


## Sentido Aranha: Uma Teia de Imagens em *The Amazing Spider-Man 2*

Spider Sense: A Web of Images in *The Amazing Spider-Man 2*

**Renan Claudino Villalon** – Universidade Anhembi Morumbi | São Paulo | SP | Brasil |  
renan.villalon@gmail.com  ORCID

**Gelson Santana Pena** – Universidade Anhembi Morumbi | São Paulo | SP | Brasil |  
gsansan@gmail.com

Resumo: O presente trabalho é uma análise sobre a identificação de *schemata*, oriundos de *comic books* e *games*, na composição narrativa e visual da obra *The Amazing Spider-Man 2* (2014), de Marc Webb. Tem como justificativa a observação das atuais adaptações fílmicas de super-heróis, devido às reformulações do universo desses personagens a partir de um imaginário coletivo com múltiplas referências. O objetivo é verificar como foi readaptada a temática do herói, através de referências nostálgicas de obras multimidiáticas do personagem. O método utilizado foi empírico, com base em inferências a partir do *corpus*, através de uma fundamentação teórica cognitivista, primordialmente. Foram pesquisados conceitos sobre: *schema*, adaptação, o imaginário coletivo, a teoria do "já sentido" e o cinema hollywoodiano pós-1975. Parte dos resultados trata-se de observar como essa incidência de referências na adaptação não interfere no cânone do herói na cultura pop, ainda que sob diversos códigos midiáticos.

Palavras-chave: Cinema. Homem-Aranha. Adaptação fílmica. *Schema*. Cânone.

Abstract: The present work is an analysis on the identification of *schemata*, coming from comic books and games, in the narrative and visual composition of Marc Webb's *The Amazing Spider-Man 2* (2014). It has as justification the observation of the current film adaptations of superheroes, due to the reformulations of the universe of these characters from a collective imaginary with multiple references. The objective is to verify how the hero's theme has been readapted, through nostalgic references of the character's multi-media works. The method used was empirical, based on inferences from the *corpus*, through a theoretical cognitivist substantiation, primarily. Concepts were researched on: *schema*, adaptation, the collective imaginary, the "already felt" theory and post-1975 Hollywood cinema. Part of the results is to observe how this incidence of references in the adaptation does not interfere in the canon of the hero in the pop culture, although under several media codes.

Keywords: Cinema. Spider-Man. Film adaptation. *Schema*. Canon.



<http://dx.doi.org/10.22484/2177-5788.2018v44n2p183-210>

Recebido em novembro de 2018 - Aprovado em dezembro de 2018.

## 1 Momento hollywoodiano, (re)adaptação do herói

A ideia de imagem hoje na cultura pop situa-se dentro de uma forma de produção que engloba, em casos específicos, diversificadas maneiras de se trabalhar aquilo que pode ser visto como passado – e/ou ultrapassado ao presente –, ao provocar uma sensação de antigo e atualizá-lo no contemporâneo. Com a sociedade cada vez mais inserida numa época de obras nostálgicas, no cinema, esta percepção torna-se presente em diversas produções, que exploram histórias adaptadas de *comic books*.

Esse é um sintoma que caracteriza uma peculiar forma de se produzir cinema, na qual várias referências midiáticas tornam-se um caminho à realização fílmica, tendo como base uma ideia de nostalgia, mas atualizando as concepções à época de lançamento do filme. Enquanto presente no contemporâneo, a cultura pop fornece diferentes filmes adaptados de HQs de longa tradição, mas sob uma forma de adaptação que mistura linguagens visuais de outras mídias. Isso porque, dentro de suas próprias especificidades, o termo acaba por portar uma ambiguidade essencial em nosso cronótopo.

Por um lado, sublinha aspectos tais como volatilidade, transitoriedade e contaminação dos produtos culturais pela lógica efêmera do mercado e do consumo massivo e espetacularizado; por outro, traduz a estrutura de sentimentos da modernidade, exercendo profunda influência no(s) modo(s) como as pessoas experimentam o mundo ao seu redor. Nesse sentido, pode-se afirmar que a cultura pop, segundo Carreiro *et al.* (2005, p. 9), tem óbvias e múltiplas implicações estéticas, sublinhadas por questões de gosto e valor; ao mesmo tempo em que ela também afeta e é afetada por relações de trabalho, capital e poder.

Dessa maneira, compreendemos cultura pop como uma palavra que converge diferentes quesitos, conformando manifestações culturais populares e midiáticas através de um “campo de ambiguidades, tensões, valores e disputas simbólicas” (CARREIRO *et al.*, 2015, p. 9), que advém de diferentes meios de comunicação, como quadrinhos, cinema, televisão, plataformas digitais e etc. E nesse aspecto, é possível incitar reflexões que abrangem tanto características estéticas<sup>1</sup>, quanto culturais e mercadológicas referente ao pop.

Segundo Hutcheon (2013), uma história está sempre ligada a um contexto que irá influenciar no modo como a narrativa será recebida. Nos é indicado que tanto “o que é (re)enfatizado quanto [...] o modo como uma

---

<sup>1</sup> Durante o texto, a palavra estética será utilizada no sentido da composição harmônica de elementos imagéticos elaborados à narrativa, que provocam sensibilidades divergentes a partir de suas mídias fontes – especificamente: *games* e/ou *comic books*.

história pode ser (re)interpretada são passíveis de mudanças radicais” (HUTCHEON, 2013, p. 192). Isto porque tanto a adaptação quanto o seu cânone estão sempre presentes em um contexto específico “um tempo e um espaço, uma sociedade e uma cultura; [a obra] não existe num vazio” (HUTCHEON, 2013, p. 192). Com essa afirmação, identificamos a mudança na forma de adaptação das *comic books*, principalmente se pensarmos em alguns dos principais estúdios cinematográficos.

Em Hollywood, tornou-se comum projetos sobre super-heróis, com grandes conglomerados multimidiáticos reproduzindo histórias dos quadrinhos no cinema. Entretanto, a principal diferença hoje é que a adaptação é realizada através de vários filmes, com as obras dentro de uma ideia de universo expandido, contando uma extensa narrativa por meio de uma série de filmes. Essa é uma ideia que substituiu os tradicionais projetos de trilologias fílmicas de super-heróis e propôs um novo relacionamento entre os produtores e o seu público-alvo, já que é necessário um acompanhamento contínuo para que se tenha uma experiência completa (de certa forma) a cada novo filme episódico.

Coloca-se “de certa forma” porque os modelos que servem de referência às obras são muito mais diversificados hoje, fazendo com que elas sejam, ao mesmo tempo em que são adaptações, histórias que mostrem relações cognitivas com vários produtos multimidiáticos dentro do mesmo tema, nesse caso: o super-herói em destaque. Isso torna a experiência do espectador sempre incompleta, pois é impossível ao cérebro humano identificar, vendo o filme uma única vez, todas as obras que compõem a que está sendo assistida, independentemente do observador ter conhecimento, ou não, das referências.

