



Universidade Federal do Ceará

Instituto de Cultura e Arte

Curso de Jornalismo

Luan Barbosa de Carvalho

Será que tem cenas pós-créditos?

Proposta de classificação tipológica e análise do recurso no cinema

Fortaleza, CE

2018

Luan Barbosa de Carvalho

Será que tem cenas pós-créditos?

Proposta de classificação tipológica e análise do recurso no cinema

Monografia apresentada como requisito parcial à conclusão do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

Fortaleza, CE

2018

Agradecimentos

Ao meu pai, minha mãe e minha irmã, pela preocupação de me ajudar como puderam nessa jornada. Aos meus avós, pelo carinho e sabedoria. Cada linha deste trabalho dedico a eles.

Ao Ricardo Jorge, que foi um professor e amigo desde antes mesmo do meu ingresso no Jornalismo, ainda na Oficina de Quadrinhos, quando eu tinha só 14 anos e fiquei fascinado com a forma dele ensinar e sua paixão por quadrinhos. Segundo ele, é a tirinha que eu fiz durante a Oficina que até hoje ilustra a aula de “Elipse” para os novos alunos. Adoro essa história. De fato, não poderia ter um orientador melhor.

Aos meus amigos e aos colegas de curso, que sempre souberam me ouvir e a quem sou grato por compartilhar uma fase tão importante da minha vida.

Dedico também este trabalho em memória a Stan Lee, gênio dos quadrinhos que tive a oportunidade de ler bastante sobre sua vida durante a produção desta monografia. Não tem nada mais brilhante e estratégica para o segmento do que a dele. Infelizmente, ele faleceu no mesmo período em que eu escrevia sobre parte da sua obra. Obrigado pelo legado, Stan. Excelsior!

“Em tempos de crise, os sábios constroem pontes, enquanto os tolos constroem muros.”

Rei T’Challa, durante a cena pós-crédito de

Pantera Negra.

Resumo

Colocar cenas após os créditos finais do filme foi uma estratégia iniciada em meados da década de 1960. As chamadas cenas pós-créditos passaram então a anunciar outros filmes, portar informações importantes para sequências, fazer piadas com algum personagem ou dedicar o longa a algum profissional que faleceu. Uma empresa mudou a nossa relação com essas cenas: a Marvel Studios, que tornou cenas pós-créditos quase como obrigatórias ao final dos seus filmes de super-herói. A empresa ganha destaque nas análises pela ressignificação que trouxe ao recurso. Em suma, este trabalho propõe usar as cenas pós-créditos como objeto, analisando, com o auxílio principalmente de Gray (2010), Abbott (2002), Genette (1989) e Fiorin (2011) os seguintes pontos: a relação de pós-créditos com cenas pré-créditos, a importância que hoje os pós-créditos têm na continuidade dos filmes e quais as finalidades do recurso. Chave para entender a produção de cenas pós-créditos é a intertextualidade e continuidade, aqui discutida na área do Cinema. Na proposta de classificação tipológica, foram identificados cinco tipos de cenas pós-créditos: cenas de anúncio, cenas de destino, cenas-gancho, cenas *in memoriam* e cenas “*What if?*”.

Palavras-chave: cenas pós-créditos; Marvel; continuidade; intertextualidade; Cinema.

Abstract

Placing scenes after the film's final credits was a strategy begun in the mid-1960s. The so-called post-credits scenes then went on to announce other films, carry important information for sequences, make jokes with a character or dedicate the film to some professional who died. One company has changed our relationship with these scenes: Marvel Studios, which made post-credits scenes almost mandatory at the end of their superhero movies. The company gains prominence in the analyzes by the resignification that it brought to the resource. In short, this research proposes to use the post-credits scenes as an object, analyzing, with the assistance mainly of Gray (2010), Abbott (2002), Genette (1989) and Fiorin (2011) these points: credits with pre-credits, the importance that the post-credits have on the continuity of the films and what are the purposes of the resource. Key to understand the production of post-credits scenes is the intertextuality and continuity, here discussed in Cinema. In the typological classification proposal, five types of post-credit scenes were identified: advertisement scenes, destiny scenes, hook scenes, in-memory scenes and "What if?" scenes.

Keywords: post-credits scenes; Marvel; continuity; intertextuality; Cinema.

Lista de figuras

Figura 1 - Letreiro que aparece depois dos créditos finais de <i>Moscou contra 007</i> , de 1963. “Ainda não é o fim. James Bond irá retornar no próximo thriller de Ian Fleming ‘ <i>Goldfinger</i> ’”	23
Figura 2 - Os créditos finais de <i>Oceans’11</i> aparecem durante a última cena do filme, creditando cada ator que aparece a seu personagem.....	23
Figura 3 - Primeira cena pós-crédito audiovisual do cinema, do filme <i>The Silencers</i> , 1966.....	24
Figura 4 - “ <i>You’re still here? It’s Over. Go Home. Go</i> ”, diz Ferris Bueller (Matthew Broderick) na cena pós-crédito de <i>Ferris Bueller’s Day Off</i> , 1986.....	25
Figura 5 - Cena pós-crédito de <i>Young Sherlock Holmes</i> (1985) revela que o vilão Professor Rathe está vivo, possível gancho para uma sequência.....	26
Figura 6 - Capa da edição do primeiro encontro entre Tocha Humana e Namor.....	27
Figura 7 - Anúncio da edição de Tocha Humana em Príncipe Submarino.....	27
Figura 8 - Capa da primeira edição de Os Vingadores norte-americana (1963) e a brasileira (1975).....	29
Figura 9 - Cena de encontro entre Marlin e Dory que aparece tanto em <i>Procurando o Nemo</i> (2003), quanto em <i>Procurando Dory</i> (2016).....	37
Figura 10 - À esquerda, cena do filme <i>Procurando Nemo</i> (2003), à direita cena pós-crédito de <i>Procurando Dory</i> (2016). Observe que os sacos sujos indicam a passagem do tempo.....	38
Figura 11 - Comparação entre cenas dos quadrinhos e do filme de <i>Sin City: a cidade do pecado</i>	39
Figura 12 - Técnica de Lev Kuleshov mostra quando um plano depende de outro para ter sentido. À direita, é retratada a mesma expressão, mas a interpretação muda ao termos conhecimento da imagem à esquerda. A primeira expressão indica fome. A segunda, tristeza. A terceira, desejo.....	49
Figura 13 - À esquerda a capa, e à direita imagem interna da edição com o primeiro crossover entre as grandes editoras rivais Marvel Comics e DC Comics, em 1975.....	50
Figura 14 - Capitão América faz saudação à Hydra em edição de <i>Capitão América: Steve Rogers</i> (2017).....	51
Figura 15 - Trechos da sequência inicial de <i>O Incrível Hulk</i> (2008).....	59

Figura 16 - De cima para baixo: cena inicial de <i>Watchmen</i> apresenta o assassinato do personagem Comediante, cena de transição para os créditos de abertura, sequência de créditos de abertura conta momentos do passado dos Minutemen.....	60
Figura 17 - Cena de abertura de <i>Beleza Americana</i> , 1999. “Sim. Você faria?”, responde Jane quando questionada se desejava que o pai morresse.....	61
Figura 18 - Sequência de créditos de <i>Guardiões da Galáxia</i> ocorre durante o próprio filme.....	62
Figura 19 - Início da história “Sem Limites” com o personagem Cascão, da Turma da Mônica, de 2000. Na sequência da esquerda para direita, página 1, 2 e 3.....	63
Figura 20 - Alguns letreiros de “ <i>will return</i> ” de filmes da Marvel.....	65
Figura 21 - Cena pós-crédito de <i>Harry Potter e a Câmara Secreta</i>	66
Figura 22 - Cena pós-crédito de <i>Os Vingadores: Era de Ultron</i>	66
Figura 23 - Cena <i>in memoriam</i> do filme <i>Carros</i>	67
Figura 24 - Cena pós-crédito de <i>Ghost World - Aprendendo a Viver</i>	68
Figura 25 - Cena pós-créditos de <i>Os Vingadores</i> mostra o grupo de super-heróis no restaurante “Shawarmas”.....	69
Figura 26 - Cena pós-crédito de <i>Homem-Aranha: De Volta ao Lar</i>	70
Figura 27 - Cena pós-crédito de <i>Homem de Ferro 2</i> e trecho do filme <i>Thor</i>	71
Figura 28 - Cena pós-crédito de <i>Valente</i>	73
Figura 29 - Cena pós-crédito de <i>Curtindo a Vida Adoidado</i> e cena pós-crédito de <i>Deadpool</i>	73
Figura 30 - Box de filmes da Fase 1 e Fase do 2 do Universo Cinematográfico Marvel.....	76
Figura 31 - Cena pós-créditos de <i>X-Men: Dias de Um Futuro Esquecido</i>	77
Figura 32 - À esquerda, trecho do filme <i>Carros</i> apresenta os personagens Vanderlei e Vanda, que se perderam em busca da Rodovia Interestadual. À direita, a cena pós-crédito do filme os mostra novamente revelando que ainda estão perdidos.....	79
Figura 33 - Relação entre os acontecimentos das cenas pós-créditos com os acontecimentos dos filmes.....	81

Lista de Gráficos

Gráfico 1 - Área de estudo.....	18
Gráfico 2 - Tipo de trabalho.....	19
Gráfico 3 - Data.....	19
Gráfico 4 – Tema.....	19
Gráfico 5 - Interesse pelo termo “Lemony Snicket: Desventuras em Série”, no Brasil, em 2018.....	45
Gráfico 6 - Interesse pelo termo “A Series of Unfortunate Events”, considerando a série de livros, em 2018, no mundo.....	45

Sumário

Introdução	10
1. Estado da Arte.....	13
1.1 - Pré-considerações	14
1.2 - Os catálogos.....	16
1.3 - O levantamento.....	17
1.4 – Conclusão.....	20
2. O início do “fim”: apresentação do objeto	22
2.1 - A revolução dos pós-créditos: Marvel Studios.....	26
3. Os Vingadores: reunião dos principais conceitos	33
3.1 - Hipertextualidade e a lógica de um texto usada por outro	35
3.2 - O poder da intertextualidade.....	36
3.3 - Dialogismo e Memória	39
3.4 - Serialidade, sequência, continuação e continuidade.....	41
4. Metodologia	54
5. Análise do objeto	57
5.1. Créditos de abertura vs. cenas pós-créditos	57
5.2. Proposta de classificação tipológica das cenas pós-créditos.....	64
5.3. Cenas de destino: considerações	68
5.4. “ <i>Vocês ainda estão aí?</i> ”: cenas de comédia.....	70
5.5. Como se apresentam os pós-créditos?	71
5.6. Os Vingadores: processo de serialização e as cenas pós-créditos na promoção do crossover	75
5.7. Criação de expectativas e a falta de fechamento	76
5.8. O espaço e tempo dos pós-créditos nas narrativas.....	79
6. Conclusão.....	83
7. Bibliografia	85

Introdução

A experiência de assistir a um filme sofre constante mudança desde *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat*, primeiro filme, feito pelos irmãos Lumière em 1895. A plateia assustou-se ao assistir àquele trem chegando na estação, correndo espantada porque acreditava que o transporte fosse sair da tela.

Mais de 120 anos depois, o cinema, como arte, continua a surpreender porque é capaz de reinventar-se, brincar com suas próprias técnicas e expandir sua narrativa para além da tela. Quando os filmes passaram para DVDs e Blu-rays, por exemplo, cenas extras, bônus e até jogos prometiam complementar a experiência do filme em si. Na sala do cinema, curtas-metragens antes dos filmes, exibição de trailers, anúncios publicitários e outros recursos foram usados para entreter ainda mais o espectador. Apenas o filme, apesar de protagonista, parece não ser mais o suficiente.

Dentro dessas mil e uma possibilidades do cinema, um artifício foi criado (ou descoberto) dentre as brechas do filme. Logo ali depois dos créditos finais, daquelas letrinhas brancas em fundo preto na maioria das vezes desinteressantes para o espectador, mas obrigatórias porque não pode deixar ninguém que trabalhou no filme de fora. Entre esses créditos e o desligar da película foram colocadas cenas, uma unidade de tempo e espaço na qual se desenrola algum enredo. Levou o nome mais óbvio de “cenas pós-créditos”.

Desde a década de 1960, quando surgiu provavelmente o primeiro pós-crédito do cinema no filme *From Russia With Love*, o recurso aos poucos se espalhou por quase todos os gêneros da sétima arte. Em filmes de comédia, as cenas pós-créditos foram utilizadas para fazer uma piada com os personagens. Na animação, elas mostravam o desfecho de alguns personagens secundários que não cabia no final do filme. No gênero policial, os pós-créditos revelavam que algum vilão ainda estava vivo ou a resposta sobre alguma pista. Mas isso não se tornou regra, e os filmes, independentemente do gênero, acabaram atribuindo funções conforme a criatividade dos cineastas.

A grande sacada no uso do recurso aconteceu em 1985, com *Young Sherlock Holmes*, quando o filme mostrava na sua cena pós-crédito uma informação que dava gancho para uma sequência. Se antes os pós-créditos davam respostas, neste momento eles passaram a criar perguntas. “O que vai acontecer depois disso?”

A mais recente revolução no uso dos pós-créditos aconteceu com a Marvel Studios. A empresa cinematográfica, derivada da Marvel Comics, de histórias em quadrinhos, passou a utilizar cenas pós-créditos em praticamente todos os seus filmes desde 2008, quando iniciou a “Fase 1” do seu universo narrativo de super-heróis com o filme *Iron Man*. Cenas estas que, além de dar informações para sequências, ligavam filmes diferentes criando a ideia de que tudo fazia parte do mesmo ecossistema. Um recurso, vale dizer, que surgiu bem antes nas histórias em quadrinhos da Marvel. Até hoje é comum que personagens novos, histórias paralelas e rumos ainda não contados no enredo principal apareçam depois da creditação das HQs.

Com isso, criou-se uma nova forma de comportamento de fãs e espectadores comuns na sala de cinema: esperar até o final do filme para assistir aos pós-créditos. Se antes o espectador não tinha como saber se havia uma cena pós-crédito no filme, agora ele sabe que em um longa da Marvel a probabilidade é de quase 100%. A partir de então, é muito comum que blogs e sites de entretenimento publiquem matérias do tipo “Entenda as cenas pós-créditos do filme X”, “As cinco melhores cenas pós-créditos da Marvel”, “Filme Y terá três cenas pós-créditos”, “Diretor explica as cenas pós-créditos do filme Z”.

Essa nova ressignificação atribuída ao pós-crédito é relativamente recente e, talvez por isso, não há muitos trabalhos acadêmicos que falem sobre cenas pós-créditos e quase nenhum que use-as como objeto de estudo. Nossa pesquisa pretende discutir, em suma, o objetivo das cenas pós-créditos no cinema. Há diferentes tipos de pós-créditos e o que cada tipo significaria? O que pode ser considerado pós-crédito? Como elas se apresentam ao espectador? Essas são as principais dúvidas que rondam o trabalho.

No primeiro capítulo deste livro, será feito um estado da arte, com levantamento de monografias, teses, artigos e outros tipos de trabalho que tenham falado consideravelmente sobre cenas pós-créditos e tudo o que as envolvem.

A seguir, o segundo capítulo faz uma abordagem histórica e de apresentação do objeto. O leitor terá acesso a mais detalhes, imagens dos pós-créditos históricos mais importantes, discussão no que realmente pode ser considerada cena pós-crédito, uma apresentação compacta da Marvel e como, de forma exemplificada, a empresa vem tratando do recurso de usar o final como portador de informações para a narrativa.

O terceiro capítulo reúne os principais conceitos que baseiam a pesquisa. Dois campos parecem reger a maioria da discussão: a ligação entre textos, contemplada por conceitos como paratextualidade, intertextualidade, dialogismo e memória intericônica; e a continuidade, uma das chaves para entender o fenômeno dos pós-créditos. A continuidade busca garantir uma sequência mais ou menos lógica de acontecimentos que dão sentido à narrativa. Algo que faz parte até da própria técnica de montagem cinematográfica.

Além disso, artifícios da narrativa, usadas em histórias em quadrinhos e no cinema, são brevemente citadas no referencial teórico, tais como histórias paralelas, *crossovers*, *what ifs*, *retcons*, *prequels*, *sequels* e *reboots*.

Seguem ainda os capítulos de metodologia, que explica como foram escolhidas as amostras para este trabalho, e de análises do autor, com proposta de classificação tipológica dos pós-créditos, sua relação com os créditos de abertura, a noção de espaço e tempo dos pós-créditos dentro da narrativa e outras observações.

No geral, este trabalho tenta propor principalmente um levantamento inédito sobre produção e apresentação das cenas pós-créditos. Com a proposta de tipificação das cenas, é possível identificar as funções que o recurso foi adquirindo ao longo do tempo e como as cenas se relacionam com o resto do filme e com todo o universo narrativo. A atualidade do interesse pelo objeto e a falta de trabalhos acadêmicos específicos sobre cenas pós-créditos justificam este trabalho.

1. Estado da Arte

Neste primeiro capítulo, iremos mapear o que já se tem de estudo sobre o objeto a ser analisado. Este levantamento de artigos, monografias, periódicos, teses e dissertações é conhecido como “Estado do Conhecimento” ou “Estado da Arte”. Com ele, é possível cruzar referências bibliográficas e ver quais são os textos e autores em comum, tornar a pesquisa mais original, possibilitando fazer um recorte diferente do que já se tem sobre o objeto, e, claro, garantir mais domínio sobre o assunto escolhido. As pesquisas denominadas Estado da Arte

(...) parecem trazer em comum o desafio de mapear e de discutir uma certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, tentando responder que aspectos e dimensões vêm sendo destacados e privilegiados em diferentes épocas e lugares, de que formas e em que condições têm sido produzidas certas dissertações de mestrado, teses de doutorado, publicações em periódicos e comunicações em anais de congressos e de seminários. Também são reconhecidas por realizarem uma metodologia de caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre o tema que busca investigar, à luz de categorias e facetas que se caracterizam enquanto tais em cada trabalho e no conjunto deles, sob os quais o fenômeno passa a ser analisado. (FERREIRA, 2002, pág. 258)

Norma Sandra de Almeida (2002, pág. 261) destaca que “os pesquisadores tomam como fontes básicas de referência para realizar o levantamento dos dados e suas análises, principalmente, os catálogos de faculdades, institutos, universidades, associações nacionais e órgãos de fomento da pesquisa”. Ela comenta que os catálogos pressionam essas instituições a organizarem e disponibilizarem seus materiais de estudos para os pesquisadores na mesma medida em que a própria universidade anseia por esse recurso.

A autora questiona se ler apenas os resumos dos trabalhos seria suficiente para avaliar sua utilidade no Estado da Arte. Ela conclui que esse é um caminho possível sim. No entanto, o pesquisador precisa entender que ele estará contando a História por um viés, não o único.

Além disso, o fato do resumo ser considerado um gênero do discurso da esfera acadêmica relativamente neutro e estável, que informa objetivamente um leitor, que busca desencadear uma única leitura, não impede o pesquisador do “estado da arte” de experimentar uma outra, diferente daquela prevista pelo autor e editor, daquela que normalmente faz um pesquisador, ao lidar com os resumos, na investigação da produção de uma área de conhecimento. Ele pode surpreender-se entendendo cada resumo como único e individual porque produzido em determinadas condições de produção e de leitura, que pressupõem outro leitor, outra finalidade (FERREIRA, 2002, pág. 269).

Tendo, portanto, os resumos como fonte primária para avaliação dos textos, foi feito o Estado da Arte deste trabalho. Dentro dessas análises, chama atenção a falta de títulos e resumos que citam o objeto atual (cenas pós-créditos), mas ainda assim alguns trabalhos pareceram extremamente úteis para a pesquisa. São trabalhos que, na realidade, tratam de temas que percorrem as cenas pós-créditos, mesmo não falando exatamente delas. No próximo tópico serão adiantados esses temas que foram levados em conta antes de concluir o estado da arte.

1.1 - Pré-considerações

Este trabalho pretende analisar cenas pós-créditos do cinema. Porém, há um mundo de conceitos, áreas e recursos que avizinham o objeto de estudo presente. Por isso, é necessário fazer algumas considerações necessárias antes de se fazer o estado da arte.

