

A essência dos heróis Marvel: as armas como pedra fundamental

Adriano Izhar Cansanção¹

Denilson Bezerra Marques²

Resumo: Este artigo expõe a apologia bélica realizada por 23 filmes de um estúdio de cinema: as personagens dominam ou se tornam armas. O aspecto bélico é evidenciado em um método de análise semiótica e a principal contribuição do estudo é aprofundar o significado atribuído às armas. Ator e objeto são unidos em um processo de essencialização para proteger a terra natal. A análise detecta um problema: a plateia interage com os ícones filmicos sem perceber a ideologia das armas.

Palavras-chave: Vingadores; Percurso Gerativo de Sentido; Imagem-sintoma.

The essence of marvel heroes: the weapons as the foundation stone

Abstract: This paper exposes a warlike apology of 23 movies of a cinema studio: the characters dominate or become weapons. The armament aspect of the movies are evident in a semiotic analysis method and the major contribution of the study is deepening the meaning attributed to weapons. Actor and object are united in a process of essentialization to protect the mother land. The analysis detects a problem: the audience interacts with the movie icons without perceiving the ideology of weapons.

Keywords: Avengers; Generative Sense Route; Symptom-image.

Introdução

O objetivo desta análise é revelar a essência bélica dos filmes dos estúdios Marvel de Cinema. As personagens dominam ou se tornam armas para defender a sociedade e a polêmica é: dominar uma arma demonstra a dignidade de uma pessoa?

Sim, na realidade construída pelo estúdio. Os filmes de Thor contam uma narrativa em que, tal qual o lendário rei Arthur, o herói deve retirar uma arma de uma pedra para se provar digno. A ação revela uma ideologia e esta pesquisa identifica o posicionamento e o valor atribuído pelos filmes a armas.

A fundamentação teórica é fincada no campo epistemológico da análise semiótica e é a primeira seção enumerada deste artigo. Nela, são introduzidos conceitos como ícones, índices e símbolos, tipos ideais de imagens – afecção, ação, mental, além do conceito da fronteira, um limite abstrato entre o filme e a realidade.

1 Mestre em Gestão Pública pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: <adrianoizhar@hotmail.com>.

2 Doutorado em Sociologia pela Universidade Federal de Pernambuco.

A metodologia é a de percurso gerativo de sentido e identifica as estruturas fundamentais da trama, o tempo-espaço e os personagens; as estruturas narrativas, a manipulação, competência, performance e sanções pelas quais os atores passam; e as estruturas discursivas, os níveis de concretização da missão. O método é a segunda seção numerada e conecta descrições semióticas a análises sociais.

A análise é a terceira seção numerada e identifica, em primeiro lugar, a osmose entre armas e personagens; em segundo, relaciona as armas a uma cor específica; e, no último nível imagético, realiza a conexão com a igreja cristã. A apologia às armas tem conotações religiosas na realidade Marvel.

A principal contribuição desta pesquisa é revelar a ideologia de filmes que dominaram o circuito cinematográfico recente e os objetivos específicos são: a) detectar o contexto em que as armas são utilizadas, b) precisar o valor atribuído aos objetos e c) evidenciar que a audiência não percebe o significado que o estúdio dá aos elementos.

Referencial teórico

O estudo é baseado na tese de Lotman (2005; p. 206) que supõe a cultura humana, a semiosfera, como um local definido pela noosfera, o espaço ideológico, político e religioso da sociedade. O autor parte do ambiente de interações de todos os seres vivos do planeta e descreve a função cósmica, a “primazia da biosfera sobre os organismos individuais”.

A função consiste em um domínio do maior sobre o menor e compreende a biosfera como um espaço que influencia a atividade racional humana, por sua vez, o mesmo ocorre entre noos e semiosfera, a primeira determina a segunda. Para desvelar como ocorre este processo, Lotman segue uma “bem conhecida regra do pensamento científico: o movimento do simples para o complexo”, fundamento embasado num campo epistemológico que possui duas grandes vertentes:

O coração da semiótica se situa em duas tradições científicas. Uma delas retrocede a Peirce-Morris e se inicia com um entendimento do signo como primeiro elemento de qualquer sistema semiótico. A segunda é baseada na tese de Saussure e da Escola de Praga e tem no centro a antinomia de linguagem e discurso (textos) (LOTMAN, 2005, p. 206).

A primeira linha é uma influência mais teórica enquanto a segunda possui caráter também metodológico. A tradição de Charles Peirce compreende desde a unidade do signo ao todo semiótico em um percurso que se inicia através de dois tipos ideais, os Objetos Imediato e Dinâmico.

O Objeto Imediato está conectado a uma convenção social, é um elemento da noosfera, enquanto o Objeto Dinâmico é o elemento transformado e faz parte da semiosfera. Um martelo, por exemplo, é um Objeto Imediato cuja convenção social o determina como ferramenta de construção, mas o martelo é, também, um Objeto Dinâmico, ele se torna uma arma num cenário de batalha viking. É a dialética entre representação, objeto e interpretante que determina o objeto, além do nível de percepção no qual o elemento está inserido.

De acordo com Charles Peirce (1993), há três níveis de apreensão. O primeiro nível de percepção é um qualisigno. Este signo é um ícone, um elemento que se destaca por sua unicidade, é um rema: uma possibilidade lógica. É esta dissociação com a noosfera que define o signo de Primeireidade, o objeto deste nível é Dinâmico, é o martelo que se dissocia da convenção social e se transforma em arma.

O signo primeiro é uma abstração virtual, ficção que só dá indícios de realidade no segundo nível de percepção, um nível ilustrado por Peirce (1993, p. 48) por uma junção de corte. Ela é virtual quando é expedida,

e “eu posso não dar a mínima para ela”, mas quando o xerife toca em meus ombros e me obriga a cumprir, ela se torna atual, pois “a principal característica do índice é justamente a ligação física com seu objeto” (SANTADE, 2020, p. 7). O segundo nível de compreensão é composto por sinsignos, a correlação entre ficção e realidade, é um índice, um objeto interagindo com outros de forma mais concreta, possuindo, ainda, um elemento dicente: “objeto ou evento da experiência que funciona como signo de algo que o afeta diretamente” (SANTADE, 2020;7). Esta correlação com a noosfera define o signo de Secundeidade, o objeto deste nível indicia o Objeto Imediato, é o martelo que se refere à convenção social como ferramenta de construção.