Hutcheon (2013, p. 195) afirma que o “tempo – muitas vezes curtos intervalos de tempo – pode mudar o contexto, inclusive dentro de um mesmo lugar e de uma mesma cultura”. O projeto *The Amazing Spider-Man* (2012-2014), com o diretor Marc Webb, mostra exatamente tal aspecto na cultura pop, pois situa-se no momento de transição entre as formas de adaptação cinematográfica dos super-heróis. Da ideia passada da trilogia à sobreposição atual da franquia estendida, o projeto surge sob os moldes da primeira (em 2012), mas adentra-se fortemente na ideia da segunda (em 2014), e teria prosseguido assim<sup>2</sup>, caso a produção dos filmes não tivesse sido cancelada por questões de negociação entre os estúdios Sony e

---

<sup>2</sup>Na época, segundo Hessel (2014), a Sony possuía um extenso projeto de filmes presentes no universo do *reboot*, a partir de *The Amazing Spider-Man*, *Snister Six* (que seria lançado em 2016); *Venom Carnage* (que uniria dois dos principais vilões do aracnídeo nas HQs) e um filme de super-heroína (para 2017, que tornou-se uma incógnita na época). Há ainda *The Amazing Spider-Man 3* (que entraria em cartaz em 2018).

Marvel<sup>3</sup>. Em todo o caso, não podemos negar a afirmação de Hutcheon (2013, p. 195) quando escreve que o “tempo [...] muda (e sempre mudou) o significado [das adaptações]”, no que enxergamos, no caso aqui analisado, uma conseqüente mudança também na forma produtiva em si, carregada pela mudança da maneira de pensar filmes de super-heróis na época.

Observando as questões influentes em *The Amazing Spider-Man 2* (2014), desde o início de sua produção já existiam fatos com os quais a equipe do cineasta teria que se deparar. Em resumo: a) o fato de o filme ser uma seqüência do filme anterior; b) o nome da franquia indicar relação com uma das séries das HQs: *The Amazing Spider-Man* (1963-2012<sup>4</sup>); c) a narrativa já possuir elementos característicos do super-herói, com aspectos narrativos próprios do universo do personagem, seja por parte dos quadrinhos ou das versões animadas e d) o fato de ser uma readaptação do herói aos cinemas, fazendo parte de um *reboot* (refilmagem) independente, o que implica ideias já aguardadas pelos espectadores.

Sendo assim, é indispensável o fator nostálgico via imaginário coletivo, para um retorno financeiro interessante aos estúdios, além das questões de marketing nessas produções de cinema, o que nos lembra que a obra de Marc Webb, *Segundo Mascarello* (2006), também é um *blockbuster high concept*<sup>5</sup>.

O sentimento de nostalgia atravessa as diversas épocas nas quais o herói apareceu em diversificados produtos midiáticos, e possui uma relação muito mais duradoura com o personagem, mesmo que o principal público-alvo do filme não tenha vivido a experiência que viveu os primeiros consumidores do herói aracnídeo. Esse pode ser um dos indícios da permanência do conceito de “já sentido” no contemporâneo, o qual Perniola (1993, p. 12) nos coloca da seguinte maneira:

---

<sup>3</sup> Especificamente sobre a integração do Spider-Man no universo cinematográfico da Marvel a partir do filme *Captain America: Civil War* (2016), visto como necessário pelo estúdio devido à função dramática que o personagem exercia nos quadrinhos referentes à obra. Tal informação, segundo Bridi (2014), foi disponibilizada segundo a leitura de e-mails hackeados da base de dados da Sony na época um acordo entre os estúdios que acabou concretizando-se, como mostra não apenas a presença do herói em *Civil War*, mas também o seu posterior filme solo: *Spider-Man: Homecoming* (2018), perfeitamente conectado ao universo da Marvel no cinema.

<sup>4</sup> Período da série em HQs do herói, com relançamentos posteriores pela Marvel Comics, em 2014 e 2015, chegando ao número 700, fora as HQs anuais do personagem.

<sup>5</sup> Produções que visam grande comercialização popular e que, ao mesmo tempo, são preparadas para se adequarem ao mercado multimidiático, atingindo diversos tipos de negócios conexos.

Aos nossos avós, os objectos, as pessoas, os acontecimentos apresentavam-se como algo a ser sentido, para ser vivido como uma experiência interior, causa de alegria ou de dor, objecto de participação sensorial, emotiva, espiritual, ou, pelo contrário, algo de que não se apercebiam ou que se recusavam a perceber. A nós, pelo contrário, os objectos, as pessoas, os acontecimentos apresentam-se como algo já sentido, que vem ocupar-nos com uma tonalidade sensorial, emotiva, espiritual já determinada. Na verdade, não é entre a participação emotiva e a indiferença que reside a distinção, mas é entre o que está por sentir e o já sentido. O que está por sentir pode ser sentido ou não; mas o já sentido só pode ser recalcado: o fato de sua tonalidade ser quente ou fria é secundário em relação ao facto de estarmos isentos de senti-lo ou não.

Observando esse conceito como uma referência à ideia de nostalgia – fundamentada pela experiência dos mais velhos e multiplicada pela atual identificação dos mais novos –, pode ser irrecusável pensarmos nela e não associarmos sua existência à forma como o imaginário coletivo interfere na visão que temos das coisas, num âmbito geral. Segundo Maffesoli (2012, p. 105-106), o imaginário “poderia ser esse céu das ideias que, de uma forma um pouco misteriosa, garante a coesão do conjunto social”, característica à qual a política, o marketing e a administração fazem referência com certa frequência. É a percepção do imaginário como um conjunto de ideias que produzem um conhecimento geral sobre algo, sendo permanecido e intensificado pela sociedade e influenciando na maneira como (re)identificamos diversos aspectos. Maffesoli (2012, p. 106-107) afirma que:

[...] se quisermos captar a lógica íntima de um acontecimento, ou de uma série de acontecimentos, talvez seja bom saber perceber toda a sua carga imaginária, esse luxo noturno da fantasia. Tanto isso é verdade que, não importando a forma como é designado, é o fantasma, a fantasmagoria, a fantasia que estão na origem de todos os acontecimentos/adventos políticos, econômicos e sociais. E isso porque, como lembrava [...] Durkheim: antes de tudo, a sociedade é somente “a ideia que ela faz de si mesma.

Retornando ao *corpus*, a nostalgia que carrega a sequência fílmica de Webb está dentro não apenas do histórico cinematográfico no qual a obra já está presente, mas em uma série de versões já pensadas e produzidas sobre o universo do super-herói, iniciada nos quadrinhos, passando por animações de TV e por *games* de diversos consoles, até chegar nas franquias cinematográficas. Essas múltiplas concepções do herói criam estruturas narrativas e visuais que interferem no processo de readaptação do personagem, impedindo uma verdadeira autoria do diretor, já que o



estúdio e seus respectivos produtores querem, acima de tudo, que a obra tenha forte repercussão.

Os aspectos cognitivos sobre a concepção do personagem, sua trajetória e sua composição visual não serão muito distantes do cânone, do imaginário coletivo pré-determinado e, principalmente, do “já sentido” pelo público-alvo, com essa cognição interferindo diretamente na narrativa fílmica, devido às múltiplas referências. Esses modelos pré-fabricados possibilitam esquemas de representação, além de já carregarem na sua visibilidade uma estrutura narrativa a ser novamente compartilhada.

