t=317s>>. Acesso em: 10 out. 2022.

OLIVEIRA, Matheus Lima Barbosa. **The Handmaid's Tale: Como as Cores Atuam na Construção do Sentido da Narrativa Cinematográfica da Série.** Trabalho de Conclusão de Graduação (Graduação) - Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2019. Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1pJwfi48xuLfEPkJg_JbvPwhY6t09F_cx. Acesso em: 5 Nov. 2022. p. 44.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: Definições, Elementos e Gêneros.** João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

RHOADES, Shirrel. **A Complete History of American Comic Books.** [s.i]: New York: Peter Lang, 2008.

ROBB, Brian J. **A Identidade Secreta dos Super-Heróis: A História e as Origens dos Maiores Sucessos das HQs: Do Super-Homem aos Vingadores.** 1. ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

SRBEK, Wellington. **Super-heróis: Um Fenômeno dos Quadrinhos.** São Paulo: Balão Editorial, 2017.

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos.** Brasil: Annablume, 2002.

STAM, Robert. **Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. Film Adaptation.** NAREMORE, James (ed.). New Brunswick: Rutgers University Press, 2000a. 54-76.

VAZ, D; BONITO, M. **Pantera Negra: A Representatividade Negra e o Afrofuturismo como forma de Construção da Identidade.** In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 20., 2019, Porto Alegre. Portal Intercom, 2019. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0874-1.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2022.

WILKINSON, Philip. **O Livro da Mitologia.** 1º ed. São Paulo: Globo Livros, 2018.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: Planejamentos e métodos.** 2º ed. Porto Alegre-RS: Bookman, 2001.

QUADRINHOS

GAIMAN, Neil; ROMITA JR., John. **Eternals.** 3 Vol. New York: Marvel Comics, 2006.

GILLIS, Peter B.; BUSCEMA, Sal; GORDON, Al; ROSEN, Joe; ROUSSOS, George; MACCHIO, Ralph; SHOOTER, Jim. **Eternals.** 2 Vol. New York: Marvel Comics, 1985.

KIRBY, Jack; GASPARIM, Edison; CLEUDA; VERPOORTEN, John. **The Eternals: When Gods Walk the Earth.** 1 Vol. New York: Marvel Comics, 1976.

KNAUF, Charles; ACUNA, Daniel. **Eternals**. 4 Vol. New York: Marvel Comics, 2008.

LEE, Stan; DITKO, Steve. **Amazing Fantasy #15**. New York: Marvel Comics, 1962.

PEREZ, George. **Wonder Woman, Vol. 01**. New York: DC Comics, 1987.

SLOTT, Dan; BAGLEY, Mark. **Spider-Man #1**. New York: Marvel Comics, 2022.

THOMAS, Roy. POLLARD, Keith. **The Mighty Thor: The Twilight of Some Gods! Vol. 1**. New York: Marvel Comics, 1980.

FILMES

AVENGERS: INFINITY WAR. Direção de Anthony Russo; Joe Russo. [S.l.]: Marvel Studios, 2018. (149 min.) color. Legendado.

AVENGERS: END-GAME. Direção de Anthony Russo; Joe Russo. [S.l.]: Marvel Studios, 2019. (149 min.) color. Legendado.

BATMAN. Direção de Tim Burton. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1989. (126 min.) color. Legendado.

BATMAN: BEGINS. Direção de Christopher Nolan. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2005. (140 min.) color. Legendado.

BLACK PANTHER. Direção de Ryan Coogler. [S.l.]: Marvel Studios, 2018. (135 min.) color. Legendado.

CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER. Direção de Joe Johnston. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2011. (125 min.), color. Legendado.

CAPTAIN MARVEL. Direção de Anna Boden; Ryan Fleck. [S.l.]: Marvel Studios, 2021. (124 min.) color. Legendado.

ETERNALS. Direção de Chloé Zhao. [S.l.]: Marvel Studios, 2021. (142 min.) color. Legendado.

IRON MAN. Direção de Jon Favreau. Produção de Avi Arad, Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2008. (126 min.), color. Legendado.

IRON MAN 2. Direção de Jon Favreau. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2010. (126 min.), color. Legendado.

SUPERMAN. Direção de Richard Donner. [S.l.]: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production, 1978. (143 min) color. Legendado

SPIDER-MAN. Direção de Sam Raimi. [S.l.]: Columbia Pictures, Sony Pictures, 2002. (121 min.) color. Legendado.

THE AVENGERS. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2012. (143 min.), son., color. Legendado.

THE BATMAN. Direção de Matt Reeves. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2022. (176 min.) color. Legendado.

THE INCREDIBLE HULK . Direção de Louis Leterrier [S.l.]: Marvel Studios, Universal Pictures, 2008. (112 min.) color. Legendado.

THOR. Direção de Kenneth Branagh. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2011. (114 min.) color. Legendado.

X-MEN. Direção de Bryan Singer. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2000. (104 min.) color. Legendado.

X-MEN: FIRST CLASS. Direção de Matthew Vaughn. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2011. (132 min.) color. Legendado.