A primeira consideração é que créditos de abertura também sejam levados em conta dentro da análise dos pós-créditos, portanto, do levantamento de trabalhos para Estado da Arte. Isso porque o recurso, apesar de suas particularidades, é semelhante. Ora, se uma cena pós-créditos tem como uma das funções contar algo que ocorreu depois do filme que passou, uma cena que antecede os créditos de abertura (cenas pré-créditos) pode ter a mesma função e ainda dupla, conforme será melhor discutido no tópico “Cenas pós-créditos vs. cenas pré-créditos”, no capítulo 5.

Em suma, as cenas pré-créditos contam algo que precede a história a ser seguida, como uma introdução, ou mesmo antecipam alguma cena ou informação futura do longa

que se segue. Em *007 Operação Skyfall* (2012), por exemplo, o filme inicia já com o agente secreto James Bond em ação. Diante de uma perseguição atrás dos vilões, os espectadores se deparam na possibilidade do espião ter morrido. É quando surgem os créditos de abertura e o espectador até então sem respostas. O exemplo ilumina que: entre a aura da cena antes dos créditos de abertura e dos pós-créditos, a distância é mínima.

Vale lembrar que os créditos de abertura são um recurso bem mais antigo que as cenas pós-créditos. Tietzmann (2007, p. 3) data que “nos primeiros anos da década de 1920, o conteúdo dos créditos de abertura já se aproximava de um padrão reconhecido pelas próximas décadas.” Os pós-créditos no cinema datam de meados da década de 1960.

Além disso, temos de levar em conta que os próprios créditos, como linguagem e recurso cinematográfico, são fundamentais na análise, portanto na escolha dos trabalhos para Estado da Arte. As cenas pós-créditos são como um conjunto de créditos e cenas audiovisuais. Uma não existiria sem a outra.

Para fins dessa pesquisa, vamos considerar a seguinte tipologia: cena pré-créditos, créditos de abertura, créditos finais e cenas pós-créditos, já que há um universo potencial de diferentes arranjos.

Outra observação é bastante importante para este Estado da Arte: considerar alguns trabalhos sobre a Marvel, empresa que impulsionou a curiosidade e produção de cenas pós-créditos no cinema nos últimos anos¹. Fazer o espectador esperar até o final exato do longa é uma estratégia já bem sucedida pela empresa, que chega a incluir informações importantes nos pós-créditos para ligar os filmes. Trabalhos neste tema também são muito úteis no levantamento aqui feito. Inclusive os que se referem aos quadrinhos, precursores do uso do recurso levado para os filmes da companhia.

A próxima consideração refere-se ao campo de estudo. As cenas pós-créditos são um objeto que permeia diferentes áreas. A primeira, claro, o Cinema. É um recurso

¹ A influência e trabalho da Marvel serão melhor aprofundados no capítulo 2 - “O início do ‘fim’”: apresentação do objeto.”

da sétima arte. É também um tema da Publicidade. Cenas pós-créditos são estratégias publicitárias, como veremos mais na frente, e o próprio artigo de origem deste trabalho foi apresentado na divisão temática Publicidade e Propaganda, do X Intercom Júnior. Considerando os trabalhos sobre créditos de abertura, a maior concentração de trabalho está na área do Design Gráfico. O que não é um problema. Os elementos visuais são uma ferramenta impossível de ignorar também nos pós-créditos. Além disso, temos campos como Letras, História e Ciências, Tecnologia e Sociedade.

No campo do Cinema, principalmente, um conceito foi identificado como elementar para a análise sobre os pós-créditos: a continuidade. O termo refere-se ao caráter dos filmes terem um certo tipo de sequência dos acontecimentos da narrativa, propriedade fundamental para o nosso objeto.² Trabalhos acadêmicos sobre continuidade também são fundamentais para este Estado da Arte.

1.2 - Os catálogos

Tornando claras as considerações no tópico anterior, foi iniciada a busca em catálogos e repositórios de trabalhos que pudessem compor este Estado da Arte. O primeiro buscador foi o Google Acadêmico³ pela capacidade de guardar trabalhos de diversas instituições em um lugar só. Foram pesquisados primeiramente os termos *pós-créditos*, *créditos*, *post-credits*, *Marvel* e *continuidade* no período “a qualquer momento”, filtro utilizado de forma semelhante em todos os outros catálogos a seguir.

Depois, foram feitas pesquisas no Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação (Portcom), repositório que disponibiliza a produção científica e a memória da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom). Além disso, os anais do próprio Intercom. Diante dos trabalhos encontrados até então, foram pesquisados os seguintes catálogos: o da revista Rascunho, do Departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense; o repositório digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Lume UFRGS); acervo online da Universidade de São Paulo; acervo digital da Universidade do Paraná; e no sistema de busca Maxwell da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

² Retomaremos a discussão sobre continuidade no tópico “Criação de expectativas e a falta de fechamento”, no capítulo 4 “Análises”.

³ Endereço: scholar.google.com.br (acesso em 19 de junho de 2018).

Em repositórios mais gerais, foram feitas pesquisas ainda no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e nos anais da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós).

1.3 - O levantamento

Dentro dos repositórios citados anteriormente e a partir da leitura e sistematização dos títulos e resumos, não foi encontrado nenhum trabalho acadêmico que use as cenas pós-créditos como objeto de análise central do trabalho⁴.

Foram encontrados 16 trabalhos que atravessam o tema, sendo os mais relevantes: “*A franquia Os Vingadores como parte da narrativa transmídia do universo cinematográfico Marvel: um estudo de caso*”, em que a autora Amanda Dullius frequentemente recorre às cenas pós-créditos dos filmes da Marvel, descrevendo-as e as destacando como estratégia de ligação entre os filmes; e o trabalho “*Coming Attractions: o trailer como ferramenta publicitária no cinema norte-americano*”, no qual a autora Soraya Regina Aisse cita os pós-créditos dos filmes da Marvel como um antecessor dos trailers.

Além destes citados, mais trabalhos foram encontrados diante dos temas “créditos” e “créditos de abertura”, de áreas como a Publicidade, o Cinema e o Design Gráfico.

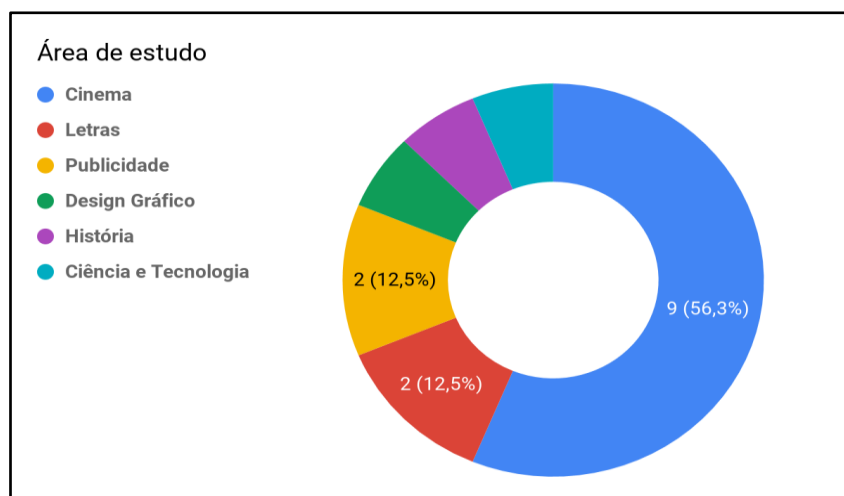
O primeiro, “*Metáforas audiovisuais: figuras de linguagem nos créditos de abertura cinematográficos*”, escrito por Roberto Tietzmann, explora as metáforas visuais na arte dos créditos de abertura dos filmes. O segundo, do mesmo autor, chama-se “*Uma proposta de classificação para créditos de abertura cinematográficos*”, em que Tietzmann sugere um modelo de quatro quadrantes como maneira de mapear as variações dos créditos de aberturas cinematográficos. No terceiro, “*A Arte dos Créditos*”, o autor Gustavo Henrique Bittencourt discute a influência artística dos

⁴ Desconsiderando o artigo “Cenas pós-créditos e uma análise da narrativa como estratégia publicitária”, de autoria deste que escreve.

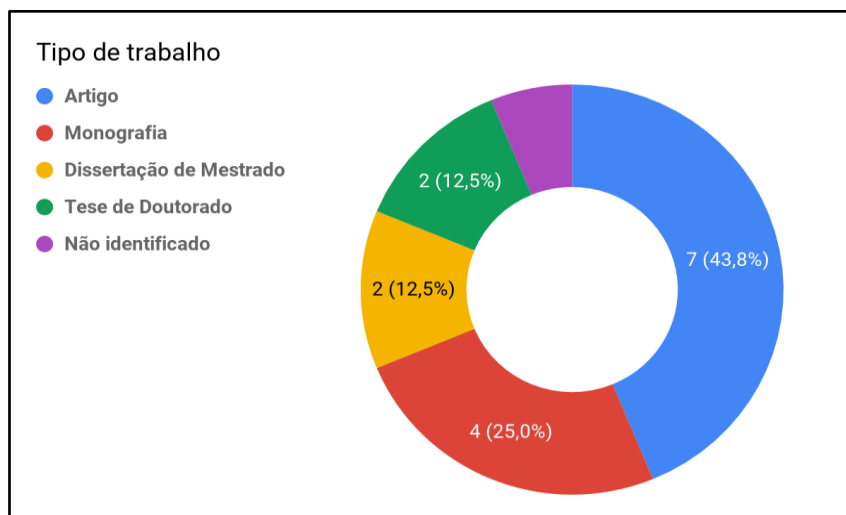
créditos de aberturas em filmes sob a ótica das Artes, do Cinema, da Publicidade e do Design Gráfico. O próximo, neste tema, é o trabalho “*Créditos cinematográficos, o filme já começou*”, da autora Iuli Nascimento Vieira.

A partir do termo continuidade, perpassam ainda conceitos como permeabilidade de tramas, narrativa transmidiática e recursos de distorção temporal. Neste campo, os destaques são: *A manutenção do multiuniverso ficcional dos quadrinhos através de recursos de distorção temporal*, de Mossmann e Branco, e *A narrativa transmídia como gênero do discurso: um estudo de caso do longa-metragem Capitão América 2: o Soldado Invernal*, de Felipe Mussarelli.

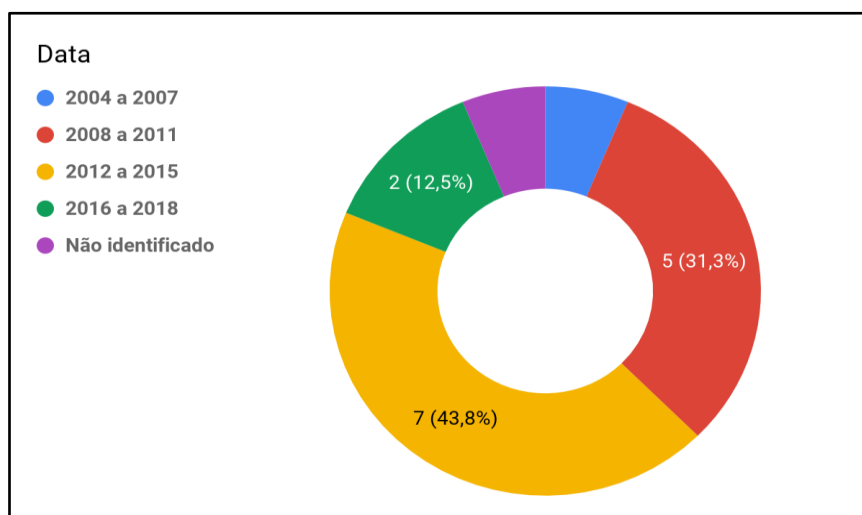
Com estes trabalhos catalogados, temos os seguintes dados que revelam a quantidade de trabalhos por tema, área de estudo, tipo dos trabalhos e a data em que foram publicados (observação: os campos que não aparecem na legenda pontuam 1 trabalho cada):



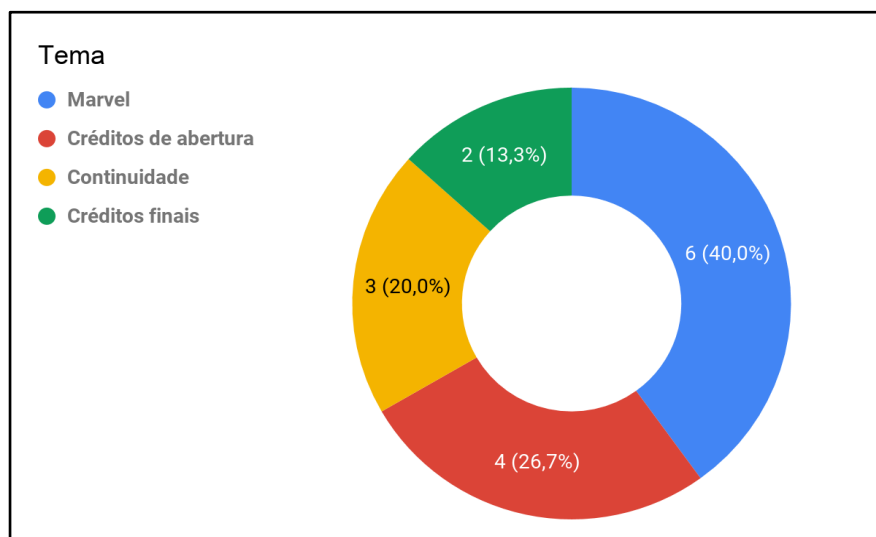
(Gráfico 1: Área de estudo. Tabulado pelo autor.)



(Gráfico 2: Tipo de trabalho. Tabulado pelo autor.)



(Gráfico 3: Data. Tabulado pelo autor.)



(Gráfico 4: Tema. Tabulado pelo autor.)

1.4 – Conclusão

Com base nos dados do levantamento, conclui-se que os trabalhos acadêmicos concentram-se nos créditos de abertura dos filmes, ainda dentro da área do Cinema. Embora boa parte deles tratem dos elementos gráficos deste recurso, poucos foram feitos como conclusão de algum curso da área de Design Gráfico. Destaque para as áreas de Publicidade e Propaganda e Letras que trabalham aspectos do Cinema nos seus campos.

Dentro dos temas e termos pesquisados, a maioria fala da Marvel. Boa parte destes trabalhos fala dos quadrinhos da empresa como objeto que utiliza do recurso de pós-crédito frequentemente e bem antes dos cinemas. A franquia de HQs *Os Vingadores* é a mais citada, visto que vários quadrinhos deram origem à primeira edição do título, lançada em 1963. A permeabilidade de tramas é a principal análise feita pelos autores. Quando, por exemplo, uma edição de Hulk cita a próxima história do Homem de Ferro, quando uma edição de Homem Formiga remete ao grupo que viria a ser formado... Tudo na Marvel é pensado como uma cronologia só, desde as edições iniciais.

Dentro dessa perspectiva, a ideia de continuidade é a grande chave da análise desse recurso. A continuidade garante duas coisas, a exemplo do cinema: que dentro do próprio filme as sequências audiovisuais sejam coerentes, que não haja perda de elementos entre as cenas; e que a narrativa tenha coerência e cronologia dentro da permeabilidade de tramas de uma franquia ou de um universo de filmes, e com os próprios recursos cinematográficos, como os pós-créditos.

Harley (2012, p. 11) cita até um profissional: o continuísta, responsável por “fazer com que os raccords sejam respeitados criteriosamente a fim de proporcionar fluidez e coerência na percepção do filme, evitando-se ao máximo qualquer tipo de ruptura da ilusão filmica”.

Outro ponto interessante de interpretar é a data dos trabalhos. Os textos mais gerais e técnicos do Cinema até chegam a datar de 2007 a 2011, mas os que tratam do universo da Marvel aparecem datados principalmente de 2012 a 2017, revelando

novidade e interesse muito atuais sobre o tema. Marvel Comics parece ser o objeto da década dos trabalhos acadêmicos.

Com isso, as informações e trabalhos coletados indicam que este trabalho tão geral sobre pós-créditos pode ser considerado inédito do ponto de vista do foco e uso como objeto de pesquisa, já que os que falam sobre pós-créditos ou os citavam apenas, ou os usavam como um dos elementos de análise do trabalho. No próximo capítulo, apresentaremos com mais detalhes o objeto central deste estudo, desde um levantamento histórico dos primeiros pós-créditos até o cenário atual dessas cenas com a revolução criada pela Marvel Studios.

2. O início do “fim”: apresentação do objeto

Dar informações em uma cena que se passa depois dos créditos de um filme, informações que vão de uma piada com algum personagem a apresentação de elementos importantes para futuros longas. Esse recurso é chamado de cenas pós-créditos.

Neste capítulo, iremos apresentar o objeto deste trabalho. Iniciaremos com um levantamento histórico dos primeiros pós-créditos, como o cinema ressignificou o recurso, atribuindo novas funções, e como uma empresa mudou completamente a nossa percepção sobre essas cenas.

Segundo o blog Cinema em Cena, *Moscou contra 007 (From Russia With Love, 1963)* pode ser considerado o pioneiro no que se refere à apresentação de um projeto de cena pós-crédito. Mesmo não havendo imagens e falas como as que conhecemos hoje e, considerando que o estudo aqui feito também leva em conta as cenas como forma de divulgação, o filme inicia o uso dos créditos como publicidade para *007 contra Goldfinger (1964)* (figura 1).

Alguns sites citam uma possível cena pós-crédito no final de *Onze Homens e Um Segredo (Ocean's 11, 1960)*. Na realidade, os créditos finais aparecem durante a última cena enquanto a gangue de protagonistas está caminhando por Las Vegas (figura 2). Suskind (2014) fala que a cena é um pós-crédito “se você acha que uma sequência de pós-créditos é a continuação da cena enquanto os créditos estão correndo (não a rigorosa interpretação moderna) (...)”. Na avaliação deste trabalho, a cena não se caracteriza como um pós-crédito, justificado pela própria etimologia da palavra. “Pós” vem do latim *post*, e significa estritamente “depois”⁵.

⁵ É preciso ter cuidado também com alguns “falsos” pós-créditos. Há algumas cenas que são separadas da última cena do filme apenas por um *fade out* (técnica de escurecimento da tela). Ou seja, elas ainda vêm antes dos créditos finais.



(Figura 1: letreiro que aparece depois dos créditos finais de *Moscou contra 007*, de 1963. “Ainda não é o fim. James Bond irá retornar no próximo thriller de Ian Fleming ‘Goldfinger’”. Fonte: www.vulture.com/)



(Figura 2: os créditos finais de *Oceans'11* aparecem durante a última cena do filme, creditando cada ator a seu personagem. Fonte: www.vulture.com/)

Tendo, portanto, *Moscou contra 007* como iniciador da promoção das sequências após os créditos por meio de um letreiro, *O Agente Secreto Matt Helm* (*The Silencers*, 1966) é realmente o primeiro a colocar uma cena audiovisual ao final das “letrinhas miúdas” para promoção da continuação. Nela (figura 3), o protagonista aparece com várias mulheres a sua volta e anuncia o seu próximo filme: *Matt Helm Contra o Mundo do Crime* (*Murderer's Row*), que nunca foi gravado.



(Figura 3: primeira cena pós-crédito audiovisual do cinema, do filme *The Silencers*, 1966. Fonte: <https://filmschoolrejects.com/>)

Outros filmes começaram a se valer da mesma linha de pensamento publicitário. No entanto, principalmente nos anos 1980, a grande marca das cenas pós-créditos dos filmes de comédia era que algum personagem do filme mandasse as pessoas irem para casa porque o filme havia acabado. Um clássico dessa categoria é o filme *Curtindo a Vida Adoidado* (*Ferris Bueller's Day Off*, 1986), na qual Ferris Bueller (Matthew Broderick) surge no final do filme falando “*Ei, vocês ainda estão aí? O filme já acabou! Vão pra casa!*” (figura 4). Inclusive, essa interação direta e indireta com as pessoas, por meio da quebra da quarta parede, é um elemento que se tornou muito presente nas cenas.

