



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

ANTÔNIO DAVI DELFINO FERREIRA

ASSEMBLING A UNIVERSE!
O UNIVERSO COMPARTILHADO MARVEL DOS QUADRINHOS AO CINEMA

FORTALEZA

2019

ANTÔNIO DAVI DELFINO FERREIRA

ASSEMBLING A UNIVERSE!

O UNIVERSO COMPARTILHADO MARVEL DOS QUADRINHOS AO CINEMA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens.

Orientação: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F439a Ferreira, Antonio Davi Delfino.
Assembling a Universe! : O Universo Compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema / Antonio Davi Delfino Ferreira. – 2019.
242 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira.

1. quadrinhos. 2. cinema. 3. super-herói. 4. Marvel. 5. universo compartilhado. I. Título.

CDD 302.23

ANTONIO DAVI DELFINO FERREIRA

ASSEMBLING A UNIVERSE!
O UNIVERSO COMPARTILHADO MARVEL DOS QUADRINHOS AO CINEMA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens.

Orientação: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMIDADORA

Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Carlos Augusto Viana da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A todos os que acreditam e lutam pela democratização do acesso à educação e pelo retorno do conhecimento produzido na Academia à sociedade em que se insere.

AGRADECIMENTOS

A todos os companheiros que acompanharam de perto ou de longe a jornada da construção dessa pesquisa e todas as histórias que surgiram em seu desenvolvimento.

Aos meus familiares e amigos dos quais desapareci do convívio durante todos os finais de semana, feriados e madrugadas de estudo. Obrigado pela compreensão, pessoal!

Ao Marcelo Dídimo pela orientação e pelos conhecimentos compartilhados. Obrigado também pela confiança, que tornou a construção dessa pesquisa uma experiência leve e tranquila.

Ao Ricardo Jorge, ao Gabriel e a todos os professores, agregados e alunos da Oficina de Quadrinhos da UFC por todas as conversas e trocas de impressões que enriqueceram esse trabalho.

Ao Márcio e ao Pedro, amizades fortalecidas nesses dois anos sem os quais tudo seria mais difícil. Obrigado por estarem presentes em cada dia de alegrias e angústias, enquanto nos ajudamos e levamos em frente nossa paixão pelos quadrinhos.

À Grazielle e à Regina pelo apoio, torcida, almoços de comemoração, flexibilidade e paciência em cada etapa do mestrado.

À turma de 2017 do PPGCOM-UFC, pela generosidade e força mútua que nos ajudou a concluir esse ciclo, apesar das agruras cada vez maiores que a educação pública enfrenta.

À Universidade Federal do Ceará, mundo do qual me sinto parte, pelo contato com inúmeras vozes e perspectivas diferentes, que me fazem crescer como ser humano.

Aos amigos invisíveis dos fóruns, *sites* e *blogs* sobre quadrinhos e cinema. Há muito conhecimento produzido por vocês, eu sistematizei parte dele no padrão acadêmico e para vocês o devolvo, esperando animá-los a contribuir com o saber público também.

Às políticas educacionais adotadas pelos governos federais de 2002 a 2016, que possibilitaram que jovens negros da periferia estudassem em universidade pública, podendo sonhar com o dia em que histórias como a minha deixem de ser exceção em um país desigual e intolerante. É preciso continuar acreditando.

“Acha que é o único super-herói do mundo? Sr. Stark, você faz parte de um universo maior. Só não sabe disso ainda.”

(Nick Fury)

RESUMO

O Universo Cinematográfico Marvel é a integração de diferentes franquias de filmes baseados nos super-heróis da editora Marvel Comics. Nessa realidade narrativa, os super-heróis coexistem em um mesmo universo, influenciando nas histórias uns dos outros e culminando na formação da equipe Os Vingadores. O universo compartilhado, estratégia narrativa e criativa amplamente explorada nas histórias em quadrinhos, ganha então uma versão em audiovisual que revoluciona o cinema do século 21. A presente pesquisa tem por objetivo analisar a recriação do conceito de universo compartilhado dos quadrinhos no cinema tomando como objeto de estudo os filmes da primeira fase do Universo Cinematográfico Marvel: *Homem de Ferro* (2008), *O Incrível Hulk* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010), *Thor* (2011), *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) e *Os Vingadores* (2012). Para isso, revisitamos o conceito de super-herói com base em Coogan (2006) para identificar como essas personagens se apropriam de elementos de diversas fontes para estabelecer suas características, entre elas a própria noção de universo compartilhado. Seguindo a teoria da transtextualidade de Genette (1989), discutimos em seguida como esses constantes diálogos são internalizados originando um gênero narrativo próprio, ainda que bastante elástico, e como ele se configura nas histórias em quadrinhos e no cinema. Defendemos que o Universo Cinematográfico Marvel explora em alto grau o caráter dialógico do universo dos super-heróis com outras histórias e até mesmo com seus próprios quadrinhos e filmes. Consideramos assim que, no contexto da cultura da convergência definida por Jenkins (2009), o Universo Marvel no cinema representa um caso particular de adaptação criativa entre as linguagens quadrinística e cinematográfica, com base nas discussões propostas por Barbieri (2017), Stam (2006), Hutcheon (2013), Campos (2011) e Jeffries (2017). Finalmente, analisamos a construção do universo compartilhado Marvel no cinema à luz dessas relações intertextuais e intermediais e das recentes pesquisas sobre ecossistemas narrativos.

Palavras-chave: Quadrinhos. Cinema. Super-heróis. Marvel. Universo Compartilhado.

ABSTRACT

The Marvel Cinematic Universe is the integration of different film franchises based on the superheroes of the Marvel Comics publisher. In this narrative reality, superheroes coexist in the same universe, influencing each other's stories and culminating in the formation of the team The Avengers. The shared universe, narrative and creative strategy widely explored in comic books, then gains an audiovisual version that revolutionized the cinema of the 21st century. The present research aims to analyze the recreation of the concept of shared universe of comics in the cinema taking as object of study the films of the first phase of the Marvel Cinematic Universe: *Iron Man* (2008), *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America: The First Avenger* (2011) and *The Avengers* (2012). For this, we revisit the concept of superhero based on Coogan (2006) to identify how these characters appropriate elements from different sources to establish their characteristics, among them the very notion of shared universe. Following Genette's (1989) transtextuality theory, we then discuss how these dialogues are internalized by giving rise to a narrative genre of its own, though quite elastic, and how it shapes itself in comic books and cinema. We argue that the Marvel Cinematic Universe explores in a high degree the dialogical character of the universe of superheroes with other histories, even with their own comics and films. Thus, in the context of the convergence culture defined by Jenkins (2009), the adaptation of the Marvel Universe to the cinema represents a particular case of creative adaptation between comics and cinematographic languages, based on the discussions proposed by Barbieri (2017), Stam (2006), Hutcheon (2013), Campos (2011) and Jeffries (2017). Finally, we analyze the construction of the Marvel shared universe in the cinema in light of these intertextual and intermedia relations and the recent research on narrative ecosystems.

Keywords: Comics. Movies. Superheroes. Marvel. Shared Universe.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Viúva Negra, Thor, Capitão América, Gavião Arqueiro, Homem de Ferro e Hulk.	29
Figura 2 – Missão, poderes e identidade do Superman em <i>Action Comics #01</i>	32
Figura 3 – Capitão América nocauteia Hitler nas HQs e no cinema.....	38
Figura 4 – Capitão América instrui policiais em <i>Os Vingadores</i>	40
Figura 5 – Hulk é acalmado pela Viúva Negra na sequência de <i>Os Vingadores</i>	43
Figura 6 – Capitão América contrasta entre Clint Barton e Natasha Romanoff.	47
Figura 7 – Jasão e os Argonautas.	49
Figura 8 – Pôster do primeiro <i>crossover</i> de monstros da Universal Studios, 1944.....	53
Figura 9 – Franquias, jornadas e mundos colidem na batalha de Nova York.	55
Figura 10 – Thor na Pedra de Altuna (século XI), nas HQs (1962) e no cinema (2011).	57
Figura 11 – A paródia <i>Super-Herói: O Filme</i> , 2008.	73
Figura 12 – Capitão América questiona seu papel antes de abandonar o traje em 1970.	77
Figura 13 – Betty Dean fala a Namor sobre o Tocha Humana.....	81
Figura 14 – Uma das primeiras formações dos Vingadores nos quadrinhos, 1964.....	82
Figura 15 – Página de abertura da história <i>Flash de Dois Mundos</i> , 1961.....	85
Figura 16 – Cap. Marvel, Batman, Cap. América e Superman nos cinemas dos anos 1940....	92
Figura 17 – Títulos da Marvel Comics na Era de Prata: integrados a um mesmo universo. ...	97
Figura 18 – Christopher Reeve voa no cinema como o Superman.	99
Figura 19 – O “bat-cartão de crédito” utilizado em <i>Batman e Robin</i> , 1997.....	101
Figura 20 – Do <i>dark</i> ao multicolorido, os super-heróis reconquistam Hollywood.	105
Figura 21 – Os X-Men em 1999, no filme do ano 2000 e no Universo Ultimate, em 2002. .	107
Figura 22 – Referências cinematográficas em <i>Os Supremos</i> , 2002.	110
Figura 23 – Atores retratados nos desenhos de Brian Hitch em <i>Os Supremos</i>	111
Figura 24 – Os atores Shannon Elizabeth e Freddie Prinze Jr. retratados em <i>Os Supremos</i> ..	112
Figura 25 – Cenas de Matrix influenciam <i>Os Supremos</i>	112
Figura 26 – Filmes que compõem a primeira fase do Universo Cinematográfico Marvel. ...	114
Figura 27 – <i>Deadpool</i> e <i>Logan</i> apostam em novas abordagens dos filmes de super-heróis. .	116
Figura 28 – <i>Teaser</i> do filme <i>Homem de Ferro</i> na San Diego Comic-Con 2006.....	121
Figura 29 – Novas armaduras do Homem de Ferro originam novos produtos licenciados. ..	123
Figura 30 – Bruce Banner tenta suicídio em uma cena deletada de <i>O Incrível Hulk</i>	127
Figura 31 – Técnicas de efeitos visuais em <i>Os Vingadores</i>	131
Figura 32 – Hulk esmaga Loki em <i>Os Vingadores</i>	132
Figura 33 – Super-heróis sem camisa em todos os filmes da primeira fase do UCM.....	134

Figura 34 – <i>Cameos</i> de Stan Lee na primeira fase do UCM.	138
Figura 35 – O escudo do Capitão América em <i>Homem de Ferro</i> e <i>O Incrível Hulk</i>	139
Figura 36 – A morte dos pais de Tony Stark noticiada em <i>Homem de Ferro</i>	141
Figura 37 – Página de <i>Arrosage Public</i> (1885) e fotogramas de <i>L'arroseur Arrosé</i> (1895)..	145
Figura 38 – Scott McCloud aponta a participação ativa do leitor nos quadrinhos.	149
Figura 39 – Vestimos a máscara do Homem de Ferro junto a Tony Stark.	151
Figura 40 – Intermedialidade composicional em Capitão América: Guerra Civil.	163
Figura 41 - Capa da HQ <i>Homem de Ferro</i> # 76 retrabalhada na divulgação do filme.	164
Figura 42 – <i>Frames</i> de uma das versões da abertura dos filmes da Marvel Studios.	164
Figura 43 – O exagero no gestual dos super-heróis retrabalhado no cinema.	165
Figura 44 – Grande profundidade de campo e ângulo holandês explorados em <i>Thor</i>	166
Figura 45 – Intermedialidade formal em <i>Hulk</i>	166
Figura 46 – <i>Splash-page</i> que celebra a reunião dos Vingadores retrabalhada no filme.	168
Figura 47 – Paralelo entre as <i>splash-pages</i> e o plano-sequência em <i>Os Vingadores</i>	169
Figura 48 – Eventos de <i>O Incrível Hulk</i> e <i>Os Vingadores</i> citados na série <i>Demolidor</i>	179
Figura 49 - Apresentação de Coulson e menções à S.H.I.E.L.D. em <i>Homem de Ferro</i>	185
Figura 50 – O emblema da S.H.I.E.L.D. na parede do prédio do escritório de Coulson.	186
Figura 51 – Nick Fury apresenta a Tony Stark o projeto da Iniciativa Vingadores.	187
Figura 52 – Indústrias Stark e Nick Fury citados na sequência inicial de <i>O Incrível Hulk</i>	191
Figura 53 – Intertextualidade por alusão conecta <i>O Incrível Hulk</i> com o Capitão América.	192
Figura 54 – <i>O Incrível Hulk</i> liga o universo do Capitão América e do Homem de Ferro.	193
Figura 55 – O emblema da S.H.I.E.L.D. volta a aparecer em <i>O Incrível Hulk</i>	194
Figura 56 – Tony Stark visita General Ross na última cena de <i>O Incrível Hulk</i>	195
Figura 57 – Nick Fury e Natasha Romanoff revelam a espionagem a Tony Stark.	197
Figura 58 – Alusões ao futuro filme do Capitão América em <i>Homem de Ferro 2</i>	198
Figura 59 – Referências ao futuro do Universo Marvel nas projeções da S.H.I.E.L.D.	199
Figura 60 – <i>Mjölfnir</i> , o martelo de Thor, na cena pós-créditos de <i>Homem de Ferro 2</i>	201
Figura 61 – Thor insere elementos cósmicos e mitológicos no UCM.	203
Figura 62 – Jane, Bruce e Bety são pesquisadores da mesma universidade.	203
Figura 63 – Clint Barton, o Gavião Arqueiro, é apresentado em <i>Thor</i>	204
Figura 64 – O retorno de Loki e o Cubo Cósmico na cena pós-créditos de <i>Thor</i>	205
Figura 65 – <i>O Consultor</i> funciona como paratexto à cronologia do UCM.	206
Figura 66 – Conexões intertextuais entre <i>O Primeiro Vingador</i> e <i>Thor</i>	208
Figura 67 – Semelhanças entre as apresentações de Tony e Howard Stark.	209
Figura 68 – Howard Stark conecta <i>O Primeiro Vingador</i> ao UCM.	210

Figura 69 – <i>Captain America #01</i> em comentário metatextual de <i>O Primeiro Vingador</i>	211
Figura 70 – Após 70 anos congelado, o Capitão América é despertado pela S.H.I.E.L.D. ...	212
Figura 71– <i>Trailer</i> de <i>Os Vingadores</i> é a cena pós-créditos de <i>O Primeiro Vingador</i>	213
Figura 72 – O Tesseract, elemento de intersecção da primeira fase do UCM.	215
Figura 73 – As narrativas dos heróis se conectam a partir do roubo do Tesseract.....	217
Figura 74 – Conflitos internos marcam a primeira reunião dos Vingadores.....	219
Figura 75 – A morte de Coulson motiva a união dos Vingadores.....	220
Figura 76 – O fim da batalha de Nova York marca a convergência do UCM.	221
Figura 77 – Thanos em uma das cenas pós-créditos de <i>Os Vingadores</i>	222
Figura 78 – Representação do tempo de tela dos heróis na primeira fase do UCM.....	223

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Produções integradas ao cânone do Universo Cinematográfico da Marvel em sua primeira década.....	19
Tabela 2 – A Jornada do Herói segundo Campbell e Vogler	35
Tabela 3 – Fases, eras e ciclos dos super-heróis nos quadrinhos e no cinema.	90

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
1. SUPER-HUMANO	27
1.1. Do mito ao pop: a definição de super-herói.....	30
1.1.1. <i>Missão</i>	34
1.1.2. <i>Poderes</i>	40
1.1.3. <i>Identidade</i>	44
1.2. O herói no centro do universo	47
1.3. A jornada (infinita) do (super-) herói, ou o super-herói como palimpsesto	56
2. SUPER-HERÓIS: UM GÊNERO TRANSTEXTUAL.....	60
2.1. O gênero de super-heróis	63
2.1.1. <i>As origens secretas de um gênero</i>	65
2.1.2. <i>Existe um gênero cinematográfico de super-heróis?</i>	68
2.2. Convenções de gênero.....	73
2.2.1. <i>Continuidade, historicidade e temporalidade: o paradoxo dos super-heróis</i> ..	75
2.2.2. <i>Universo compartilhado: os heróis mais poderosos do universo são vizinhos</i>	80
2.2.3. <i>Multiverso: brincando com as realidades</i>	83
2.3. Fases, eras e ciclos	88
2.3.1. <i>A Era de Ouro nos quadrinhos e os primeiros passos no cinema</i>	90
2.3.2. <i>A explosão da Marvel Comics e o hiato nas telonas</i>	93
2.3.3. <i>Ressaca nas páginas, aurora nas telas</i>	98
2.3.4. <i>Do revisionismo e crise nos quadrinhos ao renascimento no cinema</i>	101
2.3.5. <i>A nova onda de Hollywood</i>	107
3. UCM, UM GIBI NA TELA DO CINEMA	117
3.1. A fórmula Marvel	119
3.1.1. <i>O Universo Marvel e a cultura da convergência</i>	120
3.1.2. <i>Como fazer filmes no modo Marvel</i>	126
3.1.3. <i>Intertextualidade secreta</i>	135
3.2. Nas fronteiras entre quadrinhos e cinema.....	142
3.2.1. <i>Parentesco ilusório</i>	143
3.2.2. <i>Quadros e telas: as janelas para o sonho</i>	146
3.2.3. <i>Ambientes vizinhos, oceanos que se misturam</i>	152
3.3. Tudo é exatamente o mesmo, exceto pelo fato de que é totalmente diferente ..	154
3.3.1. <i>Da adaptação à transcrição</i>	156

3.3.2.	<i>Da tradução à remediação</i>	160
3.4.	Remediando quadrinhos no cinema	162
3.5.	Uma nova linha no multiverso	170
4.	ASSEMBLING A UNIVERSE!	173
4.1.	A convergência do universo: ecossistemas narrativos	174
4.2.	Mapeando um universo	182
4.2.1.	<i>Homem de Ferro</i>	183
4.2.2.	<i>O Incrível Hulk</i>	189
4.2.3.	<i>Homem de Ferro 2</i>	196
4.2.4.	<i>Thor</i>	201
4.2.5.	<i>Capitão América: O Primeiro Vingador</i>	207
4.2.6.	<i>Os Vingadores</i>	213
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	223
6.	REFERÊNCIAS	229

INTRODUÇÃO

Uma fenda se abre no céu de Nova York em plena luz do dia. Dela, várias criaturas alienígenas começam a invadir nosso planeta, causando destruição e desespero na cidade mais populosa dos Estados Unidos. Ajudando os civis a fugirem e oferecendo resistência aos inúmeros alienígenas que disparam raios azuis de suas armas, estão meia dúzia de pessoas de aparência extravagante. Um homem alto de barba e longos cabelos loiros, trajando roupa prateada e uma esvoaçante capa vermelha, que gira um martelo em sua mão e atrai trovões com ele; outro homem, cujo corpo é completamente revestido por uma armadura vermelha e dourada absurdamente equipada com aparatos tecnológicos que o permitem voar e disparar rajadas de energia; um terceiro homem vestindo um traje colante quase circense que cobre seu corpo com as cores da bandeira dos Estados Unidos, mesmas cores que estampam seu grande escudo redondo; há também um homenzarrão gigante e furioso, de mais de dois metros de altura e de pele completamente verde; uma mulher aparentemente normal, trajando uma roupa de couro preto e empunhando uma pequena pistola; e um último homem com roupas parecidas com as da mulher, que segura um arco-e-flecha.

O embate entre o sexteto e os invasores nas ruas de Nova York se desenrola em uma frenética batalha. Os indistinguíveis alienígenas cinzentos são derrubados pelas seis figuras multicoloridas, cada uma atingindo os inimigos com suas habilidades particulares. Há um perímetro de segurança que isola a população em pânico das quadras onde a luta se desenrola (e isso é o máximo que a polícia pode fazer diante da situação). Dentro dele, entre golpes e perseguições pelo céu, os peculiares personagens se digladiam enquanto trocam gracejos e piadas entre si. Chovem alienígenas com armas a *laser* e essas pessoas parecem se divertir com o desafio de salvar a Terra. É como se suas habilidades sobre-humanas, ainda que em diferentes níveis, os aproximassem de deuses decidindo o destino da humanidade enquanto medem forças. Ao mesmo tempo, a diversão com que travam a batalha lembra um grupo de crianças que se reúne para aprontar alguma traquinagem enquanto não tem nenhum adulto olhando. O fantástico e o banal combinados em sequências de explosivas reviravoltas. Tudo isso é espetáculo.

Fora dele, a imobilidade de quem vê contrasta com a cena. Afinal, bem como os civis que nada podem fazer diante da invasão alienígena a não ser acompanhar de longe a inusitada situação, há outros pares de olhos que observam tudo isso de uma distância física ainda maior, embora acessem todos os detalhes dos acontecimentos com facilidade. Esses

outros olhos poderiam ser de um jovem qualquer, lendo solitário uma revista em quadrinhos em um ônibus lotado ao fim da tarde. Mas são os olhos de centenas de pessoas sentadas nas poltronas acolchoadas de uma sala de cinema. Iguais à essa, outras tantas salas exibem as mesmas imagens para milhões de pessoas ao redor do planeta, em idiomas e culturas diferentes. Mas as cores da bandeira dos Estados Unidos no traje do líder do grupo são as mesmas para todos. Todas essas pessoas, prendendo a respiração ou socando o ar a cada mirabolante etapa da luta contra os alienígenas, assistem à sequência da batalha de Nova York, nos minutos finais do filme *Os Vingadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012).

A produção, assinada pela Marvel Studios e pela gigante do entretenimento Walt Disney Company, narra a primeira aventura da equipe de super-heróis que dá título ao filme contra Loki, o deus da trapaça da mitologia nórdica, que eventualmente provoca a invasão da raça alienígena Chitauri à Terra. O grupo formado por Thor, o deus nórdico do trovão; pelo Homem de Ferro, excêntrico industrial e gênio *high-tech*; pelo Capitão América, o símbolo nacionalista estadunidense; por Hulk, o gigante-esmeralda; pela Viúva Negra, ex-espiã russa; e pelo Gavião Arqueiro, habilidoso com seu arco-e-flechas, pinta um quadro onírico na tela do cinema, território tão fértil para tais representações.

No clímax da batalha, a câmera gira em torno do grupo, que se prepara para combater os alienígenas: Hulk solta um rugido feroz, o Homem de Ferro desce do céu usando os planadores de sua armadura, o Gavião Arqueiro prepara seu arco, Thor empunha seu martelo, Viúva Negra recarrega sua pistola e o Capitão América posiciona seu escudo no braço esquerdo. Enquanto isso, o tema instrumental *The Avengers* (Alan Silvestri) é tocado em volume crescente, reforçando a aura grandiosa do encontro dos super-heróis. Cada personagem parece saído de um mundo fantástico diferente e a união deles maximiza a experiência da já hiperbólica atmosfera de cada um em uma nova experiência que pode parecer um tanto confusa para quem cair de paraquedas *in media res* na sequência da batalha de Nova York: é como se diferentes universos colidissem na reunião do grupo, que se dá em uma realidade estranhamente compartilhada por todos eles. Tal colisão, contudo, não é obra do acaso, mas fruto do cruzamento paulatino dos caminhos originários dos diferentes cantos da realidade de onde esses personagens vieram, a ponto de seu encontro soar perfeitamente verossímil e lógico para as milhões de pessoas que os acompanharam até a apoteótica culminância.

O quadro começara a ser pintado lentamente, nos anos que antecederam a estreia do filme *Os Vingadores*. A produção, baseada nos personagens publicados pela editora de histórias em quadrinhos (HQs) Marvel Comics, é a primeira convergência de um projeto que

revolucionou a indústria cinematográfica: a formação de um complexo *universo compartilhado*. Trata-se de uma teia de relações entre títulos aparentemente independentes entre si, mas que estão situados em um mesmo universo narrativo e, portanto, tendem a se cruzar em histórias compartilhadas. Assim, os filmes *Homem de Ferro* (*Iron Man*, Jon Favreau, 2008), *O Incrível Hulk* (*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008), *Homem de Ferro 2* (*Iron Man 2*, Jon Favreau, 2010), *Thor* (*Thor*, Kenneth Branagh, 2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (*Captain America: The First Avenger*, Joe Johnston, 2011) foram os responsáveis por semear os passos que resultaram na trama maior por trás de *Os Vingadores*. Antes do encontro dos super-heróis no filme de 2012, esses cinco títulos já haviam apresentado os principais personagens, motivações e elementos narrativos que resultaram na grande aventura da equipe. Esse empreendimento narrativo traçado pela Marvel Studios é o chamado Universo Cinematográfico Marvel (UCM) [*Marvel Cinematic Universe*].

Como primeira culminância do UCM e arrecadando mais de R\$ 1,5 bilhão de dólares em bilheteria em exhibições mundiais,¹ *Os Vingadores* atraiu a atenção do público, da crítica especializada e da indústria do cinema para a convergência entre diferentes franquias cinematográficas. O êxito comercial desses filmes colocou em evidência novamente aqueles personagens publicados nos quadrinhos desde a década de 1940, revitalizados nos anos 2000 em produções cinematográficas milionárias. Nesse contexto, o Universo Cinematográfico Marvel despontou como um dos maiores fenômenos da história recente da indústria do entretenimento,² desempenhando papel de grande importância na renovação da presença dos super-heróis na cultura popular e em uma nova forma de construir e consumir histórias em audiovisual.

Em *Os Vingadores*, o projeto do universo compartilhado se concretiza em uma produção inteiramente baseada nesse conceito. Depois dele, o Universo Cinematográfico Marvel se expandiu em novos filmes e para além do próprio cinema, integrando cada vez mais produções em diversas mídias. São, em sua primeira década, 19 filmes lançados e vários outros planejados para os anos seguintes, além de curtas-metragens, séries em diferentes canais de TV e plataformas de *streaming* e várias edições de revistas em quadrinhos – tudo conectado à continuidade de um mesmo universo narrativo. Para termos uma ideia mais clara das dimensões que o UCM tomou em seus primeiros dez anos, vejamos a tabela a seguir:

¹ Fonte: <<http://www.imdb.com/title/tt0848228/>>. Acesso em 10 dez.2017.

² Fonte: <<https://omelete.com.br/filmes/lista/as-15-maiores-franquias-da-historia-do-cinema/>>. Acesso em 10 dez. 2017.

Tabela 1 - Produções integradas ao cânone do Universo Cinematográfico da Marvel em sua primeira década.

Ano	Título	Meio
2008	Homem de Ferro	Cinema
2008	O Incrível Hulk	Cinema
2010	Homem de Ferro: Eu Sou o Homem de Ferro!	Quadrinhos (adaptação do filme)
2010	Homem de Ferro 2 - Identidade Pública	Quadrinhos (prelúdio)
2010	Homem de Ferro 2: Agentes da S.H.I.E.L.D.	Quadrinhos (prelúdio)
2010	Homem de Ferro 2	Cinema
2011	Thor	Cinema
2011	O Consultor	Curta (<i>Blu-ray Thor</i>)
2011	Capitão América e Thor: Vingadores!	Quadrinhos (baseado no UCM)
2011	Capitão América: Primeira Vingança	Quadrinhos (prelúdio)
2011	Capitão América: O Primeiro Vingador	Cinema
2011	Houve Algo Engraçado no Caminho para o Martelo de Thor	Curta (<i>Blu-ray Capitão América: O primeiro vingador</i>)
2012	Os Vingadores: A grande semana de Fury	Quadrinhos (prelúdio)
2012	Os Vingadores: Viúva Negra ataca	Quadrinhos (prelúdio)
2012	Os Vingadores	Cinema
2012	Item 47	Curta (<i>Blu-ray Os Vingadores</i>)
a partir de 2013	Agentes da S.H.I.E.L.D.	Série de TV (Canal ABC)
2012	Homem de Ferro 2 HQ	Quadrinhos (adaptação do filme)
2013	Homem de Ferro 3: Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2013	Homem de Ferro 3	Cinema
2013	Agente Carter	Curta (<i>Blu-ray Homem de Ferro 3</i>)
2013	Thor HQ	Quadrinhos (adaptação do filme)
2013	Thor: O Mundo Sombrio - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2013	Thor: O Mundo Sombrio	Cinema
2013	Capitão América: O Primeiro Vingador HQ	Quadrinhos (adaptação do filme)
2013	Capitão América: O Soldado Invernal - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)

2014	Capitão América: O Soldado Invernal	Cinema
2014	Todos Saúdam o Rei	Curta (<i>Blu-ray Thor: O Mundo Sombrio</i>)
2014	Guardiões da Galáxia - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2014	Guardiões da Galáxia	Cinema
2014	Os Vingadores HQ	Quadrinhos (adaptação do filme)
2015	Os Vingadores: Era de Ultron - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2015	Os Vingadores: Era de Ultron	Cinema
2015-2016	Agente Carter	Série de TV (Canal ABC)
2015-2018	Demolidor	Série (Netflix)
2015	Homem-Formiga - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2015	Homem-Formiga	Cinema
2015	Jessica Jones HQ	Quadrinhos (prelúdio)
2015-2019	Jessica Jones	Série (Netflix)
2015	Capitão América: Guerra Civil - Prelúdio	Quadrinhos (adaptação/prelúdio)
2016	Capitão América: Guerra Civil	Cinema
2016-2018	Luke Cage	Série (Netflix)
2016	Dr. Estranho - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2016	Dr. Estranho - Zealot	Quadrinhos (prelúdio)
2016	Dr. Estranho	Cinema
2017-2018	Punho de Ferro	Série (Netflix)
2017	Guardiões da Galáxia – Prelúdio	Quadrinhos (adaptação/prelúdio)
2017	Guardiões da Galáxia Vol. 2	Cinema
2017	Defensores	Série (Netflix)
2017	Inumanos	Série de TV (Canal ABC)
2017	Homem-Aranha: De Volta ao Lar - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2017	Homem-Aranha: De Volta Ao Lar	Cinema
2017	Thor: Ragnarok - Prelúdio	Quadrinhos (adaptação/prelúdio)
2017	Thor: Ragnarok	Cinema
a partir de 2017	Fugitivos	Série de TV (Hulu)

2017-2019	Justiceiro	Série (Netflix)
2017	Pantera Negra - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2018	Pantera Negra	Cinema
2018	Os Vingadores: Guerra Infinita - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2018	Os Vingadores: Guerra Infinita	Cinema
a partir de 2018	O Manto e a Adaga	Série de TV (Freeform)
2018	Homem-Formiga e a Vespa - Prelúdio	Quadrinhos
2018	Homem-Formiga e a Vespa	Cinema
2018	Capitã Marvel – Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2018	Os Vingadores: Ultimato - Prelúdio	Quadrinhos (adaptação/prelúdio)
2019	Capitã Marvel	Cinema
2019	Os Vingadores: Ultimato	Cinema
2019	Homem-Aranha: Longe de Casa	Cinema

Elaborado pelo autor. Existem ainda muitos títulos anunciados para os próximos anos, além de produções não-canônicas, porém baseadas no UCM, que incluem edições especiais de quadrinhos, compêndios dos prelúdios e novelizações dos filmes.

O número de títulos e valores investidos e arrecadados impressionam, mas principalmente revelam algo elementar: as histórias de super-heróis importam. Milhões de pessoas lotam salas de cinema, consomem todo tipo de produto derivado e discutem nos mais variados lugares sobre os filmes de super-heróis, se envolvendo com esses personagens talvez até de maneira mais intensa do que em outras épocas. Diante dessa realidade, uma curiosidade desperta. Um campo de pesquisa se manifesta ao pesquisador de comunicação, cultura e linguagens. O fenômeno está acontecendo e, aos poucos, despertando pesquisas como essa ao redor do mundo. O perseguimos, teorizando sobre ele, de diferentes pontos de vista e com diferentes motivações enquanto ele não para de se desenrolar.

Tanto é que o que nos traz até aqui, particularmente, é o desdobramento de uma pesquisa anterior, em nível de graduação, sobre adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema, na qual *Os Vingadores* era o objeto central. Essa primeira etapa foi dedicada a analisar inquietações mais gerais a cerca do objeto, resultando em uma reflexão sobre o fenômeno midiático que a inserção do Universo Marvel nos cinemas acarretou. De um estudo que se propunha a tratar da adaptação como tradução intersemiótica (JAKOBSON, 2010) ou transmutação (ECO, 2007) dos títulos de quadrinhos da Marvel Comics para o cinema, um

aspecto essencial a essas HQs se mostrou evidente: seus personagens. Os super-heróis que formam a equipe dos Vingadores nos quadrinhos pareciam ser o verdadeiro objeto do exercício de adaptação do UCM, visto que os filmes não adaptam nenhum título específico das publicações, mas se valem do gigantesco acervo de histórias produzidas em quase 50 anos de aventuras dos heróis para criar algo novo no cinema. Ainda que certas histórias, sobretudo as de origens dos personagens, pareçam ter proeminência nas adaptações, os filmes não se prendem a nenhuma de suas estruturas, a não ser o núcleo delas: os próprios super-heróis.

Ocorre que, no caso particular dos filmes da Marvel Studios, mais do que as histórias de um determinado super-herói ou super-heroína, o objeto de adaptação transcende o foco nos personagens e se concentra no que há *entre* eles. O UCM traduz para as telas a fórmula de sucesso dos quadrinhos: o cruzamento de histórias de diferentes títulos em um único universo narrativo onde todos os personagens habitam e interagem entre si e eventualmente se encontram em aventuras coletivas integradas a décadas de continuidade ininterrupta. A pesquisa sobre a adaptação de títulos se transformou em estudo sobre adaptação de personagens e, agora, sobre adaptação de um universo inteiro.

Enquanto o conceito de universo compartilhado se difunde e é cada vez mais explorado pela indústria do cinema contemporâneo, retornamos ao Universo Marvel para entendê-lo como o principal elemento traduzido das páginas dos quadrinhos para os filmes, sendo mais do que a soma de todos os seus personagens e títulos individuais. A grande teia que interliga diferentes franquias encerra em si o explosivo sucesso de um fenômeno *mainstream*, o nostálgico resgate de personagens que unem gerações nas salas de cinema, o mergulho dos grandes estúdios no mundo dos quadrinhos e um desafio aos limites da noção de adaptação.

Uma dinâmica que só parecia funcionar entre o nicho de leitores de quadrinhos que se transformaram em colecionadores dos capítulos de uma vasta continuidade narrativa foi então assimilada por públicos bem mais amplos a partir da versão em audiovisual do Universo Marvel. Aos poucos, as produções da Marvel Studios fizeram o grande público compreender e se acostumar com a noção de um universo compartilhado, bastando o logotipo do estúdio estar presente no cartaz do próximo lançamento para que milhões de pessoas lotem as salas de cinema para acompanhar mais uma parte da trama grandiosa do UCM. Por mais obscuro e desconhecido que seja o novo título em cartaz, como os *Guardiões da Galáxia* ou o *Homem-Formiga*, a integração ao universo compartilhado faz as pessoas esperarem pelo encontro dos novos personagens com Capitão América e companhia mais cedo ou mais tarde.

Com a expansão desse universo em tantos títulos, a Marvel Studios passou a dividir suas produções em fases.³ A primeira delas, *Iniciativa Vingadores* [*The Avengers Initiative*], compreende a formação da equipe entre *Homem de Ferro* (2008) e *Os Vingadores* (2012) e constitui o recorte dessa investigação. Embora haja alguns títulos de revistas em quadrinhos integrados à narrativa do UCM nessa primeira fase, veremos que eles desempenham uma função paratextual em relação aos filmes, sendo esses as principais produções e, portanto, as obras analisadas com mais proeminência no *corpus* da presente pesquisa. Como produções fundantes do Universo Cinematográfico Marvel, os filmes da Fase 1 definem não só a narrativa compartilhada dos Vingadores, mas também a abordagem, os temas e a estética presentes na fórmula Marvel de filmes de super-heróis.