Essa ideia de modelos visuais pode ser trabalhada através da visão de Gombrich (1995), de acordo com o seu conceito de *schema*. Nesta concepção, o autor trata a ideia de que qualquer artista, a ponto de querer representar algo em uma determinada obra, utilizará de um esquema familiar, portanto reconhecível pela sociedade, para que os espectadores da obra de arte não estranhem ou se deparem com algo que não consigam (re)associar e/ou (re)identificar. Dessa forma, afirma que o “esquema não é produto de um processo de ‘abstração’ de uma tendência a ‘simplificar’, mas representa uma primeira categoria, aproximada e pouco rígida, que aos poucos se estreitará para adaptar-se à forma a ser reproduzida” (GOMBRICH, 1995, p. 78, sem os grifos do original).

Assim, o *schema* deve servir para que o artista consiga reproduzir algo de forma legível, ao mesmo tempo em que propõe outra obra, através do seu domínio particular. A definição de Gombrich está associada às composições de pintura em fases artísticas de épocas passadas, mas podemos usá-la pelo fato das atuais adaptações de HQs estarem cada vez mais sobrecarregadas de modelos, tornando cada filme uma verdadeira “colcha de retalhos” da qual é difícil identificar cada um de seus diversificados tecidos.

Tendo em vista essas primeiras definições teóricas, além do momento histórico e social em que se encontrava a obra, partimos à análise do *corpus*. Observaremos primeiro a influência das *comic books* na composição visual e narrativa do super-herói nesse momento particular de Hollywood, que tende a continuar em crescimento devido à presente produção de adaptações dos quadrinhos na cultura pop norte-americana.

## **2 As histórias em quadrinhos presentes no projeto fílmico**

As *comic books* continuam sendo a principal referência nas adaptações dos heróis para o cinema. Isso ocorre independentemente do tipo de público-alvo ao qual a obra é direcionada ou se esses espectadores

são conhecedores ou desconhecedores<sup>6</sup> do universo das HQs. A ligação temática com o cânone, nesses casos, é tão fundamental quanto o direcionamento do projeto cinematográfico – no qual define-se a quantidade de filmes que serão feitos, os principais atores, o arco dramático que conduzirá a história, entre outras necessidades.

Ao mesmo tempo que isso possibilita uma certa tranquilidade aos profissionais, pela excessiva quantidade de histórias que podem ser aproveitadas, torna-se também um problema, exatamente pela obrigatoriedade: em manter o conceito original do herói, visual e narrativo, e de criar um roteiro adaptado de forma interessante ao público mais casual. Afinal, conforme Hutcheon (2013), qualquer obra adaptada deve atender públicos conhecedores e desconhecedores do original. Adicionado esses aspectos à mudança midiática, durante o processo de adaptação, percebemos um peculiar desafio aos cineastas nesses estúdios, pois há necessidades que interferem em sua autoria enquanto artistas audiovisuais, de uma forma ou de outra.

Partindo das respectivas *comic books* à representação no corpus desta pesquisa, é natural e esperado que as referências visuais (*schemata*) carreguem as histórias das quais foram resgatadas, o que influencia diretamente no roteiro fílmico. Em *The Amazing Spider-Man 2* temos já pré-definida uma HQ da qual o filme é baseado, devido ao título. É possível que o exemplo mais característico de influência no roteiro, através da estrutura visual e narrativa da qual é referente, seja pelo encerramento da obra conduzida pela trágica morte de Gwen Stacy (Emma Stone), que configura-se como um momento anticlímax no filme por características de roteiro.

Em *The Amazing Spider-Man #121*, a morte da personagem passa a ser um momento “divisor de águas” no desenvolvimento do personagem nas HQs, isso porque a história nos mostra que a trajetória de Peter Parker (Spider-Man) é repleta de momentos trágicos correlacionados com o fato dele ter se tornado um super-herói. A frase que simboliza o personagem: “Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”, dita por Ben Parker, seu tio, é um dos principais pontos de vista que interferem na vida de Peter através de seu alter-ego – um conceito do herói sempre pontual em suas decisões.

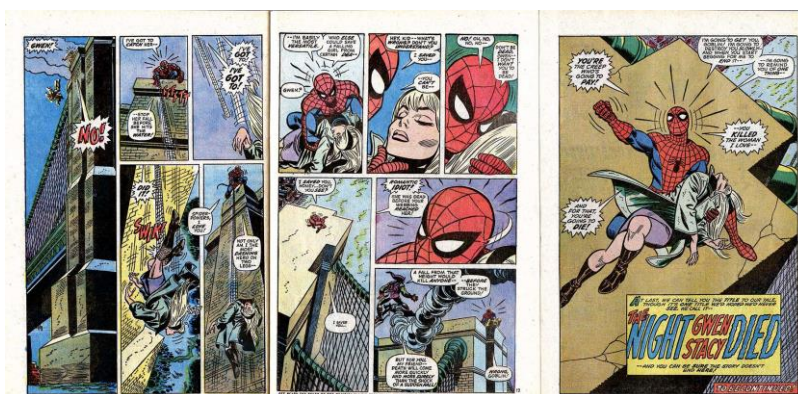
Na série dos quadrinhos, Norman Osborn (Green Goblin), tomado por um ódio que alimentou contra o seu inimigo (Spider-Man) – e nessa fase dos quadrinhos já conhecedor da identidade secreta do herói –, captura Gwen (namorada de Parker) e conduz o herói a uma luta contra ele na ponte

---

<sup>6</sup> Termo utilizado por Hutcheon (2013) referente ao público que conhece, ou não, a(s) fonte(s) de uma adaptação de uma forma artística para outra.

George Washington<sup>7</sup>. Green Goblin acaba jogando a jovem da ponte durante a batalha, e quando Parker tenta salvá-la acaba matando a jovem através de seu lançador de teias, pois exatamente a teia que lança ao resgate quebra o pescoço da jovem durante a queda (Fig. 1).

Figura 1 - The Amazing Spider-Man: the Night Gwen Stacy Died #121



Fonte: THE AMAZING SPIDER-MAN: the night gwen stacy died. Nova York: Marvel Comics Group, 1973. v. 1, n. 121, p. 26-28.

A mesma morte trágica acontece na versão dos cinemas de Marc Webb, relacionando-se com o *schema* visual da HQ e alterando-se brevemente as motivações narrativas da mesma. No filme, após lutar contra Electro (Jamie Foxx) e com a ajuda de Gwen, Peter (Andrew Garfield) e sua amada observam a chegada de Harry Osborn (Dane DeHaan), já personificado como o diabólico Green Goblin<sup>8</sup>, também tomado por um sentimento de ódio e insanidade, o que leva Harry a cometer o mesmo ato de vingança contra Parker. Na cena, seguindo parte da visibilidade e da narrativa da HQ, durante a batalha de Goblin e Spider, Gwen acaba despencando de uma torre de relógio próxima da ponte George Washington,

<sup>7</sup> Essa mesma referência aparece nos momentos finais de Spider-Man (2002), de Sam Raimi, mas com claras mudanças na construção e desfecho narrativo, com Parker tendo que escolher entre a vida de Mary Jane (não Gwen Stacy) e um bonde suspenso com crianças penduradas nele, além de que, nessa conclusão, não há a morte da mocinha da história, diminuindo e suavizando a intensidade dramática no arco do personagem.