Ao longo do tempo, as cenas pós-créditos foram adquirindo funções diferentes nos filmes. Nos longas de animação, principalmente, geralmente as cenas fazem uma piada feita com algum personagem que apareceu na trama ou mostram um final paralelo de algum deles, prática também adquirida pelos filmes de terror e policiais.



(Figura 4: “You’re still here? It’s Over. Go Home. Go”, diz Ferris Bueller (Matthew Broderick) na cena pós-crédito de *Ferris Bueller's Day Off*, 1986). Fonte: youtube.com.br/canal: Loiter Clips.)

Foi em 1985 que o filme *O Enigma da Pirâmide* (*Young Sherlock Holmes*), com o famoso detetive Sherlock Holmes, apresentou a primeira ideia de cena pós-créditos como portadora de informações que dariam continuidade aos próximos filmes. A cena revela que o líder de um culto que conduz sacrifícios humanos Professor Rathe (Anthony Higgins) sobreviveu depois de, durante embate com Holmes, ter possivelmente se suicidado ao se jogar no mar. Na cena, o espectador descobre que o vilão não morreu e agora adotou o nome de Moriarty (figura 5). A sequência, no entanto, nunca foi gravada.

Esse modelo, na qual as cenas pós-créditos são ganchos para sequências, é utilizado fortemente até hoje por filmes que querem garantir suas continuações. O estúdio cinematográfico norte-americano Marvel Studios, por exemplo, começou a inserir, desde 2008, cenas pós-créditos nos seus longas que, além de darem informações para sequências, ligam todo o universo narrativo em que os filmes estão inseridos. O estúdio ainda inovou ao colocar duas, três e até quatro cenas pós-créditos em um mesmo filme. E mais: cenas pós-créditos que não necessariamente tratavam do filme que as precedeu, mas de outras franquias diferentes. As cenas pós-créditos viraram a marca da companhia, e é preciso conhecê-la de perto para analisar melhor a inovação que o recurso ganhou pelas mãos dos seus cineastas.



(Figura 5: cena pós-crédito de *Young Sherlock Holmes* (1985) revela que o vilão Professor Rathe está vivo, possível gancho para uma sequência. Fonte: <https://www.omelete.com.br/>)

2.1 - A revolução dos pós-créditos: Marvel Studios

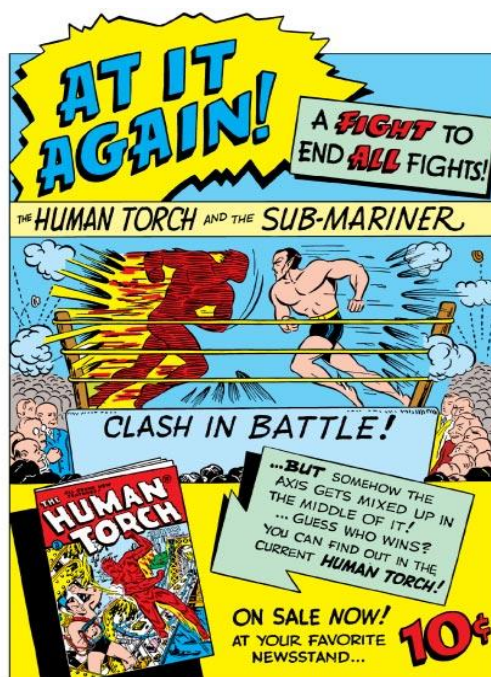
Com a popularização dos filmes de super-herói da Marvel Studios, os pós-créditos ganharam destaque e, neste tópico, apresentaremos o que essa empresa fez e faz com esse objeto. Para isso, é importante recapitular a trajetória da companhia, visto que os quadrinhos, matéria-prima da Marvel, começaram a usar dessa ferramenta muito antes dos filmes da empresa.

Desde que estreou como Timely Comics em 1939, a atual editora de histórias em quadrinhos norte-americana Marvel Comics sempre teve de inovar para sobreviver. Já no seu primeiro ano, uniu pela primeira vez dois personagens de universos fictícios diferentes da empresa em um mesmo quadrinho: Príncipe Namor e Tocha Humana (figura 6). O *crossover* foi “semente de uma evolução”, destaca Howe (2013, p. 24).

Os personagens continuaram se enfrentando em edições posteriores, tanto na série de quadrinhos *Marvel Comics Mystery*, como nos títulos individuais de cada um. Para anunciar o embate final entre os heróis, a Timely Comics promoveu *The Human Torch No. 8* nas páginas finais de *Sub-Mariner No. 6*. “Adivinha quem vence? Você descobre na edição atual de Tocha Humana”, dizia o anúncio (figura 7).



(Figura 6: Capa da edição do primeiro encontro entre Tocha Humana e Namor. *Fonte: marvel.wikia.com/*)



(Figura 7: anúncio da edição de Tocha Humana em Príncipe Submarino. *Fonte: herocomplex.latimes.com/*)

Claro, não foi a Marvel que inventou a publicidade no final de páginas de quadrinhos, livros ou outros gêneros. Acontece que o uso das últimas folhas para anunciar suas próprias produções sempre foi um recurso recorrente na empresa. Em

1977, nas páginas finais de *Howard The Duck No. 18*, havia uma propaganda para a série de revistas de Stan Lee *Pizzazz*.

As últimas páginas e volumes de séries também costumam revelar personagens novos. As edições finais de *Shanna, a Mulher Demônio* apresentaram Nekra, uma mutante albina filha de uma faxineira afro-americana. Moon Knight (o Cavaleiro da Lua), uma “espécie de imitação de Batman” saía nas páginas finais da revista formato magazine do Hulk (HOWE, 2013, p. 227).

No entanto, a publicidade não se tornou o único motivo das inserções de personagens e mundos entre títulos diferentes. Acontece que a abertura para novos escritores e roteiristas, intensificada depois de 1970, resultou numa explosão narrativa na Marvel. E era preciso coordenar a continuidade dessas tramas. Sempre foi uma marca da empresa não perder o fio da meada. Para dar conta de tantos universos, personagens e enredos, muitos heróis se juntaram, compartilharam embates pelo mundo, dentre outras estratégias que tentaram organizar a casa. “(...) a questão é que a maneira infalível de fazer um título mensal atingir o pico é interligar com uma saga”, disse Axel Alonso, ex-editor chefe da Marvel Comics. (HOWE, 2013, p. 451).

A Marvel de repente começou a impor mudanças que pareciam absurdamente óbvias a quem não estivesse arraigado às tradições da indústria: as primeiras páginas ganharam recapitulações das tramas das edições anteriores, liberando os roteiristas de ter que enfiar explicações desajeitadas nos diálogos ou nos recordatórios, do jeito que coubesse. (...) Ao sentir que as coleções encadernadas podiam ser parte vital dos negócios da editora – e um pé nas grandes livrarias –, a Marvel começou a demarcar início e fim de arcos de história, de forma que meia dúzia de “episódios” poderiam ser facilmente empacotados num único volume encadernado (HOWE, 2013, p. 428).

Essa inserção de personagens em títulos de outros personagens deu origem à franquia mais famosa da Marvel: *Os Vingadores*, lançada em quadrinhos em setembro de 1963. O grupo reunia heróis de peso como Thor, Hulk, Homem de Ferro, Homem-Formiga e a Vespa na luta contra Loki, vilão das histórias de Thor (figura 8).

E, finalmente, depois de quatro décadas, a Marvel levou esses recursos dos quadrinhos para o cinema. *Daredevil (Demolidor, 2003)* foi o primeiro filme do

universo Marvel a apresentar uma cena pós-créditos (SUSKIND, 2014). Algumas histórias da companhia vendidas para outras produtoras também apresentavam cenas pós-créditos, como *X-Men: The Last Stand* (*X-Men: O confronto final*, 2006), franquia produzida pela 21st Century Fox.



(Figura 8: Capa da primeira edição de Os Vingadores norte-americana (1963) e a brasileira (1975). Fonte: www.guiadosquadrinhos.com/)

Foi a partir de *Homem de Ferro* (*Iron Man*), lançado em 2008, que, por meio das cenas pós-créditos, a Marvel deu início ao universo cinematográfico bilionário e apaixonante da empresa que conhecemos hoje. Na cena, Nick Fury (Samuel L. Jackson) fala a Tony Stark (Robert Downey Jr.) da iniciativa “Vingadores”, primeiro passo para dar origem ao filme *Os Vingadores*, de 2012. *Homem de Ferro* marca o início da “Fase 1” da Marvel.

“A Marvel Studios ajudou a trazer teasers pós-créditos para a frente da experiência moderna de cinema. Esses tipos de cenas, no entanto - também conhecidas como ‘stinger’, ‘credit cookies’ e ‘eggs’ - existem há várias décadas”. (SUSKIND, 2004). De fato, há cenas que datam da década de 1960, mas a empresa de quadrinhos as popularizou e talvez tenha dado um novo sentido a elas.

Essas cenas são mais do que apenas “uma pequena recompensa”; elas atuam como momentos de transição para toda a franquia e ajudam a trazer o público para futuros capítulos. No entanto, seu sentimento geral e seu contexto subjacente são claros: desde que as cenas de pós-créditos sejam positivas para a marca Marvel, elas continuarão usando-as - assim como outros estúdios que buscam capitalizar o mesmo tipo de sucesso. (SUSKIND, 2014)

Ou seja, as possibilidades com os pós-créditos são inúmeras. Ainda mais pensando que a empresa tem planos de expandir seu universo narrativo no cinema da mesma forma que faz nos quadrinhos. Um dos primeiros sinais disso é a divisão dos filmes em “fases”, que delimitam um período de filmes solos de super-heróis com acontecimentos atuais na Galáxia.

Hoje também é possível perceber que a permeabilidade de tramas sai do cinema para as séries de televisão, e as cenas pós-créditos também como recurso para possibilitar isso. Demolidor ressurge nas cenas pós-créditos de *Punho de Ferro* (2018), série original Netflix, como anúncio para sua terceira temporada. Os dois heróis são do Universo Marvel. A ligação entre universos também migrou para as séries. “Intitulado *Marvel’s Agents of S.H.I.E.L.D.*, a série se propunha a dar continuidade à narrativa iniciada nos longas-metragens, mostrando o dia-a-dia de Coulson e seus agentes da S.H.I.E.L.D” (MUSSARELLI, 2017, p. 14).

Com isso, a Marvel usa praticamente do mesmo recurso em três gêneros diferentes. O final de produções como portador de informações importantes dentro das narrativas ou simplesmente publicidade, com as duas coisas sendo possível no mesmo espaço. Isso mostra que os pós-créditos são como nós nos filmes da Marvel⁶ que ligam franquias e personagens. Às vezes, são meios para possibilitar artifícios narrativos, como *crossovers* e *prequels*, tanto nos quadrinhos como nos cinemas. “Tais formas, *histórias paralelas*, *crossovers*, *what ifs*, *retcons*, *prequels* e *reboots* são ao mesmo tempo artifícios de narrativa e ferramentas de gestão de conteúdo por parte das editoras,

⁶ Desconsiderando as demais funções das cenas pós-créditos, inclusive utilizadas pela Marvel, as quais veremos mais na frente.

que as articulam para ajudar a orquestração das franquias entre diferentes títulos e meios” (MOSSMAN; BRANCO, 2012)⁷.

Crossovers e *prequels* são os principais artifícios que cercam a análise dos pós-créditos da Marvel. Pelo menos por enquanto. Nunca se sabe quando terá um “*What if*” de algum herói nos cinemas.

Crossover, como já exemplificado no início deste capítulo, é o cruzamento entre universos e personagens diferentes em um mesmo lugar. *Prequels* são acontecimentos passados àquela narrativa original, que explica a origem de algum personagem, por exemplo. O filme *X-Men: O Filme* foi lançado em 2000, o primeiro da franquia. Em 2011, *X-Men: Primeira Classe* conta como se deu origem do grupo que iniciou a escola para mutantes.

A intenção, com este movimento de distorção temporal, é proporcionar uma experiência “continuada” da história, mostrando elementos e eventos diretamente relacionados a ela, fechando lacunas (ou propondo outras), bem como aparando arestas narrativas que desencadearam na história inicial. (MOSSMAN; BRANCO, 2012)

É importante lembrar que o Universo Cinematográfico Marvel é uma amostra dentre vários outros exemplos de uso dos pós-créditos e recursos como uso das páginas finais, *crossovers* e *prequels*. No entanto, o que fascina é a forma que a empresa utiliza essas ferramentas, o novo sentido e importância que ela conseguiu dar às cenas, levando em conta que é um recurso utilizado há muito tempo pelos quadrinhos e agora levado às séries de televisão (e *streaming*). Uma possibilidade rápida e relativamente de baixo orçamento que possibilita a exploração narrativa da Marvel no cinema.

Assim, o Universo Marvel continua a evoluir, a recuar, a tomar desvios. As adaptações para o cinema fazem uma salada com base em diversas interpretações pregressas dos personagens, acrescentam outras invenções e, para alcançar públicos mais amplos, acabam suplantando as versões “oficiais” da mitologia. As manifestações múltiplas de Capitão América, Homem-Aranha e X-Men oscilam em realidades elásticas, repassadas de um

⁷ Os artifícios narrativos serão tratados com mais detalhes nos capítulos seguintes.

administrador temporário a outro. Às suas jornadas heróicas eternamente se negará um fim. (HOWE, 2003, p. 451).

Para entender melhor esse universo praticamente infinito que ainda está só no começo, alguns livros sobre cultura e entretenimento, artigos sobre técnicas do Cinema e outros trabalhos nos ajudam a refletir desde a produção até o destino final das cenas pós-créditos. No próximo capítulo, apresentaremos os principais conceitos da pesquisa, o referencial teórico que, como uma projeção de cinema, ilumina e dá vida ao objeto de pesquisa deste trabalho.

3. Os Vingadores: reunião dos principais conceitos

Neste capítulo, iremos apresentar os principais conceitos da pesquisa. São termos do Cinema, da Literatura e outras áreas, que se misturam por muitas vezes. São conceitos que nos ajudam a entender a função das cenas pós-créditos, como elas são produzidas, o que está nas entrelinhas de cada uma e o que é importante para que elas sejam eficazes.

Nos mais diversos gêneros textuais e audiovisuais, há universos narrativos que se encontram, enredos que ganham sequências ou voltam para contar o que aconteceu antes, seja devido à complexidade da história, seja simplesmente para vender. É natural: filmes têm suas continuações, seriados garantem várias temporadas, franquias da literatura, do cinema e da televisão vão e voltam na história. É engraçado lembrar que tem produções que a gente pensa: essa série poderia ser fácil só um filme ou esse filme ainda daria muitos outros. As estratégias de vendas misturam-se à exploração do enredo. E nesse cruzamento infinito de narrativas que o mundo oferece, algumas ferramentas servem para ligá-las, facilitar a compreensão, expandir universos apaixonantes. Telenovelas antecipam cenas do próximo capítulo ou mostram cenas do capítulo anterior, *easter eggs* dão início a outras produções e filmes apresentam cenas após os créditos como portadoras de informações importantes.

Algumas dessas ferramentas direcionam nossa entrada nos textos, chamadas paratextos. Vão de capa de livros, pôsteres e trailer de filmes a resenhas de críticos, entrevistas e ações promocionais. Todas essas molduras que enquadram o texto em si estabelecem “os termos de nossa ‘fé’ na transubstanciação subsequente” (GRAY, 2010, p. 25, tradução nossa)⁸, ou seja, nos prometem que tipo de experiência iremos absorver daquela produção.

(...) os paratextos nos dizem o que esperar e, ao fazê-lo, moldam as estratégias de leitura que nos levarão “para dentro” do texto, e fornecem os

⁸ “(...) and setting the terms of our ‘faith’ in subsequent transubstantiation.”.

importantíssimos quadros iniciais pelos quais examinaremos, reagiremos e avaliaremos o consumo textual (GRAY, 2010, tradução nossa) ⁹.

Para nos puxar para dentro dos textos, a indústria cria e recria ferramentas. É uma longa lista de paratextos, com recursos antigos e novidades.

Genette (1997, p. 18) diferencia dois tipos de paratextos: os “peritextos”, paratextos dentro do livro¹⁰, como capa, título das páginas, prefácio, nome do autor, introduções; e os “epitextos”, paratextos fora do livro, como entrevistas, propagandas, resenhas etc.

Cada informação perimetral dessa influencia, por exemplo, se vamos assistir a um filme ou não, qual canal escolher na TV ou que livro comprar. E como nos leva a ir com ideias pré-concebidas para dentro da sala do cinema¹¹, a experiência do consumo pode ser frustrante, enfatizadora ou de superação das expectativas. Abbott (2002, p. 27, tradução nossa) nos diz que “a influência dos paratextos não só pode ser profunda, mas às vezes pode afetar permanentemente a recepção de uma narrativa.”¹² É interessante destacar que há paratextos que não só nos iniciam em algum filme, por exemplo, mas também são capazes de fazer voltarmos a eles para revermos alguma informação que não havíamos entendido, como é o caso de blogs com matérias do tipo “5 coisas que você pode ter perdido no filme X”. Os paratextos acima de tudo despertam curiosidade quando bem-apresentados. Eles trazem infinitas possibilidades de leitura e consumo na mesma medida em que os artifícios da narrativa e a criatividade não têm limites. Abbott (2002, p. 27) alerta que uma palavra ou mínima informação fora da narrativa em si é capaz de transformar nossa percepção sobre o texto principal. “Embora possamos

⁹ “(...) *paratexts tell us what to expect, and in doing so, they shape the reading strategies that we will take with us “into” the text, and they provide the all-important early frames through which we will examine, react to, and evaluate textual consumption.*”

¹⁰ O trabalho de Gerard Genette, *Paratexts: The Thresholds of Interpretation*, fala quase sempre sobre o gênero literário, com poucas exceções.

¹¹ O cinema será sempre o exemplo mais citado neste trabalho, tendo em vista o tema. No entanto, paratextos, como anteriormente dito, estendem-se por muito mais linguagens, como os quadrinhos, o teatro e a novela.

¹² “*The influence of paratexts can not only be profound but sometimes can permanently affect the reception of a narrative.*”

chamar coisas como textos, livros ou filmes ‘narrativas’, onde as narrativas realmente acontecem está na mente” (ABBOTT, 2002, p.27, tradução nossa) ¹³.

3.1 - Hipertextualidade e a lógica de um texto usada por outro

Em algum ponto, um texto sempre irá se relacionar com outros. Teóricos falam que isso transcende de uma capacidade dos textos, mas que é involuntário em certa medida. Bakhtin (Fiorin, 2011, p. 18) diz que apenas Adão, o primeiro homem, foi isento de usar discursos passados em seus enunciados.

Claro, muitos dos textos explicitam propositalmente essa ferramenta nas suas narrativas, mas alguns possuem níveis mais abstratos no ato de remeter a algo já feito. O número de exemplos é, portanto, igual ao número de enunciados e textos que temos no mundo.

Gérard Genette (1982, p. 9) define como transtextualidade tudo o que relaciona um texto a outro, de forma declarada ou não. O francês enumera cinco tipos de transtextualidade. São eles, em ordem crescente de abstração: intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, hipertextualidade e arquitekstualidade. Três destes conceitos nos interessam para este trabalho: a paratextualidade, já desenvolvida no início deste capítulo, a intertextualidade, que será discutida mais na frente, e a hipertextualidade.

Genette (1982, p. 14, tradução nossa) entende hipertextualidade por “toda relação que une um texto B (que chamarei hipertexto) a um texto anterior A (ao que chamarei hipotexto) do qual ele brota de uma forma que não é a do comentário” ¹⁴. Termo utilizado muito fortemente pela área de Tecnologia, já que os sites e outras plataformas virtuais são compostos por vários links que complementam as informações, levam a outros textos, direcionam a leitura do público, mas mais que isso: dá poder de escolha para que as pessoas naveguem da forma que quiserem. Esses links são uma

¹³ “(...) *though we may call things like texts, books, or films "narratives," where the narratives actually happen is in the mind.*”

¹⁴ “*Entiendo por ello toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario.*”

espécie de hipertexto que Genette (1982, p. 17, tradução nossa) define, na literatura, como “todo texto derivado de um texto anterior por transformação simples (sem muita transformação) ou por transformação direta, diremos imitação.”¹⁵

Em algumas narrativas, o público também pode escolher a forma de navegação na história conforme as entradas e possibilidades postas pelo autor. Abbott (2002, tradução nossa¹⁶) diz que “o discurso narrativo, e distribuir suas partes em leituras diferentes, não viola a condição narrativa essencial, desde que haja uma história a ser recuperada”.