É a partir da formação do UCM que investigaremos como se dá o estabelecimento do universo compartilhado de super-heróis no cinema. Essa estratégia narrativa será analisada como uma das características centrais do conceito de super-herói norte-americano, firmada como convenção amplamente explorada nos quadrinhos e, a partir deles, elemento central das produções da Marvel Studios. Embora presente nas páginas de HQs desde a década de 1940, somente nos anos 2000 os universos compartilhados de super-heróis ganharam espaço nas telonas. Esse longo intervalo parece evidenciar que só recentemente o campo do audiovisual na cultura pop passou a oferecer o cenário propício para a concretização de projetos com esse nível de integração entre franquias diferentes para públicos mais vastos, hipótese que investigaremos contextualizando as produções da Marvel Studios na cultura da convergência proposta pelo teórico da comunicação Henry Jenkins (2009).

O próprio traçar dessa pesquisa também é um exercício particular do nosso tempo. Isso porque há até pouco tempo as HQs de super-heróis pareciam minimizados ao estigma de *mainstream*, puramente comerciais e com pouca substância que valesse uma abordagem acadêmica,⁴ como ressaltam Charles Hatfield, Jeet Heer e Kent Worcester (2013, p. XI-XII). Mas a avassaladora força dos filmes de super-heróis nas primeiras décadas do século 21 revitalizou esses personagens e lançou luz sobre eles enquanto objetos de estudos mais complexos e recorrentes. Um ano depois da estreia de *Os Vingadores* no cinema, os três

³ Essa nomenclatura e delimitação em fases do UCM aparece nos *Guias para o Universo Cinematográfico Marvel* (O'SULLIVAN, 2017), publicados pela editora à época do lançamento de cada filme.

⁴ Talvez a mais proeminente exceção seja o artigo *O Mito do Superman*, de Umberto Eco, publicado em *Apocalípticos e Integrados* no ano de 1965. Seu pioneirismo ao estudar a dinâmica das histórias de super-heróis somado à escassez de produções sobre o gênero durante muito tempo tornaram esse artigo uma das obras clássicas sobre o assunto. No Brasil, a produção de Moacyr Cirne também representa uma das poucas abordagens acadêmicas aos super-heróis durante meados do século 20.

pesquisadores organizaram o compêndio *The Superhero Reader*, publicação da Universidade de Mississippi que busca recuperar a relevância de pesquisas sobre super-heróis, cuja pulverizada atenção acadêmica se refletia em uma muito breve abordagem na coletânea anteriormente publicada pela mesma universidade, *A Comic Studies Reader* (HEER; WORCESTER, 2009).

O mesmo parece acontecer nas publicações que tratam das relações entre quadrinhos e cinema. Apesar de, nos anos 1970, Moacy Cirne (1975) apontar aproximações entre HQs e filmes em seu livro *Para ler os Quadrinhos: da Narrativa Cinematográfica à Narrativa Quadrinizada*; e na década de 1990, o italiano Daniele Barbieri (2017) dedicar dois capítulos de *As Linguagens dos Quadrinhos* para analisar as influências da linguagem cinematográfica nas HQs, somente nos anos 2000 podemos observar um crescimento de pesquisas acadêmicas especificamente dedicadas a filmes de super-heróis. O fenômeno ganhou novas proporções recentemente e ainda está se manifestando, junto a várias publicações cada vez mais aprofundadas sobre o tema que são lançadas enquanto essas páginas estão sendo redigidas.

Entre elas, destacamos a compilação *Film and Comic Books*, organizada por Ian Gordon, Mark Jancovich e Matthew P. McAllister (2007), que reúne alguns dos ensaios mais referenciados sobre os filmes de quadrinhos, tema recuperado por Liam Burke (2015) em *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*, no qual o autor defende que os filmes de quadrinhos são um gênero cinematográfico plenamente estabelecido. Contrapondo Burke, Dru Jeffries (2017) aborda os filmes de quadrinhos como estilo em *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels Per Second*, desdobramento de sua tese *The Comic Book Film as a Palimpsest* (2014), na qual o autor apresenta algumas fortes influências sobre a metodologia desta pesquisa ao questionar a eficácia das teorias clássicas de adaptação para analisar esses filmes, preferindo adotar revisões do conceito de remediação de Bolter e Grusin (2000) e das relações transtextuais de Gérard Genette (1989).

Mencionamos também a tese *Histórias em Quadrinhos e Cinema: Adaptações de Alan Moore e Frank Miller*, da pesquisadora brasileira Denise Guimarães (2012), e as publicações contemporâneas que versam sobre o Universo Cinematográfico Marvel, entre elas *The Marvel Studios Phenomenon: Inside a Transmedia Universe*, de Martin Flanagan, Andrew Livingstone, Mike McKenny (2016); *Os Jogos de Memórias e a Construção de Universos: As Adaptações Cinematográficas de Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis*, de Robson Costa (2017); *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*, editado por Matt Yockey (2017); *Assembling the Marvel Cinematic Universe: Essays on the Social, Cultural*

and Geopolitical Domains, organizada por Julian C. Chambliss, William L. Svitavsky e Daniel Fandino (2018), entre outras.

A jornada dessa pesquisa se une a essas para colaborar com uma análise científica do UCM enquanto fenômeno midiático e artístico. Tal investigação será realizada nos próximos capítulos adotando diferentes enquadramentos, do mais amplo – o conceito do universo dos super-heróis – ao mais específico – os filmes do Universo Cinematográfico Marvel. Esse percurso tem por objetivo acompanhar, desde a construção arquetípica dos super-heróis no imaginário popular até as recentes produções cinematográficas baseadas nesses personagens, o desenvolvimento da noção de um universo próprio dos super-heróis, convertido em universo compartilhado. Buscaremos enxergar tal noção como manifestação do caráter dialógico das histórias de super-heróis, característica inerente a elas e observável em suas relações transtextuais, sejam com textos anteriores aos quadrinhos; com as próprias HQs, que se convertem em verdadeiros acervos de uma rica mitologia popular; ou até mesmo com os filmes integrados ao universo cinematográfico. Em todas as instâncias, porém, os diálogos dos níveis anteriores se mantêm e não deixam de ser revisitados, transformando o UCM não apenas na convergência entre os filmes da Marvel Studios, mas, por meio deles, na culminância em tela grande de inúmeras referências cruzadas ao longo de décadas.

No primeiro capítulo, prelúdio da discussão sobre os super-heróis no cinema, vamos resgatar a definição de super-herói proposta por Peter Coogan (2006) com base nos aspectos de missão, poderes e identidade, ao quais acrescentamos a posição do super-herói como núcleo de um vasto universo narrativo que se constrói ao seu redor e que desemboca na estruturação de um gênero próprio. Esses aspectos serão considerados a partir da apresentação dos personagens que protagonizam a primeira fase do Universo Cinematográfico Marvel, os seis Vingadores do filme de 2012: Capitão América, Homem de Ferro, Hulk, Thor, Viúva Negra e Gavião Arqueiro. Nas construções desses personagens, ressaltamos os diálogos que os super-heróis estabelecem com textos anteriores aos quadrinhos, sobretudo as narrativas mitológicas e a literatura popular dos séculos 19 e 20. Dessa forma, apresentaremos a hipótese de que os super-heróis são como palimpsestos, discursos dialógicos que sobrevivem ao tempo valendo-se de constantes celebrações do passado.

No segundo capítulo, veremos como esse caráter dialógico se manifesta nos super-heróis enquanto gênero narrativo. Traçaremos um histórico do gênero nos quadrinhos e no cinema, inserindo a Marvel Comics/Studios dentro dessa jornada com o objetivo de entender os super-heróis e seu universo como fenômenos fortemente marcados pelas relações

transtextuais de Genette (1989). Se o arquétipo do super-herói se apropria de caracteres de outros personagens, o gênero de super-heróis fará o mesmo com outros gêneros narrativos. Com base nas clássicas e nas mais recentes discussões sobre classificações de gêneros narrativos, veremos que tal apropriação coloca os super-heróis nas fronteiras entre diferentes gêneros, atravessando muitos deles. Como consequência, carregam os ônus e os bônus de constituírem um gênero de larga abrangência, gerando certas imprecisões quanto ao seu reconhecimento enquanto tal, ou pelo menos quanto aos seus limites.

No terceiro capítulo, nos dedicaremos a analisar a fórmula presente nos filmes da primeira fase da Marvel Studios, a fim de melhor conceituar o Universo Cinematográfico Marvel como rede de conexões narrativas e visuais entre seus títulos. Com base em Jenkins (2009; 2015), veremos como questões referentes a demandas sociais, consumo midiático e estilo cinematográfico convergem nesses filmes. Abordaremos então uma nova ação dialógica dos super-heróis, dessa vez aumentando sua capacidade de transcendência ao posicionar-se nas fronteiras entre as linguagens dos quadrinhos e do cinema. Nesse ponto, discutiremos as tensões que tal posição provoca na noção clássica de adaptação, adotando as perspectivas de Campos (2011) e de Jeffries (2014; 2017) para analisar a transcrição e a remediação do Universo Marvel no cinema como mais um processo de reformulação e combinação de referências operacionalizado pelo gênero.

No quarto capítulo, finalmente, faremos uma abordagem narrativa/diegética da formação do UCM na sua primeira leva de filmes, mapeando a construção do universo compartilhado dos super-heróis no cinema. Depois de ver como os personagens põem em diálogo correntes narrativas diferentes, como suas histórias fazem o mesmo com os gêneros e como os filmes repetem essa ação entre linguagens, veremos como o UCM coloca-se em diálogo consigo mesmo. Essa análise levará em consideração a noção de ecossistemas narrativos observada no chamado cinema da convergência (ZECCA et. al., 2012), paradigma interdisciplinar voltado à descrição de narrativas contemporâneas em audiovisual desenvolvido à luz da teoria de Jenkins; bem como uma recuperação da transtextualidade discutida por Genette. Exploraremos nesse último percurso a construção da rede narrativa que atravessa os filmes *Homem de Ferro*, *O Incrível Hulk*, *Homem de Ferro 2*, *Thor* e *Capitão América: O Primeiro Vingador* a partir de certas cenas e elementos recorrentes que estabelecem relações transtextuais entre eles e que culminam no “filme-evento” *Os Vingadores*.

1. SUPER-HUMANO

Eu não faço o tipo herói. Isso é óbvio. Com essa enorme lista de defeitos de caráter e os erros que cometo, amplamente divulgados (...) A verdade é que... eu sou o Homem de Ferro.

(Tony Stark em *Homem de Ferro*, 2008)

Era abril de 1938 quando o mundo conheceu o Superman. A partir de então, os super-heróis dominaram a indústria estadunidense de histórias em quadrinhos e ganharam inúmeras versões no rádio, na televisão, nos *videogames* e no cinema, distribuídos para vários países nas décadas seguintes. Quando esses personagens já pareciam saturados e prestes a serem enterrados no passado junto com o final do século 20, os anos 2000 representaram uma verdadeira revolução na presença dos super-heróis na cultura popular por meio de outras mídias além dos quadrinhos, sobretudo o cinema, com a produção de uma enxurrada de filmes baseados nos personagens. As novas gerações conheceram e se aproximaram como nunca dos super-heróis, experimentando em audiovisual uma das características mais marcantes das HQs: o sucesso dos filmes transformou os super-heróis em lucrativas franquias cinematográficas, estendendo as histórias em séries de filmes que, de certo modo, emulavam a continuidade das publicações dos quadrinhos. Nesse formato, os encontros periódicos com esses personagens se tornam tão recorrentes que eles chegam a parecer íntimos do público. Os super-heróis levaram para as telas de cinema do mundo inteiro as principais características dos seus gibis em produções grandiosas, nas quais os avanços tecnológicos permitem que os superpoderes pareçam reais e que o público acredite que o homem realmente pode voar.

Era abril de 2008 quando um novo aspecto foi somado a essas produções. Uma das principais editoras de histórias em quadrinhos de super-heróis, a Marvel Comics, preparava sua estreia como estúdio independente lançando o filme *Homem de Ferro*. Parecia mais uma das várias histórias de super-heróis que ganhavam as telonas desde o início do século, mas seus últimos minutos revelaram duas coisas que marcaram as produções desde então: o protagonista Tony Stark encerra o filme abrindo mão da identidade secreta de super-herói, demonstrando que esses personagens já estavam tão fortemente estabelecidos no cinema contemporâneo que poderiam abdicar de seus maiores clichês sem perder sua identidade. Alguns segundos depois, outra revolução: a centelha que causaria o *big bang* do Universo Cinematográfico Marvel apareceu em uma cena extra do filme, depois dos créditos finais. Nela, saído da escuridão da

sala da casa de Tony Stark, o personagem Nick Fury, diretor da S.H.I.E.L.D.,⁵ lança ao herói uma proposta intrigante: “Estou aqui para falar sobre a Iniciativa Vingadores” (FAVREAU, 2008, 125’5’’). Tratava-se do primeiro indício do que viria a ser a versão cinematográfica de não mais um título dos quadrinhos ou mais uma continuação de uma franquia de super-herói, mas o início de todo um universo narrativo que inclui várias dessas franquias, o Universo Cinematográfico Marvel. A tal Iniciativa Vingadores é produto direto da ideia de que os heróis da editora coexistem em um mesmo universo compartilhado, sendo uma equipe formada inteiramente por super-heróis advindos de títulos próprios nos quadrinhos. Com a criação do UCM, começou a era dos universos compartilhados de super-heróis no cinema.

Em abril de 2018, o projeto iniciado com essa breve cena pós-créditos celebra 10 anos de um dos maiores fenômenos do cinema contemporâneo. O UCM celebra sua primeira década com *Os Vingadores: Guerra Infinita* (*The Avengers: Infinity War*; Anthony Russo; Joe Russo, 2018), filme que atinge o grau máximo de integração entre as franquias desde seu início, reunindo mais de 20 heróis contra uma ameaça de grande escala. Incorporada à Walt Disney Company, a Marvel Studios popularizou a ideia de universos compartilhados na indústria do entretenimento como um projeto altamente lucrativo.⁶ A formação desse complexo empreendimento narrativo alia a nostalgia dos quadrinhos da década de 1960 com a convergência midiática e artística do século 21, passado e presente unidos pelas figuras icônicas dos super-heróis Marvel.

Se as continuações dos filmes já intensificavam as relações dos super-heróis com o público, integrados em um universo compartilhado no qual interagem até mesmo com outras franquias, a sensação de que esses personagens são velhos amigos que se encontram de meses em meses – entre si e conosco – é maximizada. Ainda mais se tratando dos super-heróis Marvel, popularizados como homens e mulheres que, além dos superpoderes e das grandes batalhas para decidir o destino do Universo, são caracterizados como personalidades falhas, com desvios de caráter e inúmeras discordâncias entre si (HOWE, 2013). Os protagonistas do UCM são, assim, mistos de idealização e identificação, ação urgente e humor descompromissado,

⁵ *Strategic Homeland Intervention Enforcement Logistics Division*, adaptado para o português como Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão.

⁶ Os filmes da franquia Os Vingadores figuram entre as maiores arrecadações em bilheteria na história do cinema, além de outros filmes integrados ao UCM, como *Homem de Ferro 3* (*Iron Man 3*; Shane Black, 2013) e *Pantera Negra* (*Black Panther*; Ryan Coogler, 2018). Fonte: <<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>>. Acesso em 30 abr. 2018.

salvadores da humanidade e equipe disfuncional, heranças de velhas gerações e ídolos pop contemporâneos.

A dinâmica criada entre eles se deve muitas vezes às diferenças entre suas origens, poderes e motivações, equilibrando o reconhecimento de semelhanças entre as histórias com a exploração de locais e épocas distintas dentro desse universo coeso, a fim de garantir que cada personagem tenha seu próprio espaço e características particulares, enriquecendo o ecossistema do qual fazem parte.

Assim, os seis integrantes da primeira formação dos Vingadores no cinema são figuras peculiares que integram uma equipe na qual convergem cantos e épocas distintos do Universo Marvel: o Capitão América é Steve Rogers, militar a serviço dos EUA durante a Segunda Guerra Mundial, que permaneceu congelado até a primeira década do século 21, quando desperta como um homem deslocado de seu tempo; o Homem de Ferro é a alcunha do gênio-bilionário-*playboy*-filantropo Tony Stark, herdeiro de uma gigantesca indústria bélica; Thor é o próprio deus do trovão da mitologia nórdica, vindo do distante reino de Asgard, bem como seu meio-irmão, o vilão Loki; Hulk é o alter-ego do Dr. Bruce Banner, cientista que foi exposto à radiação Gama e desde então passou a se transformar no grande e furioso monstro de pele verde a cada acesso de raiva; a Viúva Negra é Natasha Romanoff, agente fria e habilidosa; e o Gavião Arqueiro é Clint Barton, apresentado na versão cinematográfica como um fiel membro da organização secreta S.H.I.E.L.D., dirigida por Nick Fury.

Figura 1 –Viúva Negra, Thor, Capitão América, Gavião Arqueiro, Homem de Ferro e Hulk.



Fonte: Os Vingadores (2012).

Apesar de todas as diferenças, esses personagens são facilmente reconhecidos como uma mesma coisa: super-heróis. Inspirados nos personagens homônimos nos quadrinhos, os Vingadores ganham versões em audiovisual que diferem em certos aspectos de sua primeira aparição nos quadrinhos. Mas isso não é necessariamente um problema, visto que desde que surgiu nas HQs em 1963, a equipe passa por diferentes formações, se reformulando de tempos em tempos. Na verdade, os próprios personagens vivem essa dinâmica cíclica de transformação e retorno às origens infinitamente nos quadrinhos de super-heróis, efeito que é refletido em toda a continuidade integrada da Marvel.

Neste capítulo, vamos analisar brevemente os membros da primeira versão cinematográfica dos Vingadores à luz da definição de super-heróis baseada nas configurações de missão, poderes e identidade. Essa apresentação nos permite perceber como os super-heróis são construções devedoras do passado, revitalizando-o em diferentes contextos socioculturais. Desde as origens do super-herói moderno nos quadrinhos até as recentes encarnações cinematográficas, esses personagens são verdadeiros amálgamas de influências. Tal característica nos parece ser a principal chave para compreender o desenvolvimento dos super-heróis enquanto arquétipo, bem como do vasto universo narrativo construído em torno deles e do próprio gênero que originam nos quadrinhos e no cinema.

1.1. Do mito ao pop: a definição de super-herói

O pesquisador estadunidense Peter Coogan (2006) define os super-heróis no livro *Superhero: The Secret Origin of a Genre* como:

Um personagem heroico com uma missão altruísta e pró-social; com superpoderes - habilidades extraordinárias, tecnologia avançada ou habilidades físicas, mentais ou místicas altamente desenvolvidas; que tem uma identidade de super-herói incorporada em um codinome e uma fantasia icônicas, que tipicamente expressam sua biografia, caráter, poderes ou origem (transformação de pessoa comum em super-herói); e que é genericamente distinto, ou seja, pode ser distinguido de personagens de gêneros relacionados (fantasia, ficção científica, detetive, etc.) por uma preponderância de convenções genéricas. Muitas vezes, os super-heróis têm identidades duplas, sendo este geralmente um segredo bem guardado. (COOGAN, 2006, p. 30. Tradução nossa)⁷

⁷ A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers – extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental, or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin (transformation from ordinary person to superhero); and who is generically distinct, i.e. can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective, etc.) by a preponderance of generic conventions. Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret.

As características atribuídas aos super-heróis por Coogan (2006) dizem respeito a três aspectos principais: *poderes*, *missão* e *identidade*, sintetizando as principais características atribuídas anteriormente de modo mais difuso por outros pesquisadores, como o pioneiro Richard Reynolds (1994) em sua tese *Superheroes: A Modern Mythology*. A estruturação dessa definição foi – e continua sendo – moldada perseguindo a cristalização dessas características nas histórias de super-heróis, que acontece de forma dinâmica ao longo do tempo.

É recorrente entre os autores, porém, a atribuição do título de primeiro super-herói dos quadrinhos ao personagem Superman, cuja estreia aconteceu pelas mãos dos quadrinistas Jerry Siegel e Joe Shuster na revista *Action Comics #01*, publicada em abril de 1938 pela National Publications, atual DC Comics. O argumento é que as principais características dos super-heróis estão presentes desde a primeira página dessa história (Figura 2). Por outro lado, cumpre lembrar que nenhuma dessas características é inaugurada em *Superman*, tão pouco em nenhuma HQ de super-heróis. Defenderemos nesse capítulo que os traços de missão, poderes e identidade dos super-heróis são apropriações de diferentes fontes, combinadas e popularizadas por eles. Sendo assim, o destaque do Superman se deve muito mais ao fato de ser um dos primeiros e mais populares registros de tal combinação desses caracteres, embora eles já fossem observáveis em muitos outros quadrinhos.

O Fantasma, Hugo Danner, Popeye e vários outros personagens publicados antes de 1938 e até mesmo o personagem do folclore inglês Spring-Heeled Jack, cujas histórias datam de 1867, satisfazem boa parte da definição de Coogan, embora não sejam considerados historicamente como super-heróis. A razão para isso, defende Coogan (2006, p. 165) vem *depois* da publicação das histórias: o processo histórico (e, em certos aspectos, um tanto arbitrário) de integração ou não das histórias a um grupo de outras que compartilham de características semelhantes. Eis então que as histórias de super-heróis constituem um *gênero*, cujas manifestações analisaremos no próximo capítulo. Por ora, basta pontuar que é a observação retroativa da manutenção dessas características em títulos posteriores que leva Reynolds, Coogan e outros teóricos a concordar que o Superman seria o primeiro super-herói dos quadrinhos modernos, a despeito de outros personagens que as apresentaram anteriormente, mas em menor grau ou de forma mais pulverizada e sem a “densidade genérica (...) de convenções que foram imitadas e repetidas e tornaram-se endêmicas do gênero de super-herói” (COOGAN, 2006, p. 176. Tradução nossa).⁸

⁸ None of the other candidates for the title of the first superhero debuted with so much generic density, particularly a density of conventions that were imitated and repeated and have become endemic to the superhero genre.

Figura 2 – Missão, poderes e identidade do Superman em *Action Comics* #01.

SUPERMAN
POR JEROME SIEGEL & JOE SHUSTER

ENQUANTO UM PLANETA DISTANTE ERA DESTRUÍDO DEVIDO À SUA IDADE AVANÇADA, UM CIENTISTA COLOCOU SEU BEBÊ DENTRO DE UMA ESPAÇONAVE CONSTRUÍDA ÀS PRESSAS, LANÇANDO-A EM DIREÇÃO À TERRA!

QUANDO O VEÍCULO POUSOU NO PLANETA, UM MOTORISTA PASSOU E DESCOBRIU O BEBÊ DORMINDO LÁ DENTRO. ELE ENTREGOU A CRIANÇA A UM ORFANATO.

IGNORANDO QUE A ESTRUTURA FÍSICA DA CRIANÇA ERA MILHÕES DE ANOS MAIS AVANÇADA DO QUE A DELES, OS ENFERMEIROS FICARAM ABISMADOS COM SEUS FEITOS DE FORÇA.

QUANDO A MATURIDADE FOI ATINGIDA, ELE DESCOBRIU QUE PODIA FACILMENTE:

SALTAR 200 METROS, SOBRE UM PRÉDIO DE 20 ANDARES...

...ERGUER PESOS TREMENDOS...

...CORRER MAIS RÁPIDO DO QUE UM TREM EXPRESSO...

...E QUE NADA MENOS DO QUE UM DISPARO DE MORTEIRO PODERIA PENETRAR SUA PELE!

DE INÍCIO, CLARK DECIDIU QUE DEVERIA DIRECIONAR SUA FORÇA TITÂNICA DE FORMA A BENEFICIAR A HUMANIDADE. E ASSIM FOI CRIADO...

SUPERMAN!
CAMPEÃO DOS OPRIMIDOS. A MARAVILHA FÍSICA QUE JUROU DEDICAR SUA EXISTÊNCIA A AJUDAR OS NECESSITADOS!

UMA EXPLICAÇÃO CIENTÍFICA DA PRODIGIOSA FORÇA DE CLARK KENT.

...INCRÍVEL? NÃO! POIS MESMO HOJE, NO NOSSO MUNDO, EXISTEM CRIATURAS COM SUPERFORÇA!

KENT VEIO DE UM PLANETA CUJA ESTRUTURA FÍSICA DOS HABITANTES ERA MILHÕES DE ANOS MAIS AVANÇADA DO QUE A NOSSA.

AS PEQUENAS FORMIGAS PODEM SUPORTAR PESOS CENTENAS DE VEZES MAIORES QUE OS SEUS.

O GAFANHOTO SALTA O QUE, PARA O HOMEM, SERIA A DISTÂNCIA DE VÁRIOS QUARTEIRÕES.

Logo na primeira página de *Action Comics #01*, fica estabelecido que o Superman tem a missão pró-social de “ajudar os necessitados” e o faz por meio de “sua força titânica”, herança de suas origens alienígenas; e, ainda, que ele vive sob a identidade civil de Clark Kent, nomeada e iconograficamente distinta de sua forma super-heroica. Veremos nas próximas seções que esses “clichês narrativos” persistem de forma mais ou menos constante até as versões cinematográficas dos super-heróis no Universo Cinematográfico Marvel. E, também, como essas características são combinadas como resultado de diferentes períodos socioculturais.

Embora os super-heróis como os conhecemos tenham suas primeiras manifestações nos quadrinhos, dedicamos esse capítulo a observar também as marcas de outros textos presentes nas histórias desses personagens, entre os quais destacamos a literatura *pulp* do início do século 20⁹ e as antigas narrativas mitológicas. O conceito de super-herói moderno foi moldado agregando características dessas correntes narrativas e se tornando algo diferente da soma delas: o super-herói não é um mero exagero da figura heroica, como o acréscimo do prefixo de superioridade pode sugerir a uma primeira leitura.

A partir da teoria dos modos do poder de ação do herói proposta por Northrop Frye (1973) em *Anatomia da Crítica*, Coogan (2006, p. 48-49) sugere uma distinção entre *super-herói* e *super herói*. Enquanto o primeiro se refere ao personagem super-heroico popularizado nos quadrinhos e definido anteriormente, o segundo é um herói maximizado, mas que não possui as mais distintivas características dos super-heróis dos quadrinhos – e, principalmente, não protagoniza uma história arbitrariamente nomeada como “de super-heróis”.

Vejamos os exemplos dos Vingadores Gavião Arqueiro e Hulk: o primeiro não tem superpoderes além de suas habilidades com arco-e-flecha e o segundo não tem uma missão altruísta definida, sendo temido em vários momentos como uma verdadeira máquina de destruição. Ainda que sem satisfazer completamente a definição de super-herói, esses personagens são reconhecidos como tais tanto nos quadrinhos quanto no cinema. Segundo Coogan (2006, p. 47), esse reconhecimento é possível por aspectos extradiegéticos que sobrepõem a incompletude dos caracteres clássicos: esses personagens são apresentados como super-heróis em seus títulos, iconografia e formatos – visto que são publicados em quadrinhos notadamente “de super-heróis” e integrados ao universo narrativo desses personagens.

⁹ *Pulp fiction*, publicações em papel barato, feito de polpa de madeira, com contos e histórias em quadrinhos vendidas a 10 centavos de dólar, popularmente chamadas de “literatura barata”. (ROBB, 2017, p. 13).

Por outro lado, Luke Skywalker, protagonista da série de filmes *Star Wars*, seria um super herói – ele é superior às capacidades ordinárias dos demais personagens, mas é desprovido de uma identidade de super-herói como os das HQs e, principalmente, protagoniza uma ópera espacial, e não uma história genericamente estabelecida como “de super-heróis”.

Interessa a essa pesquisa o conceito de super-herói difundido nos quadrinhos estadunidenses, ainda que essa frágil diferença em relação aos outros heróis da ficção seja um aspecto importante para a hipótese que defendemos aqui: a de que esses personagens operam constantemente nas fronteiras de diversas fontes, apropriando-se de inúmeras referências e tornando sua definição bastante elástica em vários sentidos. De todo modo, cumpre salientar que ambas as possibilidades – super-heróis e super heróis – são, em algum grau, devedoras da figura heroica, presente nas mais diversas narrativas que se desenvolvem a partir da transformação de um personagem – seja ele o super-herói dos quadrinhos, a mocinha da novela, o aventureiro dos *games* ou o *cowboy* do cinema.

1.1.1. Missão

Em suas muitas possibilidades de encarnação, o herói é resumido por Christopher Vogler no livro *A Jornada do Escritor* a partir de sua missão, como “alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros” (1998, p. 52). Vogler traça a personalidade do herói e de outros padrões de personagens a partir da concepção de arquétipo proposta pelo psicólogo suíço Carl G. Jung (2000) em *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. De acordo com Jung, os arquétipos são sistematizações de certos padrões inconscientes encontrados nas mais diversas culturas.

Os heróis mitológicos, os heróis românticos e os super-heróis orbitam o arquétipo heroico, o que lhes confere uma série de pontos em comum. Mais que isso: toda uma estrutura narrativa mais ou menos estável em qualquer história, de acordo com a concepção de monomito proposta em 1949 pelo mitologista estadunidense Joseph Campbell no livro *O Herói de Mil Faces*. Campbell propõe que “(...) existe uma certa sequência de ações heroicas, típica, que pode ser detectada em histórias provenientes de todas as partes do mundo” (1991, p. 150). Essa sequência de ações é conhecida como a *jornada do herói* e narra a sua primeira missão, a aventura que vai transformar a pessoa comum em herói ao completar um rito de passagem dividido em fases de separação-iniciação-retorno. De acordo com Campbell:

(...) quer se apresente nos termos das vastas imagens, quase abismais, do Oriente, nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear acima descrita: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida. (CAMPBELL, 2007, p. 20)

A jornada do herói, bem como os arquétipos junguianos, são constantemente revisitados em vários estudos e produtos de entretenimento (MARTINO, 2009, p. 237). A transformação de um protagonista em herói através da superação de desafios é a poderosa estrutura narrativa que está presente desde os mitos antigos até os recentes filmes de super-heróis. Vogler adapta o monomito de Campbell na perspectiva da criação de personagens, traduzindo as etapas da jornada do herói em 12 passos, divididos em uma estrutura de três atos:

Tabela 2 – A Jornada do Herói segundo Campbell e Vogler

O Herói de Mil Faces	Jornada do Escritor
<i>Partida, Separação</i>	<i>Primeiro Ato</i>
Mundo cotidiano	Mundo comum
Chamado à aventura	Chamado à aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Ajuda sobrenatural	Encontro com o Mentor
Travessia do Primeiro Limiar	Travessia do Primeiro Limiar
Barriga da Baleia	
<i>Descida, Iniciação, Penetração</i>	<i>Segundo Ato</i>
Estrada de provas	Testes, aliados, inimigos
	Aproximação da caverna oculta
Encontro com a deusa	Provação
A mulher como tentação	
Sintonia com o pai	
Apoteose	
A grande conquista	Recompensa
<i>Retorno</i>	<i>Terceiro Ato</i>
Recusa do retorno	Caminho de volta
Voo mágico	
Resgate de dentro	
Travessia do Limiar	
Retorno	
Senhor de dois mundos	Ressurreição
Liberdade de Viver	Retorno com o Elixir

Fonte: VOGLER, 1998, p. 34-35.

Essas esquematizações que buscam encontrar certos padrões narrativos e de personagens referenciam diretamente a lógica dos estudos psicológicos sobre os arquétipos propostos por Jung: tanto os estudos de criação de personagens de ficção quanto a análise dos mitos, derivam de uma sistematização psicológica da própria vida humana. Seja o mito religioso ou os produtos da indústria cultural, podemos dizer que essas narrativas almejam, de diferentes pontos de vista, se conectar com as pessoas e o fazem através da identificação, por mais que seus personagens estejam distantes da realidade como a conhecemos. Daí a saga de todo herói representar, por trás de todas as metáforas e em última instância, “a aventura de estar vivo” (CAMPBELL, 1991, p. 181).

Ainda de acordo com Campbell (1991, p. 137), a princípio, todos podemos ser heróis, no sentido de que temos a possibilidade de transcender o egoísmo em prol de ações voltadas para algo maior que nós mesmos. Mas as pequenas superações do cotidiano perdem seu valor de culto por se repetirem e se tornarem aparentemente “banalidades”. Daí as culturas perseguirem referenciais maiores que suas próprias possibilidades, como as divindades míticas, que se destacam da comunidade como ideais extraordinários. Do alto de sua disparidade em relação à humanidade mortal, porém, os personagens heroicos não se desvinculam totalmente dos homens. Pelo contrário: se fazem mais altos para serem conhecidos e almejados por todos os que pisam o chão – e é justamente esse o sentido da religião, *religare*. Os mitos de heróis são, portanto, modelos baseados na vida terrena, mas exagerados a fim de se tornarem ideais para a própria vida terrena, em um jogo constante de aproximação e distanciamento.

As outras narrativas que influenciaram diretamente o surgimento dos super-heróis, as histórias da literatura popular e das revistas *pulp*, representam o outro lado da moeda: longe da função religiosa, a missão heroica se apresentava muitas vezes como uma busca por justiça nas mãos de humanos comuns, os quais Peter Coogan (2006, p. 147) chama de “vingadores-vigilantes de dupla identidade combatentes do crime”. Mais habilidosos e armados do que superpoderosos, personagens como Nick Carter, de John R. Coryell (1886); Zorro, de Johnston McCulley (1919) e O Aranha, de Harry Steeger (1933) lutam sob uma identidade secreta geralmente porque seu compromisso com a justiça nem sempre é o mesmo que o das autoridades corruptas, ecoando o *modus operandi* de Robin Hood. Nessas histórias, a missão pessoal do herói é redirecionada para uma missão pró-social. Sobretudo na década de 1930, quando o espírito nacionalista estadunidense foi incentivado em diversas mídias, as histórias desses personagens ditaram a motivação central dos primeiros super-heróis: a manutenção da ordem civil contra a desordem; a justiça contra o crime.

Robert Jewett e John Shelton Lawrence (2002) defendem que, nos Estados Unidos do século 20, a ideia do super-herói encarna então o chamado *monomito americano*. Sob essa ótica, uma característica importante dos super-heróis é ressaltada: esses personagens estão predominantemente atrelados ao *American Way*. Ainda que existam personagens superpoderosos e com características semelhantes de poderes, missão e identidade em outras culturas, é a concepção estadunidense de super-herói que se enraizou na palavra a ponto de ser entendida como a sua definição em um contexto globalizado. Com isso em vista, Jewett e Lawrence apontam que a missão do super-herói do monomito americano consiste na proteção da sociedade, seja ela uma comunidade/cidade fictícia ou não, mas sempre manifestando certo nacionalismo. De acordo com eles, a estrutura narrativa padrão do monomito americano é:

Uma comunidade em um paraíso harmonioso está ameaçada pelo mal: as instituições normais não conseguem lidar com essa ameaça: um super-herói desinteressado emerge para renunciar às tentações e realizar a tarefa redentora: auxiliada pelo destino, sua vitória decisiva restaura a comunidade à sua condição paradisíaca: o super-herói então recua na obscuridade (JEWETT; LAWRENCE, 2002, p. xx. Tradução nossa).¹⁰

Assim, quando as histórias de super-heróis surgem nos quadrinhos, depois da Crise de 1929 e do *New Deal* – conjunto de políticas implementadas pelo presidente Franklin Roosevelt com o objetivo de reanimar a economia nacional –, os esforços por injetar ânimo na população estadunidense se refletiram no ideal do super-herói, o homem aparentemente comum que consegue o impossível em prol de seu povo. Certo maniqueísmo povoava as primeiras aventuras de super-heróis como Superman (1938) e Capitão América (1941), símbolos da nação enfrentando o mal representado por vilões que ameaçavam perturbar a ordem social. Materializando a metáfora do monomito americano, as primeiras histórias de super-heróis não davam margem para que a justiça estivesse em outro lugar que não fosse ao lado do modo de vida ideal estadunidense. Por isso, as missões dos primeiros super-heróis estavam intimamente relacionadas à uma transmissão de moralidade baseada nos interesses dos EUA, fossem eles a manutenção da propriedade privada – e então ladrões de banco seriam vilões recorrentes – ou a própria Segunda Guerra Mundial – quando os nazistas e o próprio Adolf Hitler foram parar nas páginas de quadrinhos para serem derrotados pelos super-heróis americanos.

