

## SUPERMAN

### A evolução de uma (super) narrativa transmídia?<sup>1</sup>

Matheus Pereira Soares<sup>2</sup>

#### Resumo

O objetivo deste trabalho é acompanhar o processo de reconstrução de uma das histórias do Superman, personagem simbólico da DC Comics, criado por Joe Shuster e Jerry Siegel. Analisaremos a história “A Morte do Superman”, publicada nos quadrinhos pela DC Comics em 1992 e que ganhou um filme animado em 2018, nos 80 anos da criação do personagem. A narrativa gira em torno da batalha mortal entre o homem de aço e o vilão Apocalypse. A versão animada possui diversas modificações no enredo em relação à história originária da revista. Mas esse processo reconstutivo da história é apenas uma adaptação dos quadrinhos ou a elaboração da narrativa transmídia do arco da morte do personagem? Essa é nossa principal indagação neste trabalho.

**Palavras-chave:** Adaptação; Narrativa Transmídia; Superman; Quadrinhos; Animação.

#### Introdução

Em um cenário no qual os conteúdos midiáticos estão preenchendo espaços em diversos meios de maneira simultânea, as narrativas ficcionais também se aproveitam do fenômeno e são desenvolvidas com base nesta lógica. As mídias convergem e se comunicam em um processo de remediação (BOLTER e GRUSIN, 2000). O que Jenkins (2013) conceituou como convergência midiática, tem um efeito de mudanças nas relações de produção, distribuição e consumo no ambiente comunicacional. Fruto de modificações tecnológicas, mas também culturais, as narrativas transmídia, como definidas pelo autor (2003), são um desenrolar do processo de convergência midiática. No entanto, não se trata de um fenômeno recente. O deslizamento de histórias através das plataformas, saindo do impresso e passando para as ondas do rádio e a tela da televisão, por exemplo, é um movimento conhecido há décadas. Cada veículo oferece uma entrada no mundo narrativo (SCOLARI, 2013), produzindo relações diversas do público com os conteúdos (2009).

O objetivo deste trabalho é acompanhar o processo de reconstrução de uma das histórias do Superman, personagem simbólico da DC Comics, criado por Joe Shuster e Jerry Siegel. Sua primeira aparição foi na revista em quadrinhos *Action Comics #1* em 1938. Após

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 3 – Comunicação e Culturas Digitais, do XII Encontro dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação Social de Minas Gerais - Ecomig 2019, 11 e 12 de outubro de 2019.

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Comunicação do PPGCOM-UFJF, e-mail: [matheus\\_p\\_soares@yahoo.com.br](mailto:matheus_p_soares@yahoo.com.br).

mais de 80 anos de seu lançamento, o herói teve suas aventuras sendo contadas em diversos meios, passando pelo rádio, televisão, cinema, videogame, entre outros.

Tendo sido o primeiro herói a possuir uma revista em quadrinhos intitulada com o seu próprio nome em 1939, o personagem se adaptou às novas tecnologias ao longo dos anos, além de se tornar um símbolo da cultura popular reconhecido mundialmente. Superman é um forte exemplo daquilo que Joseph Campbell (2007) chamou de *monomito*, e cumpre o ciclo descrito pelo autor conhecido como a *jornada do herói*. No entanto, sua narrativa foi se atualizando e dialogando com as estruturas de cada época, tendo sobrevivido à transição do mercado de massa para o mercado de nicho (ANDERSON, 2006). O herói rompeu suas ações para além do mundo ficcional, adicionando elementos reais aos seus enredos como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria. “Existe um grupo persistente de características que definem Superman através de décadas de vozes criativas e é aquela qualidade Superman-nesca essencial, imperturbável que a personagem possui em cada encarnação e esta é a sua divindade, como quer que a chamemos” (MORRISON, 2012, p.14).

Analisaremos a história “A Morte do Superman”, publicada nos quadrinhos pela DC Comics em 1992, e que ganhou um filme animado em 2018, nos 80 anos da criação do personagem. A narrativa gira em torno da batalha mortal entre o homem de aço e o vilão Apocalypse. A versão animada possui diversas modificações no enredo em relação à história originária da revista. Mas esse processo reconstrutivo da história é apenas uma adaptação dos quadrinhos ou a elaboração da narrativa transmídia do arco da morte do personagem? Essa é nossa principal indagação neste trabalho.