Já o terceiro nível de percepção é composto por legisignos, um signo que representa uma convenção social, um senso comum ou um valor sagrado. Trata-se de um símbolo, “estabelece uma relação convencionalizada entre o signo e o objeto”, é, também, o “argumento: signo que representa seu objeto através das leis de um silogismo ou das leis segundo as quais a passagem de certas premissas para certas conclusões tende a ser verdadeira”, (SANTADE, 2020, p. 7). É esta vinculação com a noosfera que define o signo de Terceiridade, o objeto deste nível é Imediato, o martelo que se liga à convenção de ferramenta de construção.

Os três níveis de signos classificam os mais variados objetos e são a base conceitual com a qual Deleuze (2005) analisa uma mídia específica: o cinema. O filósofo desenvolve tipos de imagem e a primeira delas é uma significativa contribuição semiótica: a zeroidade. Para Deleuze, há o zero: “condição *sine qua non* da imanência, da multiplicidade e da criação” (DA COSTA; SILVA, 2010, p. 171). O autor considera o todo do qual a unidade é retirada:

Deve-se entender as linhas e pontos que retemos da coisa em função de nossa face receptora, e as ações que selecionamos em função das reações retardadas de que somos capazes. O que é uma maneira de definir o primeiro momento material da subjetividade: é subtrativa, subtrai da coisa o que não interessa (DELEUZE, 2005, p. 76).

A operação subtrativa é o recorte da realidade. Como explica Lotman (2005, p. 24), “tomando distintos bifés, não obteremos um carneiro, mas cortando um carneiro, podemos obter bifés” e a edição fílmica realiza uma ação semelhante à do açougueiro, recorta o que lhe interessa em uma montagem que conta com três grandes recortes: personagens, espaço e tempo. Cleópatra (1963), por exemplo, se passa cerca de cinquenta anos antes de Cristo, retrata o Egito Antigo e tem como personagens a protagonista e seus pretendentes, e esta delimitação define a imagem-percepção.

O cenário é formado a partir desta realidade que cria ícones, imagens-afecção, elementos que, de acordo com Lima e Alvarenga (2012; p. 36) “instigam a perceber ou a pensar tudo de maneira diferente”. A imagem-afecção representa o signo único do filme, é o cenário fictício de Metrópolis (1927), o tempo apocalíptico de Exterminador do Futuro (1982), a espada laser de Guerra nas Estrelas (1977), é uma característica espaço-temporal, do personagem ou de objetos, um aspecto completamente fictício.

A próxima operação aditiva é a ação. O interpretante se espelha na imagem e age. Há, no entanto, uma imagem intermediária, uma adição de 0,5 que realiza uma correlação com a noosfera. Deleuze detalha o cenário que surge de impulsos:

Nele os personagens se acham como animais: o homem mundano é ave de rapina, o amante é um bode, o pobre, uma hiena. Não que eles tenham a forma ou o comportamento destes, mas seus atos precedem qualquer diferenciação entre o homem e o animal. São bichos humanos. E a pulsão não passa disto: é a energia que se apodera de pedaços no mundo originário (DELEUZE, 2005, p. 144).

Uma imagem “já vista”. Uma imagem que reenvia a outras imagens, seja por analogia formal (uma imagem de torre que cai reenvia a outras imagens de torres que implodem), seja pelo discurso verbal interposto (uma imagem de catástrofe aérea reenvia a relatos ouvidos sobre as catástrofes aéreas) (CHARADEAU, 2006, p. 4).

Charaudeau analisa as imagens dos ataques terroristas de 11 de setembro de 2001 e detalha que o objeto prédio gera um sentimento de perda quando desmorona, um sentimento de alegria quando um sobrevivente é encontrado, nostalgia entre o que era e o que se tornou etc. A pulsão, o sintoma, reflete as caracterizações de personagens e reconstruções do espaço e do tempo, gerando emoções, operações impulsivas, então, “quando as qualidades e as potências são apreendidas, estamos entrando no espaço da imagem-ação” (DA SILVA. COSTA, 2010, p. 177).

A imagem-ação representa uma resposta sensorio-motora, que, de acordo com Deleuze (2005), se apresenta de duas formas no cinema: S-A-S e A-S-A, ou grande forma e pequena forma. A primeira implica em uma situação-ação-situação cujo clímax é o duelo entre herói e vilão, enquanto a segunda apresenta uma ação-situação-ação que preserva o status, o mistério das cenas, como os filmes noir nos quais a resolução de um assassinato leva ao próximo e a tensão permanece. Em termos de grande forma, podem ser citadas a batalha entre os exércitos do norte e sul dos Estados Unidos na película, o Nascimento de Uma Nação (1915); os soldados que se revoltam contra seus superiores no filme o Encouraçado Potemkin (1925); o duelo entre o Bom, o Mau e o Feio (1968), oposições em que o herói é representado com vestes brancas ou coloridas e ambientes e tempos naturais enquanto o vilão se traça de forma sombria e se encontra em um espaço artificial em que tem de seguir a uma programação. Esta caracterização dual, oposta, define a imagem-ação, e a relação com a vida real, são os indícios, os personagens, se referem à realidade social, mas não se conectam a fato ou evento verídico. É a próxima imagem que realiza a conexão social, mas há, novamente, uma pausa entre a ação dos personagens e a relação com a vida real.