¹⁰ A community in a harmonious paradise is threatened by evil: normal institutions fail to contend with this threat: a selfless superhero emerges to renounce temptations and carry out the redemptive task: aided by fate, his decisive victory restores the community to its paradisaical condition: the superhero then recedes into obscurity.

Figura 3 – Capitão América nocauteia Hitler nas HQs e no cinema.



Fonte: Simon e Kirby (2016); Capitão América: O Primeiro Vingador (2011).

Já no início dos anos 2000, quando os super-heróis experimentaram uma redescoberta em novas versões cinematográficas, sua missão precisou conciliar os novos tempos do século 21 com a velha demanda social messiânica. De acordo com o produtor e professor Michael Uslan em entrevista ao pesquisador australiano Liam Burke (2015, p. 4), o grande sucesso da onda de filmes de super-heróis desde a virada do século se deve não somente aos avanços tecnológicos e aos novos paradigmas da indústria cinematográfica, mas também aos traumas pós-ataques de 11 de setembro de 2001 às Torres Gêmeas do World Trade Center. Nesse contexto, os filmes de super-heróis reafirmam o monomito americano trazendo novamente esses personagens como idealização do cidadão estadunidense que eventualmente passa pelas provações de sua jornada em direção ao glorioso heroísmo combatendo vilões que ecoam os próprios inimigos políticos dos EUA, sejam eles nazistas, comunistas ou terroristas.

O Homem de Ferro do UCM, apresentado em 2008, pode ser lido como um exemplo da manifestação dessa nova abordagem da missão heroica. Nessa leitura, Tony Stark pode ser interpretado como uma representação dos próprios Estados Unidos: ele é um industrial bélico que é sequestrado por um grupo terrorista no Afeganistão. Diante dessa situação, Stark começa a sua jornada de transformação em herói ao repensar seu papel como produtor de armas e cria, assim, o Homem de Ferro, redirecionando seu gigantesco poderio armado para um objetivo protecionista e, principalmente, combatente do inimigo que ameaça sua comunidade.

Dessa forma, Burke (2015) aponta que os super-heróis dos filmes do século 21 retornam a certos aspectos de suas contrapartes dos quadrinhos da década de 1940 enquanto defensores da nação contra um inimigo externo. Em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), o próprio contexto da Segunda Guerra Mundial é revisitado na origem do Capitão

América em batalha contra nazistas na Europa. Embora haja no filme certos lampejos de autocrítica ao papel propagandista do super-herói a serviço dos Estados Unidos na sequência em que Steve Rogers se vê ridicularizado quando é designado para ser um *showman* de guerra, estrelando musicais a fim de incentivar os soldados no campo de batalha, o próprio filme mina tais críticas em favor da exaltação do herói nacional. Mais à frente, o Capitão entra em ação junto aos soldados, conquistando sua confiança e efetivamente assumindo a linha de frente do exército estadunidense. Nos demais filmes do UCM em que o personagem reaparece, daí em diante já desperto no século 21, vemos o Capitão América tentando lidar com as diferenças do mundo depois de quase 70 anos congelado ao mesmo tempo em que preserva sua devoção ao ideal americano de liberdade, ainda que para isso precise eventualmente ir contra as autoridades.

Burke (2015, p. 35) observa como o individualismo e a atmosfera divina de personagens tão singulares e destacados da população média é atenuado nessas produções em favor de sua aproximação com as pessoas comuns ao assumirem o papel de salvador delas. É recorrente nesses filmes a preocupação em apresentar pelo menos uma cena que indique que, por mais espetacular e explosiva que seja a batalha contra os vilões, os super-heróis se preocupam em salvar a população e garantir que nenhum ou quase nenhum inocente se fira. “Se não pudermos proteger a Terra, pode ter certeza que nós vamos vingá-la” (WHEDON, 2012, 100’24”), afirma Tony Stark ao vilão Loki em *Os Vingadores*, justificando o nome e a união da equipe. Mesmo com inúmeros conflitos internos, os Vingadores precisam se unir quando um inimigo maior (e estrangeiro) ameaça seu lar. Durante a batalha de Nova York, o Capitão América instrui os policiais a manterem as quadras onde os heróis combatem a invasão dos alienígenas devidamente desocupadas e, ao final do filme, é possível ver algumas pessoas homenageando as vítimas da batalha em um memorial muito semelhante aos dedicados às vítimas da destruição das Torres Gêmeas.¹¹

¹¹ Liam Burke (2015, p. 43-44) comenta que o filme *Homem de Aço* (*Man of Steel*, Zack Snyder, 2013) reforça a identificação dos estadunidenses dos filmes de super-heróis com o contexto pós-11 de setembro. O filme foi duramente criticado ao mostrar uma sequência em que o Superman trava uma batalha de grandes proporções contra o vilão Zod, destruindo a cidade de Metrópolis em plena luz do dia sem demonstrar nenhuma preocupação com as vítimas civis.

Figura 4 – Capitão América instrui policiais em *Os Vingadores*.



Fonte: Os Vingadores (2012).

A missão dos super-heróis no contexto pós-11 de setembro é, em suma, defender seu território em suas múltiplas metáforas – as empresas da família em *Homem de Ferro*, o reino de Asgard em *Thor*, os EUA em *Capitão América: O Primeiro Vingador*, ou até mesmo (e frequentemente) o planeta inteiro em *Os Vingadores*. Eventualmente ecoando o discurso conservador de “atacar para se defender” que permeou a invasão militar dos Estados Unidos ao Iraque no início do século, os super-heróis seguem combatendo ameaças de escalas cada vez maiores, contudo sempre com a quase certa vitória ao final das histórias. Afinal, seja no contexto ficcional de batalhas contra alienígenas ou nos conflitos internacionais, o herói estadunidense é aquele que se autoafirma superpoderoso e invencível.

1.1.2. Poderes

O elemento que mais evidentemente diferencia os super-heróis das pessoas comuns são as suas habilidades apuradas ou até mesmo sobrenaturais. O herói consegue cumprir sua missão porque tem a seu favor uma potência para ajudá-lo a superar obstáculos com algum tipo de virtude, sacrifício ou superpoderes. Quase que invariavelmente, esses poderes dizem respeito a habilidades físicas, visto que os super-heróis lutam empregando a violência, ainda que o faça em nome da justiça e da sua missão pró-social (REYNOLDS, 1994, p. 16). O Capitão América é dotado de superforça e resistência por ter se submetido a experimentos científicos que o transformaram em um supersoldado; o Homem de Ferro se vale da alta tecnologia da sua armadura para voar e disparar rajadas de energia; Thor consegue conjurar trovões com seu

lendário martelo *mjölnir*; Hulk tem a força física de um gigante; Viúva Negra e Gavião Arqueiro não têm superpoderes, mas são extremamente habilidosos com o uso de suas armas.

Hércules, na mitologia grega, é um herói filho da divindade Zeus com a mortal Alcmena, o que lhe confere habilidades de um semideus. Em sua história mais conhecida, Hércules precisa valer-se dessas habilidades para realizar 12 façanhas, tais como matar feras, capturar criaturas mitológicas e obter objetos sagrados. A origem de Hércules como um semideus não é muito diferente da origem alienígena do Superman, enviado à Terra para sobreviver à destruição de Krypton, seu planeta natal. Ambos vivem entre os homens, mas são dotados de superpotências por conta de suas origens extraterrenas e utilizam tais habilidades para realizar feitos grandiosos. Podemos dizer o mesmo da Gilgamesh, na mitologia suméria; ou de Jesus Cristo, nas narrativas bíblicas.

Nas histórias de super-heróis, as origens dos superpoderes encontram-se quase sempre em uma encruzilhada entre a fantasia e o realismo. A explicação da genealogia extraterrena do Superman foi a primeira e possivelmente a mais fácil forma de explicar os superpoderes, além de favorecer o enriquecimento da mitologia do personagem. Algo semelhante é feito com Thor, cujas habilidades especiais se devem à sua natureza enquanto deus do trovão asgardiano. Mas, quando se trata de super-heróis com superpoderes adquiridos, eles também precisam de uma origem logicamente verossímil, sendo recorrente a criação de explicações “científicas” mirabolantes que justificam a sua existência de forma coerente à diegese dos super-heróis (REYNOLDS, 1994, p. 16). Em geral, essa explicação está relacionada à própria missão do personagem, como aponta Coogan (2006). E o fato de a missão pró-social dos super-heróis estar constantemente relacionada a influências políticas, consequentemente sugere o mesmo sobre as origens de várias de suas habilidades.

O experimento pelo qual Steve Rogers passa para se transformar no supersoldado é uma representação do imaginário em torno dos misteriosos laboratórios em que militares desenvolviam estudos com cobaias humanas durante a Segunda Guerra Mundial. A temática dos heróis saídos de tubos de ensaio voltou com força na década de 1960, quando as consequências da radiação e as especulações sobre experimentos científicos secretos durante a Guerra Fria inspiraram as origens de vários super-heróis, como o Homem-Aranha, Hulk, Quarteto Fantástico e muitos outros, como veremos mais à frente.

Durante a Guerra Fria, a personagem Viúva Negra é introduzida como vilã das HQs do Homem de Ferro, em 1964. Natasha Romanoff não tem superpoderes, mas até mesmo as suas habilidades “realistas” se explicam pelo contexto em que a personagem foi criada. Ela é

uma espiã comunista, encerrando em si o pacote de paranoias estadunidenses sobre infiltrados russos na década de 1960: manipuladora, dúbia e fria, ela revela constantemente habilidades inesperadas e tem uma história de origem envolta em mistérios.

Nos recentes filmes de super-heróis, contudo, antagonismos políticos tão explícitos são evitados, uma vez que se tratam de produções conscientes de seu objetivo de atingir público internacional. Por isso, a Viúva Negra do cinema ainda é apresentada como uma espiã em *Homem de Ferro 2*, mas longe de ser uma infiltrada inimiga. A personagem no cinema avança para a sua versão heroína, explorada nos quadrinhos das décadas mais recentes. Ela trabalha para a S.H.I.E.L.D. com Nick Fury e Clint Barton e, embora todos eles ainda mantenham segredos sobre seu passado, parte de suas habilidades são explicadas pelo treinamento dos agentes da organização secreta.

Burke (2015) chama atenção para a recorrência de super-heróis ligados a grandes organizações governamentais, sobretudo a partir dos anos 2000. Nesse período, os Vingadores foram retrabalhados na série de quadrinhos *Os Supremos* (*The Ultimates*, Mark Millar; Bryan Hitch, 2002) como um grupo de “pessoas de destruição em massa” formado pela S.H.I.E.L.D. a serviço do governo de George W. Bush para proteger os Estados Unidos do inimigo invisível de ameaças externas após a queda das Torres Gêmeas. De acordo com o quadrinista Jim Lee (*apud* BURKE, 2015, p. 41), “de certa forma, o governo agora é nossa versão da radiação. A radiação costumava ser a razão pela qual as pessoas ganhavam superpoderes. Agora, é o governo”.¹²

A versão militarista dos super-heróis veio acompanhada de fortes doses de pessimismo e incertezas quanto ao seu ideal virtuoso, ecoando a opinião pública em relação à ofensiva estadunidense. Servindo ao governo, os super-heróis são tratados como verdadeiras armas que ninguém quer ver fora de controle. Nesse contexto, manifestam-se ao mesmo tempo as duas formas de relação que a sociedade estabelece com os super-heróis, segundo Reynolds (1994): a confiança no vigilantismo salvífico de super-heróis celebridades e a ameaça constante de que esses seres superpoderosos se voltem contra o povo. Entre esses dois extremos, desenvolve-se a figura do anti-herói, personagem dúbio que age alheio à missão benevolente e pró-social. O Hulk é um dos exemplos mais claros dessa dubiedade. A personalidade violenta do monstro toma conta do pacífico Dr. Banner sempre que ele fica nervoso e, embora haja

¹² “In some ways, the government is now our version of radiation. Radiation used to be the reason why people got superpowers. Now the government is”

histórias em que Hulk desenvolve certa consciência, ele é uma das primeiras abordagens do lado perigoso dos super-heróis que não têm uma missão clara a perseguir.

Figura 5 – Hulk é acalmado pela Viúva Negra na sequência de *Os Vingadores*.



Fonte: Os Vingadores: Era de Ultron (2015).

Inspirado na novela gótica *O Médico e o Monstro* (*Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Robert Louis Stevenson, 1886), Hulk é um retorno da Marvel Comics, durante a década de 1960, à abordagem dos personagens superpoderosos explorada na literatura do século 19 e início do século 20. Antes do otimismo e dos acenos messiânicos difundidos pelo Superman em 1938, a ideia de um ser superpoderoso vinha muitas vezes acompanhada do perigo iminente de essa figura se transformar em uma ameaça à humanidade. A literatura de ficção científica baseada em criaturas sobre-humanas, como *Frankenstein*, de Marry Shelley (1818) e *Homem Invisível*, de H. G. Wells (1897), trazia seus super-homens protagonistas não como heróis, mas como monstros.

Com o passar do tempo, a fórmula do personagem super-humano na literatura passou pelas três formas analisadas por Coogan (2006, p. 143): a divindade governante, o destruidor implacável e, finalmente, o salvador. Nas páginas dos *pulps*, essa passagem ocorreu quando os superpoderes se uniram às missões à serviço da sociedade, sob influência do conceito nietzschiano do super-homem [*Übermensch*] – o além-do-homem, tido como uma elevação futura da humanidade, superior aos homens ordinários (ver BILATE, 2014). O conceito filosófico foi apropriado e controversamente retrabalhado nessas publicações a fim de garantir longevidade às publicações serializadas: um ser superpoderoso contra a humanidade poderia simplesmente dizimá-la ou dar fim à própria vida tediosa em poucas páginas. Por isso, as

histórias passaram a introduzir vilões ainda mais poderosos que valessem algum obstáculo aos implacáveis super-homens. Nesse movimento de mudança, a anterior ameaça se tornou a figura salvadora, com a missão de defender a humanidade contra um perigo maior. Desse modo, os personagens superpoderosos estavam a um passo de se tornarem super-heróis.

1.1.3. *Identidade*

O último aspecto que compõe a definição de super-herói proposta por Coogan (2006) diz respeito à identidade, representada pelo codinome e pelo uniforme que de algum modo carregam características relevantes do personagem, a fim de distingui-lo dos demais.

Nas revistas *pulp* e nos quadrinhos, a atribuição de um codinome de fácil identificação para os personagens tinha função comercial: essas publicações traziam frequentemente várias histórias compiladas em revistas com títulos genéricos. Por isso, o título das histórias geralmente continha o próprio nome do personagem e, em uma época em que inúmeros personagens com características muito semelhantes surgiam e desapareciam a cada edição das revistas, o seu nome precisava ser o mais facilmente reconhecível.

Superman populariza as alcunhas super-heroicas a partir do seu próprio nome, tão abrangente quanto as muitas características atribuídas ao personagem ao longo dos anos: um homem exageradamente superior. Antes dele, porém, os heróis de aventura e os vigilantes combatentes do crime dos *pulps* já apresentavam esse sistema de nomenclatura – até mesmo o termo *superman* já havia sido utilizado em algumas histórias anteriores a 1938, inclusive pelos mesmos criadores do super-herói nos quadrinhos, Jerry Siegel e Joe Shuster (COOGAN, 2006, p. 170). A partir de então, a necessidade de diferenciar um super-herói do outro na enxurrada de novos títulos rendeu nomes bastante objetivos a esses personagens. Capitão América é um militar nacionalista; Homem de Ferro é um homem com armadura; Thor carrega o mesmo nome do deus nórdico em que é baseado; a palavra Hulk remete a carapaça, “brutamontes”; Viúva Negra faz alusão à fatalidade da espécie de aranha de mesmo nome; Gavião Arqueiro alia a visão privilegiada da ave de rapina com a principal arma utilizada pelo personagem.¹³

Diegeticamente, os codinomes dos super-heróis são proteção às identidades secretas, herança direta das histórias de vigilantes. Sobretudo nos anos 1940 a 1960, metaforizando as transformações da adolescência para a vida adulta, os super-heróis tinham

¹³ O Gavião Arqueiro tem a referência à sua arma ressaltada em seu codinome na tradução brasileira. No original em inglês, o personagem é conhecido apenas como Hawkeye.

muito clara a distinção entre suas identidades civil e super-heroica, muitas vezes opostas em comportamento. Umberto Eco (1993, p. 248) analisa como Clark Kent, o jornalista medroso, desajeitado, míope e extremamente inteligente é ao mesmo tempo o contraponto do superpoderoso e imponente Superman e ponte direta de identificação com o estereótipo do leitor de quadrinhos do século 20. A mesma dinâmica pode ser observada na transformação do franzino Steve Rogers no superpoderoso Capitão América. Com o passar do tempo, a Marvel Comics passou a perseguir essa identificação do alter ego dos super-heróis com o público, explorando fortemente a humanidade e os problemas cotidianos que eles enfrentam além das batalhas contra os vilões. Certamente o personagem que encarna tal identificação de modo mais marcante é o Homem-Aranha, o “primeiro super-herói adolescente” que lida com dilemas mundanos tão comuns quanto os de seus leitores da mesma faixa etária.

De acordo com o teórico brasileiro Moacyr Cirne (1971), a dupla identidade dos super-heróis, no ponto de vista político, revela ainda os anseios de projeção do cidadão estadunidense, limitado em sua vida ordinária, por alcançar o ideal americano vendido nas ideologias nacionalistas do país:

O mito do super-herói, e mais particularmente o do Super-Homem, é o mito da classe média americana em busca da autoafirmação, identificando-se com a possibilidade de usufruir de uma dupla identidade. (CIRNE, 1971, p. 48).

Nos últimos anos, tornam-se mais recorrentes histórias de super-heróis cujas identidades não são secretas, ou ainda os que não chegam a possuir nenhum outro nome diferente da sua identidade civil. Desse modo, quando o Universo Marvel estreou nas telonas com *Homem de Ferro*, a identidade secreta por trás dos codinomes dos super-heróis já era tratada de modo menos dogmático. Em *Os Vingadores*, absolutamente nenhum dos super-heróis tem uma identidade secreta, o que torna seus codinomes diegeticamente meros acessórios aos seus nomes civis. O Capitão América é chamado por seus colegas muito mais de Steve Rogers; a forma humana de Thor existente nos quadrinhos, o médico Donald Blake, não existe nos filmes, seu nome é apenas brevemente referenciado no primeiro filme do herói; e somente a mídia chama Tony Stark de Homem de Ferro depois que ele mesmo torna público o fato de ser o homem por trás da armadura. A dupla identidade do Hulk, em particular, serve para diferenciar a sua dupla personalidade: Dr. Bruce Banner, o cientista, *versus* Hulk, o monstro. Por outro lado, apenas em breves cenas de apresentação é que o Gavião Arqueiro e a Viúva Negra têm alguma referência aos seus codinomes de super-heróis nos filmes, sendo nomeados assim principalmente nos paratextos, como os materiais de divulgação das produções. Nos

longas-metragens, eles são o tempo todo os agentes Clint Barton e Natasha Romanoff, o que acentua a diferença entre eles e os outros super-heróis, tornando-os os dois Vingadores “mais realistas”.

Além dos títulos, que quase invariavelmente reproduzem os nomes de seus protagonistas, a iconografia marcante das fantasias multicoloridas foi outra estratégia adotada pelo mercado de quadrinhos de super-heróis desde a década de 1940 para garantir a distinção das produções. Com o tempo, esse traço se tornou também uma das mais evidentes características das histórias de super-heróis. De acordo com Karin Kukkonen (2010):

A iconografia refere-se aos atributos visuais com os quais se podem identificar personagens e alegorias. (...) A iconografia foi definida pelo historiador de arte Erwin Panofsky (1955) como um dos níveis em que entendemos as imagens. Está intimamente ligada ao conhecimento cultural que faz parte do conhecimento geral do mundo dos leitores. (KUKKONEN, 2010, p. 49. Tradução Nossa).¹⁴

Assim, em histórias majoritariamente protagonizadas por homens brancos, altos e fortes, o uso dos uniformes compõe a iconografia dos super-heróis e é a mais proeminente distinção visual entre eles. Neles, as cores e os símbolos utilizados expressam visualmente a mesma função dos codinomes: ressaltar as principais características distintivas dos personagens, como o “S” no peito do Superman, a fantasia de morcego do Batman, a aranha e as teias no uniforme do Homem-Aranha.

Coogan (2006, p. 167-168) aponta a controvérsia ocasionada pelas versões cinematográficas dos uniformes dos super-heróis. De acordo com ele, os figurinos representavam, até os avanços tecnológicos dos anos 2000, uma grande dificuldade para os filmes de super-heróis por conta da sua aparência icônica que destoava de todo o resto da produção mais indicial dos filmes em *live-action*. Por outro lado, nas revistas em quadrinhos e nas animações, os trajes desenhados se integram ao mimetismo de todo o resto da história, desenhada com o mesmo nível de realismo visual. Mas não foi apenas a tecnologia do século 21 que tornou mais aceitável a representação dos super-heróis no cinema. Houve mudanças na concepção estética desses personagens tanto nas HQs quanto no cinema em movimentos de conciliação entre os dois meios a partir do sucesso comercial dos filmes, fator decisivo para a paulatina aceitação de elementos cada vez mais particulares dos quadrinhos nas telas.

Em *Os Vingadores*, os próprios heróis estranham a indumentária uns dos outros quando se encontram pela primeira vez. Entre os membros da equipe, Clint e Natasha

¹⁴ Iconography refers to the visual attributes with which one can identify characters and allegories. (...) Iconography has been defined by the art historian Erwin Panofsky (1955) as one of the levels on which we understand images. It is closely tied to the cultural knowledge that forms part of readers’ general world knowledge.

evidenciam visualmente suas diferenças em relação aos demais membros pelo fato de não utilizarem nenhum traje especial além dos genéricos uniformes táticos dos agentes da S.H.I.E.L.D. O Homem de Ferro, cuja armadura completa literalmente a sua identificação junto ao codinome, abraça as explicações tecnológicas para justificar sua existência: a armadura *é* o Homem de Ferro. Já a iconografia do Hulk diz respeito sobretudo à sua pele verde e seu porte físico consideravelmente exagerado, que também são inerentes à identidade do personagem. Thor não é um terráqueo, e apesar das semelhanças físicas com os humanos, seu comportamento e trajes rendem algumas cenas cômicas em interações com os demais heróis. Ainda assim, ele não está fantasiado: seu traje, que lembra um cavaleiro medieval com armadura e uma longa capa vermelha, são as roupas habituais do deus asgardiano. Assim, o maior estranhamento recai sobre o Capitão América, cuja manutenção do uniforme quase circense com as cores da bandeira dos Estados Unidos não tem absolutamente nenhuma justificativa na diegese de *Os Vingadores* e contrasta com os demais colegas.

Figura 6 – Capitão América contrasta entre Clint Barton e Natasha Romanoff.



Fonte: Os Vingadores (2012).

1.2. O herói no centro do universo

Propomos como acréscimo ao trinômio de Coogan, especialmente por conta dos objetivos dessa pesquisa, o aspecto do universo dos super-heróis, instância que engloba os três anteriores e forja a dinâmica particular desse arquétipo em suas manifestações narrativas.

Com o tempo, os padrões de missão, poderes e identidade dos super-heróis são retrabalhados nas muitas versões que os personagens assumem em diferentes meios, sendo identificados parcial ou plenamente, ou ainda subvertidos, na tessitura de críticas revisionistas. Em maior ou menor grau, essas temáticas se enraizaram como definidoras não somente dos personagens, mas das histórias em que aparecem. Isso porque o protagonista super-heróico é a pedra fundamental do universo narrativo que se constrói ao seu redor. A identidade secreta, a ameaça a ser combatida, a formação e a dissolução das equipes, em suma, tudo que se reconhece como inerente às histórias de super-heróis gira em torno do protagonista, tornando por vezes imprecisa a distinção entre as características do arquétipo do personagem e da história, o que nos levará a retomar partes da definição de super-herói durante a discussão de seu gênero narrativo no próximo capítulo.

Assim, se, no Universo Cinematográfico Marvel, os filmes ambientados na Segunda Guerra Mundial, na Nova York altamente tecnológica e no fantasioso reino de Asgard se concatenam em um mesmo universo, é porque as jornadas do Capitão América, do Homem de Ferro e de Thor se encontram na saga dos Vingadores. Eles são os centros gravitacionais e os motores das tramas das quais participam. Quando dois ou mais super-heróis se encontram, provocam também a colisão de seus mundos, cada um carregado de seus próprios personagens secundários, temas e certa mitologia. A partir desse encontro, esses mundos tendem a deixar de serem de todo independentes, convertendo-se em partes de um universo maior. Ocorre, então, o *big bang* que origina o universo compartilhado dos super-heróis.

A lógica do universo compartilhado foi internalizada de tal forma pelas histórias de super-heróis que se tornou uma das principais convenções do gênero nos quadrinhos e a revolucionária aposta da Marvel Studios em suas produções cinematográficas. Veremos como essa convenção se manifesta em ambos os meios no decorrer da pesquisa; por ora, abordamos como mais uma apropriação dos super-heróis a partir das narrativas mitológicas e da literatura popular. O historiador Jess Nevins (2011a) realiza um exercício de retorno a essas duas correntes para identificar como a complexificação dos universos compartilhados se dá a partir dos encontros entre personagens, centros de suas respectivas narrativas. Esses encontros entre personagens ou conceitos de diferentes histórias, os nós da rede de um universo narrativo vasto, são chamados no campo do entretenimento de *crossovers*.

Nevins (2011b) defende que o *crossover* é a base sobre a qual se constrói o universo compartilhado: quando os cruzamentos entre as histórias se tornam mais recorrentes e complexos, cria-se um mundo fictício em que essas narrativas e seus personagens coexistem.

O universo compartilhado é então essa instância fictícia em que os *crossovers* se expandem para além de encontros eventuais: os cruzamentos das histórias se tornam a base estrutural de cada uma delas e do todo coeso que formam juntas, ainda que criadas por diferentes autores. No universo compartilhado, os acontecimentos e as decisões dos personagens reverberam nos demais títulos e as relações entre eles constituem uma rede que não se rompe facilmente. O *crossover* deixa de ser exceção e se torna regra.

O primeiro *crossover* da cultura popular, de acordo Nevins, seria o mito grego de Jasão e os Argonautas, narrativa cuja tradição oral data de cerca de 1000 a.C., registrada posteriormente no poema épico *As Argonáuticas* (Apolônio de Rodas, 240-230 a. C.). O mito narra a epopeia de Jasão, acompanhado de mais de 50 heróis reunidos em uma aventura sem precedentes: a conquista do Vale Dourado (COOGAN, 2006, p. 121). Os heróis da equipe de Jasão são, em sua maioria, personagens protagonistas de mitos pré-existentes, como Hércules, Castor e Polux. Nas narrativas mitológicas, o cruzamento de mitos origina os panteões, uma lógica sistêmica na qual os mitos incorporados a uma mesma tradição coexistem e se afetam por meio das interações entre seus personagens. Ecoando de longe essa lógica, editoras de quadrinhos de super-heróis como a Marvel e a DC Comics, cada uma com seu próprio enorme elenco de personagens, criam, a partir dos encontros entre eles, seus próprios panteões.

Figura 7 – Jasão e os Argonautas.



Fonte: Classical Wisdom Weekly (2013).¹⁵

¹⁵ Disponível em < <https://classicalwisdom.com/mythology/heroes/myth-of-jason-and-the-argonauts/>>. Acesso em 21 jun. 2018.

Essa tendência ao encontro das narrativas mitológicas também é considerada na extensão da jornada do herói à “grande aventura da vida”. Afinal, somos protagonistas de nossas jornadas particulares e ao mesmo tempo coadjuvantes das dos outros, cruzando histórias o tempo todo nas várias esferas da vida. Esse cruzamento de jornadas pode ser encontrado no que propõe o psicanalista austríaco Otto Rank sobre o nascimento como sendo a nossa primeira aventura heroica, comentada por Campbell (1991, p. 138).

De acordo com o autor, o nascimento é uma aventura sem precedentes, um ciclo de transformação física e psicológica radical, ainda que inconsciente por parte da pessoa que nasce. Por outro lado, há também o heroísmo da figura da mãe – este consciente. Ela é, ao mesmo tempo, a ajuda sobrenatural/mentora da jornada no ponto de vista do filho e a heroína em seu próprio ciclo, cumprindo a função arquetípica do herói que “se sacrifica por algo” (CAMPBELL, 1991, p. 141). A relação entre mãe e filho não só é a primeira que se estabelece na vida, mas também a primeira e mais clara noção de que *não existe apenas um herói*. Além do ponto de vista da mãe e do filho no nascimento, existe o ponto de vista de quem faz/assiste ao parto. Esse ponto de vista é privilegiado por conhecer as duas jornadas heroicas simultâneas, que se relacionam e ao mesmo tempo são distintas. Os personagens mitológicos têm suas narrativas engendradas exatamente dessa forma: vivenciam suas próprias epopeias, mas ao mesmo tempo participam das origens uns dos outros e afetam-se em suas ações. E isso se reflete nas histórias de super-heróis, como aponta Coogan:

O elenco de super-heróis de uma editora pode ser visto como um panteão de deuses e heróis de uma cultura, com paralelos semelhantes entre seus poderes extraordinários e contos de aventura. O cruzamento de heróis e deuses nas histórias uns dos outros - por exemplo. A presença de Athena na Ilíada, na Odisseia e nas Argonáuticas - tem uma similaridade superficial com a continuidade dos universos de quadrinhos com *crossovers*, estrelas convidadas e equipes. (COOGAN, 2006, p. 117. Tradução nossa)¹⁶

Mas, entre o panteão mitológico e os *crossovers* entre super-heróis, está a literatura popular, que desenvolveu durante aproximadamente um século a lógica dos cruzamentos entre narrativas como estratégia criativa e comercial até um estágio muito próximo ao que foi internalizado pelos super-heróis.

Nevins (2011a) aponta a obra literária do escritor francês Honoré de Balzac como uma das primeiras construções modernas de um universo compartilhado: a partir de 1834, o

¹⁶ A company’s cast of superheroes can be seen as paralleling a culture’s pantheon of gods and heroes, with similar parallels between their extraordinary powers and tales of adventure. The crossing of heroes and gods into each other’s stories—e.g. Athena’s presence in the Iliad, the Odyssey, and the Argonautica—has a surface similarity to the continuity of comic book universes with crossovers, guest stars, and team-ups.

romancista passa a utilizar personagens recorrentes em seus romances, atingindo a impressionante marca de mais de 500 personagens que participam de mais de um dos quase 90 romances do ciclo *La Comédie Humaine*. A utilização de personagens recorrentes em obras de um mesmo autor se popularizou no final do século 19, sendo observável nos romances de Julio Verne, Alexandre Dumas e muitos outros autores europeus, africanos e americanos. Com o passar do tempo, essa dinâmica se expandiu e tornou-se comum também o encontro entre personagens criados por autores diferentes, sobretudo a partir do romance *Kit Bam's Adventures; or, The Yarns of an Old Mariner*, da escritora inglesa Mary Cowden Clarke (1848), no qual o protagonista Kit Bam relembra suas aventuras como marinheiro ao lado de célebres personagens advindos da obra de William Shakespeare, Mary Shelley, entre outros. Rompendo as barreiras da criação exclusiva de um único autor, os *crossovers* literários puderam voar longe e imaginar encontros de protagonistas inéditos com personagens famosos ou até mesmo versões ficcionais de celebridades reais.

Nevins (2011a) destaca que, quando a produção de romances seriados foi organizada nas nascentes editoras de *magazines* das primeiras décadas do século 20, os *crossovers* foram reconfigurados como “*crossovers* corporativos”. Com a popularização das *pulp fictions* e *dime novels*,¹⁷ tornou-se comum que as editoras detentoras de diferentes títulos criassem uma espécie de cooperação entre eles, permitindo o compartilhamento de personagens recorrentes entre obras de autores diferentes, mas todas pertencentes a uma mesma empresa. Foi o que aconteceu, por exemplo, com a revista *Wild West Weekly*, publicada pela editora Street & Smith entre 1927 e 1943. Em seus 14 anos de publicação, a coletânea trazia contos *western* criados por diferentes roteiristas, mas com vários *crossovers* entre seus personagens.

Tendo maior controle sobre quem e o que estava sendo feito com seus personagens, as editoras puderam amadurecer os cruzamentos de títulos para além dos encontros esporádicos entre personagens. Nevins (2011b) aponta que os *pulps* alemães foram os primeiros a criar um universo compartilhado como estratégia editorial e criativa mais organizada. Depois de anos cruzando seus personagens com Sherlock Holmes e muitas outras criações internacionalmente conhecidas, as editoras alemãs passaram a investir na formação de equipes compostas por seus próprios heróis. O motivo era um período de crise no mercado de celulose no país, o que levou as maiores editoras alemãs a cooperarem em uma grande narrativa compartilhada por seus principais personagens na década de 1930. Segundo Nevins (2011b), esse contexto

¹⁷ O termo *dime novels* é uma das formas como a literatura popular e os romances e quadrinhos publicados nos *pulps* eram chamados, em alusão ao seu custo de centavos de dólar.

cooperativista nacional revela também a influência das nascentes ideias nacionalistas do partido nazista, muitas vezes representado pelos heróis das histórias *pulps*.

Assim, os *crossovers* e os universos compartilhados passaram a funcionar como efetivas estratégias de sobrevivência e trampolim para o lançamento de novos produtos do ramo editorial e de outros segmentos da indústria cultural. Até mesmo o cinema já havia explorado os cruzamentos entre histórias bem antes do UCM, embora de modo muito mais modesto e limitado a *crossovers* especialmente desenvolvidos para emprestar o prestígio já estabelecido de uma produção para uma nova aposta dos estúdios.

Foi o que aconteceu em 1943, quando a Universal Studios lançou o filme *Frankenstein encontra o Lobisomem* (*Frankenstein Meets the Wolf Man*, Roy William Neill, 1943). O filme apresenta a primeira versão cinematográfica do Lobisomem, mas já era a quinta vez que o público via a criatura de Frankenstein nas telonas – uma franquia de quatro filmes solo do personagem estava em curso desde 1931. Um ano mais tarde foi a vez de Drácula, outra franquia da Universal Studios, se unir ao universo dos monstros. Com uma trilogia solo lançada na década de 1930, Drácula encontrou o monstro de Frankenstein e Lobisomem no filme *A Casa de Frankenstein* (*House of Frankenstein*, Erle C. Kenton, 1944). Os três voltaram a se reunir em *A Casa do Drácula* (*House of Dracula*, Erle C. Kenton, 1945) e chegaram a expandir seu universo a ponto de aparecerem até mesmo uma franquia de outro gênero, a série de filmes de comédia da dupla Abbott e Costello (1940-1966). Os monstros da Universal apareceram junto aos humoristas pela primeira vez em *Abbott e Costello Às Voltas Com Fantasma* (*Abbott and Costello Meet Frankenstein*, Charles Barton, 1948). Seguindo uma lógica parecida de aproveitamento do sucesso de uma franquia anterior para impulsionar outra, também são notáveis os *crossovers* *King Kong vs Godzilla* (*Kingkongu tai Gojira*, Ishirō Honda, 1962) e *Freddy vs. Jason* (*Freddy vs. Jason*, Ronny Yu, 2003).