<sup>8</sup> Se analisarmos o conceito desse Green Goblin no cinema, é curioso pensarmos que ele parte de uma base conceitual narrativa um tanto próxima da história na série Ultimate Spider-Man dos quadrinhos, principalmente pelo "drama biológico" entre Norman e Harry. Entretanto, a concepção visual do vilão refere-se claramente à versão em Spider-Man (2002), com sua aparência muito próxima do filme de Sam Raimi – principalmente através do planador e da armadura cibernética que cobre o corpo do personagem. Relembrando que o filme de Sam Raimi possui o mesmo resgate visual da luta na ponte George Washington, é compreensível que o processo de construção visual desse vilão, em The Amazing Spider-Man 2, possua ligação tanto com a comic book da série Amazing quanto com o primeiro live-action no qual foi utilizada tal referência.



e o mesmo destino da personagem é reconhecido, com Peter falhando no resgate da jovem (Fig. 2, Fig. 3 e Fig. 4).

Figura 2- The Amazing Spider-Man 2



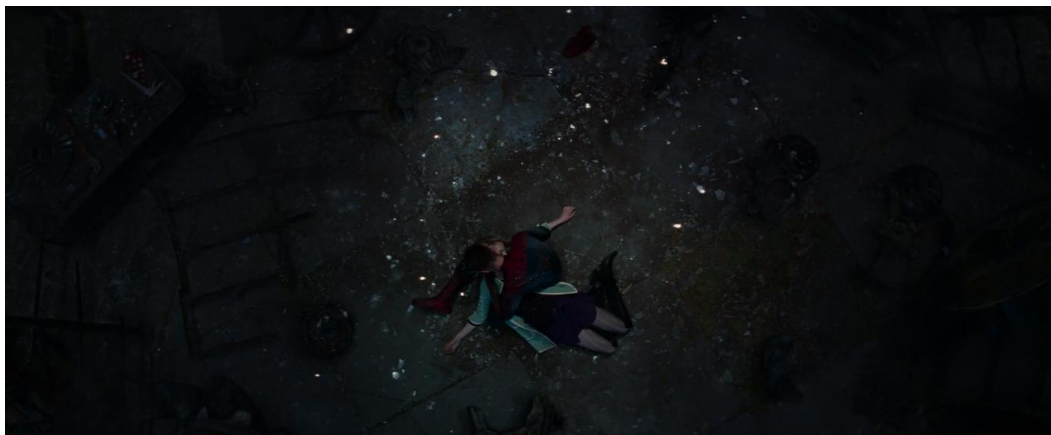
Fonte: THE AMAZING SPIDER-MAN 2. Direção: Marc Webb. Produção de Avi Arad e Matt Tolmach. California: Columbia Pictures Industries; Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

Figura 3- The Amazing Spider-Man 2



Fonte: THE AMAZING SPIDER-MAN 2. Direção: Marc Webb. Produção de Avi Arad e Matt Tolmach. California: Columbia Pictures Industries; Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

Figura 4- The Amazing Spider-Man 2



Fonte: THE AMAZING SPIDER-MAN 2. Direção: Marc Webb. Produção de Avi Arad e Matt Tolmach. California: Columbia Pictures Industries; Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

Por outro lado, mesmo com o *schema* e as motivações correlacionadas com as versões da HQ e do filme, há uma cisão narrativa sobre o clímax criado pela batalha final do Aranha contra Electro e a batalha do herói contra Goblin, pois vemos uma segunda conclusão que confronta-se com a primeira no terceiro ato. Durante grande parte da história, observamos a construção de Electro como o principal antagonista, e mesmo com suas ações também conectadas às ideias de Harry, a partir de certo momento, é contraditório concluir que Electro não seja a grande ameaça na narrativa, ao invés de outro vilão (secundário) na história (Green Goblin).

A característica da mudança na ideia de construção do roteiro é que a inserção de uma segunda batalha final retira o clímax criado pela batalha que deveria ser o grande ápice fílmico. A ideia da morte de Gwen Stacy mostra-se não apenas como uma forma de conexão entre o filme e a sua *comic book* homônima, mas como uma característica do universo expandido do herói que estava sendo construído nesse *reboot*. Isso porque quem conhece a narrativa das HQs sabe que a morte de Gwen está relacionada com o início do futuro namoro entre Peter e Mary Jane<sup>9</sup>, e essa perda de Parker resulta num sentimento de responsabilidade maior quando depara-se com a “nova mocinha” nas HQs.

Temos aqui, portanto, uma mudança na maneira de estruturar a narrativa devido à atual forma das adaptações de heróis ao cinema, pois esse fato da HQ torna a morte da jovem necessária para que no filme seguinte fosse apresentado o novo interesse romântico do herói. Dessa

<sup>9</sup> A namorada seguinte do herói nos quadrinhos.

maneira, é tratada com maior importância a ideia de um roteiro que sirva como preparo ao próximo “episódio fílmico” do que uma narrativa completa em si mesma, o que causa o anticlímax.

Assim, observamos que um imaginário coletivo de longa memória, referente às antigas *comic books*, continuou presente numa das mais atuais construções fílmicas do herói, com sua característica lembrança trabalhada não apenas como uma forma de agradar os fãs mais velhos do personagem, mas dentro de um projeto maior e para diversificadas mídias<sup>10</sup>. Ainda assim, parte da construção visual do protagonista está fortemente associada com as HQs mais próximas do lançamento do filme, mostrando que o estúdio preparou seu produto para atrair leitores que conheceram o aracnídeo através de adaptações de suas histórias na própria mídia das *comic books*.

Ao analisarmos a estrutura visual de alguns cartazes do *reboot* (Figs. 6 e 8), indentificamos *schemata* de artes referentes às HQs de *Ultimate Spider-Man* (2000-2011) (Fig. 5 e Fig.7), série na qual temos toda a trajetória do protagonista recontada, desde seu surgimento enquanto super-herói até sua trágica morte na última edição da revista.

Figura 5- Ultimate Spider-Man #160



Fonte: BAGLEY, Mark; BENDIS, Brian M.; LANNING, Andy; PONSOR, Justin. **Ultimate Spider-Man**. Nova York: Marvel Worldwide, 2011b. n. 160, p. 3.

<sup>10</sup> Ambas as obras do *reboot* foram adaptadas em jogos eletrônicos, mantendo próximos o visual e a narrativa fílmica, referente aos aspectos principais assistidos pelos espectadores, com os títulos homônimos aos dos filmes.

Figura 6 - Cartaz de The Amazing Spider-Man



Fonte: O ESPETACULAR Homem-Aranha – Photo Gallery – Poster. IMDb. 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/2voGhp>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

Figura 7 - Ultimate Spider-Man #156



Fonte: BAGLEY, Mark; BENDIS, Brian M.; LANNING, Andy; PONSOR, Justin. **Ultimate Spider-Man**. Nova York: Marvel Worldwide, 2011a. n. 156. (capa)



Figura 8- Cartaz de The Amazing Spider-Man 2



Fonte: O ESPETACULAR Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro – Photo Gallery – Poster. **IMDb**. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/U61mAf>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

Da forma como é visível se compararmos as artes das duas mídias, temos respectivamente o cartaz do primeiro filme de Webb (Fig. 6) sob a mesma ideia visual da arte referente à revista nº 160 da série *Ultimate* (Fig. 5), em que mesmo a imagem sendo composta juntamente com algumas figuras femininas (na parte inferior). Nele, a ideia sombria do super-herói permanece a mesma. Vemos a mesma figuração do personagem principal, além do sombreamento da imagem, que traz uma visibilidade mais caótica ao herói, ou seja, percebemos parte do mesmo *schema* nas duas imagens. Da mesma forma podemos reconhecer no cartaz da continuação fílmica (Fig. 8) o mesmo *schema* da capa da edição nº 156 (Fig. 7), na qual vemos o personagem em uma de suas poses características, mantendo o mesmo ângulo de visão ao herói e distinguindo-se apenas com relação ao trabalho da composição que envolve o protagonista.