A imagem-reflexão é a metáfora que possui uma imagem definidora: “chamamos Figura o signo de tais deformações, transformações ou transmutações” (2005, p. 201). Esta figura é o Adolf Hynkel que destrói um mapa do mundo em O Grande Ditador (1940) em uma alusão a César; é o garoto espancado em Pai Patrão (1977) que faz referência à Pietá, com o pai no lugar de Maria e o jovem como Jesus; é a filha que impede que o pai se mate no filme As Sombras (1982), uma referência ao episódio bíblico da Anunciação em que:

Além da posição da câmera, de perfil em relação aos personagens, os seus gestos confirmam a comparação: Nathalie, figura do Anjo anunciador, encontra-se ajoelhada, enquanto Pierre, que recebe a palavra inspirada de sua filha, está numa posição mais elevada, com a cabeça voltada para baixo. No fundo do quadro, a presença ostensiva da janela indica haver uma consciência dramaturgica e uma intenção plástica voltada para recriar a cena. O vaso de planta no canto direito do quadro, muito associado ao lado do Anjo Gabriel na iconografia da Anunciação, completa a simbologia do episódio (FAISSOL, 2018, p. 184).

A genialidade da metáfora, da figura e da reflexão, é sempre poder voltar atrás. A qualquer momento e a qualquer pergunta, diretor e estúdio podem recorrer à licença poética, à ficção, e se eximir da responsabilidade da imagem. As alusões à destruição do mundo, à Maria e a Jesus, e a Maria e ao Anjo Gabriel podem ser refutadas, encaradas como recursos estético-narrativos, escapismo que não ocorre na imagem-relação.

A próxima imagem também é chamada de mental e revela a ideologia dos realizadores dos filmes. Em o Nascimento de uma Nação o diretor D. W. Griffith afirma que a Ku Klux Klan “salvou o Sul da anarquia negra”; em Apocalipse Now (1979) Francis Ford Coppola revela o descaso com vidas humanas na sequência do massacre a vietcongues; em Intriga Internacional (1959) há uma crítica do diretor Alfred Hitchcock à obsessão que a sociedade possui sobre a formação da família, um fenômeno social:

Tal processo, denominado bloqueio simbólico, concerne à problemática edípica. Obcecado pelo tema da formação do casal, o cinema narrativo clássico organiza-se em torno de signos que encarnam a Lei, de modo a permitir ao protagonista desembaraçar-se de suas fantasias incestuosas (e da angústia de castração que lhes corresponde) e constituir uma vida conjugal. Em Intriga internacional esse processo tem nos meios de transporte – avião, trem, carro, ônibus, caminhão – importantes operadores da castração simbólica (DE OLIVEIRA WEINMAN, 2017, p. 7).

É esta vinculação que define a imagem-relação, uma apologia ou uma crítica social. Estes elementos representam a semiosfera, o filme, e interagem com o fora de campo, “um divisor abstrato e imaginário que possibilita a troca de informações entre a semiosfera e o espaço que a circunda”, o ambiente em que virtual e atual se fundem e que é denominado de fronteira, local com as seguintes funções: “primeiramente, seu objetivo é limitar a invasão incontrolável de elementos “alheios”. Em segundo lugar, alguns dos elementos “alheios” são selecionados, filtrados e adaptados (ou traduzidos) para a linguagem da semiosfera (AMÉRICO, 2017, p. 9).

Elementos alheios são esquematizações, valores e discursos midiáticos não percebidos pela audiência, enquanto elementos filtrados e adaptados fazem parte de um efeito-espelho, uma “hipótese de conjunção entre cenário fílmico e imagem-sintoma” (CHARAUDEAU, 2006, p. 5). O efeito-espelho reproduz o lado que diz respeito a nós mesmos: desejos, anseios, temores. A fronteira é uma combinação de todas as outras imagens – afecção, ação e mental – porque um signo com um aspecto predominantemente icônico apresenta, em algum nível, contexto e simbologia, o desafio, tanto ao público, quanto a análise, é detalhar os elementos.

Metodologia

Com base em Saussure, a segunda tradição semiótica tem por base o discurso e a linguística e seus expoentes evidenciam as correlações entre semios e noosfera. Trata-se do que Fiorin (1999) denomina de percurso gerativo de sentido, um processo de enriquecimento semântico que vai do simples, da unidade, ao abstrato e complexo. Para o abstrato, são utilizadas descrições baseadas em Peirce (1993), Deleuze (2004), Santaella (2005), dentre outros. O concreto é tomado como imagens do mundo real analisadas por teóricos do discurso e linguagem como Charaudeau (2006), Martin-Barbero (2013), Nunes-Filho (1984) e outros.

O percurso é constituído de três patamares: estruturas fundamentais, narrativas e discursivas. O nível fundamental “compreende a(s) categoria(s) semântica(s) que ordena(m), de maneira mais geral, os diferentes conteúdos do texto. Uma categoria semântica é uma oposição tal que *a* vs *b*. Podem-se investir nessa relação oposições como vida vs morte, natureza vs cultura etc.” (FIORIN, 1999, p. 183). Neste nível são determinados protagonista, antagonista e o tempo – espaço no qual eles se confrontam.

A primeira etapa analítica detecta: a) imagem-percepção, o recorte da realidade realizado pelo filme; e, b) o ícone/o Objeto Dinâmico/a imagem-afecção, objetos desenvolvidos de forma única. Esta é a cena englobante onde se detecta como o objeto é usado para “resolver temas de interesse coletivo” (BARONAS, COX, 2014, p. 8).

Fiorin (1999, p. 184) detalha ainda que “no nível fundamental, os elementos em oposição transformam-se em valores. Isso é feito modalizando-os com um traço de positividade ou negatividade, ou em termos mais precisos, com os traços/euforia/ e /disforia”. As pistas são cores, linhas, volumes, luminosidade, composição e forma (SANTAELLA, 2005), utilizadas de forma que cores vivas e positivas realçam os personagens *a* e as sombras são intrínsecas aos personagens *b*.

