

Willian Douglas Guilherme  
(Organizador)

# Desafios e Soluções da Sociologia 2



Willian Douglas Guilherme  
(Organizador)

# Desafios e Soluções da Sociologia 2

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora  
Copyright © Atena Editora  
Copyright do Texto © 2019 Os Autores  
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora  
Editora Executiva: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira  
Diagramação: Rafael Sandrini Filho  
Edição de Arte: Lorena Prestes  
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

### **Conselho Editorial**

#### **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

#### **Ciências Biológicas e da Saúde**

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás  
Prof.ª Dr.ª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

### **Ciências Exatas e da Terra e Engenharias**

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

### **Conselho Técnico Científico**

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo  
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba  
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico  
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará  
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista  
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia  
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal  
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
D441	Desafios e soluções da sociologia 2 [recurso eletrônico] / Organizador Willian Douglas Guilherme. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Desafios e soluções da sociologia; v. 2)  Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web ISBN 978-85-7247-426-9 DOI 10.22533/at.ed.269192506  1. Sociologia – Pesquisa – Brasil. I. Guilherme, Willian Douglas. II. Série.  CDD 301
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422</b>	

Atena Editora  
Ponta Grossa – Paraná - Brasil  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

## APRESENTAÇÃO

O livro “Desafios e Soluções da Sociologia” foi dividido em dois volumes, totalizando 42 artigos de pesquisadores de diversas instituições de ensino superior do Brasil. O objetivo da organização deste livro foi o de reunir pesquisas voltadas aos desafios atuais da Sociologia, assim como apresentar possíveis soluções para estes desafios.

No Volume 2, os artigos foram agrupados em torno de duas partes denominadas “Soluções da Sociologia”. Na Parte 1, são 13 artigos e as temáticas giram em torno da economia criativa, cidadania, meio ambiente, educação, tecnologia e literatura. E na Parte 2, os 9 artigos discutem temas como autoajuda, quilombo, identidade cultural e valorização profissional.

No Volume 1 as duas partes foram denominadas “Desafios da Sociologia”. Na Parte 1, são 11 artigos que discutem questões como a representação feminina e masculina, política LGBT, assédio moral e violência familiar. E na Parte 2, são 9 artigos que apresentam desafios à Sociologia por meio de discussões de temas como abuso sexual, masculinidades e racismo.

Entregamos ao leitor o Volume 2 do livro “Desafios e Soluções da Sociologia”, e a intenção é divulgar o conhecimento científico e cooperar com a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Boa leitura!

Willian Douglas Guilherme

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
A CRIATIVIDADE Esvaziada: A Economia Criativa de acordo os Ministros da Cultura depois do término da Sec	
Diego Santos Vieira de Jesus	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2691925061</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>15</b>
ABORDAGEM Fitoquímica e Farmacológica das folhas <i>Terminalia catappa</i> Linn (Combretaceae)	
Maria da Costa Belina	
Mônica Regina Silva de Araújo	
Beatriz Dias	
Francisco Washington Araújo Barros Nepomuceno	
Aluísio Marques da Fonseca	
Ana Isabel Vitorino Maia	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2691925062</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>28</b>
ASPECTOS Socioambientais dos sistemas de Dessalinização implantados no Município de Barreira, Ceará, Brasil	
Maria Dasdores Gonçalo Costa	
Olienaide Ribeiro de Oliveira Pinto	
Juan Carlos Alvarado Alcócer	
José Wertson Gonçalo Pereira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2691925063</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>45</b>
Cidadania e Participação Política: O que os livros didáticos de Sociologia falam sobre isso?	
Dayane Gomes da Silva Rodrigues	
Ninótica Rosa Vieira Andrade	
Marta da Silva Aguiar	
Ismael Ferreira do Nascimento	
João Vitorino dos Santos Gonçalo	
Isaiane Rozado Pereira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.26919250634</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>58</b>
CONJUNTO Arquitetônico do Largo e Beco do Boticário (RJ): Uma ruína esquecida?	
Patrícia Martins de Sá	
Maria Amália S. A. Oliveira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.26919250635</b>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>73</b>
ESTUDO Quantitativo dos Impactos Ambientais dos Complexos Eólicos Santa Mônica e Rosa dos Ventos	
Guilherme Geremias Prata	
Rejane Félix Pereira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.26919250636</b>	

<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>86</b>
FRONTEIRAS DE UMA SOCIEDADE DIGITAL	
Rosenilda Marques da Silva Felipe Antonio Idêrlían Pereira de Sousa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.26919250637</b>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>94</b>
PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO NOS PROGRAMAS DE EDUCAÇÃO PROFISSIONALIZANTE: O PRONATEC	
Rodrigo dos Santos	
<b>DOI 10.22533/at.ed.26919250638</b>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>107</b>
RAÍZES DO ESTADO DE BEM-ESTAR SOCIAL	
Marclin Felix Moreira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.26919250639</b>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>120</b>
SOLO E SOCIEDADE: CONHECIMENTO BÁSICO EM SOLOS NA MACRORREGIÃO DO MACIÇO DE BATURITÉ	
Murilo de Sousa Almeida Francisco Nildo da Silva Maria Brenna Mendes Cunha José Abel Aguiar Silva Paz Henderson Castelo Sousa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506310</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>126</b>
SUPER HERÓIS, INFORMAÇÃO E MEMÓRIA NA ERA TRANSMIDIÁTICA: AS ADAPTAÇÕES DOS QUADRINHOS MARVEL PARA O CINEMA	
Robson Santos Costa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506311</b>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>141</b>
TECNOLOGIA, TRABALHO E TELETRABALHO NO PODER JUDICIÁRIO: DISCUSSÕES INICIAIS	
Maria Sara de Lima Dias Álaba Cristina Pereira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506312</b>	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>151</b>
TURISMO LITERÁRIO: RESGATE AOS LUGARES DE MEMÓRIA	
Nairon Gaia Coimbra Diana Priscila Sá Alberto	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506313</b>	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>164</b>
AUTOAJUDA E EXPERIÊNCIAS DE GERENCIAMENTO DAS EMOÇÕES: UMA ANÁLISE MULTIDIMENSIONAL	
Rossana Maria Marinho Albuquerque	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506314</b>	