### **A convergência dos meios e o ambiente multimidiático**

A convergência trabalhada por Henry Jenkins (2013) é um fenômeno que está realizando cada vez mais transformações na maneira como as pessoas consomem os produtos midiáticos, sejam eles de quais meios forem.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre muitos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca de experiências de entretenimento que desejam. [...] Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2013, p.30)

Com a convergência, o público passa a buscar mais informações e estabelecer contatos através dos diversos meios de comunicação, pois as mensagens circulam por esses diversos meios. Desse modo, a “história” pode ser complementada por parte dos próprios consumidores, que não estão mais reféns da versão única que era repassada através dos antigos meios. O público ganha o poder de navegar através das plataformas em busca das informações de seu interesse.

Na medida em que o consumidor tem a possibilidade de buscar as informações por diferentes vias e realizar conexões entre essas mensagens que transitam pelos meios, isso representa a oportunidade de estabelecer novas relações com os conteúdos. Assim, a experiência dos consumidores é ampliada e diversificada, pois cada indivíduo, além de ter sua própria maneira de enxergar as informações, possui uma particularidade no modo como acessa as mensagens.

No entanto, o simples fluxo de conteúdos através das inúmeras mídias não é suficiente para entendermos a complexidade do processo da convergência. Para isso, é necessário retomarmos a ideia de Marshall McLuhan de que “o conteúdo de um meio é sempre outro meio” (1994, p.10). Assim sendo, os novos meios surgem no ambiente midiático se apropriando de algumas características dos meios antigos e remodelando os conteúdos através das ferramentas tecnológicas que são desenvolvidas com o tempo. Em contrapartida, os meios tradicionais se utilizam dessas novas ferramentas que surgem para atualizarem seus conteúdos. Ou seja, trata-se de um processo de “remediação”. Este conceito foi formulado por Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation: Understanding New Media* (2000).

“O objetivo da remediação é remodelar ou reabilitar outras mídias. Além disso, porque todas as mediações são reais e mediações do real, a remediação também pode ser entendida como um processo de reformar a realidade da mesma forma”<sup>3</sup> (BOLTER e GRUSIN, 2000, p.56).

O processo de remediação das novas mídias implica que essas plataformas possuam suas próprias ferramentas de produção e reprodução de conteúdo, fazendo com estes adquiram características diferentes dos produtos das antigas mídias. Como Jenkins (2013) afirmou, o processo da convergência não significa que os conteúdos das mídias tradicionais

---

<sup>3</sup> Tradução livre do autor: *The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well.*

irão deixar de existir. O que nós presenciamos é um ambiente no qual os conteúdos são produzidos através dos diversos meios, cada um com suas características, e muitas vezes, essas mídias se influenciam continuamente.

### **Adaptação de narrativas ficcionais**

Narrar é uma atividade que está presente na realidade de todo ser humano, é parte integrante de nossa existência. A narrativa nos situa no espaço geográfico e no tempo em que vivemos. Assim, ela possibilita a nossa compreensão sobre as coisas que nos cercam e nosso papel na história.

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem. (MURRAY, 2003, p. 9)

Segundo Motta (2013), as narrativas são instrumentos que nos ajudam a dar sentido à vida. Elas possibilitam que organizemos os fatos que nos ocorrem através do tempo, adicionando significados a nossas vivências. “Narrar é uma forma de dar sentido à vida. Na verdade, as narrativas são mais que representações: são estruturas que preenchem de sentido a experiência e instituem significação à vida humana” (MOTTA, 2013, p.18).

Portanto, as narrativas são construções da realidade que nos envolve e fazem parte de uma característica primitiva do ser humano. Tendo em mente a cultura oral e as pinturas rupestres, que surgiram antes mesmo da escrita, sabemos que as narrativas são estruturas que o homem desenvolveu para compreender o mundo e independe de qualquer tecnologia criada para essa finalidade. O narrar faz parte de uma herança ancestral nossa de contar histórias (MOTTA, 2013). Com o desenvolvimento da tecnologia, o homem desenvolveu suportes específicos para relatar as histórias como pedaços de rocha, madeira, metal e posteriormente, a utilização do papiro pelos egípcios e o papel pelos chineses. Esse papel é uma mídia de grande importância até hoje, mesmo após a criação dos inúmeros aparatos virtuais que temos atualmente a nossa disposição. O papel é o suporte no qual nasceu a narrativa que estudaremos aqui e que nele ainda se desenvolve: as histórias do Superman.

Toda narrativa possui uma mídia original de onde foi criada e pela qual nós tomamos contato com ela. Algumas vezes, essa história se desloca para outra plataforma, sofrendo um processo de mudanças para se ajustar à nova mídia que irá acolhê-la. Esse processo de

transformação e ajuste dos conteúdos ficcionais é chamado de *adaptação*. Adaptar uma história para outra mídia é basicamente criar uma outra história original a partir de um outro material (FIELD, 2001). Assim, um filme que foi adaptado de um romance não é apenas um livro filmado e uma animação baseada em uma revista em quadrinhos não são apenas desenhos que foram animados.