Figura 8 – Pôster do primeiro *crossover* de monstros da Universal Studios, 1944.



Fonte: Classic Horror Posters (2018).¹⁸

Diferente desses *crossovers* pautados na mera passagem de bastão de um título para outro, as ligações do universo compartilhado dos super-heróis tendem a ser muito mais intrincadas, compondo uma rede de relações permanente entre as histórias. No universo compartilhado, cada aventura solo de um super-herói é peça em potencial para ser integrada a uma narrativa maior porque suas consequências reverberam nos lugares mais remotos do universo o tempo todo, e não apenas em edições especiais. Veremos no próximo capítulo como, sobretudo a partir da década de 1960, a Marvel Comics e a indústria de quadrinhos de super-heróis abraçaram os universos compartilhados e passaram a perseguir obsessivamente uma continuidade extensa e complexa em seus títulos. Não era raro à época a própria editora se vangloriar de seu panteão multicolorido como ambicioso embrião de uma nova mitologia nascida das páginas das HQs. O roteirista corresponsável pela criação de alguns dos super-heróis mais populares da Marvel Comics e emérito *showman* da empresa, Stan Lee, se referia ao Universo Marvel como “um mito contemporâneo inteiro, uma família de lendas que poderia ser transmitida às gerações futuras” (LEE *apud* COOGAN, 2006, p. 117. Tradução nossa).¹⁹

¹⁸ Disponível em <www.classichorrorposters.com>. Acesso em 18 fev. 2018.

¹⁹ (...) an entire contemporary mythos, a family of legends that might be handed down to future generations.

Alguns autores levantam questionamentos sobre essa equivalência entre os universos de super-heróis e os panteões mitológicos, visto que a exaltação de tal comparação parece cumprir, pelo menos superficialmente, um papel metafórico, por vezes com maior viés comercial e/ou de reivindicação de legitimação do que efetivamente uma constatação empírica, como aponta Charles Hatfield (2011):

Se o Universo Marvel constitui um mito, então é um que não carrega todos os significados que atribuem ou anexam à palavra: não constitui histórias tradicionais construídas em torno de eventos históricos; não constitui, pelo menos não de forma sagrada ou autoritária, um conjunto de crenças amplamente compartilhadas sobre o mundo; não suporta a cosmogonia ou a escatologia de um povo (embora tenha suas próprias histórias de Gênese e Armagedon, feitas e desfeitas). Em suma, os mitos Marvel não parecem realizar muito do trabalho cultural realizado, ou uma vez executado, pelo mito tradicional tão frequentemente invocado por motivos de comparação. (HATFIELD, 2011, p. 124-125. Tradução nossa)²⁰

Seja como for, o fato é que a dinâmica cruzada de narrativas dos personagens superpoderosos se instaurou entre os títulos nas bancas e, recentemente, também no cinema, revolucionando os dois meios à época de sua popularização nas respectivas indústrias. Essa revolução significa uma extrapolação da já hiperbólica construção do arquétipo, maximizando toda a sua mitologia ao inseri-la em um universo repleto de várias outras. Se as missões do Homem de Ferro já são eletrizantes, se as aventuras do Capitão América já se desenvolvem em ação urgente, se qualquer aparição do Hulk já é um evento de perigo implacável e se a simples existência de Thor em Asgard já pressupõe todo um mundo fantasioso alternativo ao nosso, o que dizer da convergência entre todos eles?

Quando os heróis se encontram, a missão se torna mais difícil porque o obstáculo a ser superado é maximizado, a fim de justificar a reunião dos super-humanos: nenhum membro dos Vingadores poderia deter sozinho a invasão dos alienígenas Chitauri, por exemplo. Uma vez reunidos, os poderes também se tornam mais intensos, podendo ser combinados ou comparados em um universo no qual a potência central de *um super-humano* é suplantada pela constatação da existência de vários seres superpoderosos à solta por aí. E, por consequência, as próprias identidades, codinomes e uniformes se ressignificam quando em conjunto: além do espetáculo visual que se forma, cada super-herói e cada super-heroína integrado ao universo

²⁰ If Marvel constitutes a mythos, then it is one that does not carry all the meanings that attach, or once attached, to the word: it does not consist of traditional stories built around putatively historical events; it does not constitute, at least not in any sacred or authoritative way, a body of widely shared beliefs about the world; it does not bear the cosmogony or eschatology of a people (though it has its own privileged stories of genesis and Armageddon, making and unmaking). In short, the Marvel mythos does not seem to perform much of the cultural work performed, or once performed, by the traditional mythos so often invoked for the sake of the comparison.

compartilhado o enriquece com sua perspectiva e motivações próprias, traçadas em sua jornada particular.

Assim, retornamos ao cenário caótico da Batalha de Nova York descrito na introdução dessa pesquisa com outros olhos. O encontro dos Vingadores representa mais do que a culminância de cinco filmes: ali está a convergência entre as jornadas de cada super-herói, que, por sua vez, carregam em si várias tradições e diferentes influências empacotadas em musculosas embalagens coloridas. Quando Loki provoca a invasão Chitauri, ele fez mais do que forçar a cooperação entre os seis primeiros Vingadores do cinema: os nós da grande rede narrativa do UCM efetivamente se uniram e, desde então, o amálgama que é cada super-herói se tornou parte de uma miscelânea ainda mais intensa.

Figura 9 – Franquias, jornadas e mundos colidem na batalha de Nova York.



Fonte: Os Vingadores (2012).

Ter em mente desde já o fato de que o super-herói é o núcleo de um universo – que eventualmente se complexifica e se torna multinuclear – é relevante para entendermos como missão, poderes e identidade se inserem em uma narrativa. Na verdade, como uma narrativa vasta se constrói em torno desses traços definidores. Ao acrescentarmos ao trinômio de Coogan o quarto elemento do universo dos super-heróis, avançamos a um dos pontos que mais evidencia a expansão do seu enquadramento, indo de personagem a gênero narrativo. Antes de partirmos para análise do gênero, contudo, cumpre expor o que esse primeiro percurso revela sobre a abordagem metodológica que adotaremos nos próximos capítulos.

1.3. A jornada (infinita) do (super-) herói, ou o super-herói como palimpsesto

Mostre uma imagem do Homem-Aranha para uma criança em um dos muitos países onde os personagens Marvel chegaram: há grandes chances de ela o reconhecer. Se você encontrou a imagem para mostrar para ela, é porque você também o reconhece. E muito provavelmente os seus pais também o reconheceriam. Contudo, é bastante provável que cada um de vocês tenha conhecido esse e outros super-heróis por meio de produções e meios diferentes. Afinal, o que leva os super-heróis criados em meados do século passado a ainda sobreviverem no imaginário da cultura pop é a sua constante atualização. Dos gibis vendidos em farmácias e bancas de revistas ao topo do circuito comercial de cinema, passando por inúmeras inserções televisivas, jogos de *videogame* e nos mais variados produtos derivados, os super-heróis se tornaram marcas valiosas e longevas na indústria do entretenimento. Se Stan Lee esperava que o Universo Marvel fosse repassado às gerações futuras, realmente foi o que aconteceu. Talvez mais como franquias do que como lendas mitológicas, mas aconteceu.

Umberto Eco (1993, p. 244) defende que os quadrinhos de super-heróis são, então, representantes notáveis de uma mitificação dos produtos de comunicação de massa. Como tais, os super-heróis operam ao mesmo tempo como personagens míticos e personagens românticos, ou seja: querem ser persistência, como que leis universalmente reconhecíveis e, por isso, um tanto previsíveis; ao mesmo tempo em que são representações da vida cotidiana, essa imprevisível e sempre em mudança (ECO, 1993, p. 248). Nessa fronteira, os super-heróis assumiriam uma personalidade estética em coparticipabilidade entre a inflexibilidade e universalidade do arquétipo mitológico e a imprevisibilidade e abertura das práticas socioculturais. Essa posição resulta em maneiras particulares de o gênero de super-heróis lidar com continuidade, historicidade e temporalidade, as quais examinaremos no capítulo seguinte. Eco argumenta que os super-heróis se valem de sua posição fronteira para se beneficiar da contemporaneidade dos personagens românticos e da pregnância dos personagens míticos, mantendo-se vivos e atraentes ao público. Para tanto, esses personagens se desenvolvem de forma cíclica, retomando o *status quo* inicial depois de cada aventura, a fim de construir uma narrativa contínua sem grandes alterações na configuração que os tornou conhecidos.

Condenados à essa jornada infinita em que os traços definidores dos personagens tendem a ser preservados em detrimento de mudanças muito radicais, as histórias de origem são pontos de ancoragem do desenvolvimento dos super-heróis. São essas histórias que são recuperadas mesmo depois de grandes reviravoltas porque a história de origem geralmente

sintetiza o que é o super-herói, como vimos na página de estreia do Superman. Retornando às histórias de origem, os super-heróis revisitam consequentemente o estabelecimento de suas características principais – sua missão, seus poderes, sua identidade e o universo que se formou à sua volta – e, nelas, os vários subtextos e influências apropriadas na construção do personagem. O filme *Thor*, por exemplo, atualiza o personagem para o século 21 ao mesmo tempo em que acena para os quadrinhos da década de 1960; esses, por sua vez, evocam temas da mitologia nórdica e da literatura de aventura. Além disso, há outras muitas vozes interferindo nas reconstruções do personagem entre esses pontos. Todos esses textos pulsam no filme de Kenneth Branagh ao mesmo tempo em que ele avança na narrativa que se desdobra nas continuações da franquia. Presente e passado se conectam na criação de algo novo, que não se preocupa em esconder – e por vezes se dedica a evidenciar – esses fios invisíveis que ligam os super-heróis a um extenso conjunto de textos anteriores.

Figura 10 – Thor na Pedra de Altuna (século XI), nas HQs (1962) e no cinema (2011).



Fontes: The Skaldic Project (2018);²¹ Lee e Kirby (2016); Thor (2011).

Por isso, a personalidade estética dos super-heróis é uma notável representação da metáfora dos palimpsestos – pergaminho antigo cujos textos escritos eram raspados para dar lugar a um novo texto, mantendo, porém, marcas dos anteriores. O termo dá nome ao estudo de Gérard Genette (1989), *Palimpsestos: La Literatura en Segundo Grado*, que versa sobre as relações entre textos, as quais o autor denomina *transtextualidade*, transcendência textual: “tudo o que põe um texto em relação, manifesta ou secreta, com outros textos” (GENETTE,

²¹ Disponível em: <<http://skaldic.abdn.ac.uk/>> Acesso em 10 jul. 2018.

1989, p. 8-9. Tradução nossa)²². Em seu estudo, Genette inclui como uma das formas de transtextualidade as relações intertextuais, cuja teoria foi proposta em 1966 por Julia Kristeva a fim de identificar como novos significados são produzidos em textos a partir da transformação criativa de outros, assumindo a inevitável multiplicidade de vozes em todos os textos poéticos.

E, em última instância, tanto a intertextualidade quanto a mais abrangente transtextualidade, sobre as quais retornaremos posteriormente, são desdobramentos dos conceitos cunhados pelo filósofo russo Mikhail Bakhtin, heteroglossia e dialogismo. Essas duas concepções dizem respeito, respectivamente, a uma multiplicidade de heterogêneas vozes ou “línguas sociais” (BAKHTIN, 1981, p. 270) e a “uma descrição da linguagem que torna todos os enunciados, por definição, dialógicos” (MORSON; EMERSON, 2008, p. 506), uma vez que “a vida é dialógica por natureza” (BAKHTIN, 1987, p. 293). Ou seja: Bakhtin parte da consciência de que um texto carrega diferentes vozes (sejam efetivamente as vozes de seus personagens ou as vozes de textos anteriores) e que elas se entrelaçam na construção de sentido. Nessa perspectiva e nas que se desenvolvem a partir dela, considera-se que todos os textos estão, em algum grau, interagindo em diálogo com outros textos, como aponta Robert Stam:

(...) todo e qualquer texto constitui uma interseção de superfícies textuais. Os textos são todos tecidos de fórmulas anônimas inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos. (STAM, 2000b, p. 226)

De acordo com as teorias que seguem a vertente bakhtiana, então, seria inerente à existência dos super-heróis o diálogo com outros textos, visto que eles compõem um discurso como qualquer outro. O que torna os super-heróis mais expressivos diante da metáfora dos palimpsestos é que eles não apenas se sobrepõem a textos anteriores, como também reforçam alguns de seus contornos. Florescendo como principais representantes das histórias em quadrinhos americanas e depois despontando na indústria cinematográfica, os super-heróis parecem repetir deliberadamente as intenções de legitimação presentes no discurso de Stan Lee ao vislumbrar o Universo Marvel como panteão mitológico: seja para popularizar um meio, seja para se provar dentro de outro, os super-heróis recorrem constantemente às correntes de tradições sobre as quais se construíram, evidenciando sua riqueza de intertextos e flutuando entre inovação e revisionismo.

Da criação do Superman à consagração do Universo Cinematográfico Marvel, os super-heróis se reinventaram várias vezes. Ainda assim, essas transformações não suplantaram

²² “todo lo que pone al texto em relación, manifiesta o secreta, com otros textos”

as influências e os aspectos definidores do arquétipo organizados há quase um século, pelo contrário: os ecos de seus predecessores são deliberadamente exaltados e postos em diálogo em contextos diferentes, renovando-os com ares de novidade e, ao mesmo tempo, de tradição e nostalgia. Dessa forma, as narrativas e os formatos populares nas HQs são internalizados como convenções do gênero de super-heróis mesmo quando eles são levados para o meio cinematográfico, como veremos no próximo capítulo.

Muitos são os casos em que tais ecos se evidenciam na criação de super-heróis, como as origens mitológicas dos poderes de Thor ou as referências a *O Médico e o Monstro* na identidade do Hulk que discutimos anteriormente. Revela-se, então, certa autoconsciência dos super-heróis enquanto construções dialógicas abertamente dedicadas a se apropriar de uma ampla gama de elementos externos ou anteriores. Ao analisar a definição de super-herói sob os aspectos de missão, poderes, identidade e universo relacionando cada um com suas respectivas raízes mitológicas e/ou literárias, nos propomos a observar como a construção de sentido no conceito de super-herói passa, de algum modo, pela exaltação de suas relações mais ou menos diretas com outros textos. Podemos dizer que os super-heróis são, portanto, palimpsestos autoconscientes e autodeclarados.

A conclusão desse percurso inicial é o primeiro passo em direção à análise do universo compartilhado dos super-heróis no cinema como exploração em grande escala do dialogismo evidente desde a criação desses personagens. Caminhamos para a hipótese de que suas narrativas se apropriam de textos externos a ponto de construir suas próprias mitologias amalgamáticas, das quais se retroalimentam de modo sistêmico atualmente. Por ora, compreender a construção arquetípica dos super-heróis como palimpsesto nos levará a pensar o gênero que originam como igualmente pautado na transtextualidade e na apropriação de convenções de outros gêneros narrativos. É sob a ótica dessas relações transtextuais e ajustando o enquadramento do estudo de personagens para o estudo de gêneros que analisaremos a seguir a trajetória dos super-heróis, especialmente os heróis Marvel, dos quadrinhos ao cinema.

2. SUPER-HERÓIS: UM GÊNERO TRANSTEXTUAL

Eu tive que improvisar, estou acostumado com um público de 12 anos (...). Por muito tempo eu sonhei em ir para o estrangeiro e batalhar servindo o meu país. Finalmente consegui o que queria... e agora uso malha justa.

(Steve Rogers em *Capitão América: O Primeiro Vingador*, 2011)

Os soldados estadunidenses queriam ver garotas e não um homem fantasiado com a bandeira dos Estados Unidos. Na cena de *Capitão América: O Primeiro Vingador*, Steve Rogers se sente frustrado por representar uma figura tão ridícula e inútil no campo de batalha no lugar de realizar seu sonho de liderar as forças americanas na Segunda Guerra Mundial. Mas, com o tempo, ele consegue se provar um exímio estrategista e conquista a confiança de seus companheiros, resignificando o Capitão América de figura circense a símbolo de bravura nacionalista. Quando isso acontece, seu traje e escudo multicoloridos deixam de ser motivos de chacota e impõem respeito. Essa breve transformação dentro da história de origem do Capitão América serve para ilustrar a situação dos filmes de super-heróis na história recente do cinema. De figuras risíveis no final do século 20 a filão festejado no início do século 21, os super-heróis galgaram posição de destaque na indústria, que abraça cada vez mais o mundo das HQs.

Assim, quando o filme *Os Vingadores* estreou, os maiores estúdios de Hollywood já acumulavam produções de sucesso baseadas em super-heróis ininterruptamente havia mais de 10 anos. Com títulos e franquias ainda isolados, a invasão dos super-heróis no cinema levantou questões sobre a classificação desses filmes como gênero cinematográfico próprio ou não, como lembra Peter Coogan (2006). Por outro lado, nos quadrinhos, os super-heróis são reconhecidos como um gênero fortemente estabelecido, sobretudo nas HQs estadunidenses.

Neste capítulo, vamos analisar essa dupla jornada do gênero de super-heróis nos quadrinhos e no cinema, a fim de traçar os eventos que culminam na criação do Universo Cinematográfico Marvel. Da discussão mais abrangente sobre o conceito de super-herói realizada no capítulo anterior, nos dedicaremos agora a investigar a sua trajetória nos dois meios, identificando como a condição dialógica do arquétipo dos super-heróis origina um gênero fortemente transtextual. Nos dois meios, porém, essa condição desencadeia problemas que historicamente confundiram os limites do gênero, seja o exaltando até mais do que o próprio meio, no caso dos quadrinhos; ou insistindo em renegar a sua existência, no caso do cinema. Encontrar a razão e a resolução desses problemas requer, antes, revisar o conceito de gênero.

Edward Buscombe (2005, p. 33) nos lembra que a observação de diferenças quanto à temática e a técnica dos textos literários foi desenvolvida pelo menos desde 323 a.C., quando Aristóteles propôs na *Poética* a categorização desses textos em, principalmente, dramáticos, épicos e líricos. É a partir dessa matriz que se desenvolve a classificação dos gêneros do discurso definida por Bakhtin (2000, p. 279) como “tipos relativamente estáveis de enunciados” e suas muitas variações posteriores.

Os gêneros podem ser entendidos de muitas formas, mas duas delas são especialmente importantes para essa pesquisa: o gênero no sentido *da forma* do texto, atrelado à linguagem e ao meio; e o gênero no sentido *do conteúdo* do texto, relacionado aos elementos, no caso, narrativos. Essas duas perspectivas são escolhidas a partir da proposição de René Welleck e Austin Warren (2003, p. 315): “o gênero deve ser concebido como um agrupamento de obras literárias baseado, teoricamente, na forma exterior (métrica ou estruturas específicas) e também na forma interior (postura, tom, propósito - mais toscamente tema e público) ”.

Dessa forma, podemos pensar os quadrinhos e o cinema como gêneros, no sentido da forma exterior dos textos – o texto quadrinístico e o texto fílmico. Mas também podemos pensar nas histórias de *Os Vingadores*, em ambas as linguagens, como representantes de um determinado gênero de narrativas, agora no sentido da forma interior – histórias de super-heróis.

Em ambas as dimensões, porém, a classificação de gêneros padece de um problema que persegue todas as classificações: a categorização de fenômenos pode levar a uma ingrata e infrutífera obsessão por engaiolar formas que são vivas no tempo. Por isso, retornando ao conceito bakhtiniano, é preciso reconhecer que os gêneros apresentam *estabilidade relativa* – ou seja, tais classificações não são fixas, mas suscetíveis a constantes mudanças e novas configurações, como observa também Clifford Geertz (1983, p. 33-35) ao discutir o embaralhamento de fronteiras de gêneros e estilos como indício de mudanças culturais nas formas como lidamos com os textos e os agrupamos.

Diferente do que acontece nas lojas de departamento e nos supermercados, onde as seções indicam com precisão que tipos de produtos serão encontrados em cada uma, quando se trata de uma expressão humana e de suas inúmeras possibilidades, a aplicação de quaisquer rótulos entra em crise. Tipos relativos a artes e linguagens são estruturas mutantes porque também o são as apropriações, combinações, exercícios e interpretações de linguagens, mediados por ininterruptas transformações sociais, culturais e tecnológicas. Teorizar sobre essas classificações requer, portanto, reconhecer que todas as teorias deverão ser atualizadas e que estão sempre um passo atrás da dinâmica dos fenômenos.

Tendo isso em mente, vamos considerar duas ampliações dos gêneros, uma para cada dimensão supracitada.

No que diz respeito ao caráter exterior dos textos, o linguista brasileiro Luiz Antonio Marcuschi (2005, p. 18) problematiza o estabelecimento de classificações baseadas na estrutura dos enunciados, considerando que “(...) as teorias de gênero que privilegiam a forma ou a estrutura estão hoje em crise, tendo-se em vista que o gênero é essencialmente flexível e variável, tal como o seu componente crucial, a linguagem”.

Diante dessa questão, o pesquisador Paulo Ramos (2009, p. 360), com base em Maingueneau (2006), trabalha a noção de *hipergênero* ao constatar a pluralidade de possibilidades estruturais que um só gênero do discurso parece abarcar. O pesquisador Sóstenes César de Lima (2013, p. 7), em sua tese sobre os hipergêneros, os define como “um macroenunciado composto por um conjunto de gêneros típicos que se agrupam de modo ordenado e articulado”. A concepção dos gêneros discursivos ganha então um novo nível, macro, dinâmico, que se assume agrupamentos mais claros dentro de si, estes sim, os novos gêneros. Assim, podemos dizer que o “hipergênero histórias em quadrinhos” inclui diferentes formas de publicações, como as revistas de super-heróis, os quadrinhos jornalísticos e as *webcomics*.

De modo semelhante, mas agora com relação ao caráter interior dos textos, Peter Coogan (2006, p. 258-259), defende a ideia de *meta-gêneros*, a partir de John G. Cawelti (1976). A terminologia revela uma preocupação com a natureza mutável dos gêneros que são apropriados pelos autores no conteúdo de seus textos. O filme *Os Vingadores* foi lançado no circuito comercial em 2012 como um filme de ação/aventura²³ porque mescla convenções de ambos os gêneros, ainda que não só deles – há também elementos de comédia, por exemplo. Tudo isso em um mesmo filme que também figura como um dos principais representantes do que seria o gênero mais particular de super-heróis. Na perspectiva de Coogan, ação, aventura e comédia são meta-gêneros, guarda-chuvas para os novos gêneros mais bem delimitados e distintos entre si. Isso significa dizer que meta-gêneros seriam elevações de certos padrões mais abrangentes de narrativas (como ação, aventura, comédia). Reconhecíveis em boa parte dos textos de maneira mais ou menos predominante, suas influências passam a ser recombinações em gêneros mais delimitados. Assim, cada meta-gênero contém vários gêneros dentro de si (COOGAN, 2006, p. 259).

²³ De acordo com a classificação do filme no portal IMDB: <<http://www.imdb.com/title/tt0848228/>> e na plataforma de *streaming* Netflix <<https://www.netflix.com/title/70217913>>. Acessos em 25.01.2018.

Coogan enxerga ainda os subgrupos dentro dos gêneros como *fórmulas* – determinadas combinações de convenções não determinantes para que um texto pertença ao gênero, mas que frequentemente se apresentam juntas em certas obras, formando então subdivisões que priorizam essas convenções.

Dito isso – e para evitar a confusão entre termos muito parecidos, mas que se referem a dimensões diferentes dos gêneros – o que analisaremos a seguir diz respeito aos gêneros como formas interiores dos textos – portanto, meta-gêneros, gêneros, subgêneros e fórmulas. No capítulo 3, ampliaremos a abordagem para relacioná-los também com os aspectos formais dos textos – relativos aos hipergêneros – nas linguagens dos quadrinhos e do cinema.

2.1. O gênero de super-heróis

Ao propor uma categorização das relações de transtextualidade, Gérard Genette (1989) considera seu próprio empreendimento suscetível a modificações futuras, visto que as formas pelas quais os textos se relacionam tendem a ser tão dinâmicas quanto as suas próprias criações e aplicações. Dessa forma, fica mais claro como e porque os conceitos de heteroglossia e dialogismo propostos por Bakhtin foram retrabalhados por Julia Kristeva como intertextualidade e esse, por sua vez, foi realocado como uma das formas de relações estabelecidas entre textos na perspectiva de Genette.

Ao esquematizar seu pensamento, Genette (1989, p. 10-17) considera como as principais formas de transtextualidade:

- a. *intertextualidade*, entendida como citação efetiva de um texto em outro;
- b. *paratextualidade*, relação de um texto com seus textos “periféricos”, tais como títulos, subtítulos, prólogos, entre outros;
- c. *metatextualidade*, que se refere aos textos que comentam outros de forma crítica, “sem necessariamente citá-lo” (GENETTE, 1989, p. 13);
- d. *hipertextualidade*, quando um texto anterior (o hipotexto) é transformado ou imitado por um texto posterior (o hipertexto), sendo o primeiro necessário à existência do segundo;
- e. *arquitextualidade*, que diz respeito a textos que descrevem a forma e estrutura de outros textos.

Essas relações de transcendência textual são pontos centrais nessa pesquisa porque se manifestam no Universo Cinematográfico Marvel de diversas formas, como veremos nos próximos capítulos a partir de suas revisões direcionadas para o cinema e para os filmes de quadrinhos, propostas respectivamente por Robert Stam (2006) e Dru Jeffries (2017).

A um primeiro olhar, parece evidente que a simples existência de filmes baseados em histórias em quadrinhos já revela a relação hipertextual, por exemplo. Mas, como vimos anteriormente, até mesmo em sua conceituação mais abrangente, as histórias de super-heróis abraçam a transtextualidade desde as suas mais remotas origens. Da intertextualidade entre quadrinhos de super-heróis e narrativas mitológicas e literárias que analisamos, partiremos agora em direção à metatextualidade que marca o gênero de super-heróis nos quadrinhos e no cinema por meio de recursos autorreferenciais que possibilitam, entre outras coisas, o estabelecimento dos universos compartilhados. Posteriormente, veremos também as questões acerca da arquitextualidade expressa no estilo dos filmes do UCM.

Essa evidência de praticamente todos os tipos de relações transtextuais revela que, em todos os níveis de análise, os super-heróis flertam com toda sorte de referências que puderem ser apropriadas de modo quase antropofágico por suas histórias. Dessa forma, operam-se recombinações de elementos absorvidos de diversos gêneros, trazidos para a órbita dos personagens super-heroicos. Tais absorções já aconteceram com mitologias antigas, com lendas urbanas, com a literatura popular, com os gêneros cinematográficos de maior destaque na indústria... e continuarão acontecendo. Bem como o arquétipo, o gênero de super-heróis apreende influências e as assimila transformando-as em convenções próprias que o enriquecem e ao mesmo tempo o tornam impreciso. Trata-se, portanto, de um gênero pautado na exaltação das transtextualidades.

Assim, os palimpsestos super-heroicos originam um gênero que explora a transcendência de correntes narrativas, de gêneros e até mesmo de linguagens. Os três primeiros capítulos dessa pesquisa se dedicam a analisar cada um desses três níveis, cabendo agora que nos dediquemos ao segundo deles. Nas páginas a seguir, investigaremos a construção desse gênero nos quadrinhos e no cinema, considerando sua elasticidade e particularidades nos diferentes meios. Situiremos a trajetória do Universo Marvel nessa dinâmica de transtextualidades, acompanhando como os personagens que conceituamos anteriormente se desenvolvem nas páginas dos quadrinhos e saltam para as telas mantendo-se em evidência na cultura pop ao assumir diferentes formas e abordagens a cada época.

2.1.1. *As origens secretas de um gênero*

Em *Hollywood Genres*, Thomas Schatz (1981, p. 16) considera que os gêneros são produto do refinamento de certas formas de histórias que compartilham de qualidades sociais e estéticas, a ponto de constituírem fórmulas. Para que se chegue a esse ponto, é preciso que haja *repetição* dessas qualidades, possibilitando o estabelecimento de relações de familiaridade entre as fórmulas apresentadas e, assim, o agrupamento das obras.

Para que tal repetição resulte de fato na observância de caracteres semelhantes, a periodicidade em que essas qualidades se apresentam se mostra como fator determinante para que um gênero seja reconhecido. Por exemplo, as discussões sobre a existência de um gênero cinematográfico para os super-heróis se dão mais fortemente após o estabelecimento da constante produção de filmes baseados nesses personagens a partir da virada do século 21, mas os super-heróis estão no cinema desde pelo menos a década de 1940. Do mesmo modo, como vimos, existem vários personagens dos *pulps* que apresentam características mais ou menos enquadradas na definição de super-herói, mas o gênero só foi instituído nos quadrinhos a partir de 1938, com a primeira história do Superman, que abriu as portas para uma avalanche de outros títulos. É claro que os quadrinistas Joe Shuster e Jerry Siegel não criaram o Superman pensando em inaugurar um gênero com ele; a sua produção estava em consonância com as tendências de produção de HQs fortemente influenciadas pelas histórias de ficção científica e aventura populares no rádio e na literatura popular da época. A delimitação do início de um gênero é uma mera arbitrariedade que só é possível se estabelecer de modo retroativo, quando determinado fenômeno possa ser considerado como fundante de uma tendência.

Sobre isso, Jacques Aumont e Michel Marie apontam que “(...) os gêneros só têm existência se forem reconhecidos como tais pela crítica e pelo público; eles são, portanto, plenamente históricos” (2007, p.142). Ou seja: o desenvolvimento de uma classificação de gênero diz respeito às características em comum observadas nas obras, mas diz respeito principalmente às relações que se estabelece com elas. Em outras palavras, é a relação do público e da crítica com as obras, em determinados contextos, que vai legitimar as fórmulas em comum entre elas, confrontando-as e encontrando seus diálogos. Nessa interação, os criadores – e a indústria – voltam o olhar para a relação que público e crítica criam com as obras, direcionando suas produções comercialmente para o atendimento das expectativas criadas com base no que se entende por traços reconhecíveis de determinado gênero.

De acordo com Charles Hatfield, Jeet Heer e Kent Worcester (2013):

Um gênero é uma realidade social empírica: não só uma categoria crítica para organizar obras, mas também uma tradição e passatempo sustentado por uma audiência em sintonia com tais obras. Na verdade, um gênero é algo na ordem de um livre pacto social, um conjunto de conceitos e práticas que grupos de pessoas usam para ajudá-los a classificar e dar sentido às coisas. Portanto, tem uma qualidade vívida. Se hoje podemos estudar o super-herói como gênero em termos bastante específicos, é porque ele desempenha papéis importantes - popular, estético, intelectual e psicológico - na vida de muitas pessoas. Atualmente, o gênero está enraizado, tendo alcançado um alto grau de especificidade e autoconsciência. Constitui um pequeno universo conceitual. (HATFIELD; HEER; WORCESTER, 2013, p. 73. Tradução nossa)²⁴

A partir dos critérios para o reconhecimento de gêneros propostos por Schatz (1981), Coogan (2006, p. 25-29) observa como o gênero de super-heróis está plenamente estabelecido nos quadrinhos: ele tem uma nomenclatura reconhecida, suas fórmulas estão enraizadas a ponto de possibilitarem paródias e sátiras bem-sucedidas e, principalmente, tem suas fórmulas repetidas em diferentes obras – o que proporciona o reconhecimento de familiaridade entre elas e elege as chamadas convenções de gênero.

Por ter sido o responsável pela avassaladora popularização das HQs nos Estados Unidos da década de 1940 (ONG *apud* HATFIELD, HEER, WORCESTER, 2013, p. 34) e tido como o primeiro gênero originalmente estabelecido nas páginas dos quadrinhos, o gênero de super-heróis acabou erroneamente sendo muitas vezes considerado como sinônimo de histórias em quadrinhos. Por outro lado, de acordo com Henry Jenkins (*apud* HYMAN, 2017, p. 62), essa posição na indústria de HQs dos EUA faz com que o gênero de super-heróis consiga absorver elementos de muitos outros gêneros e retrabalhá-los. São muitas as aproximações das histórias de super-heróis com os *westerns*, por exemplo, ao representar os protagonistas como vigilantes eventualmente fora da lei, mas a serviço de uma causa nobre para defender seu povo; ou ainda com a ficção científica, com as recorrentes temáticas interplanetárias e as explicações fantasiosas, mas derivadas de teorias científicas, para as origens dos superpoderes. Tais aproximações, exploradas em graus diferentes no decorrer das décadas, revelam uma estratégia de sobrevivência do ponto de vista mercadológico, afinal é interessante que os produtos mais vendáveis se adaptem às tendências de cada época para se manterem em alta.

²⁴ A genre is an empirical social reality: not only a critical category for organizing works, but also a tradition and pastime upheld by an audience attuned to such works. Indeed a genre is something on the order of a loose social compact, a set of concepts and practices that groups of people use to help them sort through and make sense of things. It therefore has a lived-in quality. If today we can study the superhero as genre in quite specific terms, that is because it plays important roles—communal, aesthetic, intellectual, and psychological—in the lives of many people. By now the genre is entrenched, having achieved a high degree of specificity and self-awareness. It constitutes a little conceptual universe.

Além dessa posição hegemônica nos quadrinhos, o trânsito dos super-heróis por todos os gêneros é possibilitado pelo fato de que, diferente das histórias de horror, comédia ou romance, suas histórias não são sobre um tema, mas sobre um personagem. Como vimos no capítulo anterior, é a presença do super-herói que leva ao reconhecimento de suas histórias, embora haja certas estruturas e temas recorrentes, como as apresentadas por Reynolds (1994).

Alguém, em algum lugar, descobriu que, como os chimpanzés, os super-heróis tornam tudo mais divertido. Chá da tarde chato? Adicione alguns chimpanzés e vira uma comédia caótica inesquecível. Mistério de assassinato convencional? Adicione super-heróis e um novo gênero surpreendente e provocante ganha vida. Suspense criminal urbano? Já vimos tudo antes... até que o Batman se envolveu. Os super-heróis podem incrementar qualquer prato. (MORRINSON, Grant; 2011, p. XVI. Tradução Nossa)²⁵

Assim, até mesmo histórias de um mesmo super-herói podem se apropriar de diversos gêneros. Por exemplo, Batman teve suas primeiras aventuras publicadas a partir de 1939 pela atual DC Comics inicialmente encarnando um tom detetivesco de combate ao crime. Com o passar do tempo (e por questões de censura às HQs de super-heróis), o mesmo Batman ganhou histórias cômicas e infantilizadas durante a década de 1950 e, mais tarde, outras ainda mais densas nos anos 1980. Seriam todas essas histórias pertencentes ao gênero de super-heróis ou histórias de diferentes gêneros *com* um personagem super-herói? As discussões sobre essa delicada posição do personagem super-heróico como suficiente ou não para definir o gênero se mostram ainda mais evidentes na análise de HQs como *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons (1986), por exemplo. A série faz duras críticas ao gênero de super-heróis em uma trama protagonizada ela mesma por super-heróis. Algo semelhante começa a ganhar forma no cinema com filmes como *Logan* (James Mangold, 2017), que flerta com os gêneros *road movie* e drama para contar a história de um super-herói decadente. Nessas produções revisionistas, a metatextualidade ganha espaço como comentário crítico do gênero e levanta questões sobre a permanência ou não dessas abordagens-limite no próprio gênero que critica.