Analisando a arte do personagem nos dois cartazes fílmicos, é visível que a versão do segundo filme de Webb aproxima-se muito mais da estética dos quadrinhos *Ultimate*, embora ambas tenham *schemata* comparáveis às *comic books*. Sobre o segundo cartaz (Fig. 8), as principais características esquemáticas são: a) o desenho da roupa bem próximo da arte da HQ, que aproxima-se das primeiras versões em bandas desenhadas do herói; b) as cores da roupa menos enegrecidas, com uma tonalidade mais viva e c) e os olhos da máscara com o mesmo formato visual da HQ referente.



Isso nos mostra que durante o processo de produção do segundo filme houve uma “repaginada” no visual do personagem, baseada num conceito já veiculado do herói, mesmo com a imagem do mesmo, no primeiro filme, presentificando uma readaptação das HQs.

Outra característica dessa série que pode ter influenciado na escolha desta visibilidade é o fato que as duas artes referem-se à última aventura do herói nessa versão do quadrinhos, intitulada *Death of Spider-Man* (nº 156-160), com o personagem enfrentando o Sinister Six<sup>11</sup>, uma ideia que também fazia parte do projeto da franquia no cinema. Algo que complementa isso são as cenas, principalmente na continuação, que nos apresentam elementos referentes à formação do grupo no *reboot*, como o visual de alguns dos trajes dos vilões e uma segunda trama, que mostra indícios da formação do grupo à sequência fílmica.

Observando o projeto fílmico, é perceptível que a franquia estava estruturalmente baseada em diferentes versões do personagem nas HQs, o que acabou transformando o filme numa mescla das histórias que são trazidas pelas respectivas artes, atendendo várias faixas etárias que conhecem a arte ilustrada. Tal aspecto liga-se à ideia de colocar a obra ao agrado de seus fãs das HQs, mantendo um conceito mais geral do personagem ao mesmo tempo em que mistura visões narrativamente diferentes, e até mesmo opostas entre si em alguns aspectos. Esse fato mostra que o projeto relacionava-se com os espectadores muito mais pelo sentir (nostálgico) do que por uma estrutura visual e narrativa mais burocrática – esta no sentido de um regulamento fixo e sem preocupação com o imaginário coletivo.

Ainda assim, por mais que o conceito visual seja importantíssimo à aceitação do público devido à maneira como o mesmo entende o herói, cinema trata-se de imagem em movimento, e há inúmeras maneiras de se construir um personagem, principalmente quando efeitos especiais estão envolvidos na elaboração de um personagem. Conferimos a seguir parte da visibilidade dos movimentos e outras referências visuais que mantêm o imaginário coletivo do personagem e que empregam no filme outro tipo de sensação do herói e de certos vilões na obra, através de esquemas de imagem presentes em *games*.

---

<sup>11</sup> Trata-se de grupo com alguns dos principais vilões do protagonista. Tal grupo possui diversas versões na trajetória do herói nas HQs, além de já ter sido adaptado na série *Spider-Man: The Animated Series* (1994-1998), da Fox Kids. No projeto do *reboot* de Marc Webb, segundo Domingos (2017), especulava-se que o grupo seria formado pelos antagonistas: Green Goblin, Rhino, Kraven The Hunter, Mysterio, Doctor Octopus e Vulture, isso com base na cena pós-crédito do segundo filme de uma entrevista com o diretor.

### 3 Os jogos eletrônicos na composição cinematográfica

Segundo Mascarello (2006), os *videogames* são um dos principais negócios conexos ao cinema desde o advento do high concept, operando continuamente em “sinergia” com a arte. Os meios e mercados reforçam-se e retroalimentam-se em prol do marketing, aproveitando o sucesso fílmico nas telas ou possibilitando uma forma de anteparo caso a obra central tenha baixa venda de bilheteria em cartaz. Dentro dessa perspectiva torna-se comum a ideia dos cineastas hollywoodianos, pela necessidade de adequar a obra à indústria de entretenimento, implementarem na linguagem de seus filmes ideias já presentes nas técnicas dos *videogames*, principalmente quando há personagens já presentes nessa mídia. Através dos produtos multimidiáticos pertencentes à temática e às várias versões do Spider-Man – *comic books*, animações, *videogames* e cinema –, teremos toda uma memória de tribo no imaginário coletivo do personagem, por isso ressaltamos o conceito de Maffesoli (2012, p. 107):

[...] graças ao desenvolvimento tecnológico, vemos renascer, como uma fênix de suas cinzas, o imaginário sob a forma de um realismo mágico. Realismo, pois impregna todas as coisas da vida cotidiana; mágico, pois reveste essas mesmas coisas com uma aura imaterial, com um suplemento espiritual, com um brilho específico, contribuindo para fazê-las desempenhar o papel que tinha o totem para as tribos primitivas.

O autor traz duas afirmações importantes para este estudo, a ideia de que a fantasia contemporânea “não é destacada da existência cotidiana, mas é, no mais alto ponto, o coração que bate”, e que: “Filmes, livros, ciberculturas, videoesfera, tudo isso traz uma marca profunda de eficácia do imaterial” (MAFFESOLI, 2012, p. 107). Desse pensamento advém seu conceito de tecnomagia no imaginário coletivo, no qual a técnica é aliada ao sensível, envolvendo a sociedade de consumo entre outros aspectos contemporâneos. Vejamos como a tecnomagia está presente no *corpus*.

A movimentação digital do personagem foi essencial à presentificação da obra, principalmente pelo fato de ser impossível gravar ou mesmo colocar um ator numa situação de risco contínuo na qual vive o herói, devido às suas habilidades, como: a) escalar paredes; b) soltar teias artificiais de lançadores nos pulsos e c) ou balançar-se por entre os prédios de Nova York.

Para a composição dos movimentos de maneira realista, ainda que completamente imaterial, foram elaborados efeitos especiais com base na captura de movimentos corpóreos de um dublê de corpo, dos quais suas ações, simulando o herói em movimento, são captadas pelo computador e convertidas digitalmente à animação do personagem (THE AMAZING, 2017). Acreditamos também que esta ideia está dentro da noção de

construir a física dos movimentos da maneira mais próxima possível da realidade, além da animação dos músculos do boneco digital durante as ações e da malha de sua roupa, simulando as características que um traje real teria nas mesmas condições (THE AMAZING, 2017). Observa-se que as referências visuais para a movimentação do herói durante as ações, o trabalho de iluminação fílmica e, principalmente, os detalhes da movimentação do personagem – relacionado com a interação num ambiente virtual de Nova York – foram baseadas em diversas séries de quadrinhos, segundo os produtores e supervisores de efeitos especiais (THE AMAZING, 2017).