Os ícones são tomados como formais ou verbais interpostos (CHARAUDEAU, 2006) e a categoria científica essencialização é utilizada para vincular ficção à realidade. O conceito detalha como “as causas e os atores são essencializados” (CHARAUDEAU, 2006, p. 5). Nesta análise, a categoria trata da fusão entre ator e objeto como algo naturalizado. Trata-se da primeiridade peirceana, o primeiro nível semiótico, do Objeto Dinâmico transformado pela mídia.

No segundo nível, há um adendo, o objeto está “em relação a um segundo objeto” (DELEUZE, 2004, p. 137) modalizado por um sentimento, pois “o meio é o vetor de atualização das qualidades e potências” (SILVA, COSTA, p. 178). Estas potências são maximizadas em um cenário:

Uma narrativa mínima define-se como uma transformação de estado. Este organiza-se da seguinte forma: um sujeito está em relação de conjunção ou de disjunção com um objeto. Temos, pois, dois tipos de estado: um disjunto e um conjunto. Quando dizemos Pedro é rico, temos um sujeito Pedro em relação de conjunção com um objeto riqueza (FIORIN, 1999, p. 185).

O filme cria um cenário em que o personagem *a* deseja obter ou manter um objeto, e esta procura é o foco da trama. O objeto pode ser derrotar um rival, resgatar pessoas ou simplesmente sobreviver:

Há dois tipos de objetos buscados pelos sujeitos: os objetos modais (o querer, o dever, o poder e o saber) e os objetos de valor. Os primeiros são os objetos necessários para a obtenção dos segundos, que são o objetivo último da ação narrativa. Assim, são objetos de valor a riqueza nas histórias do Tio Patinhas, a notoriedade nas ações de Lílian Ramos, o prazer nos 120 dias de Sodoma, de Sade. É exatamente nos conteúdos investidos nos objetos que se dá a articulação entre o nível fundamental e o nível narrativo (FIORIN, 1999, p. 185).

O objeto de valor determina o sintoma, a pulsão que o filme gera. Em um filme sobre invasão espacial, o objeto de valor é a terra a ser defendida e o objeto modal é querer defendê-la, o que desencadeia uma agressividade dos personagens *a* contra os invasores *b*, os personagens se transformam neste processo:

As transformações narrativas articulam-se numa sequência canônica, assim chamada, porque, de um lado, revela a dimensão sintagmática da narrativa e, de outro, mostra as fases obrigatoriamente presentes no simulacro da ação do homem no mundo, que é a narrativa. A primeira fase é a manipulação. Nela, um sujeito transmite a outro um querer e/ou um dever... A segunda fase é a da competência. Nela, um sujeito atribui a outro um saber e um poder fazer... A terceira fase é a performance. Nela, ocorre a transformação principal da narrativa. Num conto de fadas em que a princesa foi raptada pelo dragão, a performance será a libertação da princesa. A última fase é a da sanção. Temos dois tipos de sanções, a cognitiva e a pragmática. Aquela é o reconhecimento por um sujeito de que a performance de fato ocorreu. A sanção pragmática pode ou não ocorrer. Pode ser um prêmio ou um castigo (FIORIN, 1999, p. 186).

Este percurso permite rastrear: a) imagens-pulsão e sintoma, os sentimentos estimulados pelos filmes; e, b) o índice, a correlação entre Objeto Dinâmico e Imediato, a imagem-ação, as oposições *a* vs *b*. Os índices fílmicos são dispostos em uma cena genérica com: “finalidades, papéis de seus participantes, um lugar apropriado, um certo modo de inscrição na temporalidade” (BARONAS, COX, 2014, p. 9).

O método procura detectar as invariantes das tramas, mas também descrever a variabilidade histórica que reveste essas invariantes e um conceito desenvolvido por Martin-Barbero (2013, p. 50) é utilizado para evidenciar esta correlação. O autor descreve a “identificação da alma coletiva com o inconsciente da raça que encontra sua plenitude na fidelidade ao sangue e à terra”. O estudo parte do pressuposto de que o discurso fílmico tem sangue e terra como objetos de valor e o objeto modal é querer protegê-los. O cumprimento desta meta leva ao terceiro patamar do sentido, a estrutura discursiva, um nível que detalha a concretização da tarefa, a junção personagem/objeto:

Suponhamos que tivéssemos a seguinte estrutura narrativa Um sujeito A, que estava em conjunção com o objeto vida, entra em disjunção com ele. Essa estrutura poderia ser concretizada como assassinato, se o sujeito operador da disjunção for concretizado como um ser humano diferente de A; como suicídio, se o sujeito operador da disjunção e A forem concretizados como a mesma personagem; como morte por acidente, se o sujeito operador for concretizado como um desastre ou uma catástrofe natural, etc. Esse é um primeiro nível de concretização. Depois, essa concretização primeira é suscetível de uma nova concretização. O assassinato pode ser concretizado como um tiro dado por ladrões durante um roubo ou como espancamento realizado por policiais numa Delegacia. Temos, então, dois níveis de concretização das estruturas narrativas: a tematização e a figurativização (FIORIN; 1999, p. 188).

A tematização é abstrata e ocorre entre personagens, locais e eventos fictícios, enquanto a figurativização evidencia uma instituição socialmente constituída, gerando imagens sobre violência policial, pois no nível discursivo, “a modalização incide sobre a relação de conjunção ou de disjunção que liga sujeito e objeto. Trata-se de modalidades veridictórias e epistêmicas. As veridictórias articulam-se como estrutura modal em ser vs parecer e aplicam-se à função-junção” (FIORIN;1999, p. 188).

Fiorin frisa que o primeiro nível de concretização é lúdico e o segundo é concreto e “ser é o estatuto veridictório exposto pela própria narrativa ou, em outros termos, pelo narrador; parecer é o estatuto veridictório atribuído a um estado por uma personagem” (1999, p. 189).