Por essas razões, se nos quadrinhos os super-heróis pareciam tão difundidos nas publicações a ponto de serem confundidos com o próprio meio que os popularizou, no cinema essa amplitude e a proximidade das histórias com outros gêneros fizeram os filmes de super-heróis serem frequentemente identificados como um subgênero de ação ou aventura. Afinal, como argumenta o teórico de cinema estadunidense Rick Altman (1999, p. 35) no livro

²⁵ Someone, somewhere figured out that, like chimpanzees, superheroes make everything more entertaining. Boring tea party? Add a few chimps and it's unforgettable comedy mayhem. Conventional murder mystery? Add superheroes and a startling and provocative new genre springs to life. Urban crime thriller? Seen it all before... until Batman gets involved. Superheroes can spice up any dish.

Film/Genre, a existência de um gênero em um meio de comunicação não garante que ele seja transportado para outros; ele precisa ser recriado. Assim, não basta o lugar privilegiado no meio dos quadrinhos para que os super-heróis sejam simplesmente transpostos das páginas para as telas. Ao enveredar na dinâmica própria do audiovisual, os super-heróis precisaram começar de novo como gênero para serem reconhecidos como tal no cinema.

2.1.2. Existe um gênero cinematográfico de super-heróis?

No livro *Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*, de John G. Cawelti (1976, p. 40), o autor inclui os super-heróis no “megagênero” de aventura. De acordo com ele, as histórias de aventura representam as narrativas mais simples e antigas, baseadas na superação de obstáculos por um personagem, reproduzindo a jornada do herói. Cawelti reconhece, contudo, a imprecisão da classificação de gêneros, considerando seu caráter mutável de acordo com a cultura e a época. E o tempo comprovou sua ressalva: o livro foi escrito antes da estreia da série de filmes *Superman* (1978-1987), muito antes da franquia cinematográfica *X-Men* (2000-presente) e, claro, do Universo Cinematográfico Marvel. Ou seja, as representações dos super-heróis fora dos quadrinhos ainda não tinham nem de longe os contornos que apresentam atualmente. Portanto, sendo os gêneros categorias flutuantes no tempo, não é impossível que nos últimos anos os super-heróis já figurem como tal no cinema, como o são há mais tempo nos quadrinhos.

David Bordwell (2006) e Liam Burke (2015) estão entre os pesquisadores contemporâneos que afirmam a existência de um gênero cinematográfico próprio para esses filmes. Para eles, os “filmes de quadrinhos” [*Comic Book Movies*], não só estão plenamente estabelecidos, como também são o principal gênero de Hollywood na segunda década do século 21. Essa terminologia, no entanto, é mais abrangente, referindo-se aos filmes produzidos desde a virada do século que incorporam elementos influenciados pelas HQs, ainda que não sejam versões cinematográficas de super-heróis originários dos quadrinhos, tais como *Corpo Fechado* (*Unbreakable*, M. Night Shayamalan, 2000) e *Hancock* (Peter Berg, 2008). Por outro lado, esse gênero incluiria também vários filmes baseados em histórias em quadrinhos que não são necessariamente de super-heróis, como *Ghost World – Aprendendo a Viver* (*Ghost World*, Terry Zwigoff, 2001), *Anti-herói Americano* (*American Splendor*, Shari Springer Berman, Robert Pulcini, 2003) e *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (*Scott Pilgrim vs. the World*, Edgar Wright, 2010).

A defesa de Burke parte da questão levantada por alguns teóricos do cinema, como Geoff King (2002), sobre o reconhecimento das adaptações como um gênero cinematográfico próprio. O argumento é que, em certa medida, quando adaptações de uma determinada fonte advinda de outro sistema semiótico se tornam recorrentes e exploram intensamente certas características desse sistema, emulando-as no cinema, seria possível distinguir tais filmes como um gênero cinematográfico a partir de uma perspectiva mais estética do que temática. E, então, os quadrinhos seriam o mais proeminente exemplo dessa emulação, por questões relativas às aproximações entre as duas linguagens de “narrativas visuais”, que veremos no próximo capítulo. A conclusão a que Burke chega, portanto, é que seria possível identificar como pertencentes a um suposto gênero de filmes de quadrinhos as produções que apresentam adaptações de elementos notadamente próprios da linguagem dos quadrinhos, ainda que não se baseiem em nenhum título das HQs.

Na tentativa de incluir elementos narrativos no seu conceito, a definição resumida dos filmes de quadrinhos proposta por Liam Burke é a seguinte:

O gênero de filme de quadrinhos segue um personagem vigilante ou forasteiro envolvido em uma forma de narrativa de vingança, que é lançado em uma realidade intensificada com um estilo visual marcado pelas imagens distintamente quadrinísticas. (BURKE, 2015, p. 106. Tradução nossa)²⁶

Michael Uslan (*apud* BURKE, 2015, p. 93) discorda da delimitação do gênero cinematográfico dos filmes de quadrinhos por considerar que as HQs são muito mais do que as convenções narrativas e visuais popularizadas nos *comic books* de super-heróis. Sendo uma linguagem própria tal como o teatro e a música – e um hipergênero – os quadrinhos apresentam os mais diversos gêneros narrativos em suas histórias. Por consequência, englobar todos os filmes que eventualmente se baseiem em HQs de temáticas completamente distintas como pertencentes a um mesmo gênero cinematográfico seria um tanto estranho.

Dru Jeffries (2017) reforça a posição de Uslan e se opõe aos argumentos de Burke ao considerar que os filmes de quadrinhos são um *estilo* e não um gênero cinematográfico, podendo, então, ser aplicado em filmes de temáticas e gêneros diferentes como o próprio meio das histórias em quadrinhos:

Afinal, uma história em quadrinhos pode ser qualquer coisa, desde dois painéis rudemente esboçados até milhares de páginas ricamente compostas; o estilo visual dos quadrinhos pode variar de abstrato e caricatural a pictórico e ou até fotográfico, de monocromático a colorido e a qualquer variação entre esses dois; a narração de uma

²⁶ The comic book movie genre follows a vigilante or outsider character engaged in a form of revenge narrative, and is pitched at a heightened reality with a visual style marked by distinctly comic book imagery.

HQ pode ser inteiramente visual (“silenciosa”) ou fortemente dependente do texto. Nenhuma dessas inúmeras opções define ou exaure o potencial dos quadrinhos, que não são um *gênero* centrado em torno de um tipo específico de conteúdo e estilo narrativo, mas sim um *meio* capaz de variação infinita. (JEFFRIES, 2017, p. 8. Tradução nossa)²⁷

Jeffries sustenta seu ponto ao considerar que a definição de Burke adota uma concepção de quadrinhos que se refere estritamente à sua forma mais *mainstream*, no caso, os quadrinhos de super-heróis – e ainda assim, nem todos eles. Os argumentos de Jeffries nos parecem mais adequados à concepção de gênero que abordamos até aqui. Com efeito, sua discussão sobre o estilo dos filmes de quadrinhos também parcialmente baseada na transtextualidade de Genette será retomada no próximo capítulo.

Dessa forma, se a indicação de um gênero dedicado aos filmes de quadrinhos se mostra inconsistente, um gênero cinematográfico para os super-heróis parece mais plausível, visto que ele atende tanto aos critérios teóricos quanto práticos para seu reconhecimento, sendo esses últimos os efetivamente determinantes para tanto.

Nessa perspectiva, Altman (1999, p. 109) ressalta que o estabelecimento de gêneros cinematográficos se dá por meio do jogo de conciliação entre produtores e consumidores, sendo uma atribuição estritamente comercial. A pesquisadora francesa Raphaëlle Moine defende que essas classificações servem, do ponto de vista do público, para “escolher qual filme eles desejam ver, descrever um filme em poucas palavras para um amigo ou identificar, caracterizar e distinguir grupos de filmes com características comuns” (MOINE, 2008, p. XII).²⁸

E, em última instância, o que leva o público e a crítica a reconhecerem uma obra cinematográfica como pertencente a um gênero ou outro é, de acordo com Aumont e Marie (2007, p. 141), a identificação de seus caracteres em comum, as convenções de gênero. São esses caracteres que são repetidos nos filmes a fim de estabelecer um pacto com o público, como aponta Steve Neale (2000). Nesse pacto, as obras chegam ao espectador devidamente “rotuladas” – por meio de seus paratextos – como pertencentes a um dos gêneros já conhecidos, como frequentemente vemos nos cinemas, nas locadoras ou nas plataformas de *streaming*.

²⁷ After all, a comic can be anything from two crudely sketched panels to thousands of ornately composed pages; comics’ visual style can vary from abstract and caricatured to painterly or even photographic, from monochromatic to full-color and every variation between; a comic’s narration may be entirely visual (“silent”) or heavily reliant on text. No one of these myriad options defines or exhausts the potential of comics, which is not a *genre* centered around a specific type of narrative content and style, but rather a *medium* capable of infinite variation.

²⁸ (...) to choose which film they wish to see, to describe a film in a few words to a friend, or to identify, characterize, and distinguish groups of films that have common traits.

Mas como reduzir a uma lista mais ou menos limitada de categorias as expressões artísticas da linguagem cinematográfica? Fazendo uma interseção entre as diferentes listas propostas por Rick Altman (1999), Barry Langford (2005), Steve Neale (2000) e Luis Nogueira (2010), figuram como “gêneros clássicos” do cinema: ação, comédia, drama, fantasia, ficção científica, musical, terror, *western*. Porém, como todo ato de categorizar, definir estes ou quaisquer outros gêneros como as “opções disponíveis para categorizar obras” esbarra em questões mais complexas, como o lugar de onde elas partem. Ainda que possa ser aplicada a boa parte dos filmes que conhecemos – e o é por questões de domínio da indústria cinematográfica –, a categorização desses gêneros é definida principalmente segundo os padrões de produção ocidental, influenciados sobretudo pelos modelos dos estúdios de Hollywood. Portanto, a definição de gênero cinematográfico se mostra essencialmente atrelada a questões comerciais.

Sendo assim, a produção e o consumo dos filmes representam fatores que determinam a instituição dos gêneros cinematográficos. Langford (2005, p. 233) sugere, por exemplo, a existência do chamado “*blockbuster* de ação”, gênero pós-clássico derivado dos filmes de ação cuja definição passa por questões referentes ao consumo dessas obras enquanto *blockbusters* – produções “arrasa-quarteirão”, de grande alcance popular e êxito comercial. O curioso é que Langford estabelece esse gênero a partir de critérios que não dizem respeito somente à narrativa, mas principalmente a questões paralelas envolvidas no consumo dos filmes. O pesquisador inglês Julian Stringer (2003), ao reunir diversos ensaios sobre o tema na coletânea *Movie Blockbusters*, reconhece que há certa imprecisão sobre a definição de *blockbuster*, embora o seu conceito seja algo consensualmente atrelado à noção de “tamanho”.

Grandes elencos, grandes custos, grande distribuição, grande espetáculo e grande receita – ou pelo menos uma combinação dessas coisas – estão implícitos como condições necessárias em muitas discussões sobre o *blockbuster*. A ideia da alta publicidade, cara e geradora de receita é uma estratégia importante para os grandes estúdios cinematográficos modernos. (GORDON; JANCOVICH; MCALLISTER, 2010, p. 110. Tradução nossa)²⁹

Essa lógica de superproduções no cinema tem suas primeiras manifestações em títulos como *Os Dez Mandamentos* (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1956), *Lawrence da Arábia* (*Lawrence of Arabia*, David Lean, 1962) e *Cleópatra* (*Cleopatra*, Joseph L. Mankiewicz, 1963) – filmes que esboçam as principais características dos *blockbusters* de

²⁹ Big casts, big costs, big distribution, big spectacle, and big revenue—or at least some combination—are implied as necessary conditions in many discussions of the blockbuster. The idea of the high publicity, expensive, and revenue-generating “tentpole” picture is an important strategy for the modern major film studios.

Hollywood, desde os elencos estelares até os altos investimentos em iconografia surpreendente com avançados efeitos visuais. Mas os superlativos de produção só foram ultrapassados pelos de bilheteria em 1975 com a estreia de *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). O filme é considerado um marco na história dos *blockbusters* por incluir na lista de “coisas grandes” os altos investimentos em publicidade, a exibição em escala mundial dominando as salas de cinema e, finalmente, aquilo que os estúdios mais esperavam: excelentes resultados de bilheteria, o que proporcionou a realização de continuações do filme.³⁰

Três anos depois, quando *Superman: O Filme* estreou, a fórmula de sucesso dos filmes *blockbusters* estava devidamente testada. De acordo com Bordwell (2006), a partir de então os super-heróis assimilaram as características dos *blockbusters*, sendo frequentemente produções de alto investimento e retorno em bilheteria, sobretudo a partir dos anos 2000.

Tomando os critérios de uso defendidos por Altman (1999) e Moine (2008), os filmes de super-heróis satisfazem o reconhecimento do público, dos produtores e da crítica até mais do que os filmes de quadrinhos ou do que os *blockbusters* de ação. Ainda que carecendo de estudos de recepção mais completos que confirmem ou refutem essa teoria, podemos dizer que a indústria e o público já reconhecem os filmes de super-heróis por seu próprio termo, satisfazendo o primeiro critério de atribuição de gêneros proposto por Schatz (1981).³¹

Quanto ao reconhecimento de temas e convenções plenamente estabelecidas a ponto de proporcionarem paródias bem-sucedidas, é possível citar as comédias *Super-Herói: O Filme* (*Superhero Movie*, Craig Mazin, 2008) e *Super-Heróis: A Liga da Injustiça* (*Disaster Movie*, Jason Friedberg, Aaron Seltzer, 2008). É interessante perceber como a questão da terminologia do gênero novamente se evidencia nesses casos. O título original *Disaster Movie* não faz nenhuma referência aos super-heróis e realmente inclui outros filmes entre os alvos de suas piadas, filmes estes que seriam provavelmente incluídos nas classificações de filmes de quadrinhos de Burke ou de *blockbusters* de ação de Langford. Por outro lado, *Superhero Movie* parece ter seu objeto de paródia mais delimitado, com título e temáticas mais claros, referindo-se estritamente a produções cinematográficas de super-heróis.

³⁰ *Tubarão* foi produzido com orçamento de US\$ 7 milhões e arrecadou impressionantes US\$ 470 milhões, chegando a ocupar mais de mil salas de cinema somente nos Estados Unidos. O filme gerou três *sequels* lançados em 1978, 1983 e 1987. Fonte: <<https://www.imdb.com/title/tt0073195/>>. Acesso em 02 mai. 2018.

³¹ O *ranking* de bilheteria de cinema Box Office Mojo <<http://www.boxofficemojo.com/genres/>> inclui na sua lista de gêneros cinematográficos tanto os “super-heróis” quanto as “adaptações de quadrinhos”. Já o portal IMDB <<https://www.imdb.com/feature/genre/>> considera apenas o gênero de “super-heróis”. Acessos em 25 jan. 2018.

Figura 11 – A paródia *Super-Herói: O Filme*, 2008.



Fonte: *Super-Herói: O Filme* (2008).

Temos então que é razoavelmente consensual que os filmes de super-heróis constituem um grupo bem definido dentro das produções cinematográficas contemporâneas, sejam independentes ou acompanhados de outros títulos influenciados pela forma mais conhecida de histórias em quadrinhos. Percebemos que a discussão de alguns anos atrás, limitada ao impasse sobre os filmes de super-heróis serem classificados como subgênero dos filmes de ação ou aventura ou como gênero independente parece ter sido superada. Atualmente, discutimos sua amplitude e limites, e não mais a sua existência, haja vista a facilidade de infiltração dos super-heróis em diferentes gêneros. Assim, seja compartilhado ou não com outras produções, não há muitas razões para negar aos super-heróis o seu próprio (e extremamente vendável) rótulo em posição de destaque nas prateleiras do mercado cinematográfica contemporâneo.

2.2. Convenções de gênero

Não é um exagero, mas talvez seja uma redundância, indicar a presença do protagonista super-heróico como a principal convenção do gênero de super-heróis. Como expomos anteriormente com o comentário de Morrison (2011), a presença do super-herói tem potencial para modificar um gênero ao atraí-lo para a riqueza de particularidades pressupostas em sua própria definição. Seja nos quadrinhos ou no cinema, o universo narrativo dessas histórias se constrói a partir do seu protagonista, como vimos anteriormente. Essa é a espinha dorsal do gênero em suas diferentes abordagens.

Já discutimos o que define um protagonista super-heroico a partir dos aspectos de missão, poderes, identidade e universos e como eles se apresentam nos quadrinhos e no cinema. Das características comuns do arquétipo, originam-se as convenções do seu gênero:

- a. Da missão: as histórias de super-heróis geralmente são aventuras que acompanham um ou mais personagens enfrentando uma ameaça; ainda que haja variações nas intenções dos super-heróis, eles tendem a ser heróis morais, mesmo que por força da ação hiperbolicamente maligna de um vilão; os super-heróis sempre (ou quase sempre) conseguem atingir seu objetivo de forma satisfatória;
- b. Dos poderes: os protagonistas geralmente são retratados com corpos musculosos, destacando suas capacidades físicas superiores e certas habilidades que os tornam destacados da comunidade e aptos a enfrentar as ameaças; são recorrentes as histórias de origem, que explicam tais habilidades; ainda que haja confrontos ideológicos, é por meio de combates físicos que os vilões são derrotados; esses combates definitivos tendem a se desenrolar em cenas grandiosas de ação frenética;
- c. Da identidade: as histórias são comumente intituladas com o codinome do protagonista, que por sua vez revela algo sobre seus poderes e a identidade; a iconografia dos personagens geralmente inclui um uniforme ou fantasia característico, que pode esconder uma identidade civil ou não; a oposição entre heróis e vilões muitas vezes é destacada por representações visuais opostas;
- d. Do universo: é comum que se construa narrativas vastas em torno do protagonista; nelas, os super-heróis eventualmente encontram outros personagens também dotados de habilidades especiais, que podem se tornar aliados esporádicos, parceiros fixos ou superequipes.

Revisadas essas características comuns, dedicaremos essa seção a outras convenções das histórias de super-heróis, também devedoras da construção do arquétipo, mas principalmente do meio em que o gênero primeiro se desenvolveu, as histórias em quadrinhos. Tais convenções, apresentadas por Coogan (2006) e Kristian Bjørkan (2013), são decorrentes sobretudo do caráter serial das HQs de super-heróis e reverberam em muitas de suas versões cinematográficas, convertendo-se em séries de filmes. Essa serialidade, por sua vez, é resultado de questões particulares à dinâmica editorial dos quadrinhos estadunidenses, que forjaram fórmulas enraizadas na produção e no consumo dessas histórias. Trataremos aqui

especificamente daquelas que nos ajudam a identificar a estrutura e a dinâmica das narrativas de super-heróis a fim de descrever como se originam e como funcionam suas realidades narrativas particulares. São elas: continuidade, historicidade, temporalidade e a criação e expansão de universos.

2.2.1. Continuidade, historicidade e temporalidade: o paradoxo dos super-heróis

Vimos que, antes de ganharem revistas próprias para cada título, as histórias de super-heróis eram publicadas em coletâneas e que, durante as décadas de 1930 e 1940, quando esses personagens começaram a se popularizar, muitos eram os títulos iniciados e descontinuados todos os meses. Nesse contexto, quando o público poderia se interessar ou não por determinado personagem a ponto de ele se provar um bom investimento para a nascente indústria dos quadrinhos, suas aventuras eram publicadas em formato episódico, ou seja, histórias com uma resolução satisfatória, sem grandes ganchos para continuações, que poderiam nunca existir. Porém, se a história de determinado personagem alcançasse relativo sucesso, era certo que ele voltaria em edições seguintes da coletânea ou até mesmo ganharia uma revista própria. Foi o que aconteceu com o Superman, o Homem-Aranha e muitos outros.

Se estabelece assim a continuidade episódica nas histórias de super-heróis, como nas séries de televisão (KLOCK, 2002, p. 25). Firmadas em séries de longa duração, as histórias passam a avançar de aventura em aventura, possíveis de serem entendidas minimamente pelo leitor de primeira viagem que já tenha em mente, pelo menos, a origem do super-herói – o que era lembrado com facilidade pelo codinome e uniforme dos personagens, além de recorrentes textos introdutórios que revisavam essas informações.

Com o passar do tempo, porém, a continuidade das histórias se tornou mais complexa. A fidelidade de leitores de longa data os transformou em colecionadores dos inúmeros capítulos de histórias sem fim e propiciou que as editoras de quadrinhos os brindassem com episódios cada vez mais extensos, convertidos em séries que perduram por várias edições, compondo as *sagas* – foi colocado, então, um prêmio aos limites da consistência contínua das histórias (BURKE, 2015, p. 137). De acordo com Bjørkan (2013, p. 32), um elemento recorrente na constituição da continuidade dos quadrinhos é o uso de *cliffhangers*, pontas soltas deixadas ao final das histórias que sugerem que, ainda que a aventura daquela edição tenha seu desfecho, ela também acena para uma nova aventura que está por vir. Essa

mesma lógica presente nos quadrinhos e na TV se apresenta também no cinema, sobretudo a partir das séries de filmes em franquias cinematográficas.

Estendendo-se nessas longas sagas, os quadrinhos de super-heróis frequentemente dialogam com o contexto histórico em que são produzidos. Tais diálogos estão relacionados com o caráter ideológico e metafórico dos super-heróis (COOGAN, 2006, p. 231-233): como produtos da indústria do entretenimento estadunidense, esses personagens encarnam, a princípio, o ideal salvífico que o patriotismo dos EUA reclama para si em relação ao mundo, como vimos no monomito americano de Jewett e Lawrence (2002). Os comentários históricos nas narrativas de super-heróis revelam relações de metatextualidade, intertextualidade e, de certo modo, hipertextualidade com o próprio contexto sociocultural em que são produzidas. A maior ou menor proeminência dessas relações se dá por meio das referências mais ou menos diretas aos eventos reais.

Possivelmente o super-herói cujas histórias mais exploram esse aspecto é o Capitão América. Seu codinome e seu uniforme não deixam dúvidas sobre como a identidade super-heroica de Steve Rogers é um símbolo dos Estados Unidos. As histórias do Capitão América revelam muito sobre a política dos EUA e como a sociedade responde a ela em diferentes épocas, como analisa o pesquisador brasileiro Rodrigo Pedroso (2016). Se, na década de 1940, o Capitão enfrentou nazistas e se tornou estímulo nacionalista aos jovens soldados nos campos de batalha da Segunda Guerra, em outros tempos essa alegoria serviu para comentar outros períodos históricos, nos quais o Capitão nem sempre serviu às autoridades estadunidenses, mas sim aos valores morais da nação, manifestando a temática recorrente da “justiça acima da lei” identificada por Reynolds (1994).

Figura 12 – Capitão América questiona seu papel antes de abandonar o traje em 1970.



Fonte: Lee e Coolan (1970, p. 3).

Como exemplos, destacamos: a *Saga do Nômade* (1974), quando a exposição midiática do horror da Guerra do Vietnã gerou questionamentos sobre a ação dos EUA no conflito e Steve Rogers também repensou seu papel como soldado, abandonando a identidade de Capitão América após se perguntar se “deveria ter lutado menos e questionado mais” (Figura 12); o período pós-atentados de 11 de setembro de 2001, em que o nacionalismo do personagem foi restaurado em uma nova versão ainda baseada no *American Way*, dessa vez, porém, permeado de críticas sobre seu papel como símbolo de uma nação violenta; a saga *Guerra Civil* (2006), na qual o Capitão América se volta contra a Lei de Registro de Super-Heróis, se opondo às autoridades; o título *Sam Wilson, Capitão América* (2014), quando a crítica ao racismo e a polaridade política se manifesta na substituição de Steve Rogers por Sam Wilson, o Falcão, um super-herói negro que assume a identidade do Capitão América; e finalmente, a saga *Império Secreto* (2016), que transforma o Capitão América/Steve Rogers em vilão no mesmo ano em que Donald Trump escala a presidência dos Estados Unidos.

Contudo, independentemente do nível de evidência desses comentários, a historicidade e as temáticas políticas presentes nos quadrinhos e nos filmes de super-heróis não

suplantam a sua faceta mais conhecida de aventura um tanto escapista. Por maior que seja o aprofundamento social que alguns filmes de super-heróis procurem abordar, sobretudo a partir da segunda década do século 21, o gênero ainda não se furta da estrutura de três atos na qual o clímax invariavelmente se dá em torno de um combate físico contra os vilões, deixando os discursos filosóficos geralmente em segundo plano. Mark Millar, responsável pelo roteiro da série *Guerra Civil* nas HQs, comenta que, apesar das tensões e possíveis interpretações políticas do conflito interno dos heróis Marvel, “as crianças vão ler e só vão ver uma grande luta de super-heróis” (MILLAR *apud* BURKE, 2015, p. 38).

Esse receio de se comprometer demais com temas extradiegéticos se relaciona com um dos principais paradoxos das histórias de super-heróis nos quadrinhos. Enquanto tecem comentários sobre acontecimentos contemporâneos à sua produção e publicação e reclamam uma continuidade seriada em suas histórias, um anacronismo se manifesta nessas histórias. Os super-heróis passaram pela Segunda Guerra, pela Guerra Fria, pela Guerra ao Terror e vários outros eventos históricos sem, contudo, envelhecerem significativamente (KLOCK, 2002, p. 27). São personagens publicados por mais de meio século que, na perspectiva da indústria do entretenimento, se converteram em marcas extremamente vendáveis e por isso não devem ser consumidas pelo tempo. De acordo com Bjørkan (2013, p. 32), daí se origina uma estrutura narrativa peculiar nos quadrinhos de super-heróis, marcada pela contradição entre o desenvolvimento seriado, a partir das convenções de continuidade e historicidade; e o desenvolvimento episódico, onde persiste a manutenção do *status quo* das narrativas.

É sobre essa noção particular da temporalidade nas histórias de super-heróis que repousa parte da análise de Umberto Eco (1993) sobre as HQs do gênero, como vimos no capítulo anterior. Eco aponta o invariável retorno das histórias de super-heróis ao seu estado inicial após cada aventura: um inimigo surge e é derrotado pelo super-herói, restaurando a paz até que, na próxima edição, surja um novo inimigo que também será derrotado no final e assim por diante. Apesar disso, as histórias são tidas como capítulos na continuidade do título, sendo cada aventura considerada como um dia na vida dos personagens, por mais parecido com os anteriores que ele seja. É por isso que Eco (1993, p. 250) defende que os super-heróis estão na fronteira entre os personagens míticos e os personagens românticos. Ou seja: por um lado, reafirmam a mesma narrativa mítica do que *já aconteceu* a fim de se cristalizarem como arquétipos; por outro lado, sugerem uma continuidade narrativa baseada no que *está acontecendo/acontecerá a seguir* na história, por mais previsível que seja.

Assim, se na *Saga do Nômade* acompanhamos o abandono da identidade do Capitão América e em *Império Secreto* descobrimos que ele é um perverso vilão, certamente nas sagas posteriores Steve Rogers volta a vestir o traje e a agir como super-herói moral, impedindo que grandes mudanças se fixem e sobreponham a mitologia original do personagem. Dessa forma, o avanço das sagas é convertido em uma narrativa episódica e cíclica em nível macro: mesmo que perdurem por meses nas publicações apresentando novas situações e reviravoltas nas histórias dos personagens, as sagas dos super-heróis acabam retornando mais ou menos ao cenário inicial após sua conclusão. E isso vale para trocas de identidade, formações de equipes e até mortes de personagens. De acordo com Charles Hatfield (2011):

Uma saga, como Eco disse em outro lugar, implica a passagem do tempo; é capaz de permitir que os personagens cresçam, mudem e talvez até morram; é propensa a ser como uma árvore se ramificando em várias linhas narrativas. Certamente, uma saga comercial aberta ainda é, como Eco observa, essencialmente "uma série disfarçada", repetindo, embora em um quadro pseudo-histórico, a mesma velha história, as mesmas ideias; há uma contradição entre o esforço da saga para o desenvolvimento novelístico e o esforço da série para evitar que a trama se consuma, de modo a manter a infinita explorabilidade dos personagens. No entanto, uma saga, pelo menos, permite o potencial de desenvolvimento de uma rede ficcional imensa e contínua, que os estudiosos Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin chamaram de narrativa vasta. (HATFIELD, 2011, p. 128. Tradução nossa)³²

Essa relação paradoxal entre o avanço da continuidade e a manutenção dos super-heróis como arquétipos praticamente estáticos é atribuída por William James Allred (2011, p. 14) à nostalgia associada ao pós-modernismo – além das motivações comerciais que já discutimos. De acordo com o pesquisador, os leitores de quadrinhos de super-heróis geralmente começam a lê-los na juventude, e a manutenção dos personagens mais ou menos do mesmo jeito que eram no primeiro contato com os leitores ajuda a mantê-los fiéis aos títulos durante anos, seguros do reencontro nostálgico com o passado por meio das representações de simulacros da sua juventude. E a fidelidade dos leitores aos títulos é o elemento central que possibilita as próximas convenções do gênero de super-heróis. Somente com um público que esteja minimamente familiarizado com os personagens, títulos e sagas, as editoras puderam explorar os conceitos de universos e multiversos, se valendo de recursos autorreferenciais ou metatextuais.

³² A saga, as Eco has said elsewhere, entails the passage of time; it is able to let characters grow, change, and perhaps even die; it is prone to a treelike branching into various narrative lines. Admittedly, an open-ended, commercial saga is still, as Eco observes, essentially "a series in disguise," repeating, albeit in a pseudo-historical framework, the same old story, the same ideas; there is a contradiction between the saga's effort toward novelistic development and the series' effort to avoid consumption, so as to maintain the infinite exploitability of the characters (Limits 87). Yet a saga at least allows the potential to develop an immense, ongoing fictive network, what scholars Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin have called a vast narrative (2–3).

2.2.2. *Universo compartilhado: os heróis mais poderosos do universo são vizinhos*

No capítulo anterior, vimos que o egocêntrico universo de um super-herói se ressignifica quando fica estabelecido que ele coabita uma mesma realidade narrativa que outros super-heróis. Ao se encontrarem periodicamente nos *crossovers*, as relações entre os títulos de cada personagem se intensificam e se entrelaçam de vez quando se firma a construção de um universo compartilhado multinuclear (NEVINS, 2011b).

A Marvel Comics abraçou os cruzamentos de histórias de seus personagens como a sua principal característica a partir da década de 1960, mas os indícios para o universo compartilhado dos super-heróis já estavam presentes nas HQs desde pelo menos os anos 1940. Na época, a editora ainda se chamava Timely Comics e publicava, entre outros títulos, as histórias dos super-heróis Tocha Humana e Namor – criações de Carl Burgos e Bill Everett, respectivamente. O primeiro é um homem sintético que foge do laboratório onde é criado, ganhando as ruas com o corpo coberto de chamas e gerando fascínio e medo; o segundo é o Príncipe Submarino, um vilão em busca de vingança contra a humanidade depois que uma expedição no ártico dizimou sua raça subaquática.

As histórias dos dois personagens eram publicadas em uma coletânea chamada *Marvel Mystery Comics* desde 1939. Na sétima edição da revista, o primeiro encontro de personagens de títulos distintos da editora foi sugerido. Diferente dos heróis da concorrente DC Comics, cujas histórias se passam em versões fictícias das grandes cidades estadunidenses, tais como Gotham City e Metropolis (BUKATMAN, 2003, p. 184), as aventuras dos principais personagens da Timely/Marvel eram ambientadas em rélicas explícitas da própria Nova York, com direito a representações de pontos turísticos da cidade desenhados como cenários. Sendo assim, com os super-heróis vivendo nas mesmas ruas que os leitores viviam, a noção de realidade nas histórias parecia mais clara, bem como a iminência de que, mais cedo ou mais tarde, esses personagens acabariam se esbarrando por aí. Assim, as histórias até então isoladas começaram a se relacionar em um simples quadro no meio da sétima história de Namor, na qual seu interesse amoroso, a policial Betty Dean, lhe confia que a polícia conta com um novo reforço para capturar o Príncipe Submarino, e esse reforço é ninguém menos que o Tocha Humana. Betty estava certa e o encontro entre Namor e Tocha Humana realmente aconteceu alguns números depois. Em uma edição especial, os dois personagens se digladiavam em plena luz do dia em Nova York, no primeiro *crossover* do Universo Marvel, inaugurando também uma tendência incorporada às convenções dos futuros outros encontros entre super-heróis: seu

primeiro contato se dá, geralmente, por meio de algum confronto entre os personagens – ainda que em seguida eles se tornem aliados.

De acordo com Sean Howe:

Foi a semente de uma revolução: o universo fictício, em que dois personagens concebidos por imaginações distintas, era o mesmo. Mas será que era um universo fictício? Ali, logo atrás do Tocha, não estava a silhueta de Manhattan? O Príncipe Submarino não mergulhava no Rio Hudson? (HOWE, 2013, p. 24).

Figura 13 – Betty Dean fala a Namor sobre o Tocha Humana.



Fonte: Everett (1940).³³

O principal desdobramento dos *crossovers* e dos universos compartilhados nos quadrinhos de super-heróis é a formação das superequipes. Ora, se há tantos super-heróis coexistindo em um mesmo universo e as convenções de gênero indicam que suas intenções são, ainda que com margem para variações, geralmente pró-sociais a favor da humanidade, por que não unir as forças?

Nos quadrinhos estadunidenses, a primeira superequipe foi formada na DC Comics ainda em 1940, a *Sociedade da Justiça*.³⁴ Mas foi na década de 1960 que os *crossovers* e os grupos de super-heróis se tornaram forte tendência editorial nos quadrinhos. Entre os mais proeminentes títulos dessa época está *Liga da Justiça* (1960), nova versão da *Sociedade da*

³³ Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/Marvel-Mystery-Comics/Issue-7?id=50949>>. Acesso em 12 dez. 2017.

³⁴ Publicada pela DC Comics pela primeira vez na revista *All-Star Comics #03* (1940), a *Sociedade da Justiça* era um título que tinha por objetivo inicialmente reunir personagens que não tinham revistas próprias nos quadrinhos, a princípio: Sr. Destino, Lanterna Verde, Flash, Homem-Hora, Sandaman, Gavião Negro, Átomo e Espectro.

Justiça, incluindo Batman, Superman e Mulher-Maravilha na formação permanente do grupo. Na Marvel, a fórmula foi reproduzida em *Quarteto Fantástico* (1962) e, finalmente, em *Os Vingadores* (1963).

A ideia da equipe surgiu em setembro de 1963, quando a Marvel Comics vivia um dos seus momentos de mais intensa produção de novos títulos. Os quadrinistas Stan Lee e Jack Kirby, responsáveis pela maioria deles, planejaram o lançamento de *Demolidor* para aquele mês, mas a produção estava atrasada. De acordo com o editor Tom Brevoort:

A revista *Demolidor 1* estava muito atrasada. Naqueles tempos, era preciso reservar a data da impressão com bastante antecedência – se a revista não estivesse pronta, você pagaria pelo tempo da impressora, quer estivesse impresso algo ou não! Por isso, foi vital conseguir algo para lançar a tempo... Na tentativa de resolver o problema, Stan teve a grande sacada de fazer um roteiro reunindo todos os heróis já publicados. A revista não exigiria muito tempo de preparo, pois os personagens (e até o vilão) já existiam. Assim, os dois bolaram a história, Kirby desenhou às pressas, Dick Ayers cuidou da arte-final, tudo de última hora, e a revista saiu no mesmo mês que *X-Men* nº 1. (BREVOORT, 2015, p. 142).³⁵

Figura 14 – Uma das primeiras formações dos Vingadores nos quadrinhos, 1964.



Fonte: Kirby (1963).³⁶

Os Vingadores é um título inerente à dinâmica dos universos compartilhados, que não seria possível sem a integração de diferentes histórias. A equipe, que antecedeu muitas outras reuniões de super-heróis Marvel nos quadrinhos, como *Os Defensores* e *Os Illuminati*,

³⁵ Relato presente nos anexos da primeira edição da coleção *Os Heróis Mais Poderosos da Marvel: Os Vingadores* (2015).