<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>180</b>
COMIDAS MIGRANTES: ANÁLISES INICIAIS A PARTIR DA FEIRINHA DA JK EM FOZ DO IGUAÇU-PR	
Fátima Regina Cividini Paola Stefanutti Valdir Gregory	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506315</b>	
<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>192</b>
COMUNIDADE BARROSO (CAMAMU-BA) PÓS 2008 – A CERTIFICAÇÃO E A NOVA CONFIGURAÇÃO DE QUILOMBO	
Flavia Querino Da Silva Emily Alves Cruz Moy Ana Angélica Leal Barbosa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506316</b>	
<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>206</b>
CONTORNOS DE UMA IDENTIDADE CULTURAL: O ARTESANATO COMO PATRIMÔNIO DO RIO GRANDE DO SUL	
Letícia de Cássia Costa de Oliveira Ana Maria Dalla Zen	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506317</b>	
<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>219</b>
MEMÓRIAS E NARRATIVAS DAS BANDAS FILARMÔNICAS PORTUGUESAS DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO - COMPREENDENDO A REALIDADE ATUAL	
Antonio Henrique Seixas de Oliveira Diana de Souza Pinto	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506318</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>236</b>
OFICINA DE FOTOGRAFIAS E PESQUISA-AÇÃO: CONSTRUINDO FORMAS DE ACESSO A JUVENTUDE DO BARRO GUAJUVIRAS	
Luciane Marques Raupp	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506319</b>	
<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>251</b>
QUEM TEM FOME TEM PRESSA! BANCO DE ALIMENTOS, DIGNIDADE PARA O INDIVÍDUO	
Tauã Lima Verdan Rangel	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506320</b>	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>264</b>
SOCIABILIDADE EM CONDOMÍNIOS VERTICAIS DO PROGRAMA “MINHA CASA, MINHA VIDA” EM CURITIBA-PR: UMA AVALIAÇÃO DA PÓS-OCUPAÇÃO A PARTIR DA TRAJETÓRIA DE VIDA DE FAMÍLIAS BENEFICIÁRIAS	
Viviane Vidal Pereira dos Santos Maria Tarcisa Silva Bega	
<b>DOI 10.22533/at.ed.269192506321</b>	



**CAPÍTULO 22 ..... 281**

VALORIZAÇÃO DOS SERVIDORES E REFORMA PREVIDENCIÁRIA NA GESTÃO LULA: DOIS LADOS DE UM MESMO GOVERNO

Ninótica Rosa Vieira de Andrade  
Dayane Gomes da Silva Rodrigues

**DOI 10.22533/at.ed.269192506322**

**SOBRE O ORGANIZADOR..... 293**

## SUPER HERÓIS, INFORMAÇÃO E MEMÓRIA NA ERA TRANSMIDIÁTICA: AS ADAPTAÇÕES DOS QUADRINHOS MARVEL PARA O CINEMA

**Robson Santos Costa**

Doutor em Memória Social – PPGMS/UniRio

Professor Adjunto do CBG / UFRJ

**RESUMO:** Adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis para outras mídias existem desde a década de 1940. Porém o século XXI apresentou uma nova tendência de adaptações desses personagens para o cinema. Esses filmes podem ser vistos como um fenômeno contemporâneo da indústria cultural de massa. Esse artigo objetiva discutir como as adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema, produzidas pelo *Marvel Studios* em sua primeira fase, que abarca o período de 2008 a 2012, constroem uma memória cultural para o século XXI. Tais adaptações ocorrem no contexto de uma Cultura da Convergência e de narrativas transmidiáticas, de acordo com Henry Jenkins onde a informação e a memória são elementos essenciais nesse processo. As histórias em quadrinhos e o cinema são vistos como hipergêneros discursivos, enquanto as narrativas de super-heróis funcionam como um gênero discursivo no sentido dado por Mikhail Bakhtin, que os entendem como construções sociais. Desse modo, pretendemos demonstrar, por meio de uma análise descritiva que tem por base Vannoye, Goliot Lété e Cirne, como os filmes produzidos no período

selecionado constroem uma memória cultural em uma nova lógica de produção e consumo. Concluímos que tais adaptações constroem uma memória cultural por meio de um jogo de memórias em um processo dialógico entre enunciados produzidos por diferentes gêneros e hipergêneros discursivos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em quadrinhos. Cinema. Gêneros discursivos. Memória Cultural. Adaptação.

### 1 | INTRODUÇÃO

Adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis para outras linguagens existem desde os anos 1940 (MORRISON, 2012). Entretanto, a partir do século XXI pudemos presenciar uma tendência onde adaptações de narrativas quadrinísticas desses personagens para o cinema se tornou um fenômeno cultural de proporções gigantescas, seja em número de produções, público, produtos licenciados ou lucro financeiro para os estúdios produtores.

O diferencial nesta questão, entretanto, está no modo de como tal processo está ocorrendo, visto que essas adaptações estão seguindo uma nova lógica de produção informacional da indústria cultural: a das produções transmidiáticas, que podem ser vistas como uma nova estética que acarreta um

novo modo de produção e consumo. Essas produções ocorrem no que autores como Jenkins (2008) intitulam de uma Cultura da Convergência, que seria uma espécie de fluxo informacional de conteúdos por múltiplos suportes midiáticos, juntamente à cooperação entre os mercados midiáticos e o comportamento do público nesse processo.