Adaptar uma novela, livro, peça de teatro ou artigo de jornal ou revista para roteiro é a mesma coisa que escrever um roteiro original. “Adaptar” significa transpor de um meio para outro. A *adaptação* é definida como a habilidade de “fazer corresponder ou adequar por mudança ou ajuste” – modificando alguma coisa para criar uma mudança de estrutura, função e forma, que produz uma melhor adequação. [...] Quando você *adapta* um romance, peça de teatro, artigo ou mesmo uma canção para roteiro, você está trocando uma forma pela outra. Está escrevendo um roteiro *baseado em outro material*. Em essência, entretanto, você ainda está escrevendo um roteiro original. E você deve abordá-lo da mesma maneira. (FIELD, 2001, p. 174)

A adaptação pode ser entendida como um processo de revisão em si mesmo (SANDERS, 2006). Algumas vezes pode ser efetuada através do exercício de “aparar e podar” determinada história para se enquadrar no suporte para qual ela está sendo transferida. Mas também pode abarcar mecanismos de expansão, acréscimos e adição de elementos que não estavam presentes na narrativa original. A adaptação também pode “constituir uma tentativa mais simples de tornar os textos ‘relevantes’ ou facilmente compreensíveis para novos públicos e leitores por meio de processos de aproximação e atualização”<sup>4</sup> (2006, p.19).

Uma obra adaptada nunca será totalmente fiel à sua história original, justamente pelas modificações que devem ser feitas de um meio para o outro. Um mesmo conteúdo pode possuir diversas leituras e interpretações, o que torna cada adaptação uma obra única (STAM, 2008).

Podemos então entender as histórias adaptadas como conteúdos com características próprias de construção da narrativa, personagens e acontecimentos, que são baseadas em um texto originário de uma outra mídia. Com isso, afastamos a ideia de que adaptar uma história seja apenas a tradução pura simples do enredo de uma plataforma para outra. Esse esclarecimento nos oferece um bom embasamento para a análise das histórias sobre a morte do Superman proposta neste artigo.

---

<sup>4</sup> Tradução livre do autor: *constitute a simpler attempt to make texts ‘relevant’ or easily comprehensible to new audiences and readerships via the processes of proximation and updating.*

## As narrativas transmidiáticas

A autora Marsha Kinder estabeleceu, a partir de análises feitas sobre as estruturas dos desenhos animados da televisão norte-americana, um conceito que chamou de *intertextualidade transmídia* (1991). Ela notou que esses conteúdos, muitas vezes, eram inspirados em filmes de cinema e utilizavam de características da sétima arte em sua construção. Com o sucesso junto ao público infantil, os desenhos animados se espalhavam para outras mídias como o videogame, por exemplo. Essa facilidade de adaptar os conteúdos para outros meios era possível em razão da característica hipertextual das histórias. Dessa maneira, ela definiu que essas narrativas construídas em diversas plataformas formavam um *super sistema de entretenimento de massa*.

Kinder observou que as narrativas trabalhavam um discurso de dualidade entre as crianças que combinava formas ativas e passivas de participação. Dessa maneira, o público se movia de um meio para outro com fluidez, acompanhando o desenvolvimento das histórias sem perceber uma mudança abrupta nesse percurso.

Eles posicionam os jovens espectadores para combinar modos passivos e interativos de resposta à medida que se identificam com significantes deslizantes que se movem com fluidez através de várias formas de produção de imagem e fronteiras culturais, mas sem desafiar a rígida diferenciação de gênero na qual a ordem patriarcal se baseia.<sup>5</sup> (KINDER, 1991, p.3)

Esse super sistema de entretenimento descrito pela autora desloca os espectadores de um meio para outro acompanhando o desenvolvimento da narrativa através de sua hipertextualidade. Essa característica é também transportada para outros produtos, incentivando um desejo consumista. Assim, é formado um sistema de nichos de entretenimento e consumo (ANDERSON, 2006), localizado no interior da cultura de massa.

O super sistema coordena as curvas de crescimento de seus componentes comercializáveis e de seus consumidores, assegurando aos jovens clientes que eles próprios formam o núcleo de seu próprio sistema de entretenimento pessoal, que por sua vez, está posicionado dentro de uma rede maior de cultura popular.<sup>6</sup> (KINDER, 1991, p.125)

O pensamento de Marsha Kinder é constituído de uma visão pioneira e que ainda hoje contribui para o entendimento sobre os métodos de produção e circulação das narrativas ficcionais e seu deslocamento através do ambiente multimidiático. Além disso, o conceito

<sup>5</sup> Tradução livre do autor: *They position young spectators to combine passive and interactive modes of response as they identify with sliding signifiers that move fluidly across various forms of image production and cultural boundaries, but without challenging the rigid gender differentiation on which patriarchal order is based.*

<sup>6</sup> Tradução livre do autor: *The supersystem coordinates the growth curves both of its marketable components and of its consumers, assuring young customers that they themselves form the nucleus of their own personal entertainment system, which in turn is positioned within a larger network of popular culture.*

de intertextualidade transmídia oferece as bases para os estudos a respeito das narrativas transmidiáticas.