³⁶ Disponível em < <https://br.pinterest.com/pin/305330049730403926/>>. Acesso em 21 abr. 2018.

teve várias formações durante as décadas e vem sendo o epicentro do Universo Marvel como narrativa coesa nos quadrinhos e no cinema. Trata-se de um título que depende necessariamente do cruzamento de outras pré-existentes e que, em troca, reverbera suas consequências em todos os títulos solo.

Tal fenômeno é o ponto alto da transcendência textual dos quadrinhos e filmes de super-heróis, representando o momento em que o dialogismo do gênero se volta a textos de si próprio, convertendo as relações de intertextualidade e metatextualidade em regras para o funcionamento do universo compartilhado. Esse, por sua vez, se retroalimenta de modo sistêmico, tornando-se um hipertexto de todos os títulos integrados ao mesmo tempo em que esses títulos se comportam como espécies de paratextos do ponto de vista da narrativa macro do universo compartilhado.

Em outras palavras, *Os Vingadores* – nas HQs ou nos filmes – se pauta essencialmente no fato de que os títulos dos heróis Marvel precisam citar e comentar uns aos outros para expressar a sua coexistência no mesmo universo. Sem esses títulos solo (hipotextos), não haveria o título compartilhado da superequipe (hipertexto). E ao analisar toda a estrutura narrativa do Universo Marvel, ainda é possível identificar os filmes que antecedem *Os Vingadores* ou os quadrinhos paralelos aos da equipe como *prequels* ou prólogos das aventuras maiores envolvendo todo o grupo de super-heróis.

2.2.3. *Multiverso: brincando com as realidades*

Com a formação das primeiras superequipes, o conceito de universo compartilhado nas HQs se difundiu e as sagas aos poucos se transformaram em *megassagas* ou *megaeventos* – grandes séries de publicações reunindo vários super-heróis e superequipes de títulos diferentes em uma só aventura e explorando ainda mais as relações transtextuais entre os títulos. Mercadologicamente, a oportunidade era a mesma dos primeiros *crossovers*: o grande apelo comercial que o encontro de super-heróis tinha junto ao público foi elevado ao máximo com a introdução das megassagas, edições planejadas sob medida para estourar nas vendas. Em 1984, a Marvel lançou a série *Guerras Secretas*, conhecida como o primeiro megaevento dos quadrinhos de super-heróis. A série, dos quadrinistas Jim Shooter, Mike Zeck e Bob Layton, narra a inesperada reunião de dezenas de heróis e vilões da editora em um planeta desconhecido durante 12 edições. Sean Howe (2013, p. 280), revela que por trás da trama megalomaniaca havia uma motivação abertamente comercial: a série tinha por objetivo divulgar uma extensa coleção de bonecos dos personagens Marvel produzidos pela empresa de brinquedos Mattel.

Além de impulsionar as vendas de várias edições abarcadas pelas séries, as megassagas de super-heróis também podem modificar as narrativas da complexa continuidade dos títulos, como aconteceu pela primeira vez com a saga *Crise nas Infinitas Terras* (1985-1986), série que tinha por objetivo reorganizar o universo do super-heróis da DC Comics. A narrativa compartilhada estava repleta de reviravoltas e trocas de personagens após anos de publicação e as histórias sofriam com a incompatibilidade temporal entre as narrativas e os acontecimentos reais que elas referenciavam, além da necessidade de atualização dos personagens confrontando a manutenção das versões clássicas. Esse cenário levava à ampliação do universo narrativo dos super-heróis em linhas alternativas, compondo um *multiverso*.

Um dos primeiros indícios do estabelecimento de universos alternativos nas HQs de super-heróis aconteceu com o personagem Flash, da DC Comics (KUKKONEN, 2010, p. 49). Em 1956, a publicação *Showcase #04*, apresentava Barry Allen, um novo Flash. A primeira versão do personagem, Jay Garrick (no Brasil, Joel Ciclone), publicado desde 1940, foi então sobreposta pelo novo velocista. Mas, em 1961, as duas versões se encontram na história *Flash de Dois Mundos*, na qual Barry Allen corre tão rápido que chega a romper a barreira do tempo e cai no universo do Flash original. Ficou estabelecido, então, que existe mais de uma realidade, mais de um universo nas histórias de super-heróis. O multiverso é composto por várias linhas temporais alternativas, “realidades mutuamente incompatíveis” (KUKKONEN, 2010, p. 40) em que os personagens podem ter identidades diferentes, ações e conflitos mais radicais e consequências mais profundas que a sua versão mais conhecida.

O multiverso é um conjunto de mundos narrativos mutuamente incompatíveis. Em princípio, esses universos podem ser vistos como contrafactuais: mudando elementos particulares das situações dos personagens, eles se relacionam um ao outro como versões de "o que aconteceria se" (KUKKONEN, 2010, p. 55. Tradução nossa)³⁷

Assim, não só é possível que haja diferentes versões de um mesmo super-herói, como essas versões podem eventualmente se encontrar, expandindo a lógica dos *crossovers* para o cruzamento de universos inteiros dentro do multiverso. Depois do Flash, muitos outros super-heróis, superequipes e universos ganharam versões alternativas, várias delas.

³⁷ The multiverse is a set of mutually incompatible storyworlds. In principle these storyworlds can be viewed as counterfactuals; changing particular elements of the characters' situations, they relate to one other as "what if"-versions.

Figura 15 – Página de abertura da história *Flash de Dois Mundos*, 1961.



Fonte: Fox e Infantino (2010).

Como pontuou anteriormente Allred (2011), essa expansão dos multiversos só foi possível pela fidelidade dos leitores, que conseguiam acompanhar a grande carga de informações adicionadas aos títulos com as novas linhas temporais e seus inúmeros cruzamentos – o que, de acordo com Björkan (2013), contribuiu também para a construção do estereótipo do fã de quadrinhos como *nerd*. Karin Kukonnen (2010) defende que, de fato, o leitor de quadrinhos de super-heróis se adequa a um modelo mental diferente da cosmologia clássica, baseada na realidade como algo singular, para lidar com a dinâmica plural do multiverso. A compreensão dos multiversos, aponta a autora, é suportada por certas adequações nos aspectos definidores dos super-heróis, sobretudo a iconografia – e então versões diferentes de um mesmo personagem tendem a ser desenhadas com pequenas variações em suas características visuais que permitam sua distinção – e a jornada do herói como “substituto do leitor”, quando o personagem que atravessa as linhas temporais alterativas vai descobrindo suas particularidades enquanto serve de olhos do público, como aconteceu com Barry Allen no encontro entre os Flash em 1961.

Com os multiversos, as possibilidades de exploração das histórias de super-heróis se tornam praticamente ilimitadas. A aplicação do conceito resolveu, em um primeiro olhar, o problema das narrativas previsíveis e estáticas sem prejudicar a versão canônica dos personagens. Contudo, a expansão dos universos também gerou um dos maiores problemas das histórias em quadrinhos de super-heróis: a complexidade crescente na continuidade cruzada de histórias e universos diferentes, por vezes marcada por muitas incongruências. Isso porque, enquanto outros universos iam sendo criados, a continuidade dos títulos ainda era perseguida por leitores e editores. E, do ponto de vista da produção, manter uma continuidade sólida se tornava cada vez mais difícil com a substituição de quadrinistas responsáveis por cada título com o passar dos anos.

Crise nas Infinitas Terras representa, então, a primeira vez que os editores tentaram solucionar o problema causado pela superexploração do conceito de multiverso nas histórias de super-heróis. A série, dos quadrinistas Marv Wolfman e George Pérez, proporcionou um grande *crossover* entre as versões dos super-heróis da DC advindas dos vários universos que haviam sido criados desde a década de 1960. Ao final das 12 edições, a crise resultaria em apenas um universo que seria levado adiante pela editora, eliminando as realidades alternativas – pelo menos por algum tempo. Para reorganizar as publicações e assim garantir que novos leitores conseguissem acompanhar as histórias dos personagens, a megassaga parte de um cenário complexo onde coexistem vários universos que nem mesmo os fãs mais dedicados

conseguiriam acompanhar se o descontrole na continuidade provocado pelas trocas de artistas não fosse freado. Assim, a série se valeu de recursos autorreferenciais presentes em muitas produções da indústria do entretenimento e que se tornaram recorrentes nos quadrinhos de super-heróis a partir de então, como os *retcons* e *reboots*.

As duas estratégias consistem em revisar fatos presentes na cronologia das histórias, seja recontando certos episódios de forma diferente (*retcon*) ou ignorando radicalmente os fatos ocorridos e começando a narrativa de novo (*reboot*). De acordo com Bjørkan:

Retcon, abreviação de "continuidade retroativa", é a prática, comum às franquias de super-heróis de longa duração, de reescrever eventos passados para atender às necessidades atuais da história. (...) *Reboots*. No caso, quando o universo fica muito complicado de acompanhar e isso evita que novos leitores sigam as histórias eternamente em andamento, toda a linha de publicação será descartada sem cerimônia e tudo será recomeçado de zero. (Bjørkan, 2013, p. 32-33. Tradução nossa)³⁸

Apesar dos problemas acarretados pela dificuldade de manter um universo coeso em tantos títulos produzidos por pessoas diferentes e por tanto tempo, a Marvel Comics se agarrou ao conceito de universo compartilhado e contínuo, negando-se por décadas a realizar *reboots* radicais, a fim de manter a sua orgulhosa cronologia ininterrupta. O cenário só mudou em 2015, com a publicação da megassaga *Guerras Secretas II*, que repetiu a mesma estratégia de *Crise nas Infinitas Terras* na Marvel ao reunir diversas realidades alternativas em um arco que resultaria em apenas um universo sobrevivente, em tese. Até então, a editora explorava somente as realidades alternativas para viabilizar as mudanças mais significativas em seus títulos.

No cinema, porém, o UCM foi construído primando pela continuidade de uma única realidade compartilhada pelas suas franquias. O alto grau de abstração dos multiversos e sua particular concepção cosmológica não ganhou representações cinematográficas *ainda*: analisando a trajetória dos super-heróis nas HQs e nos filmes, é possível esperar que em pouco tempo essa convenção também seja representada no cinema. Na próxima seção, vamos percorrer essa trajetória a partir da análise das principais fases do gênero de super-heróis.

³⁸ Retconning, short for "retroactive continuity", is the practice, common to long-running superhero franchises, of rewriting past events to suit current story needs. (...) Reboots. On occasion, when the universe gets too convoluted to follow, and prevents new readers from jumping into the eternally ongoing stories, the entire publishing line will be unceremoniously scrapped and begun over from scratch.

2.3. Fases, eras e ciclos

Resta aplicar às histórias de super-heróis outro aspecto inerente às classificações de gênero: a sua disposição ao longo do tempo. Faremos isso considerando tanto os quadrinhos quanto os filmes de super-heróis. Priorizaremos aqui a trajetória dos personagens da Marvel Comics, o que nos ajudará a entender como chegamos à convergência do Universo Cinematográfico Marvel, que impulsiona essa investigação.

A análise do desenvolvimento de formas artísticas no decorrer do tempo frequentemente recorre ao esquema proposto pelo historiador de arte francês Henri Focillon (1992) na clássica *The Life of Forms in Art*, de 1948. A partir do modelo das etapas experimental, clássica, de refinamento e barroca, diversos estudos desenvolveram panoramas históricos lineares – e, de certo modo, reducionistas – sobre as formas de arte. No campo do cinema, Thomas Schatz (1981, p. 36-37) é um dos teóricos que recuperam o modelo de Focillon, defendendo que todo gênero também passa por quatro fases enquanto se firma como tal: a *fase experimental*, quando as convenções do gênero começam a se apresentar de maneira ainda isolada; a *fase clássica*, em que as convenções estão estabelecidas e são facilmente reconhecidas pelos produtores e pelo público; a *fase de refinamento*, quando alguns elementos estilísticos se sobressaem e adornam a forma; e *fase barroca*, ou autorreflexiva, durante a qual os próprios elementos do gênero se tornam “substância” ou “conteúdo” das obras.

No caso dos quadrinhos de super-heróis, é famosa a divisão em Eras de Ouro, Prata, Bronze e, às vezes, Ferro. Peter Coogan (2006) lembra que essa divisão foi proposta inicialmente por fãs para distinguir os períodos de produção das histórias considerando os temas, técnicas narrativas, estratégias de *marketing*, estilos de arte e convenções de gênero abordados. Ainda que muitos teóricos que resgatam a história dos super-heróis utilizem as mesmas divisões convencionadas pelos leitores, é preciso reconhecer que elas apresentam variações de autor para autor justamente por se tratar de uma divisão “argumentativa e um tanto arbitrária” (COOGAN, 2006, p. 193).

Coogan observa paralelos entre as eras dos quadrinhos de super-heróis e as fases dos gêneros propostos por Schatz (1981). A seguir, incluiremos nessa análise comparada também os filmes de super-heróis – sobretudo os que são baseados nos personagens dos quadrinhos da Marvel e da DC Comics, ainda que não sejam os únicos, como ressaltamos anteriormente.

Antes, porém, cumpre lembrar o que afirmamos sobre as classificações de gêneros, que se aplica por consequência à sua divisão em fases. As classificações existem a partir dos fenômenos e são dependentes deles. Ora, se os fenômenos são dinâmicos, as classificações e aferições teóricas sobre eles não podem ser fixas. Tanto é que o próprio modelo de fases dos gêneros tem sido recorrentemente criticado por sugerir uma visão um tanto isolada e bidimensional de realidades que não são tão simples (BURKE, 2015, p. 107). Uma tentativa de reformular essa abordagem é o “modelo do crescimento bacteriano” adotado por Burke em sua análise dos filmes de quadrinhos. Trata-se da mesma estrutura de quatro fases, contudo, inserindo nessa sucessão de etapas a variável da quantidade de obras produzidas no gênero, observando que, entre uma fase e outra, as produções tendem a diminuir o volume de títulos, de certa forma se reorganizando para então retornarem à intensa produção na fase seguinte.

O exercício que faremos nessa seção é também baseado no modelo clássico de etapas dos gêneros, com a ressalva de que se trata de uma consciente sistematização dos períodos históricos em que o gênero de super-heróis se desenvolve, fruto de uma análise retroativa da produção dessas obras em seus diversos momentos perpassados por questões complexas e imprecisas. Apesar de reconhecidamente limitado, tal exercício ainda é uma ferramenta que serve para mapear pelo menos certos aspectos da trajetória histórica do objeto de estudo: perseguiremos a seguir os principais estágios que levaram à construção do universo compartilhado da Marvel no cinema.

Dessa forma, dinâmicos que são, os gêneros e suas fases não podem ter datas de início e término precisas, uma vez que são essencialmente decorrentes das relações entre várias obras. As obras sempre são anteriores à fundação de qualquer gênero, do contrário ele não teria razão de existir, como reconhece John G. Cawelti (1976): “um gênero (...) existirá por um período de tempo considerável antes de ser concebido por seus criadores e público como gênero” (p. 8. Tradução nossa).³⁹ Considerando isso, Coogan (2006) antecipa duas fases à Era de Ouro dos super-heróis: as chamadas “Era Proto” e “Era Antediluviana”. A primeira diz respeito às origens mitológicas dos personagens heroicos e superpoderosos, involuntários protótipos das histórias de aventura e dos diversos tipos de heróis que conhecemos hoje. A segunda se refere a personagens e temas que influenciaram mais diretamente a definição de super-herói nos quadrinhos, principalmente as obras de literatura de ficção científica do século 19 e as histórias dos super-humanos publicadas nos *pulps* nas primeiras décadas do século 20.

³⁹ a genre (...) will be in existence for a considerable period of time before it is conceived of by its creators and audience as a genre.

Dessa forma, o autor não desconsidera títulos e personagens anteriores que podem reivindicar pertencimento ao gênero de super-heróis, mas mantém o Superman como obra fundante do gênero – aquela a partir da qual as convenções se manifestam de forma mais sistematizada e constante em obras posteriores. A partir de então, começam os paralelos entre as eras dos super-heróis nos quadrinhos e as fases dos gêneros. Na tabela a seguir, podemos ver como Coogan (2006, p. 193-194) sugere esses paralelos e como podemos acrescentar os filmes de super-heróis nesses estágios.

Tabela 3 – Fases, eras e ciclos dos super-heróis nos quadrinhos e no cinema.

Fases dos gêneros	Eras dos quadrinhos de super-heróis	Ciclos dos filmes de super-heróis
-	Era Antediluviana	Séries no Cinema
Fase Experimental	Era de Ouro	Heróis DC
Fase Clássica	Era de Prata	Novos <i>Blockbusters</i>
Fase de Refinamento	Era de Bronze	Universos Compartilhados
Fase Barroca	Era de Ferro	Além-gênero
Nova Experimental	Era do Renascimento	-

Elaborado pelo autor parcialmente baseado em Schatz (1981) e Coogan (2006).

2.3.1. A Era de Ouro nos quadrinhos e os primeiros passos no cinema

Peter Coogan (2006) situa a Era de Ouro dos super-heróis nos quadrinhos entre a publicação de *Action Comics #01*, em 1938, e *Plastic Man #64*, em 1956. O autor defende que a Era de Ouro é equivalente à fase experimental dos gêneros seguindo os critérios de Schatz (1981): Superman é o responsável por apresentar as convenções que seriam futuramente internalizadas pelo gênero e *Plastic Man* é um dos primeiros títulos que comprovam o enraizamento dessas convenções, ao parodiá-las.

Os super-heróis da Era de Ouro são marcados principalmente por sua conduta moral em favor do Estado, o que se explica pelo contexto em que esses personagens surgiram. Nos Estados Unidos da década de 1930, o *New Deal* marcou uma ruptura com a ideologia individualista do século 19 em prol da responsabilidade coletiva da nação estadunidense pós-crise. Não havia mais espaço para os vigilantes dúbios dos *pulps* em um contexto em que a tônica principal era injetar esperança (ou certo escapismo) na população. A Era de Ouro abarca ainda o período da Segunda Guerra Mundial, quando os super-heróis atingem o máximo de sua idealização moral ao encarnar o espírito nacionalista estadunidense enfrentando vilões nazistas

e servindo de propaganda patriótica. Além do Superman, surgiram nesse período Batman (1939), Flash (1940), Mulher-Maravilha (1941) e outros medalhões da DC Comics. A atual Marvel Comics à época ainda era a Timely, empresa do visionário Martin Goodman, que perseguiu o sucesso dos super-heróis.

Os álbuns de HQs com histórias inéditas estavam em alta após a publicação de compilações de tiras de jornais e, com o crescimento do ramo voltado para as histórias de super-heróis, vários jovens em busca de emprego se tornaram quadrinistas. Eles passaram a se organizar em *syndicates*, espécies de agências de artistas que distribuía o material produzido para jornais e revistas, após eles venderem os direitos de publicação e tradução das histórias. Foi nessa nascente produção industrial que a Timely Comics adquiriu os personagens Tocha Humana e Namor. Ambos estrearam em 31 de agosto de 1939 na revista *Marvel Comics*, que viria a ser o nome da editora posteriormente. Menos de 24 horas depois, a Alemanha nazista invadiu a Polônia, iniciando a Segunda Guerra Mundial (HOWE, 2013, p. 23).

Em 1941, a Timely publicou a primeira HQ do Capitão América, como vimos, fortemente influenciada pelo contexto da Guerra. O franzino Steve Rogers, criado por Joe Simon e Jack Kirby, era uma representação romântica dos jovens soldados. Ele é submetido a experimentos científicos com o propósito de se transformar no herói da nação contra os nazistas. Superman, Batman, Namor e Tocha Humana também tiveram histórias ambientadas no conflito, mas o apelo iconográfico do Capitão América o destacava como uma versão quadrinística do Tio Sam.

Entre o escapismo e a idealização nacionalista, os super-heróis ganharam suas primeiras versões para o cinema. Na época, a literatura e os quadrinhos forneciam boa parte das histórias traduzidas para o audiovisual, como apontam Ian Gordon, Mathew P. Mcallister e Mark Jancovich (2010, p. 110). Personagens como Fantasma (1936) e Dick Tracy (1937) ganharam séries em *live-action* divididas em capítulos de aproximadamente 30 minutos que eram exibidos semanalmente nos cinemas dos Estados Unidos, cada um devidamente encerrado por um *cliffhanger* que garantisse o retorno do público na semana seguinte. Nesse mesmo formato, muitos super-heróis que explodiam em vendas nos quadrinhos ganharam suas primeiras produções em audiovisual, tais como o Capitão Marvel (atual Shazam)⁴⁰ em *As Aventuras do Capitão Marvel (Adventures of Captain Marvel)*, William Witney; John English, 1941), seguido por Batman (1943), Capitão América (1944) e Superman (1948).

⁴⁰ O Capitão Marvel surgiu em 1939, publicado pela editora Fawcett Comics. Na década de 1970, quando a DC Comics decidiu adquirir as histórias do personagem, a Timely já havia mudado de nome e registrado as marcas Marvel para si, o que levou o personagem a ser renomeado para Shazam.

Figura 16 – Cap. Marvel, Batman, Cap. América e Superman nos cinemas dos anos 1940.



Fonte: IMDb (2017).⁴¹

Essas séries, precursoras dos filmes de super-heróis, podem ser lidas como a Era Antediluviana dos super-heróis no cinema. Na época em que foram produzidas, essas produções se uniam ao grande pacote de histórias aventurescas saídas das páginas de livros e quadrinhos para as telas de cinema, sem ainda grandes diferenciações entre elas. Tampouco observa-se o estabelecimento de um gênero a partir delas, a não ser o dos próprios filmes de ação e aventura. Um hiato de quase 30 anos separa essas séries da primeira grande popularização dos filmes de super-heróis com características reconhecidamente próprias, por questões que escapam às convenções, mas se devem à relação do público com elas a ponto de reconhecerem ali – e especificamente naquele momento – um gênero narrativo. Se elas ainda não estabelecem o gênero em si, certamente são os primeiros passos do que ele viria a ser no futuro.

Mas esse futuro demoraria a chegar, principalmente no que dependesse das muitas críticas que os super-heróis sofreram na década de 1950. Após a Guerra, os quadrinhos de super-heróis foram duramente perseguidos como supostas más influências à juventude e como incentivadores da delinquência juvenil. Em 1955, o psiquiatra infantil Fredric Wertham publica o livro *A Sedução dos Inocentes*, no qual defende que a idealização dos super-heróis como exemplos a serem seguidos pelas crianças acabava lhes ensinando comportamentos violentos e

⁴¹ Disponível em: <www.imdb.com>. Acesso em 14 dez. 2017.

egoístas. Em meio a uma forte onda de críticas das parcelas mais conservadoras da sociedade estadunidense, os quadrinhos foram parar literalmente nas fogueiras e a produção de HQs de super-heróis despencou. Diante da crise dos super-heróis, a liderança do mercado de quadrinhos começou a ser sondada pelos títulos de horror de editoras emergentes como *Tales from Crypt*, da EC Comics.

Foi então que os editores resolveram reagir e fundaram o Código de Ética dos Quadrinhos, baseado no Código Hays de autoregulação do cinema, que estava em vigor desde a década de 1930. As regras direcionaram as histórias de super-heróis para temas bastante pueris, a fim de afugentar as críticas, torná-los inofensivos à educação conservadora das crianças e barrar a ameaça das editoras de HQs de horror. Parcerias mirins (*sidekicks*) e femininas foram adicionadas como tentativa de afastar as temáticas mais controversas, como a violência desmedida e as sugestões homossexuais. De acordo com Sean Howe:

Em setembro [de 1954], quase todos os editores que restaram formaram a Comics Magazine Association of America, que instituiu regras de autorregulação baseadas no Código Hays, de Hollywood, mas ainda mais draconianas: de acordo com Código de Ética dos Quadrinhos, as capas não poderiam incluir as palavras horror nem terror e, sob circunstância alguma, zumbis, vampiros, fantasmas nem lobisomens poderiam aparecer em qualquer centímetro dos gibis. Além disso (...), não se podia criar simpatia por criminosos, tampouco desrespeitar a santidade do casamento. ‘O bem deve sempre triunfar sobre o mal’, decretavam as regras. Caso a revistinha não tivesse o selo do Código de Ética, os distribuidores não iam distribuir. (HOWE, 2013, p. 40)

O Código permaneceu ativo até 2011, quando foi oficialmente extinto na DC Comics, uma das últimas editoras a segui-lo, ainda que com paulatinas aberturas em suas restrições. Até que se concretizasse essa revogação, porém, os super-heróis precisaram se reinventar.

2.3.2. A explosão da Marvel Comics e o hiato nas telonas

Foi nesse cenário que teve início a Era de Prata dos super-heróis. A palavra de ordem era repensar os personagens, tanto que o marco inicial do período, de acordo com Coogan (2006), é a apresentação do segundo Flash em *Showcase #04*, de 1956; estendendo-se até o início da década de 1970. Com efeito, se já era possível pensar em reformulações para os super-heróis, é porque suas características já estavam devidamente estabelecidas para os artistas e para o público, a ponto de permitir novos olhares ao que já era conhecido. Por essa razão, essa pode ser lida como a fase clássica dos super-heróis nos quadrinhos.

A Era de Prata é marcada pela revolução dos quadrinhos da Marvel Comics. Enquanto a DC reinventa os personagens que marcaram a Era de Ouro 20 anos antes, a antiga Timely Comics aposta em uma enxurrada de novos super-heróis, criados por um grupo de quadrinistas que se tornariam celebridades entre os fãs, como o antigo faz-tudo e então editor da Marvel, Stan Lee e o artista Jack Kirby, co-criador do Capitão América. Diferente dos heróis titânicos da principal concorrente, os títulos da Marvel investiam cada vez mais na identificação direta com o público. Moradores da conhecida Nova York, os super-heróis lançados pela Marvel privilegiavam sua humanidade e seus defeitos: “Heróis com pés de barro, muitos eram marcados pela solidão e pelas dúvidas sobre o que faziam. Até os mais confiantes carregavam o fardo de saber que não se encaixavam nesse mundo” (HOWE, 2013, p. 11).

Tal característica se mostra evidente na primeira superequipe da Marvel, *Quarteto Fantástico*, lançada em agosto de 1961. Howe (2013, p. 9) conta que o título foi criado como resposta à *Liga da Justiça* (1960) da DC, que liderava as vendas ao reformular o conceito de equipe de super-heróis inaugurado em 1940 com a *Sociedade da Justiça*. Mas o time da Marvel não contava com nenhum super-herói famoso da Era de Ouro, como o seu concorrente.

Em meio à Guerra Fria, a ciência e os efeitos da Era Nuclear se fizeram presentes na origem dos novos super-heróis da Era de Prata. Os membros do Quarteto Fantástico – Reed Richards, seu amigo Benjamin Grimm, sua noiva Susan Storm e seu cunhado Johnny Storm – ganham seus superpoderes após um incidente em uma estação de lançamento de foguetes que os transforma, respectivamente, em Sr. Fantástico, com o corpo completamente elástico; Coisa, um homenzarrão cuja pele é uma espessa carapaça de pedras; Garota Invisível, com a habilidade de se tornar translúcida; e um novo Tocha Humana, com o poder de transformar seu corpo inteiro em chamas.

O sucesso da primeira família de super-heróis deu o tom para as próximas criações da Marvel, que se encarregou de lançar vários novos personagens todos os meses, ficando conhecida pela autointitulada alcunha de “Casa das Ideias”. Em apenas três anos, a Marvel colocou nas bancas muitos dos super-heróis que se tornariam seus principais títulos até hoje.

Stan Lee e Jack Kirby revisitaram a premissa de *O Médico e o Monstro* ao contar a história do Dr. Bruce Banner, cientista que trabalha em testes para criar uma bomba de raios Gama para os EUA quando um acidente causado por um espião comunista o expõe à radiação e o transforma em um grande monstro furioso sempre que Banner fica bravo. Assim, em 1962, nascia o Incrível Hulk. Completamente descontrolado, Hulk não pratica atos de grande heroísmo: a dinâmica de suas histórias é baseada no dualismo entre o pacífico Banner e o seu

alter ego violento, perseguido pelo implacável General Thunderbolt Ross, que também é o pai do interesse amoroso de Banner, a jovem Betty. O único amigo de Banner é o garoto Rick Jones, salvo pelo cientista na ocasião do acidente e que serve de conexão com o público juvenil.

No mesmo ano, Lee e Kirby introduziram novos super-heróis em coletâneas que haviam publicado histórias de monstros e terror pela Timely dos anos 1950. No título *Journey Into Mystery*, eles criaram Thor, a versão do Universo Marvel para o deus do trovão da mitologia nórdica. Seguindo a fórmula do super-herói com fragilidades humanas, Thor tinha uma identidade secreta, o médico manco Donald Blake, que se tornava a divindade asgardiana sempre que batia sua bengala no chão, transformando-a no martelo mitológico *mjölnir*.

Já na revista *Tales to Astonish*, foi apresentado o Homem-Formiga, mais um cientista envolvido com experimentos anticomunistas. Diferente dos anteriores, os projetos do Dr. Hank Pym dão certo e ele cria um soro capaz de encolhê-lo até o tamanho das formigas, que passam a ser controladas por ele.

Na revista *Amazing Comics*, condenada ao cancelamento pelas baixíssimas vendas, surgiu o Homem-Aranha. O desenhista Steve Ditko foi o parceiro de Stan Lee dessa vez, criando o primeiro super-herói adolescente da Marvel: o jovem *nerd* e sem dinheiro Peter Parker, que adquire habilidades de escalar paredes após ser picado por uma aranha radioativa. O retrato do público leitor de quadrinhos no melodrama juvenil de Parker rendeu uma relação de identificação quase que instantânea, e o Homem-Aranha se tornou um dos personagens mais populares dos quadrinhos desde então.

Na revista *Tales of Suspense*, um super-herói completamente oposto ao Homem-Aranha fez sua estreia a oito mãos por Stan Lee, seu sobrinho Larry Lieber, Jack Kirby e o desenhista Don Heck: o Homem de Ferro é a identidade secreta de Tony Stark, criada quando o industrial mulhengo é sequestrado por um inimigo (claro, comunista). Trata-se de um aparato tecnológico forjado para manter o debilitado coração de Stark batendo, além de ser uma armadura tecnológica que permite sua fuga e o transforma em super-herói. Somado aos problemas cardíacos, Stark carregaria futuramente, também, o drama do alcoolismo.

A arrogância também era a marca de um outro super-herói, o Dr. Estranho, esse criado por Steve Ditko nas páginas da revista *Strange Tales*: o hábil cirurgião Stephen Strange encontra a cura para a perda dos movimentos de suas mãos transformando-se em um mago místico.

Stan Lee e Jack Kirby experimentaram uma nova origem para os super-heróis em *X-Men*. Se a Guerra Fria havia influenciado a origem de personagens em meio a tubos de ensaio

e ameaças vermelhas, dessa vez eram as tensões do racismo e outras formas de discriminação que se manifestaram na origem de jovens super-heróis que simplesmente nasceram com superpoderes, divididos entre os que defendem uma convivência pacífica com os humanos e os que pregam a superioridade da raça mutante, o *homo superior*, através da força.

Nessa época, os bons resultados dos novos personagens fizeram a Marvel apostar cada vez mais nos *crossovers* de seu universo compartilhado, conta Howe (2013). Diretamente da Era de Ouro, Namor, o Príncipe Submarino, já havia reaparecido nas histórias do Quarteto Fantástico, apaixonado pela Garota Invisível; o Homem-Aranha tentou uma vaga no Quarteto e enfrentou o principal vilão da família, o Dr. Destino; Tocha Humana palestrou na escola em que Peter Parker estuda; Dr. Estranho foi medicado pelo médico Donald Blake/Thor; o Homem-Formiga fez uma participação em uma história do Quarteto Fantástico acompanhado de uma nova super-heroína, a Vespa:

(...) uma nota de rodapé explicava tudo: ‘Conheça Vespa, a nova parceira de aventuras do Homem-Formiga, a partir da edição 44 de *Tales of Astonish!*’ Era promoção cruzada, muito astuta, mas o mais importante era o efeito narrativo que viria a se tornar marco da Marvel Comics: a ideia de que esses personagens dividiam o mesmo mundo, que as ações de um tinham repercussão nas dos outros e que o gibi era um fio da megatrama Marvel. Tudo serviu de preparação para *Os Vingadores* (...). (HOWE, 2013, p. 56)

No mesmo mês em que criaram *X-Men* e enquanto a vindoura primeira edição de *Demolidor* não ficava pronta para ser impressa, Lee e Kirby improvisaram um grande *crossover* entre Thor, Homem de Ferro, Homem-Formiga e Vespa na revista *Os Vingadores*, em setembro de 1963. Quando *Os Vingadores #01* foi publicada, como era costume nas revistas da Marvel à época, a própria editora não poupou autoelogios à formação da equipe de super-heróis. Os recordatórios,⁴² que por vezes davam voz a Stan Lee dentro de algumas histórias, trataram de atribuir aos Vingadores o título de “maiores super-heróis da Terra”.

O sucesso da primeira aventura dos Vingadores contra o deus da trapaça, Loki, transformou a equipe em um título trimestral que encerrava em si toda a estratégia do universo compartilhado Marvel nos quadrinhos. Na segunda edição, Hank Pym não encolhia, mas crescia e se transformava no Gigante; na terceira, o Homem de Ferro apareceu com uma nova armadura; na quarta, o Capitão América da década de 1940 era descoberto congelado e retornava à vida 20 anos depois de sua estreia nos quadrinhos, assumindo então a liderança dos

⁴² Os recordatórios são as caixas de texto que trazem informações textuais além das falas dos balões de fala nos quadrinhos. Podem indicar o pensamento dos personagens ou, mais comumente no século 20, a voz de um narrador. De acordo com o pesquisador brasileiro Nobu Chinen (2015, p. 18), “[o recordatório] é muito usado para conversar com o leitor, uma espécie de provocação, pois não há intenção de que isso interfira na trama”.

Vingadores diante de uma nova ameaça de Namor. Para entender completamente de onde vinham essas novas situações na revista da equipe, o leitor precisava acompanhar também os títulos solo dos personagens, cujas continuidades eram levadas adiante ao mesmo tempo em que se cruzavam. Dessa forma, Os Vingadores se transformaram em uma verdadeira cooperativa de super-heróis com o passar do tempo, ganhando novas formações com a entrada e a saída de membros durante várias sagas que acompanharam a complexificação dos títulos da Marvel Comics.

Figura 17 – Títulos da Marvel Comics na Era de Prata: integrados a um mesmo universo.



Fonte: Guia dos Quadrinhos (2018).⁴³

⁴³ Disponível em <guiadosquadrinhos.com>. Acessos em 04.02.2018.

Enquanto isso, no audiovisual, os super-heróis permaneceram sem muito destaque nas telas de cinema. Na década de 1960, foi a televisão que recebeu as principais versões em *live-action* dos heróis remodelados da Era de Prata. Com o crescimento avassalador dos personagens humanizados da Marvel nos quadrinhos, a DC resolveu apostar em uma versão mais leve do Batman na TV. O resultado foi a cômica série protagonizada por Adam West em 1966, que reproduzia histórias do Homem-Morcego em uma estética peculiar, marcada pela inserção de onomatopeias, enquadramentos inclinados e exageros inspirados nos desenhos das páginas dos quadrinhos. Já a Marvel investiu nas séries de animações do selo *TV Marvel Superheroes*, que levava para a televisão os desenhos das HQs com pequenos movimentos e efeitos sonoros. Por sua qualidade duvidosa até mesmo para a tecnologia da época, essas séries ficaram conhecidas no Brasil como “os desenhos desanimados da Marvel”.