Acreditamos que o principal exemplo dessas mudanças se dá pela produção de filmes elaborados pelo *Marvel Studios*, cuja criação se deu em 2005 com o intuito de realizar um fato até então inédito na história do cinema: adaptar um universo de histórias em quadrinhos de super-heróis criadas – em sua maioria – nos anos 1960. O diferencial é que tal adaptação não é de uma ou outra obra fechada, mas de um conjunto de narrativas produzidas nos últimos setenta anos que funcionam de forma interligada formando algo amplo, cujo sentido completo somente é percebido ao nos conectarmos com todas as partes.

Acreditamos que tais produções, ao seguirem uma nova lógica de transmissão e consumo informacional, só podem ser produzidas por elaborarem o que denominamos de um jogo de memórias que acarreta a produção de uma memória cultural para o século XXI por meio dessas adaptações. A memória cultural é entendida, de acordo com Assmann (2011), como uma memória construída socialmente por intermédio de produtos culturais e de mídia.

Desse modo, compreenderemos o cinema e as histórias em quadrinhos como hipergêneros discursivos de acordo com Ramos (2009) e os super-heróis como um gênero discursivo no sentido bakhtiniano, que entende os gêneros como um conjunto de enunciados semelhantes que construídos socialmente geram respostas posteriores (BAKHTIN, 2011). A importância de compreendermos as narrativas de super-heróis como um gênero discursivo ocorre no sentido de que o gênero funciona como instrumento de construção de memórias ao trabalhar com uma tradição que lhe é inerente.

Como *corpus* de nossa análise selecionamos os filmes produzidos na chamada primeira-fase do *Marvel Studios*, que abarcou o período de 2008-2012, sendo composta pelos filmes *Homem de Ferro* (2008); *O Incrível Hulk* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010); *Thor* (2011); *Capitão América - o primeiro vingador* (2011) e *Os Vingadores* (2012).

Não iremos analisar exaustivamente os filmes neste texto, nosso objetivo aqui é o mostrar como essas obras constituem um novo modo de produção e consumo de informação, que, como narrativa transmidiática, funciona construindo um universo narrativo cinematográfico cuja lógica de construção de sentido e memória se dá de maneira singular.

Utilizamos como principal metodologia de análise os trabalhos de Cirne (1972) e Vannoye e Goliot-Lété (2011) que entendem que tanto as histórias em quadrinhos como o cinema podem ser analisados por meio de fragmentos pré-selecionados que relacionados ao seu contexto de produção podem levar à leituras específicas por parte do pesquisador.

Em um primeiro momento trabalharemos com o nosso referencial teórico, procurando demonstrar a relação entre os conceitos de informação, memória cultural, gêneros e hipergêneros discursivos e dos jogos de memória. Posteriormente trataremos da linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema, entendendo-os como hipergêneros do discurso.

A cultura da convergência e a transmídia serão explicados conjuntamente ao surgimento do *Marvel Studios* e sua importância para as mudanças na produção da indústria cultural de massa na atualidade. Por último, demonstraremos por meio de fragmentos das obras selecionadas uma análise descritiva que busca demonstrar como essa nova lógica de produção ocorre na contemporaneidade.

## INFORMAÇÃO, MEMÓRIA E GÊNEROS DISCURSIVOS

Há uma estreita relação entre os conceitos de informação e memória. Em sua origem etimológica, informação é um termo originário do latim *informare*, é um conceito complexo cuja definição pode ser das variadas. Para alguns autores, como Wurman (apud RUSSO, 2010, p. 15), a ideia de informação está diretamente relacionada “àquilo que leva à compreensão”. Para outros, onde podemos citar Oliveira (2005, p. 18-19), “a informação é um conhecimento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impressa ou numérica), oral ou audiovisual”, porém, o mais importante para este trabalho é a afirmação de que a informação “comporta um elemento de sentido” (OLIVEIRA, 2005, p. 18), ou seja, a informação é um meio do ser humano construir sentidos acerca do mundo que o envolve e, conseqüentemente, construir esse mundo.

Vista como um fenômeno social, a informação é tão ampla “que abrange todos os aspectos da vida em sociedade”, sendo abordada pelas mais variadas óticas, como “a comunicacional, a filosófica, a semiológica, a sociológica, a pragmática e outras” (OLIVEIRA, 2005, p. 19). Desse modo, e ao ser vista como um instrumento constituidor de sentidos, podemos afirmar que a informação está diretamente ligada e, enfatizamos, só é passível de existência, ao estar inserida em uma determinada linguagem – seja escrita, sonora, imagética, computacional, etc.

A linguagem, é entendida neste trabalho como o instrumento no qual grupos humanos constroem os contextos sociais em que vivem, estabelecendo relações afetivas, comerciais, informacionais. A linguagem é o meio pelo qual as culturas humanas constroem narrativas e discursos que orientam suas ações (FERREIRA; ORRICO, 2002, p. 8).

Relacionado a esses dois conceitos – informação e linguagem – a memória mostra-se como um componente de suma importância para a concepção de ambos. Talvez não seja nenhum exagero afirmarmos que sem a memória a própria noção de sociedade, ou até de constituição do que é humano, seria impraticável. Para Foster (2011, p. 7), sem a memória “não seríamos capazes de falar, ler, identificar objetos, orientar-nos no ambiente ou manter relacionamentos pessoais”. É na memória que “se

inscrevem as continuidades e as rupturas nos vínculos familiares, amorosos, sociais, nas formas de transmissão” (LINS, 2000, p. 9).