De acordo com Jenkins (2003), estamos em uma era de convergência de mídias na qual é inevitável o fluxo constante de conteúdos através de variadas plataformas. Os avanços tecnológicos permitiram a redução de custos na produção de conteúdos multimidiáticos. A indústria do entretenimento moderna está amplamente voltada para ideia de construir franquias de entretenimento. Mesmo as histórias criadas em períodos anteriores à convergência digital, como as do Superman, se adaptaram a essa realidade da indústria midiática.

Criando um universo que se desenvolve através de diversos meios, é considerável a possibilidade de atrair uma grande audiência. Explorando a histórias de maneiras únicas em cada plataforma, o potencial de cada mídia é fortalecido (JENKINS, 2003). Assim, o conceito de narrativa transmídia se refere a conteúdos ficcionais que são construídos e desenvolvidos em mais de um meio, no qual cada plataforma oferece uma abordagem diferente daquele universo.

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão online, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2013, p.48)

Definindo as narrativas transmídia como formas especiais de narrativas que se expandem por diversos meios e sistemas de significação, Scolari (2013) afirma que cada plataforma oferece suas principais características ao desenvolvimento das histórias. Muitos filmes de sucessos do cinema, por exemplo, são obras que foram adaptadas de livros. Essas adaptações permitem que o universo seja explorado de maneiras diversas e pode atrair uma gama maior de público. No entanto, o autor faz uma diferenciação entre as narrativas transmídia e as histórias ficcionais adaptadas, uma distinção essencial para a nossa proposta de estudo:

Mas quando nos referimos às narrativas transmídia, não estamos falando de uma adaptação de uma linguagem para outra (por exemplo do livro para o cinema), mas de uma estratégia que vai muito além e desenvolve um mundo narrativo que abrange diferentes meios e linguagens. Desta forma, a história se expande, aparecem novos personagens ou situações que ultrapassam as fronteiras do universo ficcional. Esta dispersão textual que encontra no narrativo seu fio condutor – embora seria mais adequado falar de uma rede de personagens e

situações que conformam um mundo – é uma das fontes mais importantes de complexidade da cultura de massas contemporânea<sup>7</sup>. (SCOLARI, 2013, p. 25)

Portanto, essas duas formas de produção de conteúdos multimidiáticos, as adaptações e as narrativas transmídia, possuem características semelhantes em certos aspectos, mas se tratam de conceitos que implicam abordagens distintas no desenvolvimento de uma história ficcional. Uma história adaptada pode conter uma série de modificações em relação à sua obra de origem com a finalidade de formatá-la à nova plataforma. Personagens, eventos e ambientes podem ser adicionados ou subtraídos de sua obra original quando adaptada. Por isso, não é correto afirmar que as adaptações são reproduções de um mesmo conteúdo em diferentes mídias.

As narrativas transmídia se diferenciam das adaptações por se tratarem do desenvolvimento do mundo ficcional através de variadas mídias. Cada conteúdo irá explorar o universo através de perspectivas singulares, envolvendo personagens, eventos e ambientes diversos, assim como algumas adaptações fazem, mas oferecendo contribuições únicas na expansão da obra. Tendo em vista essas distinções conceituais, iremos analisar as histórias da morte do Superman dentro de seus respectivos contextos, buscando antes, mapear as origens e o desenvolvimento da saga do Homem de Aço ao longo de oito décadas de sua existência.

### **A mitologia do herói**

O Superman começou a ser publicado na revista Action Comics em 1938. Criado por Joe Schuster e Jerry Siegel, Kal-El é um alienígena do planeta Krypton que foi enviado à Terra por seus pais quando ainda era um bebê, para sobreviver à explosão de seu planeta. Aterrissando na pequena cidade de Smallville, ele é encontrado por um casal de fazendeiros, Jonathan e Martha Kent. Com o passar do tempo, Clark Kent, como foi rebatizado por seus pais adotivos, descobre que possui habilidades especiais, como força sobre-humana, supervelocidade, invulnerabilidade, visão de raio X, capacidade de voar, entre outras. Para assumir sua função de herói sem ser reconhecido, Clark vai para a cidade de Metrópoles trabalhar como repórter no jornal Planeta Diário, junto a Lois Lane, seu futuro par romântico.