Entretanto, embora esse aspecto já seja o suficiente para considerarmos a ideia da tecnomagia, é indispensável observarmos que muito da linguagem de *games* referente ao super-herói aparece como *schema* estrutural na animação do *live-action*. Um exemplo característico parte do jogo *Spider-Man: Web of Shadows*<sup>12</sup> (2008), em que as movimentações do personagem, durante sua interação com o ambiente, são visualmente próximas da forma como aparece o herói em *The Amazing Spider-Man 2*. Quando analisamos alguns *frames* (Figs. 9 a 12) e comparamos o *game* com o filme, temos algumas poses e movimentações do herói representadas, conforme os exemplos que seguem.

Figura 9 - Spider-Man: Web of Shadows



Fonte: SPIDER-MAN, 2008.

<sup>12</sup> Desenvolvido pelas companhias: Shaba Games e Treyarch.

Figura 10 - The Amazing Spider-Man 2



Fonte: ARAD, Avid; TOLMACH, Matt; WEBB, Marc. **The Amazing Spider-Man 2**. Direção de Marc Webb. Produção de Avi Arad e Matt Tolmach. California: Columbia Pictures Industries; Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

Figura 11- Spider-Man: Web of Shadows



Fonte: SPIDER-MAN, 2008.



Figura 12 - The Amazing Spider-Man 2



Fonte: ARAD, Avid; TOLMACH, Matt; WEBB, Marc. **The Amazing Spider-Man 2**. Direção de Marc Webb. Produção de Avi Arad e Matt Tolmach. Califórnia: Columbia Pictures Industries; Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

A linguagem desse *game* também possui a rotação livre da câmera – quando o jogador<sup>13</sup> controla os ângulos de visão durante o *gameplay* – e esse é um aspecto comum dos jogos antes de 2010, e está mais relacionado com a habilidade do herói de se balançar por entre os prédios de maneira livre. Curiosamente, apenas depois dos filmes de Marc Webb é que essa característica retornou, de maneira mais intensa, à produção dos *games* do personagem, sendo reconhecida nas versões adaptadas do *reboot* e também na última versão: Marvel's Spider-Man<sup>14</sup> (2018).

Enxergamos essa característica na primeira das sequências de *The Amazing Spider-Man 2*, na qual vemos todo o trabalho de ambientação virtual de Nova York, além da interação do herói digital com o local através de ma linguagem com a câmera rotacionando-o durante sua movimentação pela cidade.

Outro jogo que possui essa construção e uma ação digital do herói próximas do que enxergamos no filme é *Ultimate Spider-Man*<sup>15</sup> (2005), mas sua ligação com o filme é ainda mais presente, pois há elementos imagéticos e narrativos que se repetem. Conforme identificado pelo título,

<sup>13</sup> É importante, neste momento, a compreensão de que trabalhamos em dois espaços diferentes: (1) o personagem virtual; e (2) a pessoa que joga o game.

<sup>14</sup> Essa versão tem ligação com o retorno do super-herói para a Marvel Studios, principalmente com o título fílmico Spider-Man: Homecoming (2017).

<sup>15</sup> Desenvolvido pela companhia Treyarch.



o jogo eletrônico é uma adaptação das *comic books* homônimas, com sua estrutura trabalhada sob os mesmos conceitos e utilizando, inclusive, uma visibilidade com quadros desenhados que relembram alguns momentos das HQs.

Um exemplo que mostra parte da mesma estrutura visual e narrativa do *game* é a adaptação do vilão Electro. A forma de seus poderes no jogo é próximo do filme, pois trata-se de um personagem que consegue controlar a eletricidade ao seu redor e se energizar através de correntes elétricas. Assim, quanto mais forte a fonte de energia, mais poderoso e ameaçador torna-se Electro ao recarregar seu corpo.

Na narrativa do jogo, o vilão é um criminoso que possui sua própria equipe de assaltantes, e Venom<sup>16</sup> – uma espécie de versão maléfica cosntruída a partir da figura do Spider-Man – é intimado pelo governo a derrotar o vilão, com o jogador controlando esse anti-herói na perseguição e na luta contra Electro em meio à Nova York, numa fase do *game*. A diferença entre as narrativas do vilão elétrico é que Max Dillon (futuro Electro), no filme, não é apresentado como uma má pessoa ou mesmo como um criminoso, mas sim como um inocente engenheiro eletrônico da empresa Oscorp. Sendo assim, após um acidente com enguias elétricas no seu local de trabalho, que muda sua composição física, Max ganha a habilidade de controle e manipulação da eletricidade.

Um dos pontos convergentes entre as narrativas (*game* e filme) parte do visual da Times Square. Este é o local no qual ocorre a batalha entre Venom e Electro (Fig. 13). Há também o lugar no qual vemos a primeira representação visual do poder de Max Dillon no filme (Fig. 14), ao tornar-se o vilão Electro e criar inimizade com o Spider-Man numa única cena. Referente ao conceito visual, outra ideia é que a mesma aparência de Electro no jogo (Fig. 15) é mantida no cinema (Fig. 16), isso quando o personagem está no seu estágio mais ameaçador, caracterizando *schemata* relacionáveis entre as mídias.

---

<sup>16</sup> Um dos principais inimigos desse game e também um anti-herói nessa narrativa.

Figura 13 - Ultimate Spider-Man



Fonte: ULTIMATE SpiderMan Part 5 HD – The Pursuit & “MINE” (Electro). Canal: Mrkerekespeter. **YouTube**. 2011b. Vídeo Digital. 15min. Disponível em: <<https://goo.gl/x3ocP5>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

Figura 14 - The Amazing Spider-Man 2



Fonte: ARAD, Avid; TOLMACH, Matt; WEBB, Marc. **The Amazing Spider-Man 2**. Direção de Marc Webb. Produção de Avi Arad e Matt Tolmach. California: Columbia Pictures Industries; Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

Figura 15- Ultimate Spider-Man



Fonte: ULTIMATE SpiderMan Part 5 HD – The Pursuit & “MINE” (Electro). Canal: Mrkerekespeter. **YouTube**. 2011b. Vídeo Digital. 15min. Disponível em: <<https://goo.gl/x3ocP5>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

Figura 16 - The Amazing Spider-Man 2



Fonte: ARAD, Avid; TOLMACH, Matt; WEBB, Marc. **The Amazing Spider-Man 2**. Direção de Marc Webb. Produção de Avi Arad e Matt Tolmach. California: Columbia Pictures Industries; Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

Embora a premissa sobre a sua personalidade e a forma como ganha seus poderes não seja a mesma, se comparadas as narrativas do *game* e do filme, isso não impede a observação de que o visual presente no jogo, carregado por esse imaginário do vilão, serviu como *schema* à adaptação fílmica<sup>17</sup>. Assim, temos nesse exemplo um indício que nos remete às observações de Maffesoli (2012, p. 106) sobre a pós-modernidade, no que se refere ao imaginário invadindo as artes presentes nesse contexto:

[...] só se pode captar o real a partir do que é, aparentemente, seu contrário: o irreal. [...] o antropólogo Gilbert Durand mostra, desde os anos 1960, como que todas as obras da cultura e toda a vida social só poderiam ser compreendidas a partir desse ângulo de ataque. O imaginário, de certa forma, como alavanca metodológica. Ele mostrou em que essa categoria aplicada a todas as mitologias, mas também à arte, à pintura, à literatura, à ficção, à poesia, tinha sido estigmatizada de forma durável, pelo menos, na tradição ocidental. Talvez porque ela solicite o sensível e não simplesmente a razão.