Entre os últimos novos personagens desse período na Marvel Comics está o primeiro super-herói negro da editora, Pantera Negra, apresentado em 1966 em uma história do Quarteto Fantástico. A criação do Pantera Negra é um reflexo do momento inédito que os super-heróis da Marvel experimentaram ao final da Era de Prata/fase clássica: os comentários históricos estavam cada vez mais presentes nos títulos, embora muitos implícitos como subtítulos das aventuras. Em uma década marcada pela luta pelos direitos civis nos EUA e por conflitos como a Guerra Fria e a Guerra do Vietnã, os super-heróis se conectaram com o público não mais pela projeção do super-homem ideal, mas pela identificação da humanidade apesar dos superpoderes. Essa tônica ganharia contornos mais firmes na década de 1970, quando os super-heróis passariam a enfrentar problemas de gente de verdade.

2.3.3. *Ressaca nas páginas, aurora nas telas*

A Era de Bronze dos super-heróis nos quadrinhos começou como consequência dos anos anteriores. Sendo essa a fase de refinamento do gênero, não há muitas novas criações nesse período, mas sim um aprofundamento dos conceitos já existentes (COOGAN, 2006, p. 212). É nesse período também que a cronologia se retarda e os anacronismos da temporalidade dos super-heróis se tornam mais evidentes, afinal o foco agora é explorar mais cuidadosamente o universo estabelecido nos anos anteriores. O avanço frenético da Era de Prata dá uma pausa para que as histórias reflitam sobre o que as convenções enfatizadas na fase clássica trazem de consequências para as tramas: o lado mais difícil de ser humano.

De acordo com Michael Uslan (2015), na Era de Bronze a inocência dos super-heróis se foi. O Superman consegue neutralizar seu ponto fraco, a kryptonita, mas em troca tem

seus poderes reduzidos à metade; o melhor amigo de Peter Parker, Harry Osborn, se torna viciado em drogas, bem como o *sidekick* do Arqueiro Verde, Roy Harper/Ricardito; o Homem de Ferro se afunda no alcoolismo e o Homem-Aranha é corresponsável pela morte de sua namorada, Gwen Stacy.

No final da década de 1970, porém, a luz no fim do túnel escuro que os super-heróis traçavam acendeu no cinema. Em meio aos avanços tecnológicos e ao apelo comercial da indústria hollywoodiana da época, a fase experimental dos filmes de super-heróis finalmente iria começar.

Em *Superman: O Filme* (*Superman*, Richard Donner, 1978), o ator Christopher Reeve encarnou pela primeira vez o filho de Krypton em uma superprodução repleta de efeitos especiais que se tornou o primeiro grande filme de super-heróis. O Superman do cinema pouco tinha a ver com o tom dramático de sua contraparte nos quadrinhos da época. A versão cinematográfica comemorava os 40 anos do personagem, apresentando-o para as novas gerações como uma revisão da sua origem na Era de Ouro. O otimismo e a fantasia conferiram aos filmes do Superman um tom onírico intensificado pelas inovadoras técnicas que permitiam a tradução dos superpoderes do personagem no cinema com realismo inédito. Com uma ampla campanha de *marketing* e exibições mundiais, *Superman: O Filme* arrecadou impressionantes US\$ 55 milhões em bilheteria⁴⁴ e garantiu três continuações lançadas em 1980, 1983 e 1987, fazendo parte da primeira onda de *blockbusters* (GORDON; JANCOVICH; MCALLISTER, 2010, p. 110).

Figura 18 – Christopher Reeve voa no cinema como o Superman.



Fonte: Superman (1978).

⁴⁴ Fonte: < <http://www.imdb.com/title/tt0078346/>> Acesso em 03 fev. 2018.

Aliando as convenções estabelecidas nos quadrinhos de super-heróis com a tecnologia do cinema comercial, a fase inaugurada pelos filmes do Superman pode ser considerada como o marco inicial de um gênero de filmes de super-heróis, influenciando várias outras produções nos anos seguintes. Certamente, uma das maiores influências recairia sobre a concorrência. Sean Howe (2013) reforça o quanto Stan Lee e a Marvel Comics insistiam desde a Era de Prata que os seus personagens teriam um futuro promissor no cinema, mas isso demorou para acontecer. Quando *Superman: O Filme* estreou, as produções em audiovisual da Marvel se restringiam a séries de TV em *live-action* de seus personagens. Entre elas, destacamos *O Incrível Hulk* (1977-82), *O Espetacular Homem-Aranha* (1977-79) e *Capitão América* (1979).

Enveredar no cinema, sobretudo em meio às superproduções, demandaria investimentos mais altos. À essa altura, a DC Comics já era subsidiária da Warner Bros. Entertainment, que foi responsável pela era dos heróis DC no cinema. Já a Marvel estava às voltas com a incorporação à companhia Cadence Industries e posteriormente à New World Entertainment, ambas não muito atenciosas ao potencial dos super-heróis no cinema, o que levou a editora a anunciar nos jornais a venda dos direitos de seus personagens para que estúdios hollywoodianos produzissem filmes baseados neles, sem muito sucesso (HOWE, 2013, p. 230). Como os licenciamentos ou não aconteciam ou os projetos anunciados com entusiasmo simplesmente não iam para frente,⁴⁵ a Marvel resolveu insistir em planos de criar a sua própria divisão cinematográfica para negociar diretamente com os estúdios, a Marvel Productions, liderada por Stan Lee, que disparou: "Se alguém vai destruir esses personagens, é melhor que sejamos nós mesmos" (LEE *apud* HOWE, 2013, p. 246).

Mas a fase experimental dos filmes de super-heróis definitivamente era da DC. Quando a quadrilogia do Superman foi concluída, a Warner emplacou *Batman* (Tim Burton, 1989), levando para o cinema uma versão mais sombria e gótica do personagem, bem diferente da comicidade presente nas produções televisivas dos anos 1960. Enquanto isso, a Marvel amargava resultados insatisfatórios com os filmes arranjados pela Marvel Productions, como *Howard, O Super-Herói* (*Howard, the Duck*, George Lucas, 1986) – versão cinematográfica do pato superpoderoso *nonsense* criado por Steve Gerber em 1973 – e *O Justiceiro* (*The Punisher*,

⁴⁵ Em 1982, a Marvel Productions já havia negociado com estúdios de Hollywood e anunciado filmes do Capitão América, Demolidor, Doutor Estranho, Luke Cage, Tocha Humana, Quarteto Fantástico e X-Men. Porém, todos os projetos foram engavetados por muito tempo, frustrando os objetivos cinematográficos de Stan Lee. (HOWE, 2013, p. 278)

Mark Goldblatt, 1989) – anti-herói violento que utiliza armas de fogo contra seus inimigos apresentado nos quadrinhos em 1974 por Gerry Conway, Ross Andy e John Romita.

O filme do Batman também ganhou continuações diante dos excelentes resultados de público e crítica. Tim Burton dirigiu a segunda parte da série, *Batman: O Retorno* (*Batman Returns*, 1989), mas foi substituído por Joel Schumacher depois de acusações de que estaria levando para o cinema uma versão violenta e sensual demais do personagem – revelando então o processo de estabelecimento de uma importante convenção dos filmes super-heróis: a sua adequação ao público infantil. Schumacher dirigiu *Batman Eternamente* (*Batman Forever*, 1995) e *Batman e Robin* (*Batman and Robin*, 1997), filme que encerra a quadrilogia do Homem-Morcego e também a fase experimental dos filmes de super-heróis, correspondendo ao que Schatz (1981) prevê como a confirmação do estabelecimento das convenções do gênero, a produção de paródias – *Batman e Robin* gerou controvérsia por satirizar o universo que começou a franquia sendo retratado com forte peso dramático, trazendo agora elementos caricaturais do herói de Gotham City, como o “bat-cartão de crédito” e outros.

Figura 19 – O “bat-cartão de crédito” utilizado em *Batman e Robin*, 1997.



Fonte: *Batman & Robin* (1997).

2.3.4. *Do revisionismo e crise nos quadrinhos ao renascimento no cinema*

Diferente da última versão de Schumacher, o Batman de Tim Burton foi fortemente influenciado pela HQ *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, do quadrinista Frank Miller (1986). A série conta uma história ambientada em um futuro no qual Bruce Wayne aposentou sua identidade secreta, mas precisa retornar à ativa mais velho, cansado e brutal. O tom sombrio da saga redefiniu a personalidade do super-herói, sintetizando influências dos últimos 45 anos de

publicações, como aponta Geoff Klock (2006, p. 25). *Cavaleiro das Trevas* é um dos mais expressivos representantes da fase revisionista dos super-heróis nos quadrinhos, a Era de Ferro (COOGAN, 2006, p. 214).

Na equivalência com as fases dos gêneros de Schatz (1981), a Era de Ferro dos super-heróis dos quadrinhos se relaciona com a fase barroca, na qual a autorreflexão é a principal tônica. Firmado e explorado profundamente, o gênero passa então a olhar com lentes de aumento para si próprio, revisando e criticando as convenções enraizadas.

Na fase barroca, um gênero é ‘quebrado’; as convenções que o tem sustentado já não parecem funcionar. Elas não parecem inerentemente satisfatórias para os produtores e consumidores, e se tornam o tema das histórias em vez dos meios para conta-las. (COOGAN, 2006, p. 216. Tradução nossa)⁴⁶

Nos quadrinhos de super-heróis, essa ruptura de convenções representou também o ingresso de novos artistas na indústria estadunidense, sobretudo de jovens quadrinistas que cresceram lendo as HQs e de artistas britânicos, que traziam novos olhares para os heróis americanos. Nesse contexto revisionista, o tom das histórias se tornou muito mais algo *sobre* super-heróis do que *com* super-heróis. Cada vez mais histórias como *Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* ganhavam espaço ao trazer visões mais sombrias para o mundo multicolorido dos super-heróis. Tornaram-se comuns as referências aos clichês dos quadrinhos de super-heróis em tramas repletas de pessimismo, violência e críticas ao *modus operandi* dos vigilantes.

Em meio a aberturas cada vez maiores nas regras do Comics Code Authority e à popularização das *graphic novels*,⁴⁷ os quadrinhos de super-heróis acompanharam seu público e se voltaram para tramas mais adultas. Embora a temporalidade ainda continuasse mais ou menos congelada, os temas das histórias abordavam a decadência e o que parecia ser o fim dos super-heróis. É nessa fase que a DC Comics publica *Crise nas Infinitas Terras* e cria o selo *Vertigo*, destinado aos títulos adultos da editora.

Na Marvel, a chegada dos jovens quadrinistas representou uma mudança radical que marcou a editora até a década de 1990: Jim Lee, Todd McFarlane e Rob Liefeld trouxeram rebeldia, violência e traços estilizados para os personagens da Marvel. O frescor instantâneo e

⁴⁶ In the baroque stage a genre is “broken”; the conventions that have sustained it no longer seem to work. They do not seem inherently satisfying to the producers and consumers, and they become the subject of the stories rather than the means to tell the tales.

⁴⁷ Termo cunhado pelo quadrinista Will Eisner em 1978, mas envolto em muitas imprecisões históricas e conceituais, *graphic novel* se refere ao formato de quadrinhos lançado como “livro”, geralmente trazendo histórias fechadas e/ou séries organizadas como um compêndio. Com as *graphic novels*, os quadrinhos ganharam espaço nas prateleiras de livrarias, frequentemente em edições com capa dura e melhor acabamento. (VERGUEIRO, 2017, p. 29-30)

descompromissado catapultou a Marvel novamente ao topo das vendas de quadrinhos com estratégias de *marketing* um tanto duvidosas: a glamourização das edições de luxo foi traduzida para as bancas em revistas semanais com capas metalizadas ou trazendo várias artes alternativas, a fim de seduzir os fãs a comprarem mais de uma edição da mesma história (HOWE, 2013, p. 340). Por isso, enquanto a DC/Warner fazia fortuna no cinema com os filmes do Batman, os proprietários da Marvel Comics pareciam satisfeitos com as excelentes vendas dos quadrinhos, a despeito da insistência de Stan Lee em ingressar no mercado cinematográfico.

Em 1991, a New World abriu capital na bolsa de valores e anunciou mais dois filmes que nunca aconteceriam: *Justiceiro 2* e *Mulher-Hulk*. No lugar das fracassadas tentativas de sucesso no cinema, a Marvel se voltou novamente para a TV, com a produção da série animada *X-Men*, em 1992. O desenho foi produzido em parceria com a empresa de brinquedos Toy Biz, de Avi Arad, que havia produzido uma linha de bonecos dos mutantes e precisava divulga-los, repetindo a estratégia executada em 1984 com a publicação de *Guerras Secretas*.

Ocorre que Avi Arad tinha excelentes relações em Hollywood e em 1993 a New World incorporou 46% da Toy Biz à Marvel (HOWE, 2013, p. 373-374), tornando-o a ponte perfeita para que finalmente os filmes de seus personagens decolassem e reduzindo Stan Lee meramente ao rosto conhecido da Marvel, sem grande poder de decisão. A Marvel Productions se transformou em Marvel Films e as negociações para licenciar os personagens para grandes estúdios recomeçaram. Dessa vez, porém, a própria Marvel se encarregaria de entregar pacotes de pré-produção já prontos com roteiro e escalação de diretores e elenco para que os estúdios executassem (HOWE, 2013, p. 399). James Cameron seria o diretor do filme do Homem-Aranha; Wesley Snipes viveria o Pantera Negra; o filme do Doutor Estranho finalmente aconteceria; a Fox firmou um acordo para produzir filmes dos X-Men.

Mas o plano falhou novamente e as produções minguaram. O que já estava em produção foi redirecionado para o lançamento direto em *home video*, como *Capitão América – O Filme* (*Captain America*, Albert Pyun, 1990) ou prontamente descartado devido à péssima qualidade, como o longa-metragem *O Quarteto Fantástico* (*The Fantastic Four*, Oley Sassone, 1994).⁴⁸ O acordo com a Fox originou *Geração X* (*Generation X*, Jack Sholder, 1996) baseado em um subgrupo dos X-Men. O telefilme tinha pretensões de originar uma série em *live-action* do universo mutante, que, como os demais projetos da Marvel, também não foi para a frente. A fase experimental dos filmes de super-heróis não tinha sido mesmo da Marvel.

⁴⁸ Sean Howe (2013, p. 374) conta que o próprio Avi Arad se encarregou de comprar os rolos do filme do Quarteto e destruí-los. Porém, uma cópia se salvou e está disponível no YouTube: <<https://www.youtube.com/watch?v=BXVKgrExYxk&t=1s>>. Acesso em 28 dez. 2017.

A situação piorou quando a divisão editorial também começou a fracassar. Quadrinistas renomados criticavam publicamente as estratégias de mercado da Marvel, que enriquecera com personagens criados por eles durante anos de trabalhos em regime *freelancer* e agora enveredava por gananciosas estratégias de distribuição direta, prejudicando o mercado (HOWE, 2013, p. 385-386). Quando as ações começaram a despencar em Wall Street, uma série de demissões em massa abalou profundamente a empresa. Com a exceção de seus principais títulos, *X-Men* e *Homem-Aranha*, todas as HQs da Marvel foram terceirizadas para a Image Comics – coletivo formado por Jim Lee, Todd McFarlane, Rob Liefeld e outros jovens quadrinistas que à essa altura já haviam se desvinculado da própria Marvel prevendo o mesmo fim que os quadrinistas das Eras de Prata e Bronze haviam experimentado ao terem suas criações apropriadas pela editora.

Sob críticas dos velhos fãs e relativo sucesso com os novos, a Image começou a trabalhar no selo *Heróis Renascem, reboots* dos personagens Marvel em histórias repletas de sangue, violência, cabelos espetados e músculos desproporcionais desenhados por Liefeld, com alguma influência dos filmes de ação e da popularização dos mangás (quadrinhos japoneses).

Mesmo assim, quando a então presidência da empresa emitiu uma série de títulos de alto risco na bolsa de valores, a queda foi inevitável. Em crise, com significativa redução na distribuição de suas revistas em quadrinhos e prestes a cair nas mãos do megaempresário Carl Ichan, a Marvel declarou falência em 1997, mesmo ano em que a DC/Warner viu a franquia cinematográfica do Batman ruir. Dessa forma, chegava ao fim tanto a Era de Ferro dos super-heróis nos quadrinhos quanto a fase experimental dos filmes de super-heróis. Os anos seguintes, marcados pela virada do século, precisavam trazer novidades.

Em 1998, depois de muitas idas e vindas no tribunal de falência, um acordo foi firmado para salvar a Marvel: a empresa fechou a preços mais baixos que o esperado a venda de direitos cinematográficos de seus personagens, realizou altos empréstimos financeiros e se fundiu definitivamente à Toy Biz, transformando-se na Marvel Enterprises (HOWE, 2013, p. 413-414). Nesse mesmo ano, surgiu o primeiro sinal para o que viria a ser o que chamaremos de fase clássica dos filmes de super-heróis: a era dos novos *blockbusters*. Produzido a passos lentos há mais de uma década, o filme *Blade, o Caçador de Vampiros* (*Blade*, Stephen Norrington, 1998), foi lançado pela New Line Cinema. A produção traduzia para as telonas o personagem que não era um super-herói de trajes multicoloridos e nem de longe o título mais conhecido da Marvel. Mesmo assim, o filme arrecadou impressionantes US\$ 70 milhões:

“Blade era o patinho feio (...) Foi a primeira vez que ficou claro a Hollywood que a franquia Marvel tinha algo de especial” (ARAD *apud* HOWE, 2013, p. 414).

De fato, os anos 2000 chegaram para os filmes de super-heróis como a década de 1960 havia chegado para os quadrinhos. Tal qual aconteceu na Era de Prata, quantidade e frequência nunca antes vistas de produções cinematográficas baseadas em super-heróis dos quadrinhos começaram a dominar as salas de cinema do mundo todo – muitas delas, fruto da venda de direitos que a Marvel havia realizado nos últimos anos. Como marcos iniciais desse período, destacamos *X-Men: O Filme* (*X-Men*, Bryan Singer, 2000) e *Homem-Aranha* (*Spider-Man*, Sam Raimi, 2002).

Figura 20 – Do *dark* ao multicolorido, os super-heróis reconquistam Hollywood.



Fonte: IMDb (2017).⁴⁹

Em meio ao sucesso dos filmes de ficção científica que especulavam sobre o desconhecido novo milênio, os mutantes chegaram finalmente ao cinema com influências recíprocas dessas produções, sobretudo do filme *Matrix* (*The Matrix*, Lana Wachowski; Lily Wachowski, 1999). Trajando icônicos uniformes de couro preto no lugar dos costumeiros trajes coloridos, os X-Men infiltraram os super-heróis na estética e nas temáticas vigentes em Hollywood e conquistaram um sucesso arrebatador: com arrecadação de US\$ 54 milhões apenas no final de semana de estreia (BURKE, 2015, p. 5), os mutantes arrebentaram as portas da indústria para uma avalanche de produções cinematográficas de super-heróis no século 21.

⁴⁹ Disponível em: <www.imdb.com>. Acesso em 14 dez. 2017.

Entre os motivos que explicam essa nova explosão dos super-heróis no cinema, pesquisadores e produtores frequentemente citam os traumas culturais e o retorno da celebração da figura do herói nacional depois dos ataques ao World Trade Center.⁵⁰ Nathalie Dupont (2012) aponta que os ataques de 11 de setembro de 2001 reverberaram diretamente nas histórias de super-heróis, repetindo o mesmo papel de idealização do *American Way* que já haviam desempenhado em outros tempos difíceis, durante a Era de Ouro. Assim, prosseguindo o que foi iniciado com os X-Men de Bryan Singer, o Homem-Aranha de Sam Raimi representou o próximo passo na dominação da indústria hollywoodiana pelos super-heróis. Dessa vez, porém, os pilares de missão, poderes e identidade se manifestam claramente: não há vergonha de se dizer super-herói em um período em que o mundo precisa deles novamente. Interpretado por Tobey Maguire, o jovem Peter Parker volta a conquistar gerações com a fórmula de identificação e projeção do homem comum que também é o herói, o “amigão da vizinhança”.

Parecia impensável havia pouco tempo, mas estava acontecendo: uma convergência de fatores mercadológicos e históricos ofereceu o terreno para que finalmente os personagens Marvel ganhassem versões cinematográficas de sucesso: “Quase da noite para o dia, os super-heróis eram a menina dos olhos do grande público” (HOWE, 2013, p. 436). Uma constância de produções se estabeleceu e muitos dos acordos negociados com grandes estúdios enfim saíram do papel – dessa vez, porém, com participação limitada da Marvel na produção e nos lucros dos filmes. Nesse período, foram lançados: *Demolidor: O Homem Sem Medo* (*Daredevil*, Mark Steven Johnson, 2003, pela Fox), *Hulk* (*Hulk*, Ang Lee, 2003, pela Universal), *O Justiceiro* (*The Punisher*, Jonathan Hensleigh, 2004, pela Columbia), *Quarteto Fantástico* (*Fantastic Four*, Tim Story, 2005, pela Fox) e *Motoqueiro Fantasma* (*Ghost Rider*, Mark Steven Johnson, 2007, pela Columbia/Sony). Além dos novos títulos, os estúdios agarraram seus preciosos personagens adquiridos da Marvel realizando continuações e derivados. Antes que o primeiro filme de Blade completasse seus 10 anos, estrearam no cinema os *sequels*: *Blade II* e *Blade Trinity* (2002 e 2004, respectivamente), *X-Men 2* e *X-Men – O Confronto Final* (em 2003 e 2006), *Homem-Aranha 2* e *Homem-Aranha 3* (2004 e 2007), *Elektra* (filme derivado de *Demolidor*, em 2005), e *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado* (2007).

⁵⁰ Essa é a versão mais difundida entre produtores e pesquisadores, embora haja também o contra-argumento de que os filmes de super-heróis do século 21 se desenvolvem em um contexto cada vez mais globalizado, visando atingir públicos de países diversos como *blockbusters* mundiais, questionando o quão importante o nacionalismo tenha sido na nova ascensão dos super-heróis ao sucesso no cinema. Liam Burke (2015) discorre sobre o assunto nos primeiros capítulos de *The Comic Book Film Adaptation*.

2.3.5. A nova onda de Hollywood

No ramo editorial, o que veio depois da fase barroca da Era de Ferro foi um período de renascimento. Coogan (2006, p. 220) considera que um gênero sobrevive à fase autorreflexiva de Schatz (1981) reconstruindo suas convenções e se reestabelecendo. Dessa forma, o autor sugere que os super-heróis responderam à escuridão da Era de Ferro buscando novos ares em abordagens cada vez mais imprecisas de se delimitar, em parte por conta da própria reestruturação da indústria de quadrinhos estadunidenses nos anos 2000.

Na Marvel, esse renascimento das HQs significava correr atrás do sucesso que seus personagens estavam fazendo no cinema: “Com a virada do século, a Marvel Comics anunciou que estava menos interessada em publicar revistas em quadrinhos do que em gerar personagens para se tornarem franquias midiáticas” (BORDWELL, 2006, p. 54. Tradução nossa).⁵¹ Um dos mais claros efeitos da influência dos filmes sobre os quadrinhos nessa época ocorreu na nova iconografia dos X-Men: a partir da edição *New X-Men #114*, de julho de 2001, os mutantes abandonaram os famosos uniformes colantes multicoloridos e passaram a trajar roupas de couro preto com jaquetas e botas, reproduzindo nas páginas a mudança que havia sido implantada na produção do filme de Bryan Singer.

Figura 21 – Os X-Men em 1999, no filme do ano 2000 e no Universo Ultimate, em 2002.



Fonte: My Comic Shop (2017);⁵² X-Men (2000).

⁵¹ As the century turned, Marvel Comics announced that it was less interested in publishing comic books than in generating characters to be spun off into media franchises.

⁵² Disponível em: <mycomicshop.com>. Acesso em 06 set. 2017.

Com o objetivo de promover uma sinergia entre o que se via nas telas e o que estava sendo publicado nos quadrinhos, foi criado um novo selo editorial, a linha *Marvel Ultimate*. De acordo com Howe (2013, p. 423), a ideia inicial era proporcionar um *reboot* na continuidade do Universo Marvel, mas a editora optou por criar uma realidade alternativa no multiverso, o chamado Universo Ultimate, no qual seriam recontadas as origens dos principais personagens ambientadas nos anos 2000, em tramas mais simples de serem acompanhadas por novos leitores e refletindo alguns aspectos que faziam sucesso nos filmes.

Entre os super-heróis que ganharam novas versões, estavam os carros-chefes Homem-Aranha e X-Men – cujas revistas eram programadas para serem lançadas simultaneamente aos filmes, a fim de pegar carona no sucesso das produções – e Os Vingadores, reformulados na série *Os Supremos* (2002). No Universo Ultimate, os quadrinistas Mark Millar e Bryan Hitch reproduziram a equipe de super-heróis como uma organização montada pela S.H.I.E.L.D. para servir ao governo dos Estados Unidos. A relação disfuncional entre os personagens continuava presente e ganhava traços carregados de certo pessimismo ao retratar a humanidade e os defeitos dos super-heróis. Tudo isso com especial atenção à estética fortemente influenciada pelo cinema do início dos anos 2000 e de olho em possíveis novos filmes:

A série *Os Supremos* era pensada como uma demonstração de como a franquia Vingadores poderia metamorfosear-se em atração de megaplex, um gibizinho que se podia entregar ao produtor de Hollywood como uma mistura de souvenir e projeto pronto. (HOWE, 2013, p. 433)

Os Supremos abraçam, então, o realismo dramático que a Marvel acreditava ser o tom ideal para um vindouro filme da equipe, embora o tempo fosse mostrar uma década mais tarde que essa visão seria radicalmente alterada pelo tom de comédia e aventura que dominou a estreia dos Vingadores no cinema. Contudo, no início dos anos 2000, os temas tensos e pessimistas em relação aos heróis estadunidenses eram mote recorrente na ficção, de acordo com os historiadores Mintz e Roberts (*apud* Dupont, 2011). A virada do século trouxe para o mundo as incertezas, o medo e o fascínio pelo novo. O avanço das tecnologias móveis, profecias sobre o fim do mundo e o futurismo que a própria indústria do entretenimento havia prometido para os anos 2000 estavam finalmente batendo à porta. Soma-se a este contexto o atentado às Torres Gêmeas, que gerou choque e comoção internacional e também abriu discussão sobre o papel dos Estados Unidos em sua Guerra ao Terror, como aponta o pesquisador Rodrigo Pedroso (2016). Ao mesmo tempo em que havia o anseio por reconstruir os ânimos dos abalados Estados Unidos, a invasão estadunidense no Afeganistão – em um período em que a

popularização da internet proporcionava o compartilhamento de notícias e relatos da guerra em tempo real – levantou questionamentos sobre os horrores do conflito, que causaria para ambos os lados ainda mais caos e mortes. Era uma questão de ponto de vista.

Eis que tudo isso influenciou o papel que os super-heróis assumiram no século 21. Quando o mundo questionou suas certezas, os super-heróis fizeram o mesmo, daí a dubiedade que se fez presente na personalidade dos Supremos.

Thor não seria mais o alter ego do Dr. Donald Blake, mas sim um manifestante anti-OMC de cabelos compridos com ilusões de divindade. Tony Stark não era mais, apenas, o industrial rico com uma loira a tiracolo em cada evento – era um imoral niilista e brincalhão. Havia psicodrama aos borbotões, desde a ira reprimida de Bruce Banner à insegurança de Henry Pym. Era realismo da forma que apenas leitores de quadrinhos definiam o termo: pessimista, violento e mais preocupado com repercussões do que com momentos de transcendência. (HOWE, 2013, p. 432)

Uma vez ajustados para reforçar o tom realista no sistema cinematográfico de um verdadeiro drama entre uma equipe de super-heróis, *Os Supremos* referencia o cinema também na apresentação visual da HQ. De diversas formas, o planejamento de páginas e os desenhos da série ecoavam claras influências do cinema, evidenciando que o futuro dos super-heróis no século 21 estava, de fato, nas telonas.

Na maior parte da série, por exemplo, as muitas possibilidades de variação na forma e tamanho dos quadros são deixadas de lado em favor do uso constante de quadros horizontalizados, como as telas *widescreen*. Esses quadros estão dispostos, sempre, em páginas pretas. Ao contrário do que é costumeiro nas HQs, em que a página geralmente branca recebe os traços e as cores dos quadros, em *Os Supremos* o espaço entre os quadros, as sarjetas, são completamente preenchidas de preto, como uma sala escura de cinema em que toda a luz e cores se manifestam somente na tela retangular.

A arte de Hitch – suave e refinada, cheia de referências fotográficas e muitas vezes organizada em *grids* horizontais que a aproximavam da grandiosidade do CinemaScope – trazia aos leitores a sensação de que estavam espiando belos *storyboards* de um “arrasa quarteirão” nunca produzido. (HOWE, 2013, p. 432).

Além dessas sutilezas semióticas, a série também é fortemente carregada de subtextos nem tão sutis assim que revelam a autoconsciência do Universo Ultimate enquanto fruto da revolução dos super-heróis no cinema. Na quarta edição de *Os Supremos*, há uma passagem em que os personagens discutem que atores e atrizes poderiam interpretá-los em uma versão cinematográfica da equipe de super-heróis-celebridades.

Figura 22 – Referências cinematográficas em *Os Supremos*, 2002.

Fonte: Millar e Hitch (2013).

Os argumentos que os Supremos usam no diálogo são visualmente reforçados pelos desenhos realistas de Brian Hitch, ponto fundamental para a identificação de referências ao cinema durante a série, como a própria fisionomia dos protagonistas: Steve Rogers é baseado no rosto de Brad Pitt; Tony Stark no de Johnny Depp e Nick Fury ganha uma versão inspirada na aparência e nos diálogos de personagens vividos por Samuel L. Jackson – este último de fato confirmado como o intérprete do personagem nos filmes da Marvel Studios.

Figura 23 – Atores retratados nos desenhos de Brian Hitch em *Os Supremos*.



Elaborado pelo autor com base em Howe (2013); Millar e Hitch (2013).

Ainda na quarta edição de *Os Supremos*, as citações a Hollywood incluem as aparições dos atores Shannon Elizabeth e Freddie Prinze Jr. como eles mesmos. Ela, acompanhando Tony Stark em uma excêntrica estação espacial; ele, sendo cotado por Betty Ross para interpretar o Homem de Ferro no filme dos Supremos. Porém, Millar e Hitch (2013) comentam que não conseguiram autorização de Prinze Jr. para retratá-lo na HQ e o resultado disso é que o ator sempre aparece de costas ou com algum balão de fala cobrindo seu rosto. Alguns capítulos mais tarde, a sequência de apresentação da Viúva Negra e do Gavião Arqueiro apresenta mais uma influência/homenagem de *Matrix*: os dois personagens aparecem invadindo um prédio fortemente armados (e usando sobretudos de couro preto) “exatamente como Neo e Trinity [no filme *Matrix*]” (MILLAR, 2013, p. 364).

Figura 24 – Os atores Shannon Elizabeth e Freddie Prinze Jr. retratados em *Os Supremos*.



Fonte: Millar e Hitch (2013).

Figura 25 – Cenas de *Matrix* influenciam *Os Supremos*.



Fontes: *Matrix* (1999); Millar e Hitch (2013).

Os personagens da DC Comics também voltaram às telonas depois da virada do século, com as mesmas influências que ditavam os rumos da Marvel nos quadrinhos e no cinema. Em uma parceria mais próxima entre produtores de quadrinhos e de filmes, a DC e a Warner lançaram *Mulher-Gato* (*Catwoman*, Pitof, 2004), *V de Vingança* (*V for Vendetta*, James McTeigue, 2005), uma nova série de filmes do Batman com direção de Christopher Nolan a partir de 2005, *Superman: O Retorno* (*Superman Returns*, Bryan Singer, 2006), *300* (Zack Snyder, 2006) e já preparavam a adaptação de *Watchmen* para 2009, quando a Marvel se deu conta do ótimo e ao mesmo tempo péssimo negócio que havia feito.

Os filmes de super-heróis estavam lucrando como nunca em Hollywood e a empresa havia vendido os direitos de adaptação de seus principais personagens. A fatia que lhe cabia desse bolo era pequena se comparada com tudo que os estúdios responsáveis pelos filmes estavam apurando com distribuição internacional. Então, aliando os personagens que lhe restavam e a vantagem de ter a seu favor o controle sobre os quadrinhos e produtos derivados dos personagens (exceto os filmes), a Marvel reativou o plano de ter seu próprio estúdio de cinema, a Marvel Studios.

Sem seus principais títulos sob sua tutela para a produção de filmes, a saída encontrada pela Marvel foi catapultar ao primeiro escalão das publicações os personagens que não tiveram seus direitos vendidos (e os que tinham sido recuperados), a fim de popularizá-los para impulsionar os lançamentos da Marvel Studios que estavam por vir. Assim, em 2006, a megassaga *Guerra Civil* colocou em posição de protagonismo os personagens Homem de Ferro e Capitão América, principais membros das recentes formações dos Vingadores. Dois anos depois, Robert Downey Jr. estrelava o primeiro filme produzido pela Marvel Studios, interpretando Tony Stark/Homem de Ferro. O mesmo Downey Jr. voltou a encarnar o personagem naquele mesmo ano, surpreendendo fãs ao aparecer na cena final do filme *O Incrível Hulk*.

O plano da Marvel Studios foi revelado: levar para o cinema algo que os outros estúdios não tinham, o universo compartilhado da editora. Ou seja, a partir de então, as histórias dos filmes produzidos pela Marvel Studios estariam interligadas, como seus quadrinhos estavam. Era o início do Universo Cinematográfico Marvel e da fase de refinamento dos filmes super-heróis, em que as produções se tornam autoconscientes e estacionam em um período de exploração máxima de certas convenções (no caso, dos universos compartilhados) em detrimento de outras, já descartáveis (como a identidade secreta em *Homem de Ferro* ou o *plot* da salvação da donzela em perigo em *Batman: O Cavaleiro das Trevas*).

Enquanto os concorrentes investiam nas continuações e desdobramentos de suas franquias, a Marvel foi adquirida pela Walt Disney Company por US\$ 4 bilhões em 2009 (HOWE, 2013, p. 449), impulso financeiro que faltava para efetivar uma revolução no cinema comercial. Com novos investimentos, a Marvel Studios produz *Homem de Ferro 2* (2010), *Thor* (2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) – filmes aparentemente independentes entre si, mas interligados pela narrativa da S.H.I.E.L.D. representada pelos personagens Nick Fury e Phill Coulson. Veremos na análise do capítulo 4 que o plano da organização figurava como subtexto de cada filme e nas famosas cenas pós-créditos dos filmes desde *Homem de Ferro*, recrutando os super-heróis para a misteriosa “Iniciativa Vingadores”.

Figura 26 – Filmes que compõem a primeira fase do Universo Cinematográfico Marvel.



Fonte: IMDb (2017).⁵³

⁵³ Disponível em <www.imdb.com>. Acesso em 14 dez. 2017.

Em 2012, os super-heróis que protagonizaram cada um desses filmes solo foram finalmente reunidos em um mesmo filme. *Os Vingadores* marca a convenção de gênero que ganha proeminência na fase de refinamento dos filmes de super-heróis. Em um contexto de convergência midiática e cultural, como veremos no próximo capítulo, o universo compartilhado formado pelos super-heróis Marvel no cinema é ao mesmo tempo um aceno para o passado, em reverência à novidade que as superequipes foram nas primeiras décadas do gênero nos quadrinhos, e um sinal do presente em direção a um futuro em que as franquias e as mídias estão (e estarão) cada vez mais interligadas.