---

<sup>7</sup> Tradução livre do autor: *Pero cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a outro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor — aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea.*



Assim, em um mesmo corpo, temos de um lado o jornalista desajeitado Clark Kent, e de outro, o poderoso herói destinado a salvar o mundo de qualquer espécie de ameaça.

Com o sucesso imediato da revista Action Comics, o Superman ganhou uma publicação própria com seu nome em 1939 e se tornou, junto com Batman, Shazam, Capitão América e Mulher Maravilha, um símbolo da “Era de Ouro” dos quadrinhos. Ao longo de oito décadas, o personagem passou por diversas reformulações nas revistas, ganhando inclusive outras publicações desenvolvidas simultaneamente, e até mesmo chegou a ser morto, como iremos abordar aqui.

Joseph Campbell descreveu em seu livro *O Herói de Mil Faces* (2007), aquilo que ele batizou de *monomito*, também conhecido como a “Jornada do Herói”. Segundo ele, toda aventura mitológica de herói possui um caminho padronizado, que passa por três fases: separação, iniciação e retorno. A história do Superman se enquadra bem neste esquema de Campbell, que entre diversos exemplos das culturas ocidentais e orientais, se utiliza também da narrativa de Moisés, do Antigo Testamento, e de Jesus, do Novo Testamento. Essas semelhanças entre o herói e os textos da Bíblia podem ser explicadas pelo fato de que Siegel e Shuster, os criadores, eram judeus.

Sobre a narrativa das aventuras do Superman, Eco (2011) afirma que sua sustentação se dá através de um paradoxo temporal que foge ao entendimento dos leitores e oferece as condições de credibilidade da história.

O Superman só se sustenta como mito se o leitor perder o controle das relações temporais e renunciar a raciocinar com base nelas, abandonando-se, assim, ao fluxo incontrolável das histórias que lhe são contadas e mantendo-se na ilusão de um contínuo presente. Uma vez que o mito não é isolado exemplarmente numa dimensão de eternidade, mas, para ser compartilhável, tem que estar inserido no fluxo da história em ação; essa história em ação é negada como fluxo e vista como presente imóvel. (ECO, 2011, p.248)

Dessa maneira, apesar das histórias em quadrinhos do Superman estarem remetidas a uma construção mitológica intemporal, elas sempre se remetem ao cotidiano dos leitores, para que não haja perda de identificação com o público. Daí a necessidade de criar um ambiente no qual a narrativa se desenvolva em um presente contínuo, como colocado por Umberto Eco.

### **A migração para outras mídias**

Com o grande sucesso das revistas em quadrinhos junto ao público infantil, principalmente, as histórias do Superman se transportaram para outros meios a partir da

década de 1940. Essa “propagação do personagem do Superman na cultura de massa foi crucial para a transmedialidade de seu universo”<sup>8</sup> (FREEMAN, 2015, p.35).

Em 1940, “As Aventuras do Superman” foram veiculadas no rádio americano, tendo feito grande sucesso entre o público jovem durante o período da Segunda Guerra Mundial até o fim do programa, em 1951. Entre 1943 e 1947, a atração contou, inclusive, com patrocínio dos cereais Kellogg’s. O programa de rádio possibilitou a criação de diversos elementos para o universo do Superman que não estavam presentes nas revistas e se tornaram parte integrante do universo do herói até hoje. O jovem fotógrafo Jimmy Olsen, companheiro de Clark e Lois no Planeta Diário, surgiu no rádio e posteriormente passou a integrar as HQs. A kryptonita foi criada como um artifício para deixar o Superman vulnerável, permitindo assim, que o ator que dava voz ao personagem, Bud Collyer, pudesse tirar folgas ocasionais do programa. Foi nas ondas do rádio que ecoou, através da voz do locutor Jackson Beck, na abertura da atração, a expressão: “Mais rápido do que uma bala! Mais forte do que uma locomotiva! Capaz de saltar prédios com um único pulo! Olhe! Lá no céu! É um pássaro! É um avião! É o Superman!”.

O personagem chegou à televisão em 1948 na série “Superman”, interpretado por Kirk Alyn. Desde então, outras séries foram produzidas para as telas de TV como “Lois e Clark: As novas aventuras do Superman” (1993-1997) e “Smallville” (2001-2010), que fizeram sucesso no Brasil. “Superman: O Filme” chegou às telas de cinema em 1978 estrelado por Christopher Reeve. Outras três sequências foram produzidas, fazendo de Reeve o ator símbolo do Superman nos cinemas até hoje, mesmo com outros longas interpretados pelos atores Brandon Routh (Superman – O Retorno, 2006) e Henry Cavill (O Homem de Aço, 2013).