3.2 - O poder da intertextualidade

Remeter-se a algo é um artifício utilizado em diversos gêneros e produções de qualquer esfera, seja ela artística, seja textual, seja cinematográfica etc. A inserção pode vir em sua forma pura e original, modificada ou apenas o sentido é traduzido. Isso caracteriza a intertextualidade, que se entende como “uma relação de copresença entre dois ou mais textos, isto é, eideticamente e frequentemente, como a presença efetiva de um texto em outro”¹⁷ (Genette, 1989, p. 10, tradução nossa).

A inserção de elementos anteriormente apresentados tem diferentes tipificações que levam em conta a quantidade de pontos novamente colocados e a essência desses pontos, se foram modificados ou mantidos. Genette (1989, p.10) fala de três tipos de intertextualidade: a forma mais explícita e mais literal, chamada de citação, a forma menos explícita, chamada plágio, segundo ele, “um empréstimo não declarado, mas ainda literal”; e a alusão, cuja compreensão pede a percepção da relação entre dois textos. Fiorin (1994), por outro lado, mantém dois destes tipos, mas acrescenta um terceiro, trindade na qual consideramos neste trabalho. O autor aponta três processos de intertextualidade: a citação, a alusão e a estilização.

¹⁵ “Llamo, pues, hipertexto a todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple (diremos en adelante transformación sin más) o por transformación indirecta, diremos imitación.”

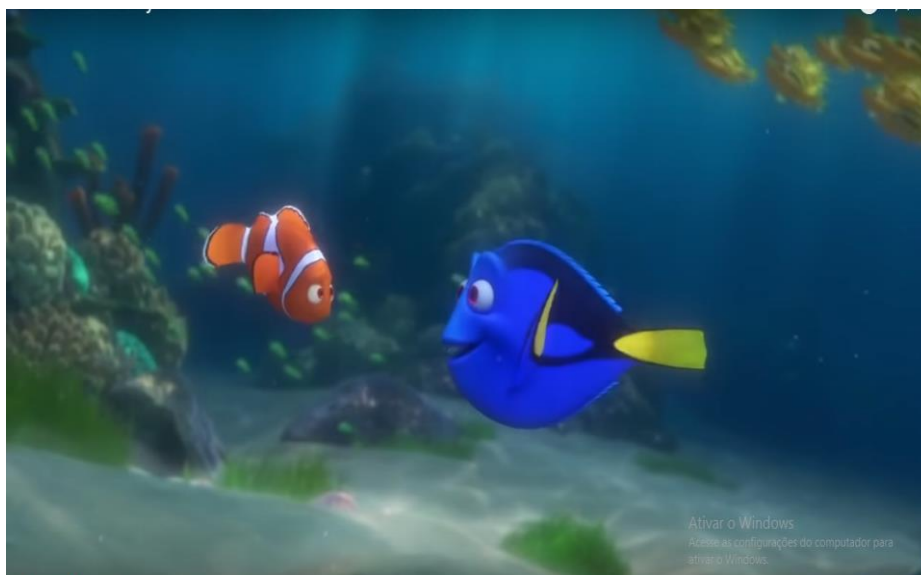
¹⁶ “That they permit readers to some degree to arrange the narrative discourse, and to distribute its parts differently in different readings, do es not in itself violate the essential narrative condition, so long as there is a story to be recovered.”

¹⁷ “(...) defino la intertextualidad, de manera restrictiva, como una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro.”

A citação é o método onde há uma inserção tal qual de algo antes mencionado e que tem a possibilidade de modificar ou reafirmar a significação original. Tal processo

(...) faz-se presente em outros meios, como no teatro que cita as artes plásticas, no cinema que recorre ao teatro e nas artes plásticas que citam a própria História da Arte. A citação firma-se por mostrar a relação discursiva explicitamente e todo o discurso citado é, basicamente, um elemento dentro de outro já existente. (ZANI, 2003, p.123)

Veja o exemplo. A mesma cena do encontro de Dory com o peixe-palhaço Marlin em *Procurando Nemo* (2003) aparece 13 anos depois em *Procurando Dory* (2016), sequência que conta a história da coadjuvante. Na cena (figura 9), os dois personagens se esbarram depois de Nemo, filho de Marlin, ter sido levado por um barco. “Ah não, ele foi embora. Eu tenho que encontrar o barco”, lamenta Marlin. “Eu vi um barco. Por aqui”, anima-se Dory, iniciando a caça ao Nemo, enredo principal do primeiro filme. Em *Procurando Dory*, a cena tem leves cortes, mas continua praticamente a mesma sequência¹⁸. O salto temporal é resolvido pela frase “Um ano depois”.

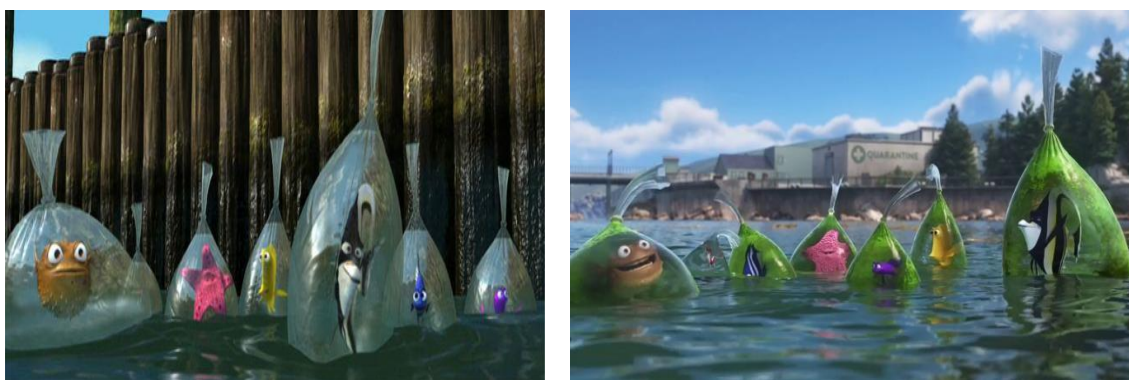


(Figura 9: cena de encontro entre Marlin e Dory que aparece tanto em *Procurando o Nemo* (2003), quanto em *Procurando Dory* (2016). Fonte: Disney Pixar.)

¹⁸ Em textos verbais, as citações por vezes são cortadas, com o uso de reticências entre parênteses como sinalização. Isso não prejudica o rótulo de citação e intertextualidade. Da mesma forma no cinema e, portanto, no exemplo.

A alusão, por sua vez, requer um conhecimento prévio maior do público, pois não traz o discurso antes citado em sua forma pura e original, apenas a sua essência que obrigatoriamente não é modificada. ZANI (2003, p.123) nos mostra que “a alusão não se faz como uma citação explícita, mas sim, como uma construção que reproduz a ideia central de algo já discursado e que, como o próprio termo deixa transparecer, alude a um discurso já conhecido do público em geral”.

Voltando ao filme *Procurando Dory*, agora em sua cena pós-crédito, vemos no finalzinho dela alguns sacos sujos flutuando no mar. Pois bem, é revelado que quem está nos sacos é a Gangue do Aquário, personagens do filme *Procurando Nemo*. No filme de 2003, os personagens entraram em sacos com água e se jogaram no mar para escapar do aquário de um consultório dentário. Em *Procurando Dory*, vemos, portanto, que eles continuam à deriva até serem capturados. Observe que não é repetida a mesma cena do filme mais antigo, mas uma alusão do que aconteceu com os personagens em *Procurando Nemo*.



(Figura 10: à esquerda, cena do filme *Procurando Nemo* (2003), à direita cena pós-crédito de *Procurando Dory* (2016). Observe que os sacos sujos indicam a passagem do tempo. Fonte: Disney Pixar).

E, por fim, a estilização é um processo que parodia um discurso já apresentado em sua organização sistemática, sua estrutura (ZANI, 2003, p. 123). O filme *Sin City - A Cidade do Pecado* (2005) buscou ao máximo ser fiel a sua HQ de origem. Tanto que o estilo é basicamente o mesmo. As cenas em preto e branco, alguns pontos de cor em vermelho e o amarelo, enquadramentos quase idênticos (figura 11).



(Figura 11: comparação entre cenas dos quadrinhos e do filme *de Sin City: a cidade do pecado*.

Fonte: slashinter.wordpress.com)

3.3 - Dialogismo e Memória

É importante diferenciar melhor entre intertextualidade e dialogismo. O conceito de dialogismo, originado na obra do teórico russo Mikhail Bakhtin, compreende algumas definições, dentre elas quando um enunciado é composto pelo discurso alheio. Segundo o autor, há duas formas de inserir uma citação. A primeira é o chamado discurso objetivado, quando o enunciado apresenta o discurso do outro de forma explícita, com marcações nítidas de distanciamento do discurso atual. Nesse tipo, entram os conceitos de discurso direto, indireto, aspas e negação. Na segunda, o discurso é “bivocal”, não há uma diferenciação explícita do que é do outro e do que é próprio, é um diálogo mais interno. Entram nessa maneira, os conceitos de paródia, estilização, polêmica clara ou velada e o discurso indireto livre (FIORIN, 2011).

Não seriam, portanto, dialogismo e intertextualidade a mesma coisa? Fiorin (2011) nos mostra, a partir da análise da obra de Bakhtin, que não. Primeiro, o autor define que enunciado, o termo usado pelo teórico russo, é diferente de texto, o produto

que leva intertextualidade¹⁹. Enquanto o enunciado é geral, é um sentido colocado no mundo por um enunciador, o texto é a materialização desse enunciado, compreende um conjunto de signos. Temos, portanto, a seguinte análise:

Se há uma distinção entre discurso e texto, poderíamos dizer que há relações dialógicas entre enunciados e entre textos. Assim, devem-se chamar intertextualidade apenas as relações dialógicas materializadas em textos. Isso pressupõe que toda intertextualidade implica a existência de uma interdiscursividade (relações entre enunciados), mas nem toda interdiscursividade implica uma intertextualidade. Por exemplo, quando um texto não mostra, no seu fio, o discurso do outro, não há intertextualidade, mas há interdiscursividade. (FIORIN, 2011, p.52)

Conforme citado acima, vemos que a intertextualidade é a composição de dois textos distintos encontrando-se em um deles, o mais recente, podemos supor. E para que isso seja efetivado, um texto deve existir de forma independente do outro (FIORIN, 2011, 52).

Com o dialogismo, as narrativas têm a propriedade de serem compostas por vários outros textos, delimitando isso de forma explícita ou misturada. É importante destacar a função disso, que pode ser enfatizar, contrapor-se, ironizar ou negar o discurso citado.

Apesar do foco dos estudos acerca da intertextualidade tivessem sido direcionadas à literatura, Zani (2003, p. 123) ressalta que “pode-se também empregar o termo a outras produções textuais, imagéticas e midiáticas que trabalhem e elaborem sua narrativa discursiva com este artifício”. Sendo assim, podemos considerar as cenas cinematográficas como objetos que têm a possibilidade de serem ricas em trazer elementos intertextuais pela imagem.

Algo fundamental para o sucesso do discurso intertextualizado é que o público seja capaz de identificar a referência que o autor atual se utilizou. A memória é

¹⁹ O termo intertextualidade foi usado pela primeira vez por Julia Kristeva, em 1967.

fundamental para análise intericônica²⁰. (MOZDZENSKI, 2009, p.18)

Segundo Maia (2008), a intertextualidade “implica a identificação/reconhecimento de remissões a obras ou a textos/trechos mais ou menos conhecidos, além de exigir do interlocutor a capacidade de interpretar a função daquela citação ou alusão em questão”. Ou seja, há necessidade de que o público perceba que a mensagem foi intertextualizada para que ela seja efetivada. E essa percepção precisa ocorrer de forma involuntária para a compreensão imediata. Quando não há esse *insight*, a intenção intertextual não consegue seu objetivo, sendo de necessidade do interlocutor que ele procure o discurso anterior para um completo entendimento.

Gregolin (2000 *apud* Mozdzenski, 2009, pág.18) assinala que a imagem tem um poder de

(...) possibilitar o retorno de temas e figuras do passado, colocá-los insistentemente na atualidade, provocar sua emergência na memória presente. A imagem traz discursos que estão em outros lugares e que voltam sob a forma de remissões, de retomadas e de efeitos de paráfrase. Por estarem sujeitas aos diálogos interdiscursivos, elas não são transparentemente legíveis, são atravessadas por falhas que vêm de seu exterior – a sua colocação em discurso vem clivada de pegadas.

Esse retorno é fundamental no sucesso da recepção da intertextualidade, pois “[...] o discurso de outrem não apenas permeia linguagem, mas é uma das chaves para sua compreensão” (CUNHA, 1992, *apud* MOZDZENSKI, 2009, p. 11)

3.4 - Serialidade, sequência, continuação e continuidade

Existem outras formas de ligação entre textos, que serão citadas neste tópico. São ligações que estão mais próximas das plataformas e técnicas do cinema, da televisão e dos quadrinhos, do que do conteúdo em si.

²⁰ Intericonicidade é um termo utilizado pela primeira vez pelo francês Jean-Jacques Courtine. O conceito compreende que todas as imagens que vemos de alguma forma são repetidas porque temos um “arquivo mental de imagens” e discursos (MILANEZ, 2015, pág.128).

A primeira dessas ferramentas é o processo de serialização no cinema. É possível identificar que alguns filmes trabalham a mesma linha que as séries trabalham na televisão. Observe: a franquia Harry Potter é dividida em oito filmes. O primeiro, lançado em 2001, foi *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, longa que conta o início da vida do protagonista, quando ele vai desenvolvendo melhor seus poderes de bruxo e é convidado a estudar na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts. Apesar de ao longo do filme o vilão Voldemort ser citado em algumas falas, o espectador só tem contato com ele de forma concreta nas cenas finais. O grande embate entre vilão e o herói é um dos ápices de uma narrativa, mas aqui ela só se encontra no final e sem desfecho, já que Voldemort consegue escapar e Harry volta a sua vida “normal”. Queremos saber o que aconteceu com Voldemort, mas as próximas informações só aparecerão no próximo filme. É justamente assim que trabalha um seriado²¹. Gray (2010) fala de “filmes seriais”, citando a franquia Star Wars.

A serialidade (o método de produção e consumo no qual funcionam as séries) trabalha a partir do conceito de “O que acontece depois?”. (ABBOTT, 2002, p. 38). Mas antes de aprofundar nesta perspectiva, é importante desenvolver algumas características próprias do seriado de televisão.

Brett Mills (2009, p.17), no livro *Sitcom*, fala de uma “transmissão em série” adotada pelo gênero sitcom (séries televisivas de comédias de curtos episódios), mas que se estende a séries dramáticas ou seriados, esquetes, vertentes documentais, quiz shows e outros. Segundo o autor, as séries recorrentes dominam as programações televisivas, enquanto dramas e programas pontuais estão dentro de uma proporção mais ou menos definida de espaço, tempo e ações que o espectador consegue notar. Mills (2009, p. 17, tradução nossa²²) explica alguns pontos que podem motivar isso:

²¹ Claro, nem todo seriado é uma narrativa só dividida em episódios que dependem um do outro, mas no geral este é o formato. O que interessa é a própria divisão como solução de abarcar a narrativa e estratégia de vendas.

²² “*There are obvious economic reasons for television to adopt this format: series can, in the long term, be cheaper per episode to make due to economies of scale; it’s easier to sell serial programmes to home and international broadcasters; series can be sold as DVD box-sets. But the series format can also be seen as a response to the domestic nature of broadcasting, in which audiences can regularly tune into programmes, usually on a weekly basis. It is in this way that television has placed itself within the routines of the home (...)*”

Existem razões econômicas óbvias para a televisão adotar este formato: séries podem, a longo prazo, ser mais baratas por episódio a fazer, devido a economias de escala; é mais fácil vender programas em série para emissoras nacionais e internacionais; série pode ser vendida como conjuntos de caixas de DVD. Mas o formato de série também pode ser visto como uma resposta a natureza doméstica da transmissão, na qual as audiências podem sintonizar programas, geralmente semanalmente. É assim que televisão colocou-se dentro das rotinas das casas (...)

Alguns desses aspectos de Brett Mills dos seriados podem ser trazidos para o cinema. Além do processo de serialização, exemplificado no início deste capítulo, é comum vermos franquias de filmes virarem caixas de DVD, e também, na própria televisão, surgirem como maratonas, caracterizando semelhança com a proximidade dos seriados e as rotinas domésticas.

Como o tempo é tratado dentro da narrativa dos seriados é outro ponto que deve ser observado e pode ser comparado ao cinema. Dentro da perspectiva de divisão da narrativa em vários episódios, é possível perceber que para um episódio sustentar o outro, uma parte do tempo - e da história - é cortada no final de cada um. Há uma quebra da continuação, que não deve ser confundida com a sequência. “A sequência difere da continuação, pois não continua uma obra visando levá-la a termo, mas ao contrário, para lançá-la além do que inicialmente era considerado seu fim.” (GENETTE, 2010, p. 58). Produzir uma sequência, para o teórico francês, é “um desejo de explorar um primeiro ou até mesmo um segundo sucesso”.

Mais além, quando pensamos em temporadas de séries de televisão, a quebra do tempo da história em certas ocasiões é bem maior. “Muitos shows demoram anos para se passar do suposto começo ao fim, e assim o equivalente televisual do momento entre as páginas de um livro pode ser uma semana entre os episódios, ou um hiato de verão.” (GRAY, 2010, pág.43). Essa ideia é trabalhada de diversas formas. Veja um exemplo:

A série *Lemony Snicket: Desventuras em série* (2017)²³, da Netflix, conta a

²³ Em inglês *Lemony Snicket's a series of unfortunate events*. A série é baseada em *Series of Unfortunate Events*, série de treze livros, lançados entre 1999 e 2006, escrita por Lemony Snicket, pseudônimo do autor americano Daniel Handler.

história dos irmãos Baudelaire (Violet, Klaus e Sunny), que ao mesmo tempo que buscam respostas sobre a morte dos pais, enfrentam a perseguição de Conde Olaf, parente distante que quer pôr as mãos na fortuna deixada como herança para os órfãos. Na segunda temporada da série, lançada em 30 de março de 2018, o último episódio termina com os irmãos capturados pelo vilão em um trem. Conde Olaf divide o trem em dois vagões e o que estavam os irmãos desprende-se rumo a um abismo. Exatamente neste momento há o corte da cena, recurso chamado de *cliffhanger*, na qual o final da narrativa é deixado em aberto, um gancho para a próxima parte da série. A terceira temporada ainda não tem data de estreia.

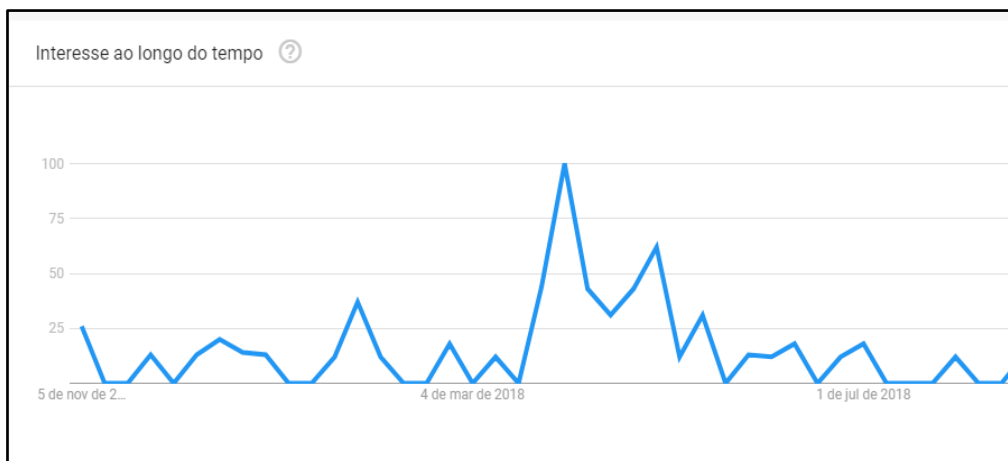
Mas o que o espectador faz durante esse tempo em que ele está sem respostas? Gray (2010, p. 42) mostra duas perspectivas. O autor considera “ridículo” pensar que nosso cérebro simplesmente para de consumir a narrativa ao final do episódio, como se nossa capacidade de interpretação desligasse junto com os créditos e só esperássemos o próximo episódio para buscar sentido ao texto. “Em vez disso, nós constantemente interpretamos à medida que avançamos”, complementa.