Já a memória cultural, é um conceito trabalhado por Assmann (2011) que a compreende como uma construção oriunda de mídias de cultura, como obras literárias, esculturas, pinturas, artefatos, que, como constructos sociais possuem vestígios que conservam uma “energia social” que permite termos contato com o passado e a nos “comunicarmos com os mortos” (ASSMANN, 2011, p. 194). Cada obra cultural possuirá um desempenho memorativo, que pode ser avaliado de maneiras diversas de acordo com diferentes culturas e épocas.

Para autoras como Erll (2010, p. 3), a memória cultural pode, e deve, ser vista como um fenômeno interdisciplinar. Para ela, a cultura, de um ponto de vista antropológico, comporia três dimensões: uma social (sujeitos, instituições, relações); uma material (artefatos e mídias) e uma mental (modos de pensar e mentalidades). A memória cultural se daria no atravessamento entre essas três dimensões. Esse atravessamento pode ocorrer ainda em dois níveis: individual e coletivo. Sendo o primeiro de ordem quase biológica, embora relacionada a contextos coletivos, uma vez que a lembrança ocorre “em contextos sócio-culturais” (ERLL, 2010, p. 5). O segundo nível encontra-se inserido em uma ordem simbólica, que está atrelada aos meios de comunicação, instituições e práticas sociais nos quais grupos específicos atuam e constroem um passado compartilhado. Nesse nível coletivo há um compartilhamento e uma construção de versão do passado pelos indivíduos que constituem tais grupos.

As linguagens nas quais as mais variadas mídias memorativas estão inseridas possuirão enunciados próprios que farão parte de um gênero discursivo específico, que será o elemento que tornará determinado enunciado reconhecível pelo sujeito e, desse modo, passível de construção de uma memória.

Quando falamos de gêneros discursivos nesse caso, os estamos compreendendo como construções sócio-históricas no sentido adotado por Mikhail Bakhtin. Tal autor compreende os gêneros do discurso como “tipos relativamente estáveis de enunciados” (BAKHTIN, 2011, p. 263) ligados a campos característicos da atividade humana. Como construções sócio-históricas os gêneros podem surgir e desaparecer em condições específicas de produção, porém são elementos essenciais para a comunicação humana, uma vez que sem eles a própria ideia de comunicação humana seria impensável, pois o sujeito não teria onde se apoiar para construir enunciados e pensamentos, não haveria uma memória onde se ligar para pensar e construir o mundo no seu entorno. Os gêneros são a interconexão entre o mundo da linguagem e a realidade social.

Os enunciados semelhantes que compõem um determinado gênero discursivo são construídos por um processo que engloba os conceitos de polifonia e dialogismo. A polifonia pode ser compreendida como as diversas vozes sociais que formam e estão presentes em um enunciado. Como diz Bakhtin (1997, p. 314) ao atestar que os enunciados estão “repletos de palavras dos outros, caracterizadas [...] pela alteridade

ou pela assimilação, caracterizadas, também em graus variáveis, por um emprego consciente e decalcado”. Já o dialogismo diz respeito ao conflito existente entre as variadas vozes sociais, pois a produção enunciativa ocorre por meio de discussões, conflitos e toda espécie de discordância (BAKHTIN, 2011).

Devido ao grande número de esferas e situações sociais que levam à existência dos mais variados gêneros do discurso, Bakhtin (2011) os distingue em duas categorias: gêneros primários ou simples e gêneros secundários ou complexos.

Os gêneros primários ou simples são os que ocorrem em situações discursivas mais imediatas, como o diálogo cotidiano ou a produção de cartas. Já os secundários ou complexos “surgem nas condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado [...] artístico, científico, sociopolítico, etc.” (BAKHTIN, 2011, p. 263). Cada gênero complexo é entendido como um fenômeno plurilinguístico composto por unidades estilísticas que formam a composição de seus enunciados e os tornam reconhecíveis.

Ramos (2009), tendo como base o trabalho de Maingueneau, entende que “há grupos de textos que, embora possuam gêneros próprios e autônomos, estão ligados por um eixo comum” (RAMOS, 2009, P. 355). Desse modo, ele trabalha com a ideia de hipergêneros, que seria uma categoria mais ampla de gêneros discursivos que abarcam em seu interior outros gêneros.

Assim, existiriam gêneros instituídos que podem ser de uma ordem autoral. A esses gêneros será estabelecido um rótulo, que indicará como se pretende que o leitor/espectador/ouvinte o receba. Se falarmos que tal narrativa de super-heróis é um filme e não uma história em quadrinhos, por exemplo, ele será assim recebido pelo espectador. Esse rótulo vai, além de influenciar o reconhecimento, pode influenciar aspectos formais, de interpretação do enunciado. O uso destes rótulos é o que é denominado de hipergênero, uma categorização ampla que terá relação com a formatação do enunciado.

O rótulo será, assim, ligado “às expectativas de autor-falante e, principalmente, leitor/ouvinte” (RAMOS, 2009, p. 361). As histórias em quadrinhos e o cinema podem ser vistas como grandes rótulos, que vão levar à determinadas formatações do enunciado e expectativas do leitor/espectador. São uma categoria de gênero maior, pois podem compreender em seu interior outros gêneros, que serão formatados de acordo com esse rótulo no qual estão inseridos. Uma narrativa de super-heróis, em um rótulo denominado de histórias em quadrinhos, terá uma formatação que compreende balões, onomatopeias, requadros, imagem sequencial; outra narrativa de super-heróis, no rótulo cinema, vai ter que ser contada por meio de imagens em movimento, efeitos sonoros, iluminação, movimentos de câmera etc. O rótulo antecipa informações genéricas ao leitor/espectador na identificação do gênero discursivo em que tal enunciado está posto.