Em relação às animações do homem de aço, uma série de curtas metragens foram produzidos no início dos anos 1940 pelos estúdios Fleischer, em parceria com a Paramount. Os desenhos duravam cerca de cinco minutos e foram exibidos também em cinemas brasileiros. Desde então, diversas animações seriadas e longas-metragens do Superman foram lançadas, seja no cinema, televisão, VHS, DVD e Blu-Ray.

---

<sup>8</sup> Tradução livre do autor: *propagation of the Superman character across mass culture was crucial to the transmediality of its storyworld.*

## **A Morte do Superman**

Nosso objetivo aqui, será fazer um estudo a partir das estruturas de construção da história em quadrinhos da “Morte do Superman” e do filme em animação, buscando compreender se há o desenvolvimento da narrativa transmidiática ou se trata de um processo de adaptação entre meios. Iremos estabelecer elementos de análise em cada um dos conteúdos a fim de compararmos a construção das histórias e sistematizarmos o estudo comparativo para chegarmos à resposta da questão aqui colocada.

Elencamos assim, quatro elementos constituintes da narrativa, de acordo com Gancho (2004), para realizar o estudo: personagens, enredo, tempo e espaço. A partir dessas quatro categorias de análise, poderemos realizar as comparações, colocando-as lado a lado para definirmos se há um movimento de expansão do universo ficcional do Superman, caracterizando o desenvolvimento da narrativa transmídia ou a adaptação animada dos quadrinhos.

### **Personagens**

Os personagens são os indivíduos que fazem parte do mundo ficcional e que realizarão as ações que irão compor o enredo. Eles são definidos por suas falas e atitudes na história, podendo ser humanos, animais ou mesmo objetos inanimados. Em relação ao papel que cumprem na história, os personagens podem ser classificados em: protagonista, antagonista e personagem secundário. O protagonista é o indivíduo principal da narrativa e pode ser um herói ou um anti-herói. É ao entorno dele que os acontecimentos do enredo se desenvolvem. O antagonista é o elemento que faz um papel de oposição em relação ao protagonista, o impedindo de chegar aos seus objetivos. O antagonista não é necessariamente um indivíduo com fala e ações humanas, podendo também ser fenômenos da natureza, como um furacão, por exemplo. Os personagens secundários, como o próprio nome revela, são indivíduos que têm um papel de menor importância no enredo e geralmente aparecem com menos frequência do que o protagonista, podendo desempenhar uma função de colaboração com este ou com o antagonista da história.

Há diversas modificações sobre a construção dos personagens dos quadrinhos e da animação da “Morte do Superman”. Começando pelo próprio Homem de Aço, que na revista

se tratava do Superman Pós-Crise<sup>9</sup>, construído pelo desenhista e roteirista John Byrne. Nessa versão, o herói teve seus poderes limitados com o objetivo de deixá-lo mais real e interessante para os leitores. O Superman da animação é o dos Novos 52, uma série de quadrinhos lançada entre 2011 e 2015, em que a DC repaginou toda sua linha de super-heróis.

Nos quadrinhos, Superman é membro da Liga da Justiça Internacional junto com Guy Gardner, Gelo, Gladiador, Fogo, Bloodwynd, Besouro Azul e Máxima. No filme, Superman faz parte da Liga da Justiça com Batman, Mulher-Maravilha, Flash, Lanterna Verde, Aquaman, Cyborg, Caçador de Marte e Gavião Negro. Nas duas obras, os amigos do Superman tentam o ajudar na batalha, mas Superman é o único capaz de se equiparar ao vilão, Apocalypse.

A origem kryptoniana do Homem de Aço já era conhecida por todos na revista e sua identidade secreta já havia sido revelada para Lois Lane há algum tempo. Na animação, Clark conta para Lois que ele é o Superman no decorrer do filme.

## **Enredo**

O enredo é o conjunto de ações que compõem uma narrativa. Também pode ser chamado de história, trama ou intriga. Segundo Gancho (2004), ele é composto por duas estruturas fundamentais: as partes do enredo e sua verossimilhança. O enredo de toda história possui um elemento essencial, que é o conflito. Ele é o que determina o direcionamento da história, criando uma tensão que será desenvolvida no decorrer da narrativa.

As partes que compõem o enredo são: exposição, complicação, clímax e desfecho. A exposição, também chamada de introdução ou apresentação, é o momento inicial no qual são apresentados os personagens e o ambiente da história, com o intuito de situar o leitor ou espectador. A complicação ou desenvolvimento, é a parte na qual o conflito se desenvolve, levando a história para seu momento de maior tensão. O clímax é o momento em que o conflito atinge o maior grau de tensão, funcionando como ponto de referência do enredo. O desfecho ou conclusão, é a parte em que o conflito é resolvido, podendo ter um final bom ou ruim, dependendo da história que está sendo contada.