Partindo do pensamento de Maffesoli à identificação do *corpus*, é possível entender que a maneira mais eficaz de produzir uma obra que alcance a sociedade seja através das relações cognitivas já presentes em seu imaginário, nas palavras do autor: a partir do irreal para captar o real. E isso torna-se eficaz exatamente por mexer com sensações já presentes no ser humano, que convidam-no a experienciar mais do mesmo, daquilo que já tornou-se comum à sua imaginação, ou a observar aquilo que já possui uma relação mais íntima a partir do que o espectador sente quando é remetido à lembrança.

Entretanto, também é verdade que tal fato não impede que os produtores de conteúdo caminhem para frente, só que, nesse caso, cuidadosamente olhando para trás, mantendo certas relações com aquilo que já foi pensado, mostrado e sentido. Esse processo de ida e volta em pontos de vista sobre personagens pode ser compreendido no próximo exemplo. Observando ainda a construção conceitual dos personagens vilões, analisamos a concepção de Rhino, um dos vilões presentes na narrativa de *The Amazing Spider-Man 2*.

---

<sup>17</sup> Outra adaptação desse imaginário do personagem aparece na série animada *Ultimate Spider-Man* (2012-2017), em que na segunda temporada (2013) temos a batalha entre Electro e Spider-Man (com mais heróis) na Times Square, além do visual do vilão também mostrar-se próximo da versão homônima dos *videogames*.

Rhino é o típico vilão bidimensional e estereotipado no filme. Nessa narrativa, o inimigo trata-se do alter-ego de Aleksei Sytsevich<sup>18</sup> (Paul Giamatti), que não é nada mais do que o líder de um grupo de ladrões de plutônio, um composto altamente poderoso e destrutivo, com uma tentativa de roubo sendo frustrada pelo herói aracnídeo logo no início do filme. Tendo sua participação como uma forma de iniciar e encerrar a trama narrativa – de maneira cíclica no roteiro, por obter motivações convergentes nos dois momentos –, embora tenha sido preso no começo do filme, pelo Spider-Man, no encerramento da história vemos Aleksei controlando o robô R.H.I.N.O.<sup>19</sup>. Isto faz com que ele se renomeie enquanto vilão, levando a sua revanche contra o protagonista fílmico.

Tal armadura é concedida ao vilão quando este se une ao grupo de inimigos que se tornaria o Sinister Six – caso o projeto cinematográfico da Sony tivesse seguido em frente –, fazendo parte da sequência final que preparava o gancho dramático à continuação. Por isso, a existência de Rhino serve como uma motivação narrativa que permite uma das principais ligações temáticas com as séries de HQs do Spider-Man, assim como vimos na comparação entre as artes dos quadrinhos e as dos pôsteres do *reboot* (Fig. 5, Fig. 6, Fig. 7 e Fig. 8).

Mostrando uma ligação visual e narrativa bem próxima das HQs *Ultimate Spider-Man*, também temos a presença do vilão no *game* homônimo às *comic books*, que nesse exemplo aparece também como uma base à construção do personagem na obra fílmica. Nesses quadrinhos vemos a armadura R.H.I.N.O. cobrindo completamente o corpo de Alex O'Hirn, o que nos dá a entender que trata-se de um homem gigante usando um traje com formato de rinoceronte (Fig. 17), uma redefinição a partir das versões mais tradicionais do vilão, mas com a diferença que nesta há uma armadura cibernética de combate.

---

<sup>18</sup> Esse nome é homônimo ao do personagem na série de quadrinhos *The Amazing Spider-Man*, embora o conceito usado para o filme *live-action* seja referente ao contexto do personagem Alex O'Hirn, outro vilão que toma o alter-ego de Rhino, presente apenas na série das *comic books* *Ultimate Spider-Man*.

<sup>19</sup> A sigla, nas HQs da série *Ultimate Spider-Man*, significa Robotism Heuristic Intelligence Navigable Operative (Inteligência Heurística Robótica Operativa Navegável).



Figura 17- Ultimate Spider-Man Annual



Fonte: BENDIS, Brian M.; BROOKS, Mark; HANNA, Scott; MENDOZA, Jaime; STEWART, Dave. **Ultimate Spider-Man Annual**. Nova York: Marvel Comics, 2005. n. 1, p. 4-7

Quebrando essa tradição do imaginário do vilão, de certa forma, temos a idealização desse inimigo no game Ultimate Spider-Man, que utiliza a mesma visibilidade das HQs referentes (Fig. 18 e Fig. 19), mas com uma mudança essencial: no jogo, Alex O'Hirn é um homem normal que controla um robô gigante, e não um ser humano gigante com uma armadura cibernética. Isso é algo que fica claro quando o jogador derrota o vilão enquanto controla Spider-Man no confronto dessa fase, pois o personagem é revelado (Fig. 20).

Figura 18 - Ultimate Spider-Man #28



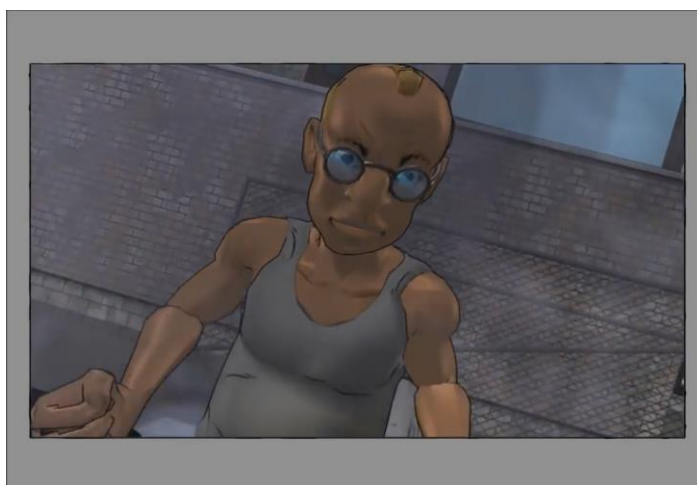
Fonte: BAGLEY, Mark; BENDIS, Brian M.; THIBERT, Art. **Ultimate Spider-Man**. Nova York: Marvel Comics, 2002. v. 1, n. 28, p. 2-3.

Figura 19 - Ultimate Spider-Man



Fonte: ULTIMATE SpiderMan Part 3 HD – Like A Rhinoceros. But Bigger. & Inexpungible. Canal: Mrkerekespeter. **YouTube**. 2011a. Vídeo Digital. 11min. Disponível em: <<https://goo.gl/x3ocP5>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