## A ADAPTAÇÃO

A escolha da utilização do termo adaptação para nosso trabalho pauta-se no modo como autores como Stam (2006) e Hutcheon (2013) o compreendem, tornando-o aplicável para os nossos propósitos. Ambos os autores em seus trabalhos acerca das adaptações literárias do romance para a linguagem cinematográfica chamam inicialmente a atenção para o fato de que as adaptações são vistas, de forma geral, como inferiores às obras literárias originais que serviram de base à produção dos filmes.

Porém, Stam (2006) retoma as pesquisas da semiótica estruturalista dos anos 1960 e 1970 que observavam as mais variadas práticas de significação como sistemas compartilhados de sinais que produziam “textos”, excluindo, desse modo, qualquer forma hierárquica que pudesse existir entre literatura, cinema ou qualquer outra linguagem narrativa (STAM, 2006, p. 21). Conjuntamente, Stam (2006) remete à teoria do dialogismo Bakhtiniano que destaca a retomada e interminável relação entre enunciados e memórias o que nos leva a conceber que há um jogo entre variados gêneros “ao invés de uma ‘fidelidade’ de um texto posterior a um modelo anterior” (STAM, 2006, P. 21).

A adaptação é o encontro de diversas vozes sociais e ideológicas. Ela não é uma cópia pura e simplesmente, ela será algo único como obra, será um enunciado único que não deixará de dialogar com outros enunciados, mas que não dependerá, no que concerne às mais variadas construções de sentido, do seu “original” para que possa ser compreendida de forma mais ampla e abrangente. A adaptação pode e deve existir sem o seu “original”.

O enunciado adaptado vai “incorporar” o original por meio de memórias, fazendo-o ressurgir em novas condições com novos sentidos. As vozes do passado presentes no original são retomadas, mas contribuem para a construção de uma memória cultural. Mesmo que tal processo ocorra entre diferentes gêneros, o diálogo entre as vozes permanece.

E se falarmos de diálogos entre gêneros ou hipergêneros, no nosso caso específico, as histórias em quadrinhos e o cinema podem ser quase considerados como gêneros de uma “mesma família”, visto que compartilham não somente um “nascimento” no bojo de uma indústria cultural de massa como partilham elementos estruturais e estilísticos em suas formações narrativas.

Hutcheon (2013) acompanha esses autores, porém apresenta avanços em suas análises sobre a adaptação. Ela diz que na atualidade “a adaptação fugiu do controle” (HUTCHEON, 2013, p. 11) no que se refere à quantidade de gêneros que estão sendo adaptados, e chama atenção para o fato de que se considerarmos nos estudos adaptativos apenas filmes e romances, seremos incapazes de compreender o apelo e a natureza da adaptação na atualidade.

A adaptação é e deve ser vista como um processo, seja na criação ou

na recepção da obra acabada (HUTCHEON, 2013, p. 15) e ela terá, diz a autora retomando Bakhtin e Stam (apud HUTCHEON, 2013, p. 45) uma intertextualidade, diversas vozes que fazem parte de um processo dialógico contínuo entre os gêneros e os sujeitos sociais inseridos em determinado sistema cultural.

## **MARVEL STUDIOS, CULTURA DA CONVERGÊNCIA E AS NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS**

Nos anos 1960, a editora norte-americana Marvel Comics deu origem ao chamado “Universo Marvel”, que era uma estratégia de criação e de *marketing* de publicação de narrativas de super-heróis em que “todas as aventuras eram interligadas em altíssimo nível de complexidade” (HOWE, 2013, p. 11), ou seja, cada história de um personagem publicada em uma edição do Homem-Aranha, por exemplo, tinha relação com histórias de outro personagem, como o Capitão América e desse com o Hulk e assim sucessivamente. Muitas vezes todos os personagens do Universo Marvel se encontravam em determinadas edições. Para isso ocorrer de forma satisfatória toda a equipe de escritores e artistas precisa se reunir com regularidade para não haver discrepâncias na interligação entre as histórias (HOWE, 2013).

Stan Lee, criador da maioria dos personagens e editor-chefe da *Marvel Comics* – surgida como *Timely Comics* na década de 1930 como a divisão de quadrinhos da editora *Magazine Management* - teve enorme sucesso com a criação do “universo” e respondia pessoalmente cartas, fazendo os leitores se sentirem como parte do processo criativo de construção dos personagens. Stan Lee apelidou a *Marvel Comics* como a “Casa das Ideias” (HOWE, 2013).

Nos anos 2000, a editora *Marvel Comics* decidiu levar a cabo um projeto ambicioso, inclusive financeiramente: criar seu “universo Marvel” no cinema e passar a ter um maior controle sobre as adaptações de seus personagens, não mais vendendo os direitos de filmagem – alguns personagens da editora ainda possuem os direitos de filmagem ligados a estúdios como *Sony* e *Fox*. Desse modo a *Marvel Comics*, criou a *Marvel Studios* nos anos 2000 e o universo cinematográfico ficou conhecido pela sigla MCU – *Marvel Cinematic Universe*.

Até então o cinema possuía as chamadas “franquias”, ou seja, sequência de filmes de mesmos personagens. Mas o *Marvel Studios* traçou um projeto baseado no que fizeram com as revistas em quadrinhos nos anos 1960, ou seja, cada filme do estúdio teria relação com filmes de outros personagens e todos os personagens poderiam aparecer em todos os filmes. Cada filme separadamente poderia ser compreendido, porém para um entendimento “global” o espectador deveria ver todos os filmes, assim como os leitores deveriam ler todas as revistas nos anos 1960. E a narrativa completa não se resume apenas aos filmes, pois muitas lacunas entre eles são preenchidas com informações apresentadas em curta-metragens e revistas em quadrinhos que



funcionam como prelúdios dos filmes.