O método vincula: a) as imagens-reflexão ao nível de concretização/temático, a metáforas; e, b) a relação contexto/valores, o símbolo, a imagem-relação que conecta os personagens a objetos, países, valores e ideologias da noosfera. A relação ficção e sociedade remete a uma cenografia e

Cenografias geralmente se apoiam em cenas de fala já validadas na cultura: situações de comunicação caracterizadas pelos gêneros, mas também eventos únicos de fala. Por exemplo, o slogan de campanha de Barack Obama: “Yes, we can”, nas eleições presidenciais de 2008, se apoiou no slogan da United Farm Workers: “Si, se puede”, já validado na sociedade norte-americana (BARONAS, COX, 2014, p. 9).

Neste nível, detecta-se a conjunção entre personagens e objetos de valor fílmicos e sociais e a categoria discursiva utilizada é a pedra fundamental. Nesta análise, a rocha serve como um “traço retirado de uma cadeia de significação para ser remetida a outra” (NUNES-FILHO; 1984, p. 98) que representa o argumento, a base ideológica.

E a última etapa analítica consiste em detectar o espaço em que semiosfera e noosfera se unem. A fronteira é representada nesta pesquisa por uma fotografia. Nela, um indivíduo se apodera de um símbolo fílmico. Trata-se de um objeto alheio à realidade social, mas que é traduzido. São detectados três tipos de relações: objeto/indivíduo – signos, ícone/contexto – discurso e contexto/valores – ideologias. A imagem é desenvolvida para captar o contrato entre audiência e público. A fronteira consiste em: a) efeito-espelho, traduções explícitas; e b) esquematizações, relações implícitas.

A dissonância é a categoria sócio-descritiva da fronteira, “a imediatez em que se encharca o gozo – puro prazer sensível – e a distância que, sob a forma de dissonância, assume a arte” (MARTIN-BARBERO; 2013, p. 69). Provocação, desafio, tentação, sedução e intimidação são detectadas num contexto de polêmica e contratos. São percebidos prêmios ou castigos da ação final do percurso gerador de sentido.

Em última instância, a pesquisa evidencia a “função cósmica” da ideologia bélica – um aspecto da noosfera – sobre os filmes. Para Lotman (2005, p. 207) “se a noosfera representa o espaço tridimensional que cobre parte de nosso planeta, então o espaço da noosfera carrega um caráter abstrato”, o autor detalha objetos materiais e imateriais e no caso em foco este pensamento se traduz como armas e ideologia.

Resultados

A edição cinematográfica analisada ocorre em 23 filmes lançados de 2008 a 2019 pelos Estúdios Marvel, longa metragens focados em super-heróis, personagens que possuem “habilidades incomuns para os humanos, apesar de que, para muitos teóricos, um personagem não precisa necessariamente possuir poderes sobre-humanos para ser um super-herói” (SILVA; 2011, p. 3).

O primeiro super-herói foi o Super-Homem, lançado ao imaginário popular pela revista Action Comics 1, publicada em junho de 1938. O personagem era “mais rápido que uma bala, mais poderoso que

uma locomotiva e capaz de saltar sobre um prédio com apenas um pulo” e realizou as fantasias de milhares de pessoas que ansiavam realizar as mesmas proezas. Batman, lançado no ano seguinte, patrulhava seu território com um arsenal de veículos, armas e truques, mas não possuía superpoderes, e a terceira personagem basilar é a Mulher-Maravilha, lançada em 1941 e que combinava os dois aspectos, possuía habilidades extraordinárias além de armas e veículos.

Estes três personagens foram a santa trindade dos super-heróis por dezenas de anos, sendo adaptados também a tiras de jornal, programas de rádio, televisão e cinema e estampando milhões de produtos licenciados. A estes, uniram-se outros heróis que formaram a Liga da Justiça, personagens que, como Oliveira (2017) observa, são novas versões do panteão de deuses gregos. Aquaman é o deus dos mares Poseidon, Flash é o deus da velocidade Hermes, Lanterna Verde é o ferreiro Hefestos, dentre outros.

Estes personagens eram publicados pela editora DC e influenciaram a empresa que funcionava do outro lado da rua, a Marvel Comics. O editor-chefe desta editora solicitou ao escritor Stan Lee que criasse uma versão da Liga da Justiça e ele o fez, mas a seu próprio modo. Os heróis Marvel se destacaram por não emularem deuses, ao contrário, eram por demais humanos: o Quarteto Fantástico era uma família disfuncional, o Homem-Formiga, um cientista antissocial, Hulk era um bruto raivoso, e um personagem se destacou pelo caráter humano:

O jovem Peter Parker é o estereótipo do nerd com intelecto precoce, mas sem habilidades sociais. Obviamente, Peter é perseguido por um valentão do colégio, um atleta — Flash Thompson. O hoje difundido bullying tem espaço de grande relevância na obra de Stan Lee e Steve Ditko, que foi publicada em 15 de agosto de 1962 (SENHORINHO; PETERMANN, 2013, p. 3).

O Homem-Aranha se tornou um ícone tão grande quanto os personagens DC, mas os demais heróis Marvel passaram por uma jornada mais longa até alcançarem o status icônico. Hulk obteve fama mundial com o sucesso de um seriado televisivo transmitido em todo o mundo de 1979 a 85, e o grupo de heróis X-men se tornou famoso graças a um desenho animado transmitido de 1992 a 97, mas foi o cinema que consolidou os personagens na cultura popular.

De 1998 a 2007, o caçador de vampiros Blade, o Homem-Aranha e os X-men foram relançados a uma nova geração em trilogias cinematográficas de enorme sucesso comercial. Os dois últimos figuraram ainda em vários filmes, o supergrupo já contou com mais de uma dezena de filmes e o herói aracnídeo figurou em outros tantos.