Além disso, a televisão nos dá um tempo significativo entre os episódios para interpretá-los, e por isso, muitas vezes damos sentido para eles longe do trabalho em si, nos momentos entre a exposição. (...) esses momentos, ou o que Iser chamaria de "lacunas", muitas vezes são preenchidos com paratextos: como a narrativa de Brooker ilustra, podemos ficar on-line e ler as opiniões dos outros sobre um show, poderíamos consumir mercadorias ligadas, ou podemos consumir qualquer número de outros paratextos. (GRAY, 2010, p. 42, tradução nossa²⁴)

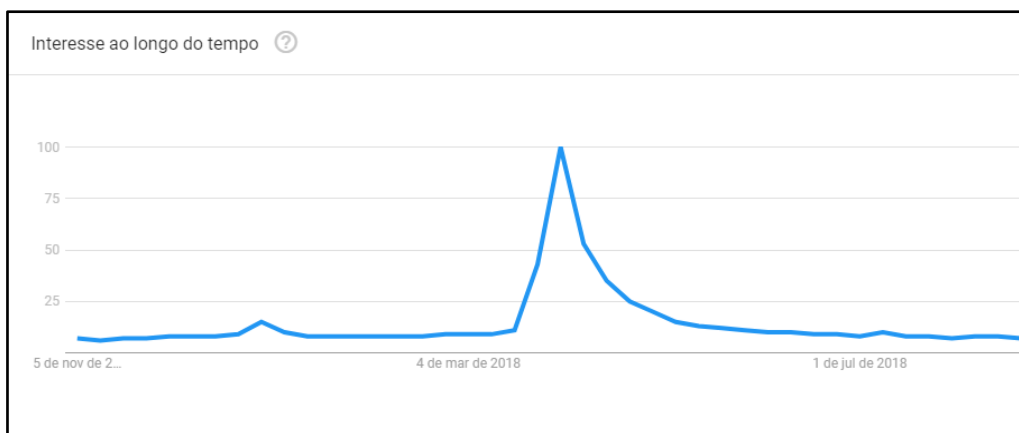
Conforme citado acima, o espectador está sempre em busca de respostas para a falta de conclusão. Seja mentalmente, seja por meio de paratextos, conceito mencionado no início deste capítulo.

Observe os gráficos 5 e 6 que indicam o crescimento da busca no Google por “Desventuras em Série” ao longo do período em que a segunda temporada foi lançada.

²⁴ “Furthermore, television shows give us significant time between episodes to interpret them, and so we will often make sense of them away from the work itself, in the moments between exhibition. As we have seen, though, these moments, or what Iser would call “gaps,” are often filled with paratexts: as Brooker’s narrative above illustrates, we might go online and read others’ opinions of a show, we might consume tie-in merchandise, or we might consume any number of other paratexts.”



(Gráfico 5: interesse pelo termo “Lemony Snicket: Desventuras em Série”, no Brasil, em 2018. Fonte: Google Trends)



(Gráfico 6: interesse pelo termo “A Series of Unfortunate Events”, considerando a série de livros, em 2018, no mundo. Fonte: Google Trends)

Veja que há um pico de procura pelos termos que indicam a série televisiva e a de livros em meados de abril de 2018, mês que segue da data de lançamento da segunda temporada. É possível afirmar que a série foi um claro paratexto para os livros e que a internet (especificamente blogs e sites possivelmente com conteúdo de entretenimento) é um paratexto na medida em que é fonte de consulta dos espectadores sobre, por exemplo, quando estreia a terceira temporada, as críticas sobre a segunda, o que aconteceu com os Baudelaire etc.

É importante salientar que essa construção da ansiedade do espectador se deve ao fato de que as narrativas criam uma constante falta de solução de problemas. Não é só em alguns finais, mas durante o próprio desenrolar da história. Quando consumidas, as

narrativas jogam aos espectadores incertezas e dúvidas acerca do enredo, impulsionando a busca por um encerramento de ideia. Porém, isso não é de total desconforto ao espectador. Segundo Abbott (2008, p. 53, tradução nossa), “parece que também gostamos de estar no estado de desequilíbrio e tensão que precede o fechamento”²⁵. O autor ainda ressalta que essa expectativa é o que sustenta a própria história.

Comumente chamada suspense, essa falta é uma das duas coisas que acima de tudo dá vida à narrativa. A outra coisa é surpresa. Toda narrativa de sucesso de qualquer tamanho são cadeias de suspense e surpresa que nos mantêm num estado flutuante de impaciência, espanto e gratificação parcial (ABBOTT, 2008, p.57, tradução nossa).

Vale destacar que essa ansiedade tanto no nível de expectativa (quando antecipamos o final da história por experiências passadas com narrações do mesmo gênero) ou no nível de questões (quando as dúvidas vêm a fim de tentarmos descobrir o final) pode ser muitas vezes saciada, mas também frustrada com o direcionamento que o autor dará à obra.

Abrindo parênteses na discussão, há uma observação importante. No aspecto mais geral, as sequências e continuações, em algum momento, de forma clara ou não, farão citação ou alusão ao primeiro texto. Por exemplo: a franquia *Animais Fantásticos e Onde habitam* é ambientada no mesmo universo de Harry Potter, derivada de certa forma. A história de “Animais Fantásticos” se passa nos Estados Unidos na década de 1920, enquanto a de Harry Potter se passa na Inglaterra na década de 1990. O primeiro filme de “Animais Fantásticos” foi lançado em 2016, e o primeiro de Harry Potter em 2001. Apesar de certa independência entre as histórias, há inúmeras referências da franquia de data de lançamento mais recente: o universo que considera que há bruxos e trouxas (como são chamados os não bruxos), o Ministério da Magia, instituição que administra a comunidade bruxa pelo mundo, e os feitiços por meio de varinhas são só algumas. Mas não é preciso ir tão longe. Obviamente os próprios filmes da saga de Harry Potter dialogam entre si em informações, ambientes e personagens. Genette (2010, p. 60) fala dessas ligações dentro da própria narrativa: “Há nesses casos, sejam

²⁵ “(...) we seem also to enjoy being in the state of imbalance or tension that precedes closure.”

ou não assinados pelo mesmo nome, vários textos que, de algum modo, remetem uns aos outros. Essa ‘autotextualidade’, ou ‘intratextualidade’, é uma forma específica de transtextualidade, que talvez deva ser considerada em si mesma”. O autor não desenvolve o conceito ao longo do livro.

Retomando a reflexão anterior, percebe-se que dentro dessas possibilidades dadas aos autores de mexer com o decorrer e principalmente com o final dos textos, o que parece ser importante é que ele não perca o fio da meada, que a história tenha um certo nível de coerência. Para Abbott (2002, p. 42, tradução nossa), “não é a narratividade em si que nos convence de que uma história é verdadeira, mas de um subconjunto das qualidades que transmitem a narratividade. Dois possíveis candidatos são as qualidades de ‘continuidade’ e ‘coerência narrativa’”²⁶.

No cinema, entende-se continuidade por uma sequência de cenas audiovisuais que dialogam entre si de forma que proporcionem coerência narrativa. A continuidade “é fundamental para o produto cinematográfico, pois assegura que o filme seja percebido como uma unidade, sem falhas narrativas, capaz de envolver o espectador na ilusão fílmica, de levá-lo a acreditar na ‘verdade’ da representação” (HARLEY, 2012, p. 10). A continuidade, mais do que atributo do processo criativo, é própria da montagem cinematográfica.

A continuidade é (...) a operação que une espacial e temporalmente um plano com o seguinte, com a intenção de não causar nenhum estranhamento na percepção da realidade exposta pelo filme. Ela permite que ao olhar para dois planos seguidos o espectador os perceba como contínuos, mesmo que tenham sido filmados em momentos e locações diferentes. Trata-se, enfim, de evitar discrepâncias ópticas, rítmicas, dramáticas. (HARLEY, 2012, p. 10).

Canelas (2010) traz em seu trabalho as contribuições das escolas norte-americana e soviética na técnica de montagem cinematográfica a fim de efetivar um objetivo, seja ele a coerência, seja impactar, seja voltar no tempo, dentre outros. Uma

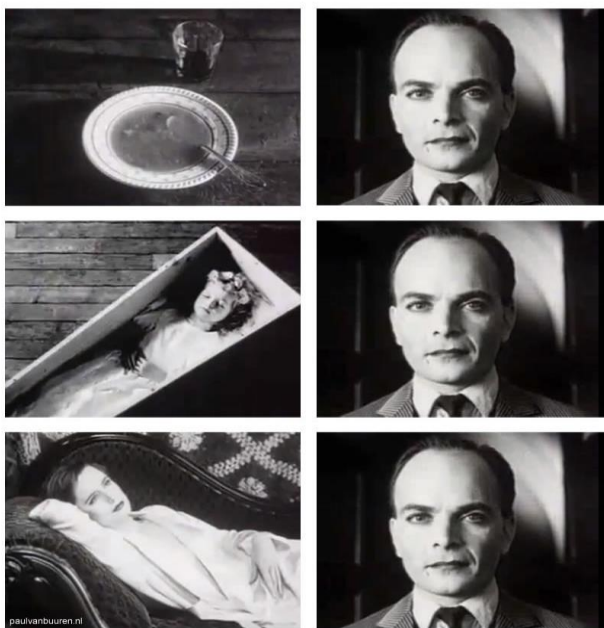
²⁶ “So it is not narrativity in itself that persuades us that a story is true, but some subset of the qualities that convey narrativity. Two possible candidates..are the qualities of "continuity" and "narrative coherence.”

das técnicas mais interessantes de destacar é a ideia de encaixar planos independentes que, juntos, ganham sentido.

Karel Reisz (1966) entende que as experiências realizadas por Kuleshov permitiram entender a montagem como algo mais do que um simples recurso para narrar uma história em continuidade. Kuleshov descobriu a arte de ligar material sem nenhuma relação entre si e que, quando dois planos são colocados em conjunto, o significado pode surgir ou acentuar a diferença entre eles. A partir destas experiências, Kulechov começou a defender que a matéria cinematográfica é constituída pelos fragmentos de película, e que o método de composição consiste em uni-los, descobrindo uma ordem criadora. A arte cinematográfica não está na rodagem do filme, nem na direção dos atores etc., mas na montagem (CANELAS, 2010, p. 6).

Citado acima, Lev Kuleshov, segundo o autor, foi o pioneiro nas técnicas de montagem cinematográfica soviética. A citação é interessante para perceber a importância das técnicas de montagem cinematográfica, especificamente a partir do recurso de montar dois planos sem nenhuma relação, mas que juntos dão sentido à narrativa (figura 12).

Retomando a discussão sobre continuidade na narrativa, é preciso destacar que uma dos caracteres atribuídos a essas histórias é a falta de conclusão (ABBOTT, 2002, p. 53), capaz de expandir os universos narrativos. Por exemplo, se um filme deixa um fio na narrativa sem respostas, esse fio se torna uma possibilidade a ser explorada em outras produções - às vezes como foco dessa produção, às vezes apenas como referência rápida - embora novas narrativas possam surgir a partir de outras sem necessariamente possuir esse fio, é possível. Neste segundo caso, principalmente, é importante perceber que a produção anterior tem a maior fatia de responsabilidade de impulsionar as vendas do seu derivado. A franquia de “Animais Fantásticos” dificilmente teria o mesmo desempenho em bilheteria e expectativa do público se “Harry Potter” não tivesse sido lançado antes. Tanto do ponto de vista narrativo, porque “Harry Potter” contextualiza todo o universo bruxo, poupando tempo de “Animais Fantásticos”, quanto do ponto de vista publicitário mesmo - encaixando-se como paratexto. Dificilmente o público que assiste “Animais Fantásticos” não conhece o mínimo da saga de Harry Potter, nem que seja sua existência.



(Figura 12: técnica de Lev Kuleshov mostra quando um plano depende de outro para ter sentido. À direita, é retratada a mesma expressão, mas a interpretação muda ao termos conhecimento da imagem à esquerda. A primeira expressão indica fome. A segunda, tristeza. A terceira, desejo. Fonte:

<http://www.curatormagazine.com/>)

Mas até onde as narrativas podem se expandir? Abbott (2002, p. 53) destaca que determinar um fim para uma narrativa pode ser impossível, até mesmo um começo pode ser complicado de definir.

Aristóteles escreveu que uma tragédia bem feita tem começo, meio e fim. Mas isso foi mais uma avaliação do que uma definição. As novelas, por contraste, podem durar para sempre. Algumas sagas, ciclos míticos, tirinhas, séries de TV também parecem não ter propriamente um fim. E o fenômeno do ‘prequel’ (o oposto de ‘sequel’) sugere que mesmo os começos não são sagrados, mas podem ser repelidos infinitamente para o passado (ABBOTT, 2002, p. 53, tradução nossa²⁷).

Citado pelo autor, prequels são histórias que contam o passado de algum elemento de uma narrativa presente, ou seja, essas histórias, do ponto de vista de

²⁷ “Aristotle wrote that the well-made tragedy has a beginning, a middle, and an end. But this was an evaluation rather than a definition. Soap operas, by contrast, can go on forever. Some sagas, myth cycles, comic strips, TV series seem also to have no proper end. And the phenomenon of the “prequel” (the opposite of the sequel) suggests that even beginnings are not sacred, but can be pushed back endlessly into the past.”

lançamento, vêm depois da obra a que elas se referem. Segundo Mossman e Branco (2015), **prequel** “tem relações com a história que se segue, mas não faz parte da mesma unidade narrativa”. O próprio “Animais Fantásticos” é um prequel para “Harry Potter”. Apesar dos filmes terem certa independência um do outro, o enredo de “Animais Fantásticos” tem impacto importante na história de “Harry Potter”. No outro lado, **sequels** são sequências literalmente e no sentido temporal da narrativa - os oito filmes de “Harry Potter”, por exemplo.

Dentro da expansão de universos, há outros conceitos conhecidos como artifícios de narrativa, utilizados principalmente pelas histórias em quadrinhos, que servem para as editoras gerir conteúdos (MOSSMAN; BRANCO, 2015). Dentre eles, estão os **crossovers**, cruzamento de histórias, personagens ou universos narrativos diferentes. Quando, por exemplo, Homem Aranha, personagem da Marvel Comics, e Super Homem, personagem da DC Comics, confrontaram-se em uma HQ especial em 1975 (figura 13).



(Figura 13: à esquerda a capa, e à direita imagem interna da edição com o primeiro crossover entre as grandes editoras rivais Marvel Comics e DC Comics, em 1975. Fonte: <http://www.universohq.com>)

Outro artifício é o **reboot**, quando todo um universo narrativo é resetado, começa tudo de novo de forma diferente. Nos quadrinhos, é uma estratégia para vender novos títulos e finalizar outros possivelmente saturados. Para Mossman e Branco

(2015), “o uso de *reboots* é sempre controverso, uma vez que uma parcela do público – mais fiel – frequentemente sente que a alteração no universo de seu personagem afronta de alguma maneira sua ‘essência’”. Um dos exemplos mais bem sucedidos no cinema é o reboot de “Star Trek”. Depois de nove filmes (de 1979 a 2002), uma série e um seriado animado, a franquia sobre os tripulantes da nave USS Enterprise pareceu um pouco saturada e difícil de ser consumida pelo público novato. Em 2009, o diretor J.J Abrams ficou a cargo de dar um novo começo, meio e fim ao enredo, reboot que foi bem recebido pelos fãs e pela crítica.

Retcon, também chamado continuidade retroativa, são informações que alteram “a história do ambiente ficcional pré-estabelecido” (MOSSMAN E BRANCO, 2015). Na edição de *Capitão América: Steve Rogers* de setembro de 2017, Capitão América revela-se como agente da Hydra, organização criminosa filiada ao nazismo, ao saudar “Salve Hydra” (figura 14). A informação mudou completamente o entendimento da história do Capitão América²⁸ e do próprio personagem, fazendo com que os fãs pensassem que ele era na verdade um vilão esse tempo todo.



(Figura 14: Capitão América faz saudação à Hydra em edição de *Capitão América: Steve Rogers*, de 2017. Fonte: <https://www.omelete.com.br/>)

Dentro dos retcons, há possibilidade de alteração, adição e subtração de informações. Em relação aos artifícios da narrativa, há ainda os “What ifs”, histórias

²⁸ Depois foi explicado que Steve Rogers na verdade teve a memória alterada para que ele pensasse que era agente da Hydra. Fonte: <https://www.omelete.com.br/marvel-comics/capitao-america-revelacao-de-steve-rogers-da-hydra-e-explicada>

alternativas que contam o que poderia acontecer caso algo diferente ocorresse com algum elemento da narrativa original; e histórias paralelas à cronologia original (MOSSMAN E BRANCO, 2015). Esses artifícios criam universos narrativos enormes.

Com um número crescente de textos seriados televisivos e cinematográficos abrindo o que Matt Hills chama de “hiper-diegesis interminavelmente adiada” - enredos enormes e aparentemente intermináveis - e estabelecidos em elaborados universos textuais, nós podemos esperar tanto as frustrações de querer saber o que vai acontecer, quanto a experiência de um texto que compreende muito mais do que apenas o espetáculo, aumenta acentuadamente. Esses textos de culto convidam seus espectadores e dão à sua imaginação muitos espaços para se movimentar, e é essa abertura que muitas vezes se mostra mais atraente para muitos espectadores. Assim, esses textos aparentemente são bem vindos em todos os outros textos e paratextos para delinear pequenas porções do universo, enredo, temática e caracterização. (GRAY, 2010, p.43, tradução nossa²⁹)

Como fala o autor acima, na mesma medida em que pode haver frustração com muitas sequências e voltas na história às vezes decepcionantes, há também um ponto bem positivo que é a possibilidade dos espectadores/leitores conhecerem outros pontos da história que muitas vezes ficavam só no imaginário.

É interessante perceber que esses artifícios são fortes ferramentas publicitárias e, mesmo expandindo narrativas muitas vezes, ajudam a coordenar esse conteúdo. Retomo aqui a citação de Mossman e Branco (2015) com o exemplo dos quadrinhos: “(..) histórias paralelas, crossovers, what ifs, retcons, prequels e reboots são ao mesmo tempo artifícios de narrativa e ferramentas de gestão de conteúdo por parte das editoras, que as articulam para ajudar a orquestração das franquias entre diferentes títulos e meios”.

²⁹ “With an increasing number of television and film serial texts opening up what Matt Hills dubs “endlessly deferred hyperdiegesis”—huge, seemingly never-ending plotlines—and set in elaborate textual universes, we might expect both the frustrations of wanting to know what will happen, and the experience of a text as comprising much more than just the show, to increase markedly. Such cult texts invite their viewers in and give their imaginations acres of space in which to roam, and it is this openness that often proves most attractive to many viewers. Thus, these texts seemingly welcome in all manner of other texts and paratexts to delineate small portions of the universe, plotline, thematic, and characterization”.

No cinema, as cenas pós-créditos se tornam justamente os nós desse longo fio narrativo cheio de possibilidades, como vimos neste tópico. Elas dão, principalmente, a ideia de continuidade, primeiro por estarem justamente depois dos filmes, segundo por estarem antes das sequências, e, por fim, por serem pequenos espaços onde tudo pode acontecer. Parece que a informação que está no pós-crédito é o que define os rumos da narrativa, se ela volta ao passado, para que universo ela vai ligar do momento em diante, que rumo (contínuo e coerente) os filmes vão ganhar.