A estratégia não só deu certo como é vista por muitos como “a salvação financeira de Hollywood” (TAVARES, 2012, P. 33) nos últimos anos, visto que as empresas de cinema encontravam-se em crise financeira no início do século XXI. A Marvel Studios começou seu projeto em uma etapa intitulada como “primeira-fase”, quando produziu seis filmes: O Incrível Hulk (2008); Homem de Ferro (2008); Homem de Ferro 2 (2010); Thor (2011); Capitão América, O Primeiro Vingador (2011) e Os Vingadores (2012). Atualmente o projeto encontra-se em uma segunda fase com uma terceira já planejada com projetos até, pelo menos, o ano de 2020.

A aceitação desses trabalhos, entretanto, não se deve somente a um maior controle de um estúdio de cinema pelas pessoas que fazem as histórias em quadrinhos e possuem um contato supostamente mais direto com os leitores. Podemos dizer que isso só está sendo possível por causa de mudanças sociais e culturais no modo de se produzir, ter acesso e de nos relacionarmos com informações produzidas pela indústria cultural de massa. Nesse ponto específico, é inserida a Cultura da Convergência e seu principal produto: as narrativas transmidiáticas.

O termo Cultura da Convergência foi cunhado pelo pesquisador Henry Jenkins (2008) que a denomina como uma confluência em comum entre as mais variadas mídias, com um “fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2008, p. 27). É uma relação que cria uma interação nunca antes vista entre tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e, principalmente, públicos, pois, como o próprio autor atesta, a maior mudança está no campo cultural, nas formas de consumo, nas formas de compreensão, nas relações sociais que essas mudanças trazem. E isso transforma a cultura e a sociedade de alguma forma, mas em quais, talvez ainda não possamos responder.

Sobre isso, Jenkins (2008, p. 39) cita a historiadora Lisa Gitelman que diz que essas mudanças tecnológicas trabalham em um primeiro nível que é o da comunicação tecnológica, e em um segundo, que remete a uma mudança de “protocolos” que estão diretamente ligados às práticas sociais e culturais que giram em torno dessas mudanças tecnológicas. A autora diz ainda que sistemas de comunicação são igualmente sistemas culturais, “nossas vidas, relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia” (JENKINS, 2008, p. 43).

O principal produto dessas mudanças são as chamadas narrativas transmidiáticas, que têm como marco o filme Matrix de 1999, cuja narrativa se estendia para diversos gêneros e hipergêneros como quadrinhos, animações, jogos eletrônicos. A transmídia pode, desse modo, ser compreendida como uma nova “estética que faz exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento (...) é a arte da criação de um universo” (JENKINS, 2008, p. 47). Para se ter uma experiência ampla e criar um sentido completo da narrativa, o sujeito precisa perseguir pedaços da história em diferentes mídias, conversar em sites com outros fãs

e comparar impressões e, obviamente investir tempo e recursos financeiros para que possa ter uma experimentação profusa do universo em que está inserido.

Entendemos que esse novo contexto foi o que possibilitou as atuais adaptações de narrativas quadrinísticas de super-heróis para o cinema. Vejamos agora como ocorre o processo informacional e de construção de sentidos utilizando como análise a primeira fase do projeto do Marvel Studios.

## A CONSTRUÇÃO DE UM UNIVERSO CINEMATOGRAFICO

Como neste trabalho não será possível apresentar uma descrição e análise detalhada de todos os filmes, pretendemos demonstrar como funciona a lógica informação de uma narrativa transmidiática como é o caso do MCU.

O MCU se inicia no cinema com o filme *Homem de Ferro* de 2008, personagem criado em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby. A adaptação atualiza diversos elementos da obra original, como é o caso dos inimigos, que passam de vietnamitas comunistas para terroristas afegãos.

Para realizar a ligação narrativa entre os filmes e gerar expectativas no espectador o *Marvel Studios* utiliza recursos que ficaram conhecidos como cenas pós-créditos. Essas cenas possuem tal nome por surgirem após os créditos finais do filme criando uma conexão entre os filmes seguintes, mostrados situações ou personagens que terão relevância narrativa no todo.

O filme seguinte, foi *O Incrível Hulk*, produzido em 2008, porém, para uma sequencia narrativa correta e um entendimento completo, o espectador/leitor deve ler a série em quadrinhos em três edições *Iron Man 2: Public Identity* e a série igualmente em três edições *Iron Man 2: agents of Shield*. Tais narrativas em quadrinhos preenchem lacunas entre os filmes funcionando como parte da narrativa.

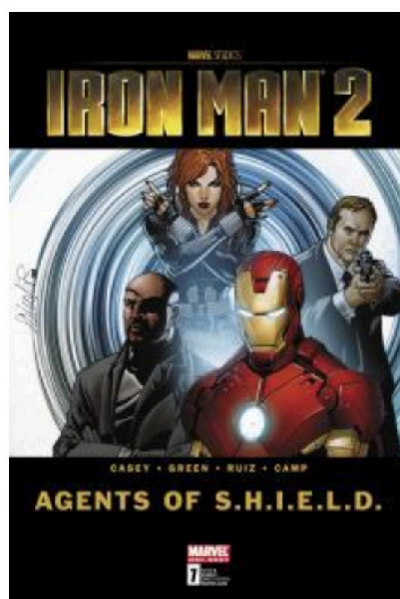


Ilustração 1: Iron Man 2: Agents of Shield

Fonte: Iron ([2017-?])