---

<sup>9</sup> Crise nas Infinitas Terras foi uma importante saga dos quadrinhos da DC, lançada em 1986, que envolveu seus principais personagens como Superman, Batman, Mulher-Maravilha e Flash. A saga modificou a estrutura de todas as revistas de super-heróis publicadas pela DC na época.

O enredo possui uma lógica interna que funciona como a identidade dos elementos que dele fazem parte, ou seja, sua verossimilhança. Os elementos da história devem corresponder a uma lógica calcada na relação de causa e consequência, conferindo credibilidade à história. A verossimilhança não tem relação obrigatória com a nossa realidade. Uma história pode conter diversas ações estritamente fictícias, mas elas devem corresponder à lógica interna daquele mundo ficcional.

Em relação ao enredo, também há mudanças significativas nos quadrinhos e na animação da “Morte do Superman”. Ao contrário do que é mostrado no filme, Lex Luthor não enfrenta o Apocalypse na revista. O nome do vilão da história foi dado pelo Gladiador na HQ. Na versão do filme foi, Lois Lane quem apelidou a criatura.

O desfecho de ambas as histórias se dá com as mortes do Superman e do Apocalypse, após o enfrentamento dos dois. Nos quadrinhos, o herói derrota o oponente com um soco duplo em sua cabeça e morre nos braços de Lois Lane, em virtude do desgaste da luta. Na versão animada, Superman quebra o pescoço de Apocalypse com um soco, mas é perfurado por um dos espinhos da criatura, morrendo também nos braços de Lois.

A história dos quadrinhos termina com o Superman morto nos braços de Lois e sua capa pendurada em meio aos escombros da luta com Apocalypse. Na animação, as cenas pós-crédito mostram o surgimento de quatro personagens que irão assumir a alcunha do Superman no próximo filme, chamado “O Retorno do Superman”, baseado na HQ de mesmo nome: Superboy, Aço, Erradicador e Superciborgue.

## **Tempo**

O tempo fictício é aquele no qual a narrativa ocorre. A história está ligada ao tempo de diversas maneiras. A época é o momento interno em que se desenvolve o enredo. A narrativa também possui uma duração, ou seja, a quantidade de tempo que se passa no decorrer entre a introdução e o desfecho. As narrativas podem apresentar duas categorias de tempo ligadas às características de seus personagens e enredo: tempo cronológico e tempo psicológico. O tempo cronológico está ligado à sequência linear das ações da narrativa, do começo até o final. O tempo psicológico se dá pela subjetividade de algum personagem, alterando a ordem cronológica das ações. A presença de cada uma dessas duas categorias de tempo se dará de acordo com as características da história.

Na construção temporal das histórias da revista e do filme animado, ambos são desenvolvidos em ordem cronológica, seguindo uma sequência linear dos acontecimentos

do enredo. Não há a presença de efeitos narrativos que fazem uso do tempo psicológico dos personagens.

As duas versões da “Morte do Superman” se passam em épocas contemporâneas aos seus lançamentos. A revista, publicada em 1992 e o filme, lançado em 2018. Essas características são perceptíveis através de elementos estéticos como o visual dos personagens, o desenho dos automóveis e dos prédios, assim como equipamentos de tecnologia presentes nas histórias. Destaca-se na revista, a imagem de Superman desferindo o golpe final em Apocalypse através do reflexo da lente da antiga máquina fotográfica de seu amigo, Jimmy Olsen. No filme, são mostradas pessoas em diversas partes do planeta acompanhando a morte do Superman através de telões em prédios, celulares e tablets. Esses são alguns exemplos dos traços de época das duas obras.

A principal diferença entre as histórias dos quadrinhos e da animação em suas dimensões temporais, está na duração de seus enredos, ou seja, as ações entre a introdução e o desfecho da narrativa. Na HQ, a trama se inicia com a queda do asteroide que traz o Apocalypse à Terra. O vilão começa a destruir tudo o que vê em sua frente. Os integrantes da Liga da Justiça Internacional tentam pará-lo, mas sem sucesso, até que a batalha final com o Superman acontece. Todas essas ações acontecem no decorrer de um dia no tempo fictício da revista. No filme animado, a batalha contra o Apocalypse também ocorre no decorrer de um dia, porém, antes da criatura aparecer, há outros acontecimentos anteriores ao dia da batalha: Superman enfrenta a gangue de Bruno Mannheim, que sequestra o prefeito de Metrópolis; o Homem de Aço dá uma entrevista para Lois Lane e mostra a nave que o trouxe de Krypton e Clark tenta manter seu segredo no jantar em que ele apresenta Lois para seus pais.