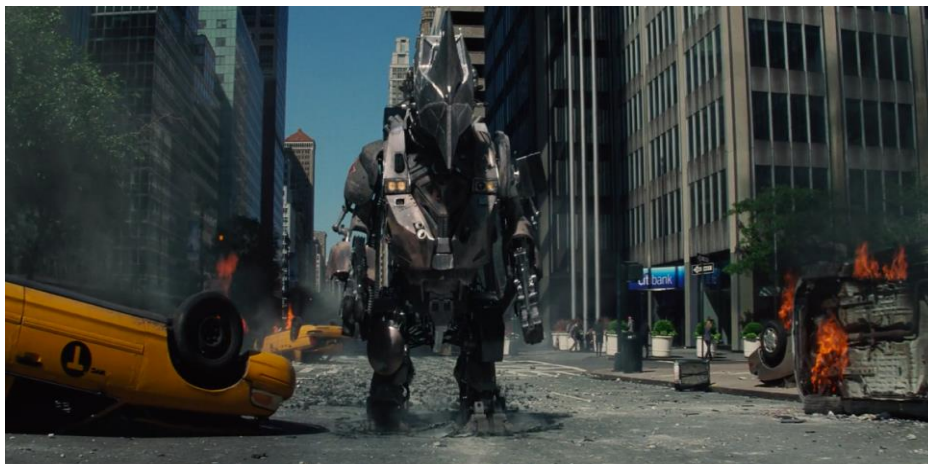
Figura 20 - Ultimate Spider-Man



Fonte: ULTIMATE SpiderMan Part 3 HD – Like A Rhinoceros. But Bigger. & Inexpungible. Canal: Mrkerekespeter. **YouTube**. 2011a. Vídeo Digital. 11min. Disponível em: <<https://goo.gl/x3ocP5>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

Quando chegamos à concepção de Rhino em *The Amazing Spider-Man 2*, embora o conceito visual não seja exatamente igual ao observado nas HQs, o narrativo é bem próximo do trabalhado no game. Isso porque temos o design de um robô gigante em forma de rinoceronte controlado por Sytsevich (Figs. 21 e 22). Ainda que essa semelhança não esconda as claras diferenças entre as armaduras – mostrando a do filme mais como uma máquina de combate com alto poder de fogo –, é percebida a mesma presença ameaçadora de destruição que a versão vista no game e nos quadrinhos Ultimate.

Figura 21 - The Amazing Spider-Man 2



Fonte: ARAD, Avid; TOLMACH, Matt; WEBB, Marc. **The Amazing Spider-Man 2**.  
Direção: Marc Webb. Produção: Avi Arad e Matt Tolmach. California: Columbia  
Pictures Industries e Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

Figura 22 - The Amazing Spider-Man 2



Fonte: ARAD, Avid; TOLMACH, Matt; WEBB, Marc. **The Amazing Spider-Man 2**.  
Direção: Marc Webb. Produção: Avi Arad e Matt Tolmach. California: Columbia  
Pictures Industries e Nova York: Marvel Entertainment, 2014.

Dessa forma, embora constatemus um desenho de produção diferente do tradicional do vilão, por outro lado identificamos motivos visuais que nos mostram um processo estético do personagem na sua trajetória multimidiática. Há a presentificação, inclusive, de motivos narrativos que partem de referências mais tradicionais dos quadrinhos, como analisado sobre o arco dramático do Sinister Six. Percebemos desse modo, partindo das HQs, passando pelo *game* e chegando no filme, que existe todo um progresso narrativo e visual do personagem, pelo qual compreendemos um processo de construção que permite-nos observar algumas das cognições do filme com obras dos anos 2000 sobre o herói.



Referências como essas, presentes tanto em *games* quanto nas *comic books* citadas neste estudo, nos mostram como que a produção fílmica estava inflamada de conceitos e/ou visões aos personagens. Uma característica que demonstra que o universo do personagem progride de acordo com elementos contemporâneos que são inseridos na narrativa. Entretanto, isso ocorre devido ao momento contemporâneo, quando (re)adaptações de heróis e vilões já consagrados na cultura pop são produzidas e retroalimentadas para o mercado de consumo.

#### 4 Considerações finais

Neste estudo, reconhece-se como o imaginário invade as produções artísticas, mostrando-se como um sintoma contemporâneo a partir de uma sociedade cada vez mais dependente de relações nostálgicas, sustentadas a partir de conceitos revisitados que misturam-se com as visões de sua época atual.

Nostalgia essa fundamentada através de sentimentos já sentidos, mesmo quando desconhecidos por parte do público, de forma que tornam-se (re)vivenciados. Mas lembramos também que trata-se de uma estratégia garantida, que atinge o espectador não pelo ato de pensar sobre a obra, mas de um sentir a partir da obra de maneira já pronta e/ou já esperada, devido à cultura pop.

Identifica-se aqui que as diversas relações cognitivas do corpus com obras anteriores caracterizam *The Amazing Spider-Man 2* como um filme multifacetado sob influências midiáticas, mas copiosamente dentro de concepções já presentes do super-herói. Portanto, o imaginário é retrabalhado através de relações do “já sentido” sobre o personagem, utilizando-se de diversificadas referências em diferentes formatos midiáticos, colocadas de forma atualizada, devido à tecnologia, mas reafirmando a figura do super-herói em si, com sua premissa e características originais presentificadas.

De maneira semelhante, (re)enxergam-se as concepções dos vilões, com instantes que resgatam tanto as histórias publicadas em séries iniciais das *comic books* – a era *Amazing* –, quanto às reformulações imagéticas e releituras narrativas do personagem num derivado das HQs – a era *Ultimate* dos quadrinhos, através do jogo eletrônico. O que mostra que os principais momentos do filme estão fundamentados numa harmonia composta por várias mídias, num imaginário do universo do personagem.

Dessa forma, e com esse aspecto na obra, observa-se que essa característica da cultura pop (o cinema) é retroalimentar-se ao mesmo tempo em que propõe reformulações de seus personagens, produzindo

contínuas refilmagens que misturam-se com diferentes versões e adaptações passadas do cânone, este referente ao universo narrativo do super-herói.

## Referências

BRIDI, Natália. Homem-Aranha. Troca de e-mails entre executivos comprova negociações entre a Sony e o Marvel Studios [ATUALIZADO]. **Omelete**, dez. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/PF4g2E>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério; SÁ, Simone P. de (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015.

DOMINGOS, Diego. Marc Webb revela como seria o filme do 'Sexteto Sinistro'. **CinePOP**, ago. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/wAtb99>>. Acesso em: 29 out. 2018.

GOMBRICH, Ernst H. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

HESSEL, Marcelo. Heroína do universo de Homem-Aranha terá filme em 2017 [ATUALIZADO]. **Omelete**, ago. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/7rpQf8>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

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

MAFFESOLI, Michel. **O tempo retorna: formas elementares da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

MARVEL'S SPIDER-MAN. Game. Sony Interactive Entertainment LLC Developed by Insomniac Games, Inc., 2018.

MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

PERNIOLA, Mario. **Do sentir**. Lisboa: Editorial Presença, 1993.

SPIDER-MAN. Game. Produtora(s) Treyarch/Shaba Games. Editora(s) Activision. Plataforma(s) Microsoft Windows, Nintendo DS, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Portable, Xbox 360, Wii, 2008.

SPIDER-MAN: Homecoming. Direção de Jon Watts. Produção de Kevin Feige e Amy Pacal. 133min, 2017.

THE AMAZING Spider-Man 2 – Part 1 – VFX Breakdown by Imageworks (2014). Canal: FilmIsNow Movie Bloopers & Extras. **YouTube**. 2017. Vídeo Digital. 11min25seg. Disponível em: <<https://goo.gl/nNGfX3>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

ULTIMATE SPIDER-MAN - Part 3 HD – Like A Rhinoceros. But Bigger. & Inexpungible. Canal: Mrkerekespeter. **YouTube**. 2011a. Vídeo Digital. 11min. Disponível em: <<https://goo.gl/x3ocP5>>. Acesso em: 27 jun. 2018.