O filme do personagem Hulk é relevante no sentido de que trabalha com memórias que remetem tanto aos quadrinhos e a série televisiva do personagem produzida nos anos 1970 como a outros gêneros, uma vez que a história de um cientista que se transforma em um monstro remete à literatura do século XIX e o clássico livro *O Médico e o Monstro* do escritor britânico Robert Louis Stevenson. Após o filme do Hulk a narrativa do MCU segue para um curta-metragem intitulado *The Consultant*, que explica fatos ocorridos no filme Homem de Ferro de 2008 e cria conexão com o filme posterior, Homem de Ferro 2.

Após Homem de Ferro 2, segue-se outro curta-metragem: *A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer*. Que faz uma ligação direta com o filme posterior *Thor*, onde mostra agentes investimento um martelo caído do céu em um deserto. Tal fato somente será devidamente compreendido no filme Thor.

O filme *Thor*, por sua vez mostra-se, de certa forma, atípico para ser inserido no gênero de super-herói. Pois, é apresenta como personagem central um Deus proveniente da cultura nórdica viking cuja popularização em toda a Europa, se deu, principalmente, com as óperas de Richard Wagner, compositor alemão do século XIX (LANGER, 2005, p. 50). Porém, para muitos, na indústria cultural do século XX, a mitologia nórdica sofreu uma popularização até então inédita – principalmente nos Estados Unidos – com a adaptação do personagem por Stan Lee e Jack Kirby nas histórias em quadrinhos da *Marvel Comics* em 1962 na revista *Journey Into Mystery* número 83. A principal fonte de influência dos autores para as histórias em quadrinhos do Thor foram o Eddas, a antiga compilação de narrativas sobre a mitologia nórdica publicada aproximadamente em 1270 (PALAMIN, 2011). Esses textos apresentam-se em duas compilações: a Edda Poética e a Edda em prosa.



Ilustração 2: Thor no Eddas

Fonte: Taringa (2008-?)

O filme é o primeiro a trabalhar com a relação entre magia e ciência do gênero dos super-heróis no cinema, indo ao encontro do que Reynolds (1992, p. 54) chama da “ciência mágica” do gênero dos super-heróis. Tal fato é relevante no que se refere às adaptações, pois até então os filmes da *Marvel Studios* tinham como elemento de fundo e de explicação dos poderes dos personagens aspectos somente científicos e tecnológicos. Thor inaugura no cinema a relação entre magia e ciência desse gênero.



Ilustração 3: Journey Into Mystery

Fonte: Fonte: Lee; Kirby (1962)

Após *Thor*, há uma série de quadrinhos composta por oito edições: *Captain America: first vengeance*, que apresente diversos elementos importantes para uma compreensão mais ampla do filme posterior: *Capitão América: o primeiro vingador*. Este filme é o primeiro a adaptar um personagem do universo quadrinístico Marvel que foi criado nos anos 1940: o Capitão América. Diferentemente dos outros filmes, este não atualiza, em um primeiro momento, o personagem, visto que a narrativa se passa em seu contexto de produção, o ano de 1941 tendo como pano de fundo a Segunda Guerra Mundial.

O filme realiza um diálogo interessante entre memórias do gênero e memórias do contexto de produção. No filme, por exemplo, quando o personagem Steve Rogers se torna o Capitão América, ao contrário dos quadrinhos, ele não vai para o campo de batalha, uma vez que o governo o utiliza como uma espécie de garoto-propaganda

do país na guerra. Steve Rogers começa a fazer diversas apresentações por cidades dos Estados Unidos, vestido com as cores da bandeira norte-americana, onde encena um teatro no qual acerta um soco em um ator vestido de Hitler. Essa cena é um claro diálogo crítico, com a capa da primeira edição de 1941 e seu uso ideológico nos anos 1940.

Ilustração 4: Captain America 1941



Fonte: Souza (2000)

Ilustração 5 Capitão acerta Hitler



Fonte: Capitão (2011)

Após o filme do Capitão América há mais duas séries em quadrinhos: *The Avengers prelude*, *Fury's Big Week*, composta por oito edições e *The Avengers Prelude: Black Window Strikes*, com três edições.

O filme seguinte, *Os Vingadores* é a consolidação da primeira fase e de um projeto de narrativa transmidiática. O filme tem como base o quadrinho lançado em 1963, que apresentava diversos super-heróis da Marvel formando um grupo para atuarem em conjunto contra ameaças poderosas demais para apenas um membro.

Desse modo a narrativa transmidiática produzida pelo *Marvel Studios* funciona pela seguinte ordem:

Homem de Ferro (2008)
Iron Man 2: Public Identity – série em quadrinhos (2010) <sup>1</sup> – 3 edições
Iron Man 2: agents of Shield – série em quadrinhos (2010) – 3 edições
O Incrível Hulk (2008)
The Consultant – curta-metragem (2011)
Homem de Ferro 2 (2010)

A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer – curta-metragem (2011)
Thor (2011)
Captain America: first vengeance – série em quadrinhos (2011) – 8 edições
Capitão América – o primeiro vingador (2011)
The Avengers Prelude: Fury's Big Week - série em quadrinhos (2011) – 8 edições
The Avengers Prelude: Black Window Strikes – série em quadrinhos (2012) – 3 edições
Os Vingadores – (2012)

1 - Os anos indicam o lançamento, porém estamos colocando na tabela de acordo com a ordem cronológica de leitura na narrativa (o autor, 2017)

## CONCLUSÃO

O que podemos perceber até o momento é que cada filme pode ser visto de forma independente, mas eles são parte de uma narrativa mais ampla, cujo fluxo informacional ocorre perpassando diferentes gêneros e hipergêneros e memórias construídas por décadas. Para o espectador /leitor ter um sentido completo da narrativa ele deve se inserir em uma nova lógica de consumo que segue uma nova estética de produção. A informação e a memória são elementos fundamentais nesse processo, onde o gênero discursivo atua como elemento essencial para a construção de novos sentidos e de uma memória cultural para o século XXI por meio do gênero dos personagens conhecidos como super-heróis.