Estimulada, a editora investiu em seu próprio estúdio de cinema em uma estratégia para consolidar os super-heróis na indústria do cinema. Começando com Homem de Ferro (2008), a estratégia consistia em uma convergência de todos os personagens em um supergrupo, os Vingadores, como forma de reforçar grupo e personagens solo e o plano foi bem-sucedido, pois os filmes do estúdio alcançaram o topo da bilheteria mundial por quatro ocasiões, vários filmes ultrapassaram a marca de um bilhão de dólares em arrecadação nos cinemas e o filme Vingadores Ultimato (2019) se tornou a maior bilheteria da história. Este sucesso gerou diversas teorias. Martins (2018) destaca o Capitão América como ícone estético, Silva (2014) correlaciona os filmes do Homem de Ferro à cultura bélica estadunidense, Oliveira (2014) traça o trajeto de mito religioso a super-herói do personagem Thor, dentre outras pesquisas. Este estudo desenvolve o aspecto ideológico-religioso, evidenciando aspectos percebidos, mas também os elementos que não são detectados pela audiência, a começar pelas estruturas fundamentais das películas.

O método gerativo de sentido se inicia com a detecção do recorte espaço-temporal, o que, em termos deleuzeanos, corresponde à imagem-percepção. No caso, percebe-se que os personagens considerados como

a são naturais dos Estados Unidos da América ou são aliados políticos deste país e o tempo também se situa em épocas que realçam a história desta nação, a linha de tempo dos filmes se inicia em 1941, período que estabeleceu os EUA como a maior potência bélica do mundo, mas o mais significativo nos fundamentos semióticos dos personagens são os aspectos de euforia. Há um ponto em comum, um elemento que os modaliza e gera afeição: as armas.

Há quatro grupos de relações entre objeto e personagem: os que usam armas (Guardiões da Galáxia e Homem-Formiga), os que dominam e são armas (Capitão América, Doutor Estranho, Homem-Aranha e Pantera Negra utilizam armas e possuem poderes enraizados em seus corpos), os que são armas (Hulk e Capitã Marvel canalizam o próprio corpo), e os que dominam e se tornam armas (Homem de Ferro e Thor dominam armadura e martelo e, no final de suas jornadas, replicam os poderes das armas em seus corpos), e a relação com os objetos evidencia que todos os heróis lidam com armas, seja por analogia ou discurso interposto.

A cena englobante se caracteriza por: a) imagem-percepção que evidencia personagens norte-americanos em um recorte espaço-temporal que destaca este país e b) a imagem-afeição definida por um ícone: armas formais ou interpostas. O ícone é o que concretiza o herói Marvel. O Homem de Ferro por causa da armadura, um soldado representa a América pelo corpo atlético, um indivíduo adquire o poder do deus Thor quando domina uma arma. O paralelo entre produção fictícia e realidade empírica é traduzido por Charaudeau ao se imaginar o ícone em termo de resposta criativa. O estúdio coloca as armas em um processo de essencialização semelhante ao descrito por Charadeau em atentados terroristas:

Do conjunto dos relatos e comentários produzidos, destacam-se duas características: (i) o acontecimento é inexplicável; (ii) os atores e as causas são “essencializadas”. O “inexplicável” é o que, no final das contas, ultrapassa o entendimento, não podendo, portanto, remontar a uma causa profunda, última. Como em um relato fantástico, isto alimenta o suspense de não se saber qual a causa dos acontecimentos nem a origem escondida em seu fundamento. Para compensar essa ausência de explicação, as causas e os atores são “essencializados”, (CHARAUDEAU; 2006, p. 4).

A resposta criativa tanto de documentários sobre os atentados de 11 de setembro de 2001 como dos filmes Marvel é a criação dos Vingadores. As características fictícias possuem enorme semelhança às do vingador da vida real: “o vingador é o braço da vontade divina, do Deus que castiga, aquele da bíblia dos protestantes de que se investe G.W. Bush em suas declarações contra o império do mal” (CHARAUDEAU; 2006, p. 6). Os filmes Marvel se filiam à longa tradição midiática e não explicam os eventos em toda a sua profundidade. O 11 de setembro possui milhares de pesquisas que aprofundam os dois lados da história, mas a mídia massiva insiste em essencializar. O acontecimento permanece inexplicado e os heróis se reduzem ao objetivo da vingança. A essencialização serve a um propósito: não explicar os acontecimentos e o efeito é gerar simpatia aos vingadores e ao propósito que os impulsiona.

Estas pistas levam a um elemento qualitativo: a cor (SANTAELLA, 2005). A armadura do Homem de Ferro é de um vermelho intenso. Em contraste, o empresário é esquelético, cinza, sem vida. O mesmo ocorre com o Hulk, o super-herói bruto de cor verde versus o cientista apagado. As armas traduzem euforia, vivacidade, alegria, enquanto o homem desarmado representa o sem-graça, o comum, a morte:

Figura 1 – A cor como índice do Homem de Ferro



Fonte: Estúdios Marvel (2020).

E há uma cor elucidativa. Thor e Doutor Estranho possuem capas vermelhas e Capitão América, Homem-Formiga, Homem-Aranha, Senhor das Estrelas e Capitã Marvel possuem uniformes com destaques vermelhos, cor com sólida semantização. O vermelho, na semiosfera Marvel, é uma pulsão, um impulso que se transforma em ação agressiva e a fronteira entre o abstrato fílmico e o concreto social é cruzada pelo discurso de defesa ao sangue, com adendo importante: diversos países são ameaçados.

O discurso político Marvel estimula qualquer pessoa, em qualquer lugar, a defender nação e família, uma proposta de: “mistificação na relação povo-Nação” (MARTIN-BARBERO; 2013, p. 29). O discurso Marvel propaga a defesa de uma nação única, uma tradução que “impede de ver o jogo das diferenças e contradições” (MARTIN-BARBERO; 2013, p. 28). A fidelidade ao sangue possui um propósito: universalizar o discurso e o efeito é a mistificação dos povos. Tal qual o ícone, explicações que aprofundem causas são evitadas, porém, no índice, a relação com a dimensão social fica mais evidente. O estúdio enubla raças porque procura uma audiência global.