4. Metodologia

Descrever o método com o qual o pesquisador irá trabalhar seu objeto é importante porque passa ao leitor confiabilidade e o ajuda a compreender melhor os argumentos do estudo. Neste capítulo, iremos destacar os principais caminhos para a produção da coleta de dados, os instrumentos, fontes e a amostra, além de desenvolver como foram feitas as análises desses dados para que os problemas ganhem solução.

É importante primeiro evidenciar que esta pesquisa tem abordagem qualitativa. Alves-Mazzotti e Gewandszajder (1998, p. 149) enumeram alguns possíveis passos que ajudam os pesquisadores no planejamento da abordagem qualitativa: a indicação do que se pretende investigar, como será conduzida a investigação a fim de responder às questões propostas e a relevância do estudo. Os autores destacam ainda que

(...) ao contrário do que ocorre com as pesquisas quantitativas, as investigações qualitativas, por sua diversidade e flexibilidade, não admitem regras precisas, aplicáveis a uma ampla gama de casos. Além disso, as pesquisas qualitativas diferem bastante quanto ao grau de estruturação prévia, isto é, quanto aos aspectos que podem ser definidos já no projeto (ALVES-MAZZOTTI; GEWANDSZNAJDER, 1998, p. 149).

Quanto ao método de análise dos dados, o principal utilizado por esta pesquisa é o método comparativo. Ele permite que sejam analisados os dados levantados em pesquisa comparando um com o outro a fim de identificar elementos em comum e/ou diferentes entre eles. O método comparativo

Pode ser utilizado em todas as fases e níveis de investigação: num estudo descritivo pode averiguar a analogia entre ou analisar os elementos de uma estrutura (regime presidencialista americano e francês); nas classificações, permite a construção de tipologias (cultura de folk e civilização); finalmente, a nível de explicação, pode, até certo ponto, apontar vínculos causais, entre os fatores presentes e ausentes (LAKATOS e MARCONI, 2003 p. 107).

Para a análise do objeto, foram selecionadas em torno de 40 cenas pós-créditos, número considerável para fazer um quadro de classificação, proposto no capítulo seguinte. É importante destacar que os pós-créditos fazem parte em certa medida do

filme que os acompanha, portanto, é preciso analisar desde o início do longa para entender o contexto da cena pós-crédito. Isso até porque a análise do objeto envolve créditos de abertura, os personagens, as sequências e tudo no que o pós-crédito pode estar envolto.

Como foi visto previamente (na introdução e nos capítulos de apresentação do objeto e referencial teórico), as cenas pós-créditos não existem só no cinema. É um recurso usado por seriados e novelas e, de forma semelhante, pela literatura e os quadrinhos. No entanto, este trabalho irá focar em trabalhar cenas pós-créditos de filmes de longa-metragem.

Fazem, portanto, parte desta seleção: todas as cenas pós-créditos do Universo Cinematográfico Marvel de 2008 (*Iron Man*) a 2018 (*Avengers: Infinity War*) e cenas pós-créditos da Pixar, estúdio comprado pela Disney, também detentora da Marvel Studios desde 2009. Pontualmente, também fazem parte da amostra cenas pós-créditos dos filmes da DC Comics e de outros estúdios. Dentro da outra parte da amostra, consideramos múltiplos gêneros do cinema, como o terror, comédia, drama e policial. Os pós-créditos “históricos”, descritos no capítulo de apresentação do objeto, também estão inclusos nos pesquisados.

As análises contemplam ainda outras linguagens como os quadrinhos, principalmente da Marvel Comics. Seriados e novelas também podem ser brevemente destacados em um ou outro momento da argumentação, mas não são o foco da pesquisa.

Uma das grandes fontes para coleta de dados são blogs e sites de entretenimento. É possível identificar que estes sítios da internet são extensões dos pós-créditos do cinema. Porque, como citado na introdução, produzem, por exemplo, matérias de compactação dos melhores pós-créditos ou os imperdíveis, além de darem suporte aos espectadores de explicação dessas cenas. Nesta pesquisa, eles ajudam, portanto, a definir quais são as cenas pós-créditos mais relevantes a serem escolhidas para amostra, além de se tornarem também um próprio objeto de análise, visto que ajudam a compreender conceitos como paratextos, hipertextualidade, falta de fechamento, e são janelas que mostram o comportamento do público.

Os portais mais interessantes de destacar são os brasileiros Legião de Heróis (legiaodosherois.uol.com.br) e Adorocinema (www.adorocinema.com); e os estrangeiros Vulture (www.vulture.com), Marvel Cinematic Universe (marvelcinematicuniverse.wikia.com) e After Credits (aftercredits.com). Este último merece destaque porque é focado nos *stingers*, como são denominados os bônus de cenas durante ou depois dos créditos.

Tendo, portanto, tornada clara a metodologia deste trabalho, iniciaremos no próximo capítulo a análise dos dados coletados.

5. Análise do objeto

Neste capítulo, serão feitas as principais análises e observações sobre o tema do trabalho. À luz do referencial teórico, o capítulo propõe principalmente identificar as funções das cenas pós-créditos, como elas são produzidas, as ressignificações que o recurso foi adquirindo ao longo do tempo e questionamentos mais abstratos como a delimitação do espaço e tempo nas narrativas em que as cenas pós-créditos estão localizadas. Para iniciar, o primeiro tópico irá comparar a forma como cenas pré-créditos e cenas pós-créditos trabalham nos filmes.

5.1. Créditos de abertura vs. cenas pós-créditos

Como identificado no capítulo de apresentação deste trabalho, o primeiro projeto de cena pós-crédito é um letreiro que indica que o filme terá uma continuação. Já no primeiro filme a trabalhar com esse recurso, a cena que aparece após os créditos tem função publicitária de certa forma. Mas o cinema percebeu depois que as cenas pós-créditos nada mais são que um espaço: são uma lacuna criada ou descoberta entre os créditos e o desligar da película. Identificado este espaço, a imaginação dos cineastas ganhou mais um estímulo. De um letreiro com aviso sobre sequência, as cenas pós-créditos foram usadas - dessa vez com audiovisual, não apenas uma imagem estática - para fazer brincadeiras, complementar a história do longa e até servir como ligação entre filmes. Vale destacar que isso não é uma escala de importância ou de substituição, mas sim de ressignificação e surgimento de novas funções.

Muito antes das cenas pós-créditos, vieram os créditos de abertura. É importante falar de créditos de abertura porque eles são o outro lado da moeda. Enquanto as cenas pós-créditos são o último suspiro, os créditos de abertura são por muitas vezes o primeiro respirar dos espectadores. Cada recurso tem funções muito particulares que o outro não consegue abarcar, mas alguns pontos se encontram, como veremos mais à frente. Antes, é preciso resumir brevemente a história dos créditos de abertura.

Segundo Ramos (2008, p. 23), Saul Bass foi o primeiro cineasta a criar os créditos iniciais. Antes de Bass, os créditos “(...) consistiam em uma listagem de

participantes da produção do filme e se resumiam a uma grande rolagem de nomes após o final do filme que serviam para dar tempo das cortinas serem fechadas” (RAMOS, 2008, p. 23). Veja que, embora os créditos de abertura tenham vindo primeiro que as cenas pós-créditos, os filmes sempre apresentaram algum tipo de crédito em si no final do filme (às vezes no início também), nem que fossem rápidos letreiros que indicassem a produtora, os principais atores e o diretor.

Trazer arte para os créditos de abertura é o grande destaque do trabalho do designer americano Kyle Cooper, conhecido por criar sequências³⁰ famosas de títulos para filmes.

Tendo projetado mais de 150 créditos iniciais para a indústria cinematográfica, Kyle Cooper primeiramente chamou a atenção do público e da crítica em 1995, quando desenvolveu aquela que seria considerada sua obra-prima, o filme *Seven*, sendo visto como o responsável pela revitalização dos créditos de titulação, elevando-os ao estado de arte (RAMOS, 2008, pág.30).

Hoje (2018), somam-se mais de 350 trabalhos realizados por Cooper. Dentre eles, está a sequência inicial do filme *O Incrível Hulk* (2008). O filme conta a história do médico Bruce Banner que, depois de um acidente de laboratório dar a ele poder de força extraordinária quando tem acessos de raiva, resolve se isolar no Brasil e tenta achar uma cura para sua mutação.

O filme já começa com a sequência inicial desenhada por Cooper, que não só traz beleza gráfica aos créditos de abertura, mas contam uma história (figura 15). Na sequência, é possível ver *flashes* de como ocorreu o acidente no laboratório que criou a mutação em Bruce Banner, imagens de arquivos, por exemplo, revelam que o líquido introduzido no cientista se chama Gama, são mostradas também as consequências do acidente, Banner virando Hulk e ferindo alguns personagens, dentre outros fragmentos. O filme teve um antecessor, *Hulk* (2003), que conta exatamente a história desses créditos de abertura, embora com outros atores e outras cenas. Observe, portanto, que a sequência inicial de *O Incrível Hulk* nada mais é que um resumo. Não interessa ao filme

³⁰ São outros trabalhos de Cooper: *Seven - Os Sete Crimes Capitais* (1995), *O Principal Suspeito* (1997), *A Múmia* (2001) e *Homem-Aranha 2* (2004).

mais recente contar a mesma história e o artifício é usado para poupar tempo da narrativa.



(Figura 15: trechos da sequência inicial de O Incrível Hulk (2008). Fonte: <http://www.artofthetitle.com>)

Há uma forma mais extensa de apresentar os créditos de abertura, esta mais interessante para comparação com as cenas pós-créditos. Alguns filmes apresentam literalmente “cenas pré-créditos” (de abertura). Em *Watchmen* (2009), o filme inicia com uma sequência de cenas do assassinato do antigo super-herói Comediante, codinome de Edward Blake (Jeffrey Dean Morgan).³¹ Só depois aparecem os créditos dos principais profissionais envolvidos na produção do filme acompanhados de cenas de *flashback* que relembram momentos dos Minutemen, grupo de super-heróis famoso na década de 1940. O desenrolar do filme se dá a partir do assassinato do Comediante (figura 16).

³¹ O filme inicia mesmo com a apresentação da logo das produtoras, mas os créditos dos profissionais envolvidos no filme só aparecem depois da cena descrita. Inclusive, os créditos de abertura iniciam novamente com o nome das produtoras.



(Figura 16: De cima para baixo: cena inicial de *Watchmen* apresenta o assassinato do personagem Comediante, cena de transição para os créditos de abertura, sequência de créditos de abertura conta momentos do passado dos Minutemen. Fonte: Warner Bros. Pictures)

A sequência que inclui os créditos de abertura em si de *Watchmen* é semelhante à do *Incrível Hulk* porque conta pedaços do passado de forma resumida, mas bem claras, mais um exemplo de como poupar tempo para o filme. No entanto, a cena pré-créditos é importante para criar suspense e contar um trecho fundamental da história

que, talvez se tivesse sido uma cena acompanhada dos créditos, não fizesse o efeito desejado e o espectador não pudesse compreender de forma tão efetiva. Isso porque, em alguns casos, as cenas que acompanham os créditos de abertura geralmente não têm diálogos e o som limita-se, na maioria das vezes, a uma música ou trilha sonora.

As cenas que antecedem títulos e créditos nem sempre mostram o passado. Em *Beleza Americana* (1999), a cena inicial³² mostra Jane (Thora Birch) sendo gravada pelo namorado falando do desejo de que o pai, o protagonista Lester (Kevin Spacey), morresse (figura 17). A mesma cena é apresentada no decorrer do filme sendo contextualizada. É, portanto, uma cena cortada do futuro do filme para o início dele.



(Figura 17: cena de abertura de *Beleza Americana*, 1999. “Sim. Você faria?”, responde Jane quando questionada se desejava que o pai morresse. Fonte: setandsettingblog.wordpress.com)

Há ainda outras formas de brincar com os créditos de abertura. Em *Guardiões da Galáxia* (2014), o filme inicia mostrando parte da infância do personagem Peter Quill (Chris Pratt) no planeta Terra - o momento em que perdeu a mãe e depois é abduzido para outro lugar da galáxia. Após um letreiro de “Anos depois”, Quill é apresentado agora adulto e durante o roubo do Orbe, artefato alienígena poderoso. Junto a essas cenas iniciais de Quill adulto, começam os créditos de abertura do filme. Apesar da mudança de cenas pelo salto temporal e espacial e o fato delas estarem separadas pela logo da Marvel Studios, o filme não é interrompido para os créditos de abertura. Eles aparecem no principal do filme em si. Claro que há uma dinâmica diferente de

³² A cena não antecede exatamente os créditos porque o filme não tem créditos de abertura, mas antecede a apresentação do título do filme.

trilha sonora e sequências visuais, mas não há uma sequência só para os créditos de abertura. E ainda assim há uma “cena pré-créditos” que conta trechos do passado importantes, mas resumidos (figura 18).



(Figura 18: sequência de créditos de abertura de *Guardiões da Galáxia* ocorre durante o próprio filme. Fonte: Marvel Studios.)

Outros gêneros usam de forma semelhante as “cenas pré-créditos”. Nos quadrinhos, é muito comum que, após a capa, as revistas iniciem sem título e creditação, recursos que só aparecem páginas ou quadros depois (figura 19).

sejam às vezes muito finas, ainda há de certa forma algo que as aparta. A função de pré e pós-créditos parecem semelhantes em alguns pontos.

As cenas pós-créditos por muitas vezes têm a função de antecipar informações de outros filmes; às vezes a mesma cena é citada sem alteração e às vezes a cena é aludida nas sequências³³. Nos pós-créditos em que são mostradas informações importantes para futuros filmes, sem exatamente antecipar alguma cena, é interessante perceber que o pós-crédito poupa tempo da narrativa principal desse outro filme. Embora seja necessário mostrar novamente alguns elementos do pós-crédito passado para contextualizar, eles já foram apresentados e isso economiza algumas cenas.

Mas então vem uma análise interessante: as “cenas pré-créditos” claramente fazem parte do filme em si porque falam desse filme, seja em *O Incrível Hulk*, seja em *Watchmen*, seja em *Beleza Americana* ou em *Guardiões da Galáxia*. Percebe-se que as cenas, tanto que vêm antes dos créditos quanto as que acompanham os créditos de abertura desses filmes, de forma direta tratam do filme que se segue a elas. Mas isso nem sempre acontece com as cenas pós-créditos. Às vezes, uma cena pós-crédito de um filme fala de outro filme completamente diferente. É mais intrigante ainda pensando do ponto de vista de que os créditos destes filmes são o final. Acabou ali aquela narrativa. Até que ponto as cenas pós-créditos fazem parte do filme em que elas estão englobadas e até que ponto elas fazem parte do filme seguinte?³⁴ Antes de iniciarmos essa e outras análises, é preciso dividir logo as cenas pós-créditos em uma classificação tipológica, já que, com conceitos mais ou menos definidos, a compreensão da análise pode ser mais fácil.

5.2. Proposta de classificação tipológica das cenas pós-créditos

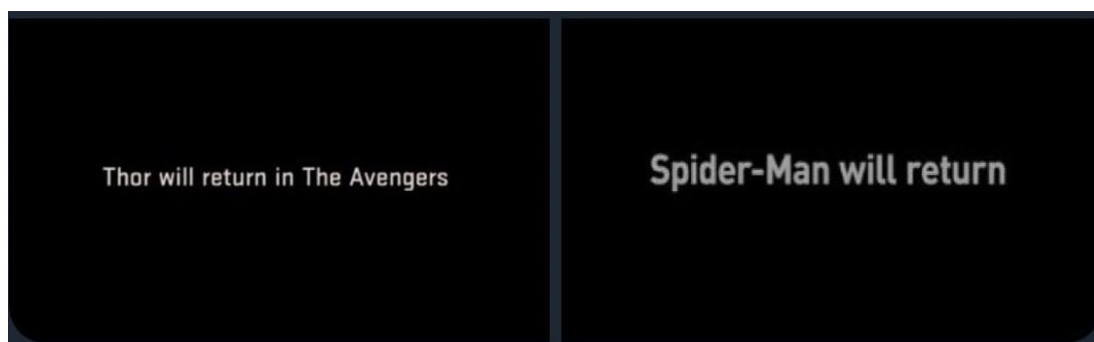
Com base na comparação entre as cenas integrantes da amostra detalhada no capítulo de Metodologia, foi possível identificar alguns pontos em comum entre elas e outros que as diferenciam, sendo possível tipificar pelo menos cinco tipo de cenas pós-

³³ Esta análise será retomada e exemplificada nas próximas páginas.

³⁴ O complemento da análise está no último tópico deste capítulo: “O espaço e tempo dos pós-créditos nas narrativas”.

créditos de acordo com a finalidade do objeto. Vale destacar que há uma variante de cena pós-créditos que são as cenas no meio dos créditos (*mid-credits scenes*, como denominam alguns redatores de sites de entretenimento), ou seja, elas aparecem após parte dos créditos finais e antes da outra parte. No entanto, elas tratam apenas do espaço onde fica o pós-crédito, não exatamente sua finalidade. Até porque um filme pode ter duas, três ou mais cenas pós-créditos, alguma no meio, outra no final. E cada uma delas pode ter uma finalidade diferente. Considerando tudo isso, a classificação tipológica das cenas pós-créditos se configura, portanto, como:

Cenas de anúncio: são letreiros mais ou menos estáticos que têm finalidade publicitária ao anunciar sequências. Exemplo: “*Homem Aranha irá retornar*”, “*Thor voltará em Os Vingadores*” “*James Bond will return in the next Ian Fleming thriller ‘Goldfinger’*” (figura 20).



(figura 20: alguns letreiros de “*will return*” de filmes da Marvel. Fonte: pinterest.com)

Cenas de destino: São cenas explicativas. Servem para mostrar o que aconteceu com algum personagem ou elemento do filme (um objeto, por exemplo) depois de certo ponto da trama. É bastante comum que sejam cenas de comédia (figura 21). Exemplo: a cena pós-crédito de *Harry Potter e a Câmara Secreta* (2002) mostra que o professor Gilderoy Lockhart acabou indo parar em St. Mungo’s, hospital psiquiátrico bruxo, depois de, durante o filme, acidentalmente tirar a própria memória. “*Quem sou eu?*”, diz o cartaz mágico.



(Figura 21: cena pós-crédito de *Harry Potter e a Câmara Secreta*. Fonte: Warner Bros. Pictures)

Cenas-gancho: São cenas que trazem informações para possíveis sequências. Não são tão explícitas como os letreiros, apesar de também terem em certa medida função publicitária. Costumam apresentar novos personagens, reviver outros e apresentar elementos ainda não explicados na trama anterior. Exemplo: na cena pós-crédito de *Os Vingadores: Era de Ultron* (2015), Thanos aparece segurando a Manopla do Infinito, artefato poderoso capaz de dizimar metade da população do planeta, indicando que ele seria o próximo vilão da franquia. “*Fine. I’ll do it myself*”, diz o Titã³⁵ na cena. De fato, em *Os Vingadores: Guerra Infinita* (2018), sequência da franquia, o personagem é o grande responsável por uma catástrofe mundial (figura 22).



(Figura 22: cena pós-crédito de *Os Vingadores: Era de Ultron*. Fonte: Marvel Studios.)

³⁵ “Bem. Vou fazer isso sozinho.”

Cenas *in memoriam*: são dedicatórias a algum profissional (envolvido com o filme ou com o estúdio, por exemplo) que faleceu. Exemplo: No final dos créditos de *Carros* (2006), o filme é dedicado a Joe Ranft, roteirista, artista de storyboard e dublador que trabalhou para Pixar e para Disney. Ele faleceu um ano antes do lançamento de *Carros* e o filme o homenageia mostrando cenas de personagens do estúdio que Joe dublou (figura 23).



(Figura 23: cena *in memoriam* do filme *Carros*. Fonte: Disney Pixar.)

Cenas “*What if?*”: contam alguma história alternativa à do filme, no sentido de “E se acontecesse dessa forma?”. Exemplo: Em *Ghost World - Aprendendo a Viver* (2001), a cena pós-crédito mostra uma cena alternativa da briga entre os personagens Josh, Seymour e Doug na loja de conveniência. No filme, Seymour é derrubado e acaba parando no hospital. Na cena pós-crédito, ele derruba Josh e Doug e sai da loja confrontando: “*Vocês querem mexer comigo?*”. Um personagem difícil de imaginar ganhando uma briga (figura 24).