Ao observarmos outras produções da indústria cultural de massa, como o filme *Kong, A Ilha da Caveira*; ou *A Múmia* de 2017, veremos que ambos seguem a mesma lógica das produções do *Marvel Studios*, buscando a criação de um universo interligado de narrativas.

As reais mudanças advindas dessa estética transmidiática ainda não podem ser totalmente vislumbradas, visto que é um processo incipiente e que pode ir por variados caminhos. Acreditamos, entretanto, que é inegável que estão ocorrendo transformações no processo de produção narrativa da indústria cultural e, conseqüentemente, nas esferas econômica, social e, em especial, cultural. Nesse processo a memória assume um papel primordial, pois sem a problematizarmos, a ideia em si de uma narrativa transmidática seria absolutamente impossível, pois compreender essas narrativas em sua ampla concepção é inserir-se em um jogo memorialístico que está na base da construção enunciativa.

## REFERÊNCIAS

ASSMANN, Aleida. **Espaços de recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas: Unicamp, 2011.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.(Coleção Ensino Superior).

\_\_\_\_\_. **Estética da criação verbal**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

CAPITÃO América: o primeiro vingador= Captain America. Direção de Joe Johnston. [S.l.]: Marvel Studios., c2011. 1 blu-ray (124 min.). son., color

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis, RJ : Vozes, 1972.

ERLL, Astrid. Cultural memory studies: an introduction. ERLL, Astrid; NÜNNING, Ansgar (Eds.). **A companion to cultural memory studies**. Berlim: Nova York: Walter de Gruyter, 2010. p. 1-13.

FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. Prefácio. In: FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. (Org.) **Linguagem, identidade e memória social** : novas fronteiras, novas articulações. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HOMEM de Ferro 2= Iron Man 2. Produção de Jon Favreau et al. Direção de Justin Theroux. [S.l.]: Marvel Studios., c2010. 1 DVD (125 min.). son., color.

HOMEM de Ferro= Iron Man. Produção de Avin Arad e Kevin Feige. Direção de Jon Favreau. [S.l.]: Marvel Studios., c2008. 1 DVD (127 min.). son., color

HOWE, Sean. **Marvel Comics**: a história secreta. São Paulo: Leya, 2013.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2013

IRON Man 2: agents of Shield. [S.l.], [2017-?]. In: **Marvel Cinematic Universe Wiki**. Disponível em:<[http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Iron\\_Man\\_2:\\_Agents\\_of\\_S.H.I.E.L.D.](http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Iron_Man_2:_Agents_of_S.H.I.E.L.D.)> Acesso em: 12 jun. 2017

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Journey into mystery 83**. New York: Canan Publishers Sale Corp., 1962.

LINS, Daniel. Memória, esquecimento e perdão (Per-Dom). In: LEMOS, Maria Teresa Toribio Brittes Lemos; MORAES, Nilson Alves de (org.) **Memória e construção de identidades**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000. p. 9-16.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis. São Paulo: Seoman, 2012.

O INCRÍVEL Hulk= The Incredible Hulk. Produção de Avin Arad; Gale Anne Hurd e Kevin Feige Direção de Louis Letterier. [S.l.]: Marvel Studios., c2008. 1 DVD (112 min.). son., color.

OLIVEIRA, Carmen Irene C. de. **O remake**: produzir sentidos diferentes a partir do mesmo, ou como a informação não-científica articula a relação cinema/memória/ciência. Niterói, 2009. 277 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal Fluminense/IBICT, Niterói, 2009.

OS VINGADORES= The Avengers. Produção de Kevin Feige. Direção de Joss Whedon. [S.l.]: Marvel Studios., c2012. 1 Blu-Ray (143 min.). son., color.

PALAMIN, Flávio Guadagnucci. **Breves Considerações sobre a Edda Poética e a Edda em Prosa.** Disponível em: <<http://www.cih.uem.br/anais/2011/trabalhos/341.pdf>>. Acesso em: 07 ago. 2014.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero. **Estudos linguísticos**, São Paulo, v. 38, n. 3, p. 355-367, set./dez. 2009.

REYNOLDS, Richard. **Superheroes: a modern mythology.** [S.l.]: University Press of Mississippi, 1992.

RUSSO, Mariza. **Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação.** Rio de Janeiro: E-Papers, 2010.

SOUZA, Nano. **Capitão América: herói ou vilão.** [S.l.], 2000. Disponível em: <[www.universohq.com/.../ca\\_captain\\_america01.jpg](http://www.universohq.com/.../ca_captain_america01.jpg)>. Acesso em: 6 abr. 2004.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, jul./dez. 2006. p. 19-53.

TARINGA. Thor.[2008].Disponível em:<<http://www.taringa.net/posts/info/1461747/Thor.html>>. Acesso em 07 de junho de 2015.

TAVARES, Luiz Felipe do Vale. Como os super-heróis salvaram o cinema. Super-Interessante. In: **NASCER os super-heróis.** São Paulo: Abril, 2012. (Superinteressante Coleções).

THOR= Thor. Produção de Kevin Feige. Direção de Kenneth Branagh. [S.l.]: Marvel Studios., c2011. 1 Blu-Ray (114 min.). son., color.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre Análise Fílmica.** 7. ed. Campinas: Papyrus, 2011.



Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-7247-426-9



9 788572 474269