As estruturas fundamentais definem as narrativas. Na maioria das películas, os heróis temem entrar em disjunção com o objeto terra. Este objeto tem a ver com manipulações, os heróis são incitados a defender suas nações e aliados e respondem positivamente ao estímulo; o aspecto extraordinário é realçado no objeto modal poder, pois todos os personagens são competentes e vencem rivais ou obstáculos quase impossíveis; a performance está ligada a outro objeto modal, o saber, os atores aprendem os conhecimentos necessários para defender suas vidas e terras, especificamente, aprendem a dominar armas; a última etapa, a sanção, é pragmática, as narrativas são conservadoras: “têm a finalidade de reiterar os valores colocados na fase da manipulação, os bons são premiados e os maus castigados” (FIORIN; 1999, p. 188). Os Guardiões da Galáxia e o Homem-Formiga são ex-presidiários e têm como objeto de valor o reconhecimento social, mas também defendem sangue e terra:

Quadro 1 – As estruturas narrativas Marvel

Personagens	Objeto de valor	Fase	Objetos modais
Guardiões da Galáxia Homem-Formiga	Serem reconhecidos como heróis	Manipulação Competência Performance Sanção	Querer: desejam se redimir Poder: armas letais e de encolher Saber: aprendem a dominar armas Recompensa: reconhecidos como heróis
Capitão América Doutor Estranho Homem-Aranha Pantera Negra	Defender o sangue e a terra	Manipulação Competência Performance Sanção	Querer: defender território e aliados Poder: força, magia, habilidades animais Saber: desenvolvem os corpos Recompensa: salvam terras e aliados
Hulk Capitã Marvel	Defender o sangue e a terra	Manipulação Competência Performance Sanção	Querer: defender território e aliados Poder: força, voo, raios Saber: desenvolvem os corpos Recompensa: salvam terras e aliados
Homem de Ferro Thor	Defender o sangue e a terra	Manipulação Competência Performance Sanção	Querer: defender território e aliados Poder: força, voo, raios Saber: desenvolvem os corpos Recompensa: salvam terras e aliados
Vingadores	Defender o sangue e a terra	Manipulação Competência Performance Sanção	Querer: defender território e aliados Poder: força, voo, raios Saber: aprendem a lutar em equipe Recompensa: salvam terras e aliados

Fonte: o autor.

A cena genérica se caracteriza por: a) a cor vermelha como imagem-pulsão; e, b) uma imagem-ação de defesa à pátria, um índice político. Estas imagens determinam as estruturas discursivas e a recompensa das narrativas segue os ditames morais da sociedade, especialmente os religiosos, e, no caso em foco, a moral remete aos mitos medievais. Há clara associação entre heróis Marvel e os cavaleiros da Távola Redonda: a armadura serve ao Lancelot/Homem de Ferro; a capa mística serve ao Merlin/Doutor Estranho; o escudo serve ao Galahad/Capitão América, e o martelo serve ao rei Arthur Marvel: Thor.

O rei Arthur possuía a espada Excalibur e Thor possui o martelo Mjolnir, armas que denotam poder e valor. A arma de Thor se destaca no cenário Marvel porque apenas Mjolnir possui uma ética aprofundada no primeiro filme, no qual o martelo é encrustado numa pedra de forma idêntica à Excalibur. Na pedra do mito arturiano está escrito: “aquele que retirar a espada da pedra é o legítimo rei da Inglaterra” e o martelo de Thor possui a inscrição: “quem segurar esse martelo, se for digno, possuirá o poder de Thor”.

O martelo é a imagem-reflexão, a metáfora de poder e dignidade. Se parasse neste nível, a trama seria temática, mas a imagem remete a um símbolo concreto, já que a pedra é objeto com significado religioso. Jesus batiza um discípulo de Pedro porque “sobre esta pedra edificarei a minha igreja”, evidenciando a pedra como a base do argumento cristão, e é a partir deste discurso que toda a igreja se fundamenta. Processo semelhante ocorre nos filmes: retirar o martelo da pedra denota valor, trata-se de um instrumento de validação imagético, o código e a lei Marvel, e todos os atores passam por uma transformação semelhante, denotam nobreza quando dominam armas.

A cenografia evidencia: a) a pedra como imagem-reflexão e b) uma relação símbolo/valores sacrais. A pedra serve a um propósito: fundamentar o discurso e o efeito é propagar o dever de todo herói de dominar ou se tornar uma arma. E duas personagens sintetizam o prêmio.

Thor e Homem de Ferro dominam armadura e martelo nos primeiros filmes e, ao final do terceiro filme solo, cada uma das personagens adquire os poderes das armas. O prêmio de quem se torna uma arma é a vitória sobre o mundo natural. Quando Thor ergue o martelo, ele tira os pés do chão e se torna um deus, as leis da natureza não se aplicam a quem domina uma arma.

E este credo é difundido. Há milhares de lojas de departamentos em que indivíduos procuram ter o poder e o valor de Thor. As lojas simulam o momento de erguer o martelo e é um exemplo profundo da fronteira entre o social e a ficção Marvel.

Neste estudo, a fronteira é desenvolvida como uma percepção das três relações imagéticas: objeto/indivíduo – signos, ícone/contexto – discurso e contexto/valores- ideologias. Para evidenciar, sem sombra de dúvida, uma destas relações, é preciso provar que: a) o indivíduo capta o elemento; e, b) o indivíduo o traduz:

Figura 2 – Thor na noosfera



Fonte: o autor

A pergunta é: o indivíduo capta objeto, discurso e valor na ação que pratica?

A resposta é fornecida pelo detalhamento metódico. O ícone se caracteriza pela relação ator/objeto. O indivíduo reconhece que o objeto à sua frente está apto a ser um martelo com superpoderes, portanto, a relação ator/objeto é traduzida pelo rapaz e ele tenta erguer o martelo.

O índice se caracteriza pela relação ícone/contexto – discurso – mas esta relação não pode ser considerada como explícita. A imagem não evidencia que o ator adere a um discurso. Consequentemente,

o símbolo também não é evidente. As crenças do ator não ficam expostas na imagem. Na semiótica, “um signo nunca é um símbolo puro, mas também contém traços de índice e ícone” (PETRILLI; 2015, p. 118). Em nível implícito, o ator percebe que o objeto serve à defesa pessoal e demonstra uma crença de que é digno de levantar o martelo. Porém, a relação que pode ser indubitavelmente ligada à ação é entre ator e objeto.