## **Espaço**

O espaço é o local no qual se passa a narrativa e dependendo do enredo, pode haver diversos lugares onde a história se desenvolve. O espaço possui a função de situar a narrativa geograficamente e estabelecer conexões com os personagens. No entanto, segundo Gancho (2004), o espaço se refere ao plano físico. Também há o ambiente da história, que aproxima as noções de espaço e tempo no sentido de caracterizar o “lugar” psicológico, moral, social e econômico no qual o enredo se passa. O ambiente tem a função de situar os personagens nas condições em que vivem, estabelecer as condições dos conflitos e fornecer indícios sobre o desenvolvimento do enredo.

Na história dos quadrinhos, o asteroide em que está o Apocalypse cai “em alguma parte da Terra”, como indica a revista. No filme, o vilão aterrissa no mar, próximo à costa leste dos Estados Unidos, onde acaba derrotando alguns soldados da tribo do Aquaman. Após esses pontos divergentes, as narrativas se assemelham, com o Apocalypse se deslocando pelo interior do país em direção à Metrópolis, deixando rastros de destruição por onde passa.

Outro momento de assimetria espacial nas histórias é sobre o local onde o Superman morre. Na HQ, Superman tem seus momentos finais de vida com Lois em frente ao prédio do Planeta Diário, enquanto na animação, a cena ocorre nos escombros da Sala da Justiça, o local em que a Liga se reúne.

A respeito do ambiente narrativo, a revista apresenta temáticas mais adultas, os cenários de destruição na batalha entre Superman e o Apocalypse são mais visíveis. No filme, há presença da tecnologia em diversos cenários, como na Sala da Justiça e na LexCorp, os prédios e os carros são mais modernos em comparação com a HQ. Esses elementos dão pistas de que a história se passa nos tempos atuais.

## **Conclusão**

Em nossa análise, procuramos apontar as características das histórias da “Morte do Superman” nos quadrinhos e no filme de animação, buscando suas semelhanças e diferenças através da construção dos personagens, enredo, tempo e espaço. Através dos conceitos de adaptação e narrativas transmídia, podemos destacar que há um ponto fundamental para separarmos estas duas formas de produção ficcional. A adaptação comporta uma série de mudanças em relação à sua obra originária. A narrativa transmídia, por sua vez, compreende a expansão do universo ficcional.

Dessa maneira, apesar de a animação ter realizado diversas modificações em termos de personagens, enredo, tempo e espaço, o universo ficcional do Superman em sua batalha contra o Apocalypse permaneceu, pois o desfecho das histórias foi o mesmo. Inclusive, as cenas pós-crédito revelaram uma sequência trabalhada em um filme posterior, que também corresponde a uma história já feita nos quadrinhos, “O Retorno do Superman”.

A animação de 2018 representa então uma atualização, uma remediação da história publicada em 1992 na revista em quadrinhos. Podemos pontuar que o filme teve sucesso nesse processo de remodelação da história, porque trouxe um Superman baseado nas revistas recentes do personagem, além de ter trocado os membros da Liga da Justiça Internacional,

que apenas os fãs mais antigos da HQ conheceriam, pelos heróis mais famosos da Liga da Justiça. As construções temporais e espaciais do filme também refrescam a ambientação do enredo em comparação à revista, o que deu uma estética mais contemporânea à obra. Apesar de não expandir o universo ficcional do Superman, o filme deu boas pistas de como trazer novos públicos para conhecer histórias famosas das revistas em quadrinhos que já estão datadas.

## Referências

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BOLTER, J. David; GRUSIN, R. A. **Remediation: Understanding New Media**. MIT Press, 2000.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, SP: Cultrix/Pensamento, 2007.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro (RJ): Editora Objetiva, 2001.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo, Ática, 2004.

FREEMAN, M. **Up, up and across: Superman, the Second World War and the historical development of transmedia storytelling**. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 35 (2): 215-239, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência** (livro eletrônico). São Paulo: Aleph, 2013.

\_\_\_\_\_. **Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling**. *Technology Review*. Boston: MIT, 2003.

KINDER, Marsha. **Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: University of California Press, 1991.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: The extensions of man**. MIT Press, 1994.

MORRISON, Grant. **Supergods**. New York: Spiegel and Grau/Random House Publishing Book, 2012.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

SANDERS, Julie. **Adaptation and Appropriation**. London/NY: Routledge, 2006.



SCOLARI, C. A. **Narrativas Transmedia**: Cuando todos los médios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013.

\_\_\_\_\_. *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. International Journal of Communication: University of Vic, Catalunya, 2009.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema**: realismo, magia e a arte da adaptação. Tradução de Marie-Anne Kremer; Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte (MG): Editora da UFMG, 2008.