Tornando clara a tipologia das cenas pós-créditos, é preciso fazer algumas considerações. Nos próximos tópicos, serão especificamente analisadas as cenas de destino e cenas-gancho, as mais comuns do cinema.



(Figura 24: cena pós-crédito de *Ghost World - Aprendendo a Viver*. Fonte: United Artists.)

5.3. Cenas de destino: considerações

Há algumas observações interessantes de serem feitas sobre as cenas de destino. É possível verificar que elas funcionam como um bônus a mais, não necessariamente são fundamentais para concluir a compreensão da narrativa principal do filme. Principalmente quando há destinos que mostram apenas uma brincadeira, mas que, como destino, os fatos acontecem após os acontecimentos do filme, ou paralelamente a um desses acontecimentos.³⁶ Em *Os Vingadores*, uma das cenas pós-créditos mostra o grupo de heróis lanchando no “Shawarmas” (figura 25). Veja que não é necessariamente uma informação importante que explica algum ponto solto da história, apesar de indiretamente fazê-lo: explicar o que aconteceu com os heróis depois de salvar o mundo, que é, claro, ficar com fome e ir comer.

Em alguns momentos, as cenas de destino podem se confundir com as cenas-gancho, e é possível que seja uma cena ambígua mesmo. Pode ser que aparentemente seja informativa para uma sequência, mas pode ser que seja uma cena que mostra apenas o que aconteceu com algum personagem ou elemento da trama. A cena pós-crédito de *Young Sherlock Holmes*³⁷ mostra que o vilão ainda está vivo e agora assina com outro nome. A cena seria um gancho perfeito para uma sequência (que parecia ser a

³⁶ Essa discussão será melhor desenvolvida no tópico “O espaço e tempo dos pós-créditos nas narrativas”.

³⁷ Mostrada no capítulo 2 - O início do “fim”: apresentação do objeto.

ideia inicial dos produtores, mas não se concretizou), mas também pode ser uma perfeita cena de destino que mostra o que na realidade aconteceu com o personagem.



(Figura 25: cena pós-créditos de *Os Vingadores* mostra o grupo de super-heróis no restaurante “Shawarmas”. Fonte: Marvel Studios)

Do ponto de vista do filme que a segue, as cenas de destino também parecem pouco mostrar causas, e sim consequências. É diferente de cenas pré-créditos. Enquanto algumas cenas pré-créditos mostram o que aconteceu antes da história que vai se seguir, as cenas de destino mostram as consequências de algum ponto daquilo que foi assistido. É importante destacar isso porque Abbott (2002, p. 37, tradução nossa) fala que “procuramos continuamente as causas das coisas. A inevitável linearidade da história faz da narrativa um poderoso meio de gratificar essa necessidade (seja com precisão ou não)”³⁸. As cenas pós-créditos parecem não ajudar o espectador nesse ponto. Elas respondem menos perguntas do tipo: “O que causou para que o Hulk ficasse dessa forma?” e “O que aconteceu com os Minutemen antes deles se aposentarem?”; e mais “O que acontecerá agora que os Vingadores derrotaram Loki?”, “O que aconteceu com o Professor Rathe depois de cair dentro do mar?”.

³⁸ “We are made in such a way that we continually look for the causes of things. The inevitable linearity of story makes narrative a powerful means of gratifying this need (...)”

Outra característica das cenas de destino é conseguir brincar com um dos personagens ou elementos da trama. As cenas de comédia merecem algumas observações específicas. Veremos isso no próximo tópico.

5.4. “*Vocês ainda estão aí?*”: cenas de comédia

Como dito anteriormente, é muito comum que as cenas pós-créditos sejam só uma piada mesmo. Mas elas não são exclusivas de filmes de comédia. Algumas franquias contam com cenas pós-créditos (principalmente de destino) que, apesar de doses de comédia fazerem parte da receita do filme, muitas são do gênero ação, fantasia, aventura etc.

Uma das características recorrentes dessas piadas é a quebra da quarta parede, ou seja, o personagem fala diretamente com o espectador.³⁹ Um dos exemplos mais divertidos de cena de comédia e quebra da quarta parede é a cena pós-crédito de *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017). Depois de longos créditos terem passado, Capitão América aparece para ensinar aos espectadores uma lição: a importância da paciência (figura 26). “*Você se pergunta: por que esperou tanto para uma coisa tão decepcionante?*”, questiona o herói durante a cena.



(Figura 26: cena pós-crédito de *Homem-Aranha: De Volta ao Lar*. Fonte: Marvel Studios.)

³⁹ Pode acontecer também que essa quebra não seja necessariamente cômica, às vezes pode ser só uma olhada maligna ou uma cara de surpresa na direção de quem está assistindo, sem intenção de fazê-lo rir.

A cena se torna mais cômica porque o herói nem faz parte do filme que antecedeu a cena: *Homem-Aranha: De Volta ao Lar*. Sobre isso falaremos no próximo tópico: intertextualidade.

5.5. Como se apresentam os pós-créditos?

A principal engrenagem que move os pós-créditos parece ser a conversa entre discursos, mais especificamente a intertextualidade. É quase unânime que uma cena pós-crédito em algum ponto mencione parte do filme que a antecedeu, do filme seguinte a ela ou de outro completamente diferente. A mesma divisão que Fiorin (1994) deu aos processos de intertextualidade pode ser transportada para como as cenas pós-créditos são produzidas e apresentadas ao espectador. Consideramos, portanto, três formas de exibição do pós-crédito:

Citadas: As cenas vêm cortadas exatamente iguais de outros filmes (*cut-down scenes*); o texto é inserido efetivamente em outro (Piègay-Gros, 1996, *apud* Mozdzenski, 2009 p. 11). Exemplo: a cena pós-crédito de *Homem de Ferro 2* (2010) mostra a primeira aparição do Mjolnir, martelo símbolo do super-herói asgardiano Thor. Na cena, o agente da S.H.I.E.L.D Phil Coulson encontra a arma no meio do deserto do Novo México, nos Estados Unidos, e telefona para os superiores para contar a novidade (figura 27). A cena, além de promoção para o filme *Thor* (2011), aparece novamente e exatamente igual no filme o qual ela promove. Observe que somente saberemos que elas são "citações-prequel" (por assim dizer) quando virmos o filme que virá depois.





(Figura 27: cena pós-crédito de *Homem de Ferro 2* e trecho do filme *Thor*. Fonte: Marvel Studios.)

Veja que a citação não complementa exatamente o sentido da narrativa de *Homem de Ferro 2*, como uma cena de destino faria, por exemplo. A cena possui um certo nível de independência do filme que a apresenta pela primeira vez, apesar de ser necessário considerar que, em linhas gerais, a cena ainda se encontra presente no envolvimento de *Homem de Ferro 2*. Nesse contexto, verificamos que o trecho de *Thor* citado em *Homem de Ferro 2* tem como principal finalidade a promoção do filme sobre o herói asgardiano, caráter publicitário este comum às outras cenas apresentadas em forma de citação. Até mesmo “a publicidade assume que seu repertório pode ser construído através de referências diversas” (ZANI, 2003, pág.130).

Aludidas: quando as cenas remetem a trechos, personagens ou elementos do mesmo filme ou não. Em boa parte das vezes, elas remetem ao mesmo filme que as antecedeu, principalmente nas cenas de destino. Exemplo: na cena pós-crédito de *Valente* (2012), o Corvo chega para um dos guardas do castelo pedindo-lhe para assinar a entrega de uma coleção enorme de estátuas de urso de madeira compradas pela protagonista Mérida no início do filme. “Assine aqui. Não tenho o dia todo”, resmunga o bicho na cena (figura 28).

Veja que a cena faz alusão ao Corvo, personagem secundário de *Valente*, a elementos do filme que a antecede e a uma das ações do filme: a compra das esculturas por Mérida.

Aludir a filmes diferentes daquele em que a cena está englobada é mais comum em cenas-gancho, que, da mesma forma como ocorre com a citação, há uma espécie de

“alusão-prequel”, porque só saberemos do contexto de forma mais efetiva nas sequências.



(Figura 28: cena pós-crédito de *Valente*. Fonte: Disney Pixar.)

Estilizadas: a cena pós-crédito apresenta-se com uma estrutura semelhante à de outro texto, no mesmo estilo. Exemplo: a cena pós-crédito de *Deadpool* (2016) parodia a cena pós-crédito de *Curtindo a Vida Adoidado* (1986). O roupão de Ferris Bueller, o cenário e as frases “Vocês ainda estão aí? Acabou. Vão para casa” são praticamente as mesmas do filme mais antigo (figura 29)⁴⁰.



⁴⁰ Deadpool faz ainda, na cena, outras brincadeiras com a própria ideia de cenas pós-créditos: “Ah, vocês estão esperando uma informação para *Deadpool 2*? Bem, não tivemos dinheiro para isso. O que vocês estão esperando? Sam Jackson aparecer com um tapa-olho e aquele pequeno número de couro picante? Vão. Vão” (em referência a cena pós-crédito de *Homem de Ferro*).



(Figura 29: cena pós-crédito de *Curtindo a Vida Adoidado* e cena pós-crédito de *Deadpool*. Fonte: [youtube.com.br/canal: Loiter Clips](https://youtube.com.br/canal:LoiterClips) e 21st Century Fox)

Veja que, nas três categorias, o espectador só tem acesso à mínima compreensão do processo intertextual se ele lembrar-se do texto intertextualizado (para o processo de alusão, a memória é ainda mais fundamental do que para as outras). Um filme utilizar a cena pós-crédito de outro filme, seja ela em sua forma pura, seja modificada, seja totalmente desfeita, está buscando o reconhecimento do público do filme presente daquela cena passada para que esses espectadores possam identificar o sentido que houve na exibição dela anteriormente. Percebemos que, além de um artifício, é algo quase involuntário essa percepção para quem assistiu à cena pós-crédito e está assistindo ao filme no qual ela fez referência.

Essa percepção intertextual se deve ao fato das cenas pós-créditos terem os chamados *easter eggs*, pistas importantes sobre os rumos das futuras produções. A procura pelo conhecimento dessas informações tem a capacidade de prender a atenção das pessoas e fazê-las com que sigam atrás também entendê-las, já pelo fato de saberem que haverá uma continuação partindo daquelas informações deixadas. Com isso, o espectador vê a necessidade de assistir (se houver) o filme anterior da mesma franquia do que ele assistiu e, além disso, assistir ao que será lançado. Nesse ponto entra a função das cenas pós-créditos como publicidade: impulsionar a procura pelo espectador de fazer uma conexão entre os filmes; assistindo os antigos e o deixá-lo com expectativa pelos próximos. O próximo tópico fala exclusivamente de um caso de sucesso na criação dessa conexão: a franquia *Os Vingadores*.

5.6. Os Vingadores: processo de serialização e as cenas pós-créditos na promoção do crossover

A Marvel começou a implantar a ideia acerca da franquia *Os Vingadores* no pós-crédito de *Homem de Ferro* (2008). Na cena, Nick Fury (Samuel L. Jackson) apresenta-se a Tony Stark (Robert Downey Jr.) como diretor da agência S.H.I.E.L.D e fala pela primeira vez da iniciativa “Vingadores”. Depois disso, as cenas pós-créditos dos longas dos outros heróis vão soltando mais informações até o lançamento do filme em 2012. Nesse percurso tiveram as cenas de *O Incrível Hulk* (2008), na qual Tony Stark aparece novamente falando sobre a iniciativa; em *Thor* (2010), Loki (Tom Hiddleston) aparece na cena pós-crédito como o potencial vilão de *Os Vingadores* e a pedra Tesseract, fonte de poder alienígena capaz de dominar a Terra, como o objeto do confronto; por fim, em *Capitão América* (2011), Nick Fury novamente aparece para chamar Steve Rogers (Chris Evans) para entrar na iniciativa junto com os outros heróis.

Toda essa construção, de certa forma cronológica, nos permite afirmar que há um grande filme, dividido em “heróis” e que vai, no final, acontecer sempre o crossover dessas histórias, ou seja, o cruzamento de enredos. É um ciclo: depois de *Os Vingadores*, foram lançados os filmes *Homem de Ferro 3* (2013), *Thor 2: Mundo Sombrio* (2013), *Capitão América 2: Soldado Invernal* (2014), até que chega *Os Vingadores 2: Era de Ultron* (2015). Há, portanto, o processo de serialização na franquia, em que cada filme, especialmente as cenas pós-créditos, se torna um episódio. Neste caso, as cenas pós-créditos entram com o papel de interligar esses filmes, dar informações e pistas aos espectadores do que está para acontecer, além de impulsionar a ansiedade dos fãs para os próximos lançamentos. Observe que a Marvel, ao dividir seu universo cinematográfico em fases, assemelha-se às temporadas dos seriados de televisão. Isso é explicitado até nos seus produtos. Hoje é possível comprar box de DVDs e Blu-rays (figura 30) com compilados dos filmes da Fase 1 e Fase 2 do UCM (a Fase 3 ainda encontra-se em andamento).

Essas cenas, portanto, aludem a narrativa de *Os Vingadores*, e, no próprio filme, percebemos a alusão às cenas pós-créditos que ajudaram a construir seu discurso. Nesse universo Marvel/Vingadores também vemos de forma mais clara como se utilizar desses

instrumentos para promover também antigos filmes. Cria-se a necessidade de assistir aos filmes anteriores para fazer toda a conexão com os atuais.



(Figura 30: box de filmes da Fase 1 e Fase do 2 do Universo Cinematográfico Marvel. Fonte: Mercado Livre.)

5.7. Criação de expectativas e a falta de fechamento

Um dos mecanismos na qual as cenas-gancho trabalham é a criação constante de expectativas e surpresas aos espectadores. Isso porque elas simplesmente jogam um conflito sem qualquer indício de resolução de tal problema central no próprio pós-crédito, recurso também chamado de *cliffhanger*, utilizado nas narrativas para deixar algum final em aberto. É diferente, por exemplo, nas cenas de destino, que, ao contrário, buscam fechar algum ponto da história. O mecanismo é semelhante nas cenas de anúncio, mas nessas a surpresa que impacta os espectadores parece não ser tão agressiva.

A ausência de um fechamento é, portanto, o que cria toda a ansiedade involuntária dos espectadores por um fechamento da história, esperando assim ser saciada nas próximas continuações (ABBOTT, 2008, p. 54). Quando assistidas, as cenas pós-créditos jogam aos espectadores incertezas e dúvidas acerca do enredo,

impulsionando a busca por um encerramento de ideia. Essa busca pode ser mental mesmo (o primeiro estágio), em que o espectador tenta ligar pontos do que ele já conhece da narrativa e o que ele imagina que pode ser o rumo que será tomado, ou pode vir por meio de paratextos, como blogs de entretenimento, fóruns etc.

Claro que a falta de fechamento acontece a todo instante no próprio filme: o que vai acontecer agora que o vilão capturou a princesa? O que vai acontecer agora que o protagonista está à beira do abismo prestes a cair? A diferença é que, no filme, muitas das perguntas serão minimamente respondidas em algum momento no próprio filme. No pós-crédito de gancho, não.

Como exemplo, temos os filmes da franquia X-Men⁴¹, uma das poucas franquias que usam todas as cenas pós-créditos com informações para suas próprias continuações e não para outros filmes. Utilizemos o pós-crédito de *X-Men: Dias de Um Futuro Esquecido* (2014). Na cena, o mutante e vilão Apocalipse aparece encapuzado movendo partes de uma pirâmide por meio da telecinese em um deserto. Enquanto isso, várias outras pessoas o adoram embaixo do monte na qual ele se encontra no topo, todos gritando “*En Sabah Nur*”. No final, quatro cavaleiros são mostrados ao longe enquanto o mutante realiza a deslocação da pirâmide (figura 31).



(Figura 31: cena pós-créditos de *X-Men: Dias de Um Futuro Esquecido*. Fonte: 21st Century FOX.)

⁴¹ *X-Men* (2000), *X-Men 2* (2003), *X-Men: O Confronto Final* (2006), *X-Men Origens: Wolverine* (2009), *X-Men: Primeira Classe* (2011), *Wolverine: Imortal* (2013), *X-Men: Dias de um Futuro Esquecido* (2014) e *X-Men: Apocalipse* (2016).

No nível de expectativa, os espectadores já começam a arranjar finais ou contextos para o desenrolar da história a partir daquele enredo⁴². Para ilustrar, veja alguns comentários do site Cinema com Rapadura em uma matéria sobre a cena pós-crédito mencionada⁴³:

*“Jurava que era uma mulher!
Obrigada pela explicação. hahaha, eu não sabia dessa, e fiquei me perguntando de que filme seria esse gancho :)”*

“Acho que não deverá se passar nos anos 80, se seguirem com a cronologia mostrada no filme. Se o passado no filme era em 1973 e o Wolverine voltou 50 anos, então deverá acontecer no presente ou no futuro...”

É nesse contexto que as cenas pós-créditos trabalham como promoção dos próximos filmes: deixando questionamentos e expectativa às pessoas, elaborando, por meio da falta de fechamento, a forma de vender as futuras continuações.

O que é importante destacar neste tópico, e que é chave para compreendermos as cenas pós-créditos, é a importância da continuidade para o objeto. Mesmo na constante falta de fechamento e pensando no ponto de vista da serialização, o que parece importante é garantir a continuidade do universo narrativo. Os elementos de certa forma precisam fazer sentido e terem uma sequência mais ou menos definida e lógica de ações. Os pós-créditos são muitas vezes os nós que garantem essa continuidade.

No próximo tópico, e último de análise, exploraremos algo mais abstrato sobre cenas pós-créditos: qual a localização e o tempo em que elas ocupam na narrativa.

⁴² É importante destacar que estamos aqui desconsiderando o conhecimento de alguns espectadores sobre os quadrinhos da franquia.

⁴³ Disponível em: <https://goo.gl/DMkZdN>. Acesso em 2015.

5.8. O espaço e tempo dos pós-créditos nas narrativas

Para analisar onde e em qual momento da narrativa ficam os pós-créditos, é preciso considerar que cada tipo de pós-créditos - cada um com uma finalidade diferente - tem características particulares e outras em comum do recurso.

Em termos gerais, as cenas pós-créditos dão sempre ideia de linearidade no sentido de que aquele acontecimento retratado ocorreu depois do enredo do filme ou, pelo menos, de forma paralela. Por exemplo, se conta o que aconteceu com um personagem secundário logo depois de ter sido jogado num abismo, no pós-crédito irá ser mostrado a partir daquele ponto ou momentos depois, não exatamente depois dos acontecimentos do final do filme. A regra se aplica em quase todas as cenas de destino.

O filme *Carros* (2006) mostra a cidade de Radiator Springs, onde o protagonista Relâmpago McQueen se perde e acontece boa parte da animação. No meio do filme, mais dois personagens chegam sem querer à cidade. Vanderlei e Vanda são dois forasteiros que se perderam em Radiator Springs e estão em busca da Rodovia Interestadual, que aparentemente é o caminho que deveriam ter pegado. A participação dos dois carros no filme é rápida. Mesmo com os nativos de Radiator Springs oferecendo os serviços da cidade, eles resolvem continuar à procura da estrada. Na cena pós-crédito do filme, os personagens são mostrados novamente, indicando que continuam perdidos e atrás da Rodovia Interestadual (figura 32).



(Figura 32: À esquerda, trecho do filme *Carros* apresenta os personagens Vanderlei e Vanda, que se perderam em busca da Rodovia Interestadual. À direita, a cena pós-crédito do filme os mostra novamente revelando que ainda estão perdidos. Fonte: Disney Pixar.)

Observe que, mesmo não sabendo exatamente o espaço de tempo entre a cena do filme e a cena pós-crédito, a segunda cena sempre mostra o que aconteceu depois, mais ou menos a partir do fato mencionado no filme.

O caso de cenas pós-créditos que trazem informações que interligam filmes é mais complexo porque, além do filme em que ela está envolta, é preciso considerar o filme seguinte na qual ela menciona. Isso porque, se essa cena faz gancho com uma sequência, é possível afirmar que, em boa parte das vezes, ela vem antes - em questão de tempo da narrativa - do filme seguinte. Neste caso, a cena pós-crédito funciona como um antecessor até do próprio trailer da sequência⁴⁴. Ela se torna a primeira informação do filme seguinte. Então, até que ponto o pós-crédito de gancho faz parte do filme em que ele está envolto e até que ponto ele, na realidade, faz parte do filme seguinte?