Para reforçar a constatação de que a relação é apenas icônica, se correlaciona a ação com as ferramentas de geração de sentido detalhadas por Fiorin (1999). O ator é provocado, tentado, persuadido pelo martelo. Entretanto, ele não é intimidado. Fiorin detalha que as ferramentas de geração de sentido são dispostas em um cenário de polêmica e contrato e o ator assina um contrato, ele tenta erguer a arma. A polêmica reside em uma questão cabível: erguer uma arma demonstra valor/dignidade?

A resposta à questão da dignidade evidencia que o contrato midiático é fundamentado apenas na dimensão fílmica. A figura retrata um momento de descontração. Não é o momento, dizem ícone e ator, de expressar discursos ou valores, mas de relaxar, se desgarrar de um cotidiano pé-no-chão. Entrementes, a diversão pura, focada em signos icônicos, é a essência da dissonância, é “a expressão de um desgarrar interior, de seu negar-se ao compromisso” (MARTIN-BARBERO; 2013, p. 169). Filme e ator se desgarram de ideais e repercussões. A última mediação proposta pela Marvel é a de desgarrar da realidade social e de abraço a uma realidade fílmica e o ator a traduz.

A fronteira representada pela figura 2 evidencia: a) efeito-espelho na relação objeto/indivíduo; e, b) esquematização pelo fato de discurso e valores não serem percebidos pelo ator. A dissonância serve ao propósito de produzir uma diversão e tem o efeito de produzir uma ilusão: a de que o filme é apenas uma ficção.

Considerações finais

Esta análise identificou a essência das personagens de um estúdio de cinema através de elementos semióticos. A semiosfera (dimensão fílmica composta de três níveis) e a noosfera (dimensão social) apresentam um discurso bélico.

No nível icônico, as imagens evidenciam uma osmose em que armas se tornam a essência das personagens (CHARAUDEAU, 2006). No nível indicial, é desenvolvido um contexto político em que a cor vermelha remete ao sangue dos que defendem a terra natal (MARTIN-BARBERO, 2013). É uma ideologia com aspectos de um credo porque, no nível simbólico, a imagem que vincula ficção e realidade é a da pedra fundamental (NUNES-FILHO, 1984). Tal qual Jesus, que liga um discípulo a uma pedra, a Marvel conecta uma arma a uma pedra, esta é a base do argumento dos filmes.

A fronteira evidencia o que Lotman (2005) intitula de função cósmica, a primazia de uma esfera sobre a outra, e demonstra que a noosfera define a semiosfera, incutindo ideologias que passam despercebidas pelo público.

Referências

AMÉRICO, E. V. O conceito de fronteira na semiótica de Iúri Lotman. **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, v. 12, n. 1, p. 5-20, 2017.

- BARONAS, R. L.; COX, M. I. P. Discurso, argumentação e cenografia em “iconotextos”. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 4-18, jan./jul. 2014.
- BRITO, E. O Desvelamento do Mito Arturiano. **Medievalista**. Online, n. 12, 2012.
- CHARAUDEAU, P. A televisão e o 11 de setembro: alguns efeitos do imaginário. **Logos**, v. 13, n. 1, p. 11-20, 2006.
- DA SILVA, A. R.; DOS SANTOS COSTA, R. W. Peirce na trilha deleuzeana: a semiótica como intercessora da filosofia do cinema. **Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 33, n. 1, p. 169, 2010.
- DE OLIVEIRA WEINMANN, A. Sobre a análise fílmica psicanalítica. **Revista Subjetividades**, v. 17, n. 1, p. 1-11, 2017.
- DELEUZE, G. **A imagem-movimento**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2005.
- FAISSOL, P. de A. **Janelas sem horizonte: uma análise iconográfica da Anunciação no cinema**. ARS (São Paulo), v. 16, n. 33, p. 173-195, 2018.
- FIORIN, J. L. Sendas e veredas da semiótica narrativa e discursiva. **DELTA: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, v. 15, n. 1, p. 00-00, 1999.
- LIMA, M. X.; ALVARENGA, N. A. O afeto em Deleuze: o regime cristalino e o processo afetivo da imagem-tempo no cinema. **Esferas**, n. 1, 2012.
- LOTMAN, I. On the Semiosphere. **Sign Systems Studies**. Londres: 33.1, 2005. Disponível em: <https://www.soolep.ee/articles/Lotman%20semiosphere.pdf> Acesso em 10 abr. 2020
- MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 2013.
- NUNES FILHO, A. Macunaíma-origem do discurso, discurso da origem. O Eixo e a Roda: **Revista de Literatura Brasileira**, v. 2, p. 98-104, 1984.
- PEIRCE, C. S. **Semiótica e filosofia**. 9. ed. São Paulo: Cultrix, 1993.
- PETRILLI, S. Bakhtinian Dialogics And Sign Interpretation: Mikhail Bakhtin and Charles Peirce. **Revista Diálogos**, v. 3, n. 1, p. 102-139, 2015.
- SANTADE, M. S. B. LINGUAGEM DIAGRAMÁTICA DAS REDAÇÕES ESCOLARES. **Prospectus**, v. 2, n. 2, p. 2-20, 2020.
- SANTAELLA L. **Semiótica aplicada**. Cengage Learning Editores, 2005.
- SENHORINHO, J. M.; PETERMANN, J. Duas Linhas para a Caracterização do Mito em Homem-Aranha: Barthes e Campbell, **Intercom**, 2013.
- SILVA, R. L. A contribuição das histórias em quadrinhos de super-heróis para a formação de leitores críticos. **Anagrama**, v. 5, n. 1, p. 1-12, 2011.

Submetido em: 27.05.2020

Aceito em: 08.07.2021