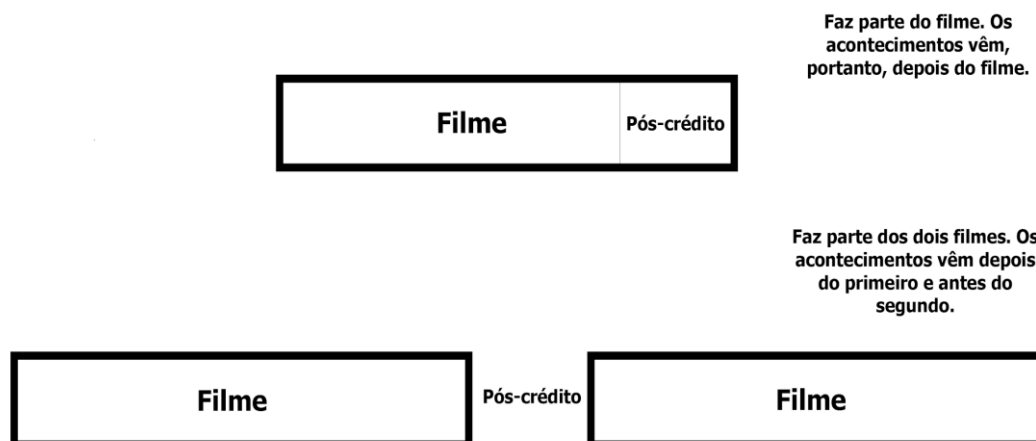
Há duas possíveis avaliações. A primeira é que, considerando as cenas pós-créditos como peritextos, paratextos dentro dos textos, elas fazem parte do filme em que estão envoltas. No entanto, elas também podem ser consideradas epitextos, paratextos fora dos textos, do ponto de vista do outro filme⁴⁵. Observe: o pós-crédito de *Homem de Ferro* fala pela primeira vez sobre a iniciativa Vingadores, a franquia de crossover entre super-heróis da Marvel nos cinemas. A cena remete e é janela de forma direta para o filme *Os Vingadores*, lançado quatro anos depois. E ela faz parte claramente do próprio filme *Homem de Ferro*, porque funciona quase como um posfácio. Nesse “cabo de guerra”, o tempo na narrativa em que se passa a cena pós-crédito de gancho será, em boa parte das vezes, antes dos fatos do filme seguinte na qual ela menciona e depois dos fatos do filme que a antecedeu. A figura 33 ilustra esta análise.

Há uma exceção: não dá para afirmar que as cenas pós-créditos citadas (*cut-down scenes*) estão entre os acontecimentos dos dois filmes do ponto de vista de tempo na narrativa. Primeiro, porque, muitas vezes, o mesmo trecho só vai aparecer no meio do filme seguinte, misturado ao resto do longa. Depois que, mesmo a cena aparecendo

⁴⁴ Curiosidade: em *Capitão América: Primeiro Vingador* (2011), após a cena pós-crédito, apareceu um trailer literalmente de *Os Vingadores*. O primeiro filme do Capitão América é o último antes do primeiro filme do grupo de super-heróis.

⁴⁵ Da mesma forma as cenas de anúncio. Os “will return” podem ser considerados peritextos do ponto de vista do filme que as envolve e epitextos do ponto de vista do filme seguinte.

no começo do segundo filme, é a mesma cena, não necessariamente um nó entre os dois longas.



(Figura 33: relação de espaço e tempo dos acontecimentos das cenas pós-créditos com os acontecimentos do filme. Desenhado pelo autor.)

Claro que, como no caso dos *Vingadores*, o próprio filme já porta informações para a sequência antes do pós-crédito (no caso, *Homem de Ferro*, até porque o filme apresenta o personagem que aparece na cena). Pensando o Universo Cinematográfico Marvel como uma longa narrativa única, podemos nos questionar: a narrativa de *Os Vingadores* começou em *Homem de Ferro* ou na cena pós-crédito de *Homem de Ferro*? Os filmes precisam de uma independência relativa, até porque os cineastas não podem garantir que quem viu aquele filme viu os outros ou verá os próximos. No entanto, os pós-créditos não parecem ter tanta independência assim, já que precisam minimamente de informações anteriores para realizar seu processo intertextual. Essas informações anteriores muitas vezes estão no filme que dá abrigo a esse pós-crédito.⁴⁶ Não dá para considerar o pós-crédito como algo isolado. Ele precisa do crédito e precisa do filme para ter um sentido mínimo.

⁴⁶ Até a Netflix valoriza os pós-créditos como parte do filme. É comum na plataforma que ao terminar um filme ou episódio de série, rapidamente apareça a sugestão de iniciar o próximo episódio ou começar um novo filme. Quando o filme tem cena pós-créditos, a Netflix espera todos os créditos passarem e espera a cena pós-crédito passar para então mostrar a opção de pular para a próxima sugestão.

Os textos fazem sentido por causa de nossas experiências textuais passadas, alfabetização e conhecimento. Em um nível básico, por exemplo, se somos novos em um idioma, só podemos decodificar pequenas partes de qualquer coisa que lemos ou ouvimos. Mas a fluência vai além do mero vocabulário e gramática, até a alfabetização e a experiência visual, imagética e artística. Como tal, a intertextualidade - as ligações inescapáveis entre os textos - cria um significado adicional (GRAY, 2010).

As cenas pós-créditos, portanto, têm capacidade de ligar a si mesma com um ou mais textos, além de assumir o papel de muitas vezes ligar esses textos uns com os outros. Como dito anteriormente no tópico sobre falta de fechamento, o que parece ser importante e função principal da cena pós-crédito é trabalhar a continuidade do filme que a antecedeu e, no caso de futuras sequências, preparar o terreno para que as continuações iniciem de algum ponto mais ou menos definido na cabeça do espectador.

6. Conclusão

As cenas pós-créditos parecem tornar a experiência de assistir a um filme mais completa. Isso porque elas têm caráter de acréscimo ao filme principal, mesmo que seja uma cena apenas de piada. Porém, concluímos com este trabalho que hoje as cenas pós-créditos ultrapassam a ideia de bônus e carregam informações importantes para a continuidade de universos narrativos. Essa é a experiência da Marvel Studios, estúdio de filmes de super-heróis derivada da Marvel Comics, editora de histórias em quadrinhos. O recurso de colocar informações no final das produções sempre foi utilizado de forma semelhante nas HQ's da empresa. A partir de 2008, ela trouxe as cenas pós-créditos de forma mais intensa nos longas da companhia, e agora elas ligam filmes, apresentam novos personagens e expandem universos narrativos apaixonantes. No entanto, os filmes da Marvel são uma amostra, ainda que especial, dentre tantos filmes que já utilizam do recurso desde a década de 1960. Por isso, a pesquisa foi feita a partir de um estudo do campo geral.

Para entender as cenas pós-créditos, foi preciso fazer um breve panorama sobre cenas pré-créditos, que vieram primeiro e têm funcionalidade por vezes semelhante. Apuramos que ambas têm capacidade de contar histórias que são importantes para a narrativa do filme e funcionam como um poupador de tempo para o longa. Por outro lado, cenas pré-créditos tem a capacidade de brincar com passado e futuro dos acontecimentos, enquanto as cenas pós-créditos parecem partir sempre da premissa do futuro ou pelo menos de um evento paralelo.

Depois da comparação entre os dois recursos, foi iniciado o desenvolvimento da classificação tipológica das cenas pós-créditos. Verificamos que há pelo menos cinco tipos de cenas pós-créditos: cenas de anúncio, letreiros que divulgam próximos filmes, cenas de destino, que contam o rumo de algum personagem ou elemento da trama, cenas-gancho, portadoras de informações importantes para sequências, cenas *in memoriam*, dedicatória a algum profissional que faleceu, e cenas “*What if?*”, que mostram uma história alternativa a algum trecho do filme. Dentro dessa tipologia, podemos concluir algumas análises: há cenas pós-créditos que às vezes transitam entre as cenas-gancho e cenas de destino; cenas de comédia são mais comuns em cenas de destino e têm como possibilidade a quebra da quarta parede; deixar em aberto as

informações apresentadas é uma das grandes ferramentas utilizadas por cenas-gancho para criar expectativa em quem assistiu.

Em termos de apresentação aos espectadores, a intertextualidade, a partir das categorias propostas por Fiorin (1994), é a grande chave que move os pós-créditos. Essas cenas podem vir em forma de citação, quando ela é cortada de um trecho de outro filme e divulgada naquele espaço; alusão, quando a cena remete a algo do filme que a antecedeu ou de um filme posterior; e a estilização, quando a sua estrutura é semelhante a outra cena já existente. Nos três tipos, a memória é fator fundamental para a compreensão da cena.

Outro ponto analisado pelo trabalho, foi o exemplo da franquia *Os Vingadores* como exemplo do processo de serialização no cinema, ou seja, a divisão de uma narrativa em diversos filmes, e de como as cenas pós-créditos podem ser ferramenta publicitária na divulgação de outros filmes. Concluímos, por exemplo, que a franquia cria a necessidade de que os espectadores assistam a filmes passados e as sequências para fazer toda a conexão do Universo Cinematográfico Marvel.

Ficar até o final do filme para saber se ele tem cenas pós-créditos é cada vez mais comum. O que é interessante destacar também é que, com suas devidas adaptações, literatura, telenovelas, videoclipes, seriados e outros gêneros utilizam há muito tempo deste tipo de recurso. A cena pós-crédito desperta a curiosidade dos espectadores e garante que muitos deles acompanhem um final paralelo, o destino do amigo do protagonista, qual vai ser o vilão da próxima franquia. Essas cenas hoje são consideradas fatores determinantes para contextualização de enredos e parecem estar cada vez mais presentes nos filmes que querem perdurar por mais duas, três ou infinitas continuações.

7. Bibliografia

ABBOTT, H. Porter. **The Cambridge Introduction to Narrative**. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2002.

AISSE, Soraya Regina Mansur. **Coming Attractions: o trailer como ferramenta publicitária no cinema norte-americano**. Curso de Curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015.

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O método nas ciências Naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira, 1998.

BITTENCOURT, Gustavo Henrique Ferreira. **A Arte dos Créditos**. Universidade Potiguar – Laureate Universities, Natal, 2013. Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2013.

CANELAS, Carlos. **Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética**. BOCC - Biblioteca Online de Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior, 2010.

CORREIA, Carlos Alberto. **O Primo Basílio e a Relação Espaço e Tempo no Audiovisual**. Curso de Letras, Faculdade de Ciências e Letras de Assis, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2015.

DULLIUS, Amanda. **A Franquia Os Vingadores como parte da narrativa transmídia do Universo Cinematográfico Marvel: um estudo de caso**. Curso de Letras, Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. **As pesquisas denominadas “Estado da Arte”**. Revista Educação & Sociedade, ano XXIII, número 79, 2002.

FIORIN, José Luiz. **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade em torno de Bakhtin**. São Paulo: EDUSP, 1994.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2011.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010. Extratos traduzidos por Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães, Maria Antônia Ramos Coutinho, Mariana Mendes Arruda, Miriam Vieira. Edição francesa: GENETTE, Gérard. Palimpsestes: la littérature au second degré. Paris: Éd. du Seuil, 1982.

_____. **Palimpsestos: La literatura en segundo grado**. Madrid: Taurus, 1989. Tradução de Celia Fernández Prieto.

_____. **Paratexts: thresholds of interpretation**. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1987. Tradução de Jane E. Lewin.

GUERRA, Fábio Vieira. **A crônica dos quadrinhos: Marvel Comics e a história recente dos Estados Unidos (1980-2015)**. História Social, Programa de Pós-graduação em História, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

GRAY, Jonathan. **Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts**. Nova Iorque e Londres: New York University Press, 2010.

HARLEY, Nosara Urcuyo. **A Continuidade no Cinema: uma perspectiva formal**. 2012. Monografia - Curso de Comunicação Social – Cinema, Departamento de Cinema e Vídeo, Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, 2012.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: a História Secreta**. São Paulo: Leya, 2013. Tradução: Érico Assis.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MAIA, Maria Christina de Motta. **Intertextualidade**. Disponível em: <https://goo.gl/e7iJjT>. Acesso em 2015.

MILLS, Brett. **The Sitcom**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009. (TV Genres).

MOSSMANN, Matheus Machado; BRANCO, Marsal Ávila Alves. **A Manutenção do Multiuniverso Ficcional dos Quadrinhos Através de Recursos de Distorção Temporal**. S.l., 2015. Disponível em: <https://goo.gl/Zop2hf>

MOZDZENSKI, Leonardo. **A intertextualidade no videoclipe: Uma abordagem discursiva e imagético-cognitiva**. Contemporanea, vol.7, no 2. Dez. 2009.

MUSSARELLI, Felipe. **A narrativa transmídia como gênero do discurso: um estudo de caso do longa-metragem Capitão América 2 o soldado invernal**. Tese (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, 2017.

RAMOS, André de Freitas. **Quando a Luz se apaga: a linguagem visual de Kyle Cooper nos créditos iniciais para produções cinematográficas**. Rio de Janeiro, 2008. Dissertação (Mestrado em Design Gráfico). Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes e Design da PUC-RJ.

TIETZMANN, Roberto. **Metáforas audiovisuais: figuras de linguagem nos créditos de abertura cinematográficos**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Trabalho submetido ao NP de Comunicação Audiovisual do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2006.

_____. **Uma proposta de classificação para créditos de abertura cinematográficos.** Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Trabalho apresentado ao GT Comunicação Audiovisual do Intercom 2007, XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007.

TRETTIN, Diego; SCHLÖGL, Larissa. A Narrativa Transmidiática dos Vingadores da Marvel Comics: análise dos filmes Homem de Ferro e Homem de Ferro. **Razón y Palabra:** Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación, n.i., n. 88, fev. 2015.

VIEIRA, Iuli Nascimento. **Créditos cinematográficos, o filme já começou.** Curso de Comunicação Social Habilitação: Cinema, Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

ZANI, Ricardo. **Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo.** Em Questão, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.

Sites

ARMITAGE, Hugh. **12 movies you didn't know had secret post-credits scenes.** 2018. Disponível em: <<http://www.digitalspy.com/movies/feature/g24679/movies-post-credits-scenes-you-didnt-know/>>. Acesso em: 13 de outubro 2018.

BRAYSON, Johnny. **The 13 Best Post-Credits Scenes In Movie History.** 2017. Disponível em: <<https://www.bustle.com/p/the-13-best-post-credits-scenes-in-movie-history-52567>>. Acesso em: 14 nov. 2018.

MITHAIWALA, Mansoor. **15 Movies You Didn't Know Had Post-Credits Scenes.** 2017. Disponível em: <<https://screenrant.com/movies-didnt-know-had-post-credits-scenes/>>. Acesso em: 12 set. 2018.

N.I. 10 Movies You Didn't Know Had Secret Post-Credits Sequences. N.I. Disponível em: <<http://whatculture.com/film/10-movies-you-didn-39-t-know-had-secret-post-credits-sequences>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

N.I. Cenas pós-créditos que valem a pena esperar para ver. N.I. Disponível em: <<http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/noticias/ler.php?cdnoticia=52970>>. Acesso em: 13 de nov. 2014.

SUSKIND, A. 'You're still here?': a brief history of the movie post-credits sequence. 2014. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2014/04/brief-history-of-moviepost-credits-sequences.html>>. Acesso em: 2 de agosto de 2018.

Filmografia (* tem cena pós-crédito)

007 - Operação Skyfall. Londres: EON Productions, 2012.

ANIMAIS Fantásticos e Onde Habitam. Londres e Burbank: Warner Bros. Pictures, 2016.

A PERSEGUIÇÃO. Londres: Scott Free Productions, 2012.*

BELEZA Americana. Burbank: DreamWorks SKG, 1999.

CARROS. Emeryville: Pixar Animation Studios, 2006.*

CONSTANTINE. Los Angeles: Village Roadshow Pictures, 2005.*

CURTINDO a Vida Adoidado. Los Angeles: Paramount Pictures, 1986.*

DJANGO Livre. Culver City: Columbia Pictures, 2012.*

DEADPOOL. Nova Iorque: Marvel Entertainment, 2016.*

DEMOLIDOR - O Homem Sem Medo. Burbank: Marvel Studios, 2003.*

GHOST World - Aprendendo a Viver. (s.i): Granada Film, 2001.*

HARRY Potter e a Câmara Secreta. Londres e Burbank: Warner Bros. Pictures, 2002.*

KUNG Fu Panda. Glendale: DreamWorks Animation, 2008.*

LEMONY Snicket: Desventuras Em Série. Netflix, 2017 e 2018 (série).

LOS Angeles - Cidade Proibida. Burbank: Warner Bros., 1997. MÁQUINA Mortífera 3. Burbank: Warner Bros., 1992.*

MOSCOU Contra 007. Londres: EON Productions, 1963.*

NAPOLEON Dynamite. Los Angeles: MTV Films, 2014.*

O AGENTE Secreto Matt Helm. Los Angeles: Columbia Pictures, 1966.*

O ENIGMA da Pirâmide. Los Angeles: Paramount Pictures, 1985.*

ONZE Homens e Um Segredo. Burbank: Warner Bros., 1960.*

OPERAÇÃO Big Hero. Burbank: Walt Disney Animation Studios, 2014.*

PIRATAS do Caribe - A Maldição do Pérola Negra. Burbank: Walt Disney Pictures, 2003.*

PIRATAS do Caribe - O Baú da Morte. Burbank: Walt Disney Pictures, 2006.*

PIRATAS do Caribe - No Fim do mundo. Burbank: Walt Disney Pictures, 2007.*

PIRATAS do Caribe - Navegando em Águas Misteriosas. Burbank: Walt Disney Pictures, 2011.*

PIRATAS do Caribe - A Vingança de Salazar. Burbank: Walt Disney Pictures, 2017.*

PLANETA dos Macacos - A Origem. Los Angeles: Dune Entertainment, 2011.*

PROCURANDO Dory. Emeryville: Pixar Animation Studios, 2016.*

PROCURANDO Nemo. Emeryville: Pixar Animation Studios, 2003.*

SIN City - A Cidade do Pecado. Nova Iorque: Dimensions Films, 2005.

VALENTE. Emeryville: Pixar Animation Studios, 2012.*

WATCHMEN. Burbank: Legendary Pictures, 2009.

X-MEN - Dias de Um Futuro Esquecido. Nova Iorque: Marvel Entertainment, 2014.*

Marvel

Fase 1

HOMEM de Ferro. Burbank: Marvel Studios, 2008.

O INCRÍVEL Hulk. Burbank: Marvel Studios, 2008.

HOMEM de Ferro 2. Burbank: Marvel Studios, 2010.

THOR. Burbank: Marvel Studios, 2011.

OS VINGADORES. Burbank: Marvel Studios, 2012.

Fase 2

HOMEM de Ferro 3. Burbank: Marvel Studios, 2013.

THOR - The Dark World. Burbank: Marvel Studios, 2013.

CAPITÃO América 2: O Soldado Invernal. Burbank: Marvel Studios, 2014.

GUARDIÕES da Galáxia. Burbank: Marvel Studios, 2014.

OS VINGADORES: ERA DE ULTRON. Burbank: Marvel Studios, 2015.

HOMEM-FORMIGA. Burbank: Marvel Studios, 2015.

Fase 3

CAPITÃO América: Guerra Civil. Burbank: Marvel Studios, 2016.

DOUTOR Estranho. Burbank: Marvel Studios, 2016.

GUARDIÕES da Galáxia Vol. 2. Burbank: Marvel Studios, 2017.

HOMEM-ARANHA: De Volta ao Lar. Burbank: Marvel Studios, 2017.

THOR: Ragnarok. Burbank: Marvel Studios, 2017.

PANTERA Negra. Burbank: Marvel Studios, 2018.

OS VINGADORES: Guerra Infinita. Burbank: Marvel Studios, 2018.

HOMEM-FORMIGA e a Vespa. Burbank: Marvel Studios, 2018.