Depois do sucesso avassalador do filme de Joss Whedon, o UCM se expandiu para além do cinema, enquanto a fórmula do universo compartilhado passou a ser perseguida pela indústria cinematográfica. A DC/Warner, que já havia apresentado uma nova versão do Superman no filme *Homem de Aço* (*Man of Steel*, Zack Snyder, 2013), tratou de recalcular a rota de suas produções a fim de formar a Liga da Justiça nas telonas. A Fox expandiu o universo dos filmes dos X-Men, derivando da trilogia de Bryan Singer filmes solo do personagem Wolverine e uma nova série de filmes focada na primeira formação da equipe de mutantes. A Sony promoveu o *reboot* *O Espetacular Homem-Aranha* (*The Amazing Spider-Man*, Mark Webb, 2012) e já anunciava filmes dedicados a personagens secundários da franquia a fim de expandir o “aranhaverso” quando o projeto foi interrompido por um acordo firmado com a Marvel Studios em 2015: um terceiro *reboot* seria realizado em parceria pelos dois estúdios e o Homem-Aranha passaria a integrar o UCM.

Em duas décadas de produção ininterrupta, os filmes de super-heróis continuam rendendo excelentes retornos financeiros aos estúdios, o que os mantém confortáveis entre os gêneros cinematográficos comerciais. Porém, diante da intensa repetição das fórmulas, crítica e público questionam se os super-heróis como os conhecemos no cinema já estariam saturados. Embora a alta lucratividade que esses títulos carregam seja o suficiente para afastar dos investidores esses questionamentos mais apocalípticos, é possível observar que há um tímido movimento de experimentação nos filmes de super-heróis, se quisermos propor um próximo passo na estrutura de Schatz (1981), caminhando para a fase barroca. Essa fase, “além-gênero”, representaria o que comenta Robert Stam sobre a elasticidade dessas classificações:

Talvez a forma mais proveitosa de utilizar o gênero seja entendê-lo como um conjunto de recursos discursivos, uma ponte para a criatividade, através da qual um diretor pode elevar um gênero “baixo”, vulgarizar um gênero “nobre”, revigorar um gênero conservador ou parodiar um gênero que mereça ser ridicularizado. Deslocamo-nos, desse modo, do campo da taxonomia estática para o das operações ativas e transformadoras. (STAM, 2000b, p. 151)

Sendo esse o caso, *Deadpool* (Careless Whisper, 2016) e *Logan*, ambos da Fox, podem ser considerados como produções que revisitam certas convenções do gênero e das fórmulas, subvertendo-as para além do próprio gênero. O primeiro é uma comédia escrachada repleta de comentários que ironizam a própria indústria do cinema e os filmes de super-heróis, explorando uma visada autorreflexiva. O segundo, ao trazer uma história que não se limita totalmente à continuidade tão perseguida pelos universos compartilhados – embora também não se desprenda dela –, propõe uma história mais contida e dramática sobre um Wolverine envelhecido e cansado, tal qual o Batman de Frank Miller em 1986. Ambos foram lançados como impróprios para menores de idade, indo contra a maré dos *blockbusters* mais populares, e obtiveram êxito de público e crítica.

Figura 27 – *Deadpool* e *Logan* apostam em novas abordagens dos filmes de super-heróis.



Fonte: IMDb (2018).⁵⁴

É como se o futuro dos super-heróis no cinema, para além da eterna repetição de suas fórmulas até a saturação completa, se desenhasse nas possibilidades de os estúdios aproveitarem a transtextualidade do gênero para enxergar os super-heróis como elementos narrativos prontos para serem inseridos em outros tipos de histórias, como efetivamente sempre o fizeram. Afinal, a conclusão a que chegamos nesse capítulo é que os super-heróis se mantiveram vivos até hoje por conta de sua capacidade de se transformar ao transitar por diversas abordagens. O gênero, essencialmente transtextual, sobrevive pela apropriação e pelo rearranjo de influências de muitos outros, fincando sua bandeira em quaisquer gêneros e voltando para si a gravidade de qualquer universo que visite.

⁵⁴ Disponível em <www.imdb.com>. Acesso em 03 nov. 2018.

3. UCM, UM GIBI NA TELA DO CINEMA

Eu entendi a referência!
(Steve Rogers em *Os Vingadores*, 2012)

Na produção dos filmes de super-heróis, as HQs se tornam parte do vasto repertório de fontes com as quais os super-heróis estabelecem relações transtextuais – e, ao construir um universo compartilhado cinematográfico, incluem-se até mesmo os próprios filmes nesse jogo referencial. Expande-se o movimento de apropriação que os super-heróis sempre estiveram acostumados a realizar, visto que estabelecem relações intertextuais com convenções de textos e gêneros outros. Agora, tornam-se objeto dessa apropriação os próprios quadrinhos onde esses personagens surgiram, levando os super-heróis a assumirem graus cada vez evidentes de autorreferencialidade. São essas relações mais circulares que nos interessam nesses últimos percursos a caminho de uma análise da construção do universo compartilhado dos heróis Marvel no cinema. Sem perder de vista os ontológicos e ainda contínuos processos de apropriação de outros gêneros e textos externos, afunilamos a discussão a partir daqui para analisar a transtextualidade dos filmes de super-heróis – especificamente nas produções da Marvel Studios – com o próprio gênero. Nesse capítulo, tais relações serão abordadas confrontando os filmes integrados ao UCM com o gênero de super-heróis nos quadrinhos; no próximo, finalmente, as abordaremos a partir das relações ainda mais íntimas dos filmes uns com os outros.

Por ora, depois de analisar o arquétipo dos super-heróis como palimpsesto e o gênero de super-heróis em suas relações transtextuais, nos dedicaremos aos diálogos que os super-heróis operam ao transcender, além dos textos e dos gêneros narrativos, as próprias linguagens dos quadrinhos e do cinema. O que possibilita tal transcendência é um cenário particular de desenvolvimento tecnológico e midiático pautado na integração entre elas, além do caráter dialógico do gênero e do contexto sócio-histórico do início do século 21, que já discutimos. Esse cenário, atravessado por diversas questões referentes à produção e ao consumo de produtos de entretenimento, é resumido por Henry Jenkins (2009) como a *cultura da convergência*. Em seu livro homônimo, Jenkins emprega o termo “convergência” para se referir

(...) ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009. p. 29)

O Universo Cinematográfico Marvel representa um marco na maneira como se dá esse fluxo de conteúdos na transcendência intermediária dos super-heróis. É verdade que, desde as séries de filmes baseadas nos personagens da Era de Ouro durante os anos 1940, as convenções do gênero já estavam em trânsito entre os quadrinhos e o cinema, visto que as principais delas se encontram encerradas na figura do protagonista super-heróico. Porém, quando a Marvel Studios explora no cinema o conceito de universo compartilhado, os filmes do gênero passam a explorar também os desdobramentos do aspecto definidor dos super-heróis que diz respeito aos universos. Como vimos anteriormente, esse aspecto é aquele que se encontra nos limites entre as características do arquétipo e das narrativas em que ele se insere; e também é uma das convenções internalizadas ao gênero em decorrência de questões particulares da produção e do consumo das revistas em quadrinhos na segunda metade do século 20. Eis que essa convenção, há até pouco tempo vista como fenômeno bastante particular do campo editorial, ganha destaque no campo audiovisual e provoca entre ambos uma série de diálogos que exploram não apenas os personagens e elementos diegéticos do gênero, mas também a estrutura e o formato em que eles se manifestam – e, assim, os respectivos suportes e recursos de linguagens. Por esse motivo, defendemos que a criação da versão cinematográfica do universo compartilhado dos super-heróis é um dos momentos de mais complexa convergência entre os dois meios, além de compor um interessante paralelo entre as duas indústrias.

Nas próximas seções, vamos analisar o UCM a partir das características que se tornaram recorrentes nas produções da Marvel Studios, a fim de situar os contextos, os meios e as ferramentas utilizadas na construção do universo compartilhado dos super-heróis no cinema. Abrimos o capítulo com um mapeamento das convenções internalizadas nos filmes da Marvel Studios considerando suas motivações comerciais e, em seguida, analisaremos o que elas nos dizem sobre a convergência midiática e artística entre quadrinhos e cinema. Para tanto, recuperaremos as linhas gerais sobre os paralelos e cruzamentos entre as duas linguagens a fim de formularmos metodologias que nos permitam aprofundar a análise sobre o UCM. Objetivamos, até o fim desse capítulo, partir da descrição contextualizada rumo à discussão sobre a forma e o conteúdo desses filmes como fenômeno que tensiona as linguagens quadrinística e cinematográfica.

3.1. A fórmula Marvel

Em 2008, os filmes de super-heróis cruzaram um limiar determinante para se consolidarem na indústria cinematográfica. Vimos que é por volta desse ano que o gênero parece transpor a fase clássica em direção à fase de refinamento. Isso significa que as produções se firmaram de tal modo que encontraram um período confortável para experimentar uma exploração maior de algumas de suas convenções e descartar outras, sem prejuízo ao reconhecimento do gênero já plenamente instituído. Nesse ano estrearam produções que evidenciam tal posição, como *Super-Herói: O Filme*, paródia que discutimos anteriormente; *Hancock*, super-herói inédito criado para o cinema com expressivo sucesso; e, sobretudo, filmes que demonstram à sua maneira o amadurecimento das versões cinematográficas de personagens famosos das HQs, como *Batman: O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight)*, Christopher Nolan, 2008) e *Homem de Ferro*.

Ao contrário do segundo filme da trilogia de Nolan, que abre mão de uma série de elementos recorrentes nos filmes de super-heróis – como o nome do protagonista explicitado no título ou o tom leve e otimista evidenciado pelo maniqueísmo entre heróis e vilões –, o *Homem de Ferro* de Jon Favreau não destoa tão fortemente de seus contemporâneos, exceto pela abordagem sutilmente mais “realista” e independente. Sua maior importância, sem dúvidas, foi dar o pontapé inicial para a o universo compartilhado de super-heróis no cinema. Além disso, o primeiro filme da Marvel Studios pavimentou o caminho para o desenvolvimento de certos padrões reproduzidos nos filmes do UCM, os quais chamaremos de “fórmula Marvel”.

Seguindo Peter Coogan (2006), as fórmulas seriam segmentos particulares dentro dos gêneros; combinações de certas convenções que originam um subgrupo que não se desvincula do gênero, mas constrói relações mais estreitas entre si, manifestadas por meio de padrões observáveis nesses determinados títulos. Altman (1999, p. 38) defende que as fórmulas são construções fundamentais para a sobrevivência de um gênero cinematográfico, pois são testes de combinações de convenções que ditam o “jogo de produção” por meio do qual as características de um filme de sucesso são repetidas em produções posteriores a fim de se estabelecerem como modelos.

Nesse jogo, os anseios do público e as prioridades da indústria são confrontados e as fórmulas são ajustadas até que a relação entre produtores e consumidores se acomode, afinal, “as obras de arte jamais surgiriam por acaso ou pela vontade individualista de um gênio: vão surgir por uma necessidade econômica e ideológica” (BALÁZS *apud* CIRNE, 1975, p. 18). Por

esse motivo, a cultura da convergência no século 21 se mostra determinante na nossa análise do UCM, uma vez que essa lógica possibilita e interfere no desenvolvimento das produções da Marvel Studios. Além disso, também para desenvolver brevemente uma ilustrativa comparação entre a Marvel nos quadrinhos da década de 1960 e no cinema dos anos 2000, cumpre considerar as variáveis externas que atravessam a produção das histórias dos super-heróis e indicam paralelos entre as duas épocas em ambos os meios.

3.1.1. O Universo Marvel e a cultura da convergência

Na Era de Prata dos super-heróis nos quadrinhos, a Marvel Comics se firmou como um fenômeno popular ao emplacar vários títulos de sucesso nas bancas a cada mês. Das mãos de Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko e outros colaboradores, o Universo Marvel formou não apenas a mitologia diegética dos super-heróis, mas também todo um imaginário ao redor dos quadrinistas, suas personalidades e sua rotina de trabalho no descrito como fantástico escritório da Casa das Ideias. Sean Howe (2013) comenta que esse imaginário foi forjado pelo discurso de camaradagem adotado por Stan Lee nos recordatórios de abertura das histórias e na criação da seção de Cartas do Leitor nos gibis, que se desdobrou na organização de fã-clubes e posteriores encontros e eventos de fãs de quadrinhos. Dessa forma, se confirmava que o público de quadrinhos, mais especificamente os leitores dos super-heróis da Marvel Comics, se organizou como uma rede fiel de colecionadores, fator que possibilitou que a editora transformasse o universo que criara quase despreziosamente em cruzamentos cada vez mais complexos entre seus títulos, originando uma estratégia de vendas astuta travestida de brinde ao leitor de longa data com uma continuidade extensa (BJØRKAN, 2013). Convidados pelos “amigos de sempre”, Lee, Kirby e companhia, os leitores certamente empregariam partes de suas finanças em praticamente qualquer coisa que a Marvel publicasse na época. Afinal, o público estava se familiarizando com a ideia de consumir um universo coeso, construído a cada nova HQ que estampava o selo Marvel em sua capa (HATFIELD, 2011, p. 127-128).

Na cultura da convergência de Jenkins (2009, p. 137), essa rede de fãs ganha o nome de comunidade de conhecimento. A internet substitui a seção de cartas como encontro virtual dos fãs do Universo Marvel na versão cinematográfica. Sem a necessidade de centralizar todas as mensagens nas poucas páginas finais de uma HQ e também pelo fato de agora se referirem a produtos de comunicação de alcance muito maior que as revistas, os fãs do UCM se espalham pelas redes sociais e fóruns *online* compartilhando teorias e comentando sobre

cada novo passo dado pela continuidade dos filmes. Até mesmo os mais obscuros rumores levantados a partir de vagos trechos de entrevistas com os diretores e o elenco dos filmes ou fotos de bastidores vazadas por paparazzo já são suficientes para que as comunidades de conhecimento do UCM comecem a trabalhar na tentativa de desvendar os segredos da trama e de criar suas próprias narrativas, as *fan fictions*.

Bem antes das disputadas sessões de pré-estreia dos filmes, os fãs marcam presença em inúmeras ações de divulgação dos títulos. Eventos de quadrinhos e cultura pop como as *Comic-Con*, nos quais os quadrinistas eram festejados como celebridades nos anos 1960 e 1970, passam a ser frequentados por diretores, atores e executivos hollywoodianos em barulhentos painéis destinados a oficializar lançamentos e divulgar *trailers* dos filmes (DUPONT, 2012, p. 6). O documentário *Marvel Studios: Assembling a Universe* (2014) relembra que foi na *San Diego Comic-Con* de 2006 que a Marvel Studios foi oficialmente divulgada com o primeiro *teaser* de *Homem de Ferro*. Na ocasião, o presidente do estúdio, Keving Feige, também deu os primeiros indícios de que o nascente estúdio independente planejava realizar *crossovers* em seus próximos filmes. Foi o suficiente para a comunidade de conhecimento ir abaixo vislumbrando um futuro filme dos Vingadores.

Figura 28 – *Teaser* do filme *Homem de Ferro* na San Diego Comic-Con 2006.



Fonte: Marvel Studios: *Assembling a Universe* (2014).

Kevin Feige é uma figura central no Universo Cinematográfico Marvel. Ele é o responsável por coordenar a integração de todos os filmes do estúdio, a fim de garantir que, ainda que cada produção tenha seu próprio diretor e foco, os filmes tenham pontos em comum e se desenvolvam dentro do projeto maior do universo compartilhado. Afinal, se controlar a

continuidade cruzada das HQs de super-heróis já é um desafio que os editores precisam enfrentar lidando com muitos títulos nas mãos de diferentes artistas, no cinema, devido à dinâmica dos *blockbusters* modernos, esse controle se mostra ainda mais determinante para que o universo compartilhado seja bem-sucedido. Isso porque a indústria hollywoodiana demanda mais tempo, mais dinheiro e mais planejamento em suas produções, de modo que as mudanças de rumo que um ou outro *reboot* ou *retcon* resolvem nas HQs não são soluções tão viáveis para o cinema comercial ainda.

O universo compartilhado no cinema caminha mais lentamente que as HQs mensais e tem priorizado um único universo coeso, pelo menos inicialmente. Ainda assim, não restam dúvidas de que se trata de um empreendimento complexo que requer consciência sistemática por parte de seus produtores e consumidores. Liam Burke (2015, p. 76) argumenta que os filmes de super-heróis mais recentes conseguem lidar melhor com essas e outras convenções dos quadrinhos porque são produções realizadas por pessoas que cresceram lendo as HQs e se familiarizando com tais modos de produção e consumo de histórias. No caso do UCM, essa familiaridade se explicita com o caso de Joss Whedon, que dirigiu *Os Vingadores* anos depois de ter sido o roteirista da HQ *Surpreendentes X-Men*, cargo que abandonou por, ironicamente, não conseguir lidar com os intensos cruzamentos entre as histórias do Universo Marvel:

É tudo tão conectado que minha cabeça não dá conta. (...) Eu meio que prefiro o Hulk no canto dele, o Capitão no dele, aí você compra uma vez por mês, se anima... Com certeza tem personagens de que eu gosto, mas não tenho ideia se vão estar mortos, reformulados, Ultimizados ou de uniforme negro quando eu conseguir chegar a eles. (WHEDON *apud* HOWE, 2013, p. 445)

Embora Jenkins (2009) ressalte a importância da ação dos fãs participando ativamente da produção de conteúdo na cultura da convergência, o argumento de Burke sobre os diretores fãs de quadrinhos ou ex-quadrinistas não nos parece suficiente para explicar a expansão cinematográfica dos formatos de narrativas populares entre os leitores de HQs, visto que, enquanto diretores, eles mudam radicalmente seu lugar na relação produtor-público. Na verdade, mais do que os produtores, toda a indústria parece estar embebida da dinâmica de franquias contínuas e inter cruzadas, do contrário ela não funcionaria – ou sequer seria financiada por grandes conglomerados de entretenimento.

Além disso, embora seja tão popular no gênero de super-heróis a ponto de originar algumas de suas convenções, cumpre lembrar que essa dinâmica não se restringe ao gênero. O universo dos super-heróis está inserido em uma tendência maior de desenvolvimento de franquias que se espalham por diferentes mídias, acompanhando a convergência dos meios (JENKINS, 2009, p. 148).

De acordo com Roger Parry (2012, p. 265), “as franquias criam familiaridade junto ao público e reduzem drasticamente os custos de comercialização”. Afinal, as grandes campanhas de publicidade dos *blockbusters* ganham um forte aliado quando um filme de sucesso antecipa a divulgação do que vem a seguir, uma vez que ambos fazem parte de um mesmo universo. Além disso, franquias populares rendem lucrativos contratos de licenciamento de produtos derivados. Esses paratextos são explorados ao ponto de anteciparem informações dos filmes, ganhando importância muito maior do que meros objetos adesivados com o logotipo das produções (LUNENFELD *apud* Burke, 2015, p. 67). Os bonecos colecionáveis baseadas nos filmes da Marvel Studios, por exemplo, chegam às lojas às vésperas do lançamento de cada longa-metragem apresentando as novidades na indumentária dos personagens e, às vezes, entregando detalhes da trama, como o boneco de Thor na coleção de *Os Vingadores: Guerra Infinita*, que mostrou antes do filme a nova arma do herói, o machado Rompe Tormentas.

Parry (2012, p. 250) calcula que os produtos licenciados representam a maior parte da receita gerada por franquias cinematográficas, sendo a bilheteria responsável por apenas 20% da arrecadação: “a nova onda de Hollywood gira em torno da criação de franquias de entretenimento, que molham os dedos nos bolsos dos consumidores de muitas maneiras diferentes”. Se a estimativa procede, o US\$ 1,5 bilhão alcançado pela venda de ingressos de *Os Vingadores* indica cerca de outros US\$ 6 bilhões faturados em vendas de DVDs, brinquedos, peças de vestuário e outros inúmeros produtos licenciados.

Figura 29 – Novas armaduras do Homem de Ferro originam novos produtos licenciados.



Fonte: PicClik – Marvel Legends Iron Man (2018).⁵⁵

⁵⁵ Disponível em: < picclick.com/Marvel-Legends-Iron-Man-Movie > Acesso em 12 jul. 2018.

A lucrativa estratégia das franquias cinematográficas se intensifica quando estas se estendem por diferentes meios. Ao analisar as formas de *design* de conteúdo desses projetos de entretenimento, Veronica Innoncenti e Guglielmo Pescatore (2012, p. 135-136) visitam o conceito de franquias crossmidiáticas e transmidiáticas. O primeiro caso diz respeito a uma relação de derivação, sendo as franquias que se desenvolvem por meio de adaptações ou criação de paratextos (também hipotextos) de um objeto anterior e singular. Já o segundo coloca todos os produtos da franquia quase que no mesmo nível de importância no que diz respeito ao avanço da narrativa, uma vez que se desenvolvem simultaneamente em diferentes mídias.

Em ambos os casos, há a colaboração de um produto para o êxito comercial de outro, seja futura ou simultaneamente. No caso das franquias crossmidiáticas, esse êxito parece mais certo a um primeiro olhar. Isso porque, ao escolher histórias ou personagens pré-existentes que sejam populares para desenvolver uma nova franquia de entretenimento a partir dele, a indústria se beneficia dessa popularidade para chamar a atenção tanto de novos públicos quanto dos velhos fãs, que certamente consumirão os novos produtos atraídos pela nostalgia, afinal “Hollywood é uma indústria que não gosta de incertezas” (DUPONT, 2012, p. 7). Assim, as franquias, especialmente as crossmidiáticas, se tornaram a menina dos olhos da Hollywood do final do século 20 e início do século 21, ao passo que avançam rumo à transmidialidade. Jenkins (2009, p. 138) projeta que as franquias transmidiáticas tenderiam a demorar mais para serem assimiladas pela indústria do entretenimento, visto que seria preciso entender primeiro os potenciais de cada meio para a narrativa e então desenvolvê-la de modo ao mesmo tempo conectado e suficientemente autônomo em cada um deles, abrindo diferentes e eficazes portas de entrada do público à franquia. De toda forma, o caminho que se desenha aponta para a exploração cada vez maior das franquias de entretenimento, particularmente no cinema, que se apropria dessas estratégias como suas principais tendências de produção no circuito comercial.

Como me disse um experiente roteirista: ‘Quando comecei, era preciso elaborar uma história, porque sem uma boa história, não havia um filme de verdade. Depois, quando as sequências começaram a decolar, era preciso elaborar um personagem, porque um bom personagem poderia sustentar múltiplas histórias. Hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias’. (JENKINS, 2009, p. 157)

A descrição que Jenkins traz sobre a construção das franquias cinematográficas na era da convergência revela muito sobre o quanto as histórias de super-heróis a manifestam plenamente. A centralidade do protagonista para originar narrativas infinitas e organizá-las em um universo é exatamente o percurso de criação das histórias de super-heróis que discutimos nos capítulos anteriores. Com tamanha sintonia com as demandas do entretenimento

contemporâneo, o gênero de super-heróis fornece para Hollywood exatamente aquilo que a indústria mais quer: franquias, as mais longevas e lucrativas possíveis. Desse modo, as convenções do gênero exploradas nos quadrinhos há décadas, como a temporalidade relativa que garante aos seus personagens “juventude eterna”, a continuidade estendida por inúmeros títulos e os cruzamentos entre diferentes histórias compondo um universo compartilhado se tornaram a galinha dos ovos de ouro para o cinema dos anos 2000.

É notório, então, que o gênero de super-heróis de algum modo já conseguia experimentar a lógica que ditaria os rumos da indústria do entretenimento no século 21 desde a Era de Prata, colocando-se como casos particulares que parecem viver a cultura da convergência há muito tempo em muitos aspectos, como observa Hatfield:

Sabemos que o gênero de super-heróis não é simplesmente uma rede textual, mas também uma rede social, que a noção de continuidade concede capital cultural na referida rede, que a continuidade gera *fan fictions* e quadrinhos profissionais e que agora a diferença entre os dois é praticamente nenhuma. O gênero de super-heróis e seu coletivo, seu grupo de fãs, estão agora *online*, “em plataformas múltiplas” e investindo no modelo de universo compartilhado; o gênero tornou-se um grande *playground*. (HATFIELD, 2011, p. 142. Tradução nossa)⁵⁶

Nesse contexto, no qual figuram como marcas valiosas e são acompanhados com afincos por gerações de fãs, os super-heróis Marvel desenvolvem sua obsessão por uma complexa e coesa continuidade ao ponto de seus filmes e quadrinhos recorrentemente valerem-se de intertextos e outras formas de transtextualidade consigo mesmos, a fim de destacar a verossimilhança entre os títulos e indicar a presença das redes que conectam todos eles ao universo compartilhado.

Na Marvel Comics, o apreço pela estrutura do universo compartilhado desenvolvida na Era de Prata tem marcos de intensidade em 1978, ano em que a editora investiu na sistematização de suas características mais marcantes a fim de se diferenciar da concorrência, sobretudo da DC Comics, e reafirmar sua identidade. Nesse ano, a editora contratou Mark Gruenwald, editor que desenvolveu um cuidadoso trabalho de exploração dos personagens psicologicamente humanizados como mecanismos verossímeis que unem as pontas do universo compartilhado. Afinal, bem como as pessoas comuns que buscam representar, a vida dos super-heróis Marvel também é repleta de encontros. Ao solidificar o Universo Marvel e colocar em evidência o refinado universo compartilhado dos super-heróis,

⁵⁶ We know that the superhero genre isn't simply a textual but also a social network, that knowledge of continuity grants cultural capital within said network, that continuity generates both fan fiction and professional comics, and that by now the difference between the two is practically no difference at all. The superhero genre and its collective, its fandom, are now online, “cross-platform,” and invested in the shared-universe model; the genre has become a big playground.

Gruenwald tornou-se conhecido como “o pai dos quadrinhos modernos” (HATFIELD, 2011, p. 142).

Também em 1978, foi lançado o livro *Como Desenhar Quadrinhos no Estilo Marvel (How to Draw Comics the Marvel Way)*, guia no qual os quadrinistas Stan Lee e John Buscema apresentam as principais diretrizes adotadas pelos artistas da editora na construção de narrativas visuais de super-heróis que reclamam identidade própria dentre as demais – embora o estilo visual da Marvel, da DC Comics e das demais HQs de super-heróis estadunidenses geralmente sigam padrões bastante semelhantes, explicados em parte por tendências de mercado, em parte pelo intenso intercâmbio de artistas entre as empresas concorrentes. De todo modo, estava oficialmente registrada a fórmula Marvel de quadrinhos.

No cinema, a fórmula Marvel também se baseia nesses dois aspectos que sugerem certa solidariedade entre os filmes da Marvel Studios. O estabelecimento de uma realidade compartilhada entre as tramas certamente é o mais notável deles, mas não deve ser entendido apenas no nível do conteúdo dos filmes: uma forma estilística que comporte todas as produções mais ou menos dentro de um mesmo tratamento da linguagem cria a silenciosa e ao mesmo tempo contundente impressão de que todos os filmes estão ambientados em um mesmo universo. Dessa forma, os filmes integrados ao universo compartilhado priorizam caracteres semelhantes entre si, ajustando certas convenções de gênero à sua própria fórmula: “o universo compartilhado exigiu um estilo compartilhado” (BURKE, 2015, p. 117).

3.1.2. Como fazer filmes no modo Marvel

Bem como nas HQs, a fórmula Marvel no cinema também é moldada enquanto o universo compartilhado avança de produção em produção, sendo uma estrutura aberta, a qual mapeamos com base nos principais aspectos que se mantêm observáveis nos filmes de sua primeira fase.

Quando *O Incrível Hulk* estreou, apenas dois meses depois de *Homem de Ferro*, o diretor Jon Favreau concedeu uma entrevista ao site *Super Hero Hype* na qual elogiava a produção de Louis Leterrier por manter um tom semelhante ao do primeiro filme da Marvel Studios. Esse tom se refere à abordagem um tanto realista das histórias dos super-heróis, investida inicial da Marvel Studios como estúdio independente. A proposta consistia em reproduzir no cinema o diferencial que marcou os heróis Marvel da Era de Prata: sua personalidade humanizada e falha. Assim, os dois primeiros filmes do UCM são marcados pela

pouco romantizada representação dos protagonistas – Tony Stark e Bruce Banner lidam com dilemas internos ao se descobrirem como seres superpoderosos, enfrentando a aceitação dessa condição em face de seus objetivos pessoais. Essa visão mais naturalista se manifesta também na exploração das explicações científicas – ainda que com uma larga margem de licença poética – por trás da tecnologia que origina o Homem de Ferro e da transformação de Banner em Hulk, a fim de tratar a existência desses super-heróis como verossímeis em uma diegese na qual apenas seus superpoderes destoam do que entendemos por “real”. Conseqüentemente, os dois filmes adotam certo tom de seriedade em suas tramas, causando o efeito de humor pontualmente em algumas inserções de ironia (em *Homem de Ferro*) e/ou situações constrangedoras (em *O Incrível Hulk*) nas histórias que flertam mais diretamente com a ficção científica e com a ação.

Figura 30 – Bruce Banner tenta suicídio em uma cena deletada de *O Incrível Hulk*.



Fonte: *O Incrível Hulk* (2008).

Coincidentemente ou não, a partir da compra da Marvel Entertainment pela Walt Disney Company, em 2009, o tom realista do Universo Cinematográfico Marvel foi sutilmente atenuado em direção a uma abordagem mais aventureira. Incorporado a um grande império de entretenimento, o UCM não apenas teve sua concretização acelerada, como também se adequou ao crivo dos executivos da Disney, terminando de moldar a fórmula que ficaria conhecida nos próximos filmes da Marvel Studios. O cenário agora era bem diferente de um ano antes, quando os filmes de super-heróis Marvel produzidos pela Sony e pela Fox pareciam concorrentes gigantes perto da iniciante divisão de cinema da organização que ainda se recuperava da falência e que já não tinha os direitos para produzir filmes de seus personagens mais populares. De repente, o projeto que começou perseguindo um clima de estúdio independente assumiu de

vez as tendências que ditam o tom das superproduções hollywoodianas, os chamados *blockbusters de quatro quadrantes*.

O termo faz referência às quatro grandes segmentações da audiência massiva da indústria do entretenimento: os públicos masculino, feminino, infantil e adulto (ELBERSE, 2013, p. 16; BURKE, 2015, p. 27). Construir *blockbusters* que consigam dialogar minimamente com essa abrangente demografia vem se tornando o objetivo do cinema comercial em busca de emplacar megassucessos. Os filmes de super-heróis, particularmente os da Marvel Studios pós-incorporação à Disney, se provaram exímios casos em que esse objetivo é alcançado de maneira calculada por meio do refinamento de certas convenções do gênero. Esse refinamento, aliado ao que já havia sido iniciado em *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk*, resulta na comercialmente bem-sucedida fórmula da Marvel Studios.

Tal fórmula, embora recentemente criticada por sua repetitividade e, por esse motivo, mais aberta a pequenos desvios nos últimos anos, criou alguns lugares-comuns persistentes nos filmes como manifestações do apelo aos quatro quadrantes. Contudo, relacionar essas convenções a cada um dos quatro segmentos especificamente acaba expressando visões um tanto estereotipadas, visto que não se pode indicar com precisão o que seriam temáticas “masculinas” ou “femininas” sem incorrer em sexismo, por exemplo. Por isso, optamos por identificar as características que se propõem a dialogar com os mais vastos públicos sem necessariamente ligá-las a cada quadrante.

A primeira característica que atravessa os filmes da UCM é o princípio básico das histórias de super-heróis que discutimos até agora: o super-herói é o centro da narrativa. É a partir desses personagens que se dá a ruptura com o realismo e se sustenta a cosmogonia do universo compartilhado. Essa centralidade do protagonista se mostra clara sobretudo nos primeiros filmes do UCM e nas histórias de origem, uma vez que são esses personagens os motores que movimentarão as partes do universo compartilhado rumo à convergência.

Em 2010, a sequência *Homem de Ferro 2* explora a personalidade que Robert Downey Jr. empregou na versão cinematográfica de Tony Stark de modo consideravelmente mais expressivo que no primeiro filme, enfatizando que toda a narrativa se volta para o desenvolvimento do super-herói, sendo a ameaça do vilão de certo modo convertida em impulso para que o Homem de Ferro possa apresentar suas novas armaduras, seu modo de pensar e agir, suas relações com as pessoas ao seu redor e, eventualmente, seus poderes para salvar o dia. À essa altura, ninguém mais tinha muitas dúvidas de que ele conseguiria.

Em filmes de cerca de duas horas de duração, a centralidade do super-herói se faz ainda mais evidente com seu nome no título, sua iconografia estampada por todos os lados e seu muito maior tempo de presença em tela. Gordon e Bordwell (*apud* Burke 2015, p. 68) comentam que a centralidade do protagonista nesses filmes ressignifica o antigo sistema em que certos atores e atrizes de Hollywood se tornam os astros que impulsionam filmes inteiros com seus rostos e nomes, dinâmica analisada por Edgar Morin (1989) em *As Estrelas: Mito e Sedução no Cinema*. Na versão do Star System dos filmes de super-heróis adotada pela Marvel Studios, os astros são os super-heróis aclamados nos quadrinhos e agora também no cinema. Os longos contratos firmados com o elenco visam não mais garantir que diversos filmes do estúdio sejam alavancados por determinadas celebridades, mas que a extensa continuidade das franquias de super-heróis ganhe rostos que se transformem nos próprios personagens.

Desse modo, o ator Robert Downey Jr. se transformou no Tony Stark de carne e osso. O passado conturbado do ator – que, ironicamente, ecoa certos aspectos da personalidade do personagem – foi suplantado pela sua interpretação do Homem de Ferro nas telonas, cujo sucesso aumentou sua liberdade para compor o personagem e influenciou até mesmo as representações do personagem nas HQs a partir de então. Por outro lado, Edward Norton, que interpretou Bruce Banner em *O Incrível Hulk*, sendo substituído por Mark Ruffalo nos filmes seguintes, declarou em entrevista ao site ComicBook.com (STEINBEISER, 2014) que abandonou o papel por não estar disposto a se prender a um único personagem por tanto tempo: “Acho que você pode fazer de tudo uma vez, mas se ficar fazendo muitas vezes, pode se tornar algo difícil de sair dos olhos das pessoas”.⁵⁷

Ao passo que a escalção dos protagonistas das franquias do UCM passou a preferir atores com menos projetos paralelos que dividissem suas prioridades e que não vissem grandes problemas em se fidelizar às franquias de super-heróis, a contratação dos diretores prezou, a princípio, por diferentes olhares sobre o Universo Marvel. Jon Favreau continuou na direção de *Homem de Ferro 2*, mas os outros filmes do UCM na Disney passariam a diversificar cada vez mais os nomes à frente de suas produções. Kevin Feige confiou *Thor* a Kenneth Branagh, premiado por suas produções inspiradas em temáticas shakespearianas e *Capitão América: O Primeiro Vingador* a Joe Johnston, celebrado por seu histórico de bem-sucedidos filmes de aventura. Já a direção de Joss Whedon em *Os Vingadores* foi comemorada pelos fãs devido ao

⁵⁷ Entrevista disponível em: <<http://comicbook.com/2014/10/22/edward-norton-explains-why-he-left-the-hulk-and-the-avengers/>>. Acesso em 13 jul. 2018.

seu passado atrelado a sucessos da cultura pop como a série *Buffy, A Caça Vampiros* e os próprios quadrinhos Marvel.

Mais recentemente, a Marvel Studios tem mantido alguns diretores em suas franquias, muitos deles advindos da TV ou de experiências menores em Hollywood, como os irmãos Joe e Anthony Russo, responsáveis por *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014), *Capitão América: Guerra Civil* (2016), *Os Vingadores: Guerra Infinita* (2018) e *Os Vingadores: Ultimato* (2019); James Gunn, que dirigiu os dois primeiros filmes da série *Guardiões da Galáxia* (2014 e 2017); e Peyton Reed, que assumiu os filmes baseados no Homem-Formiga desde 2015. Essa estratégia evidencia a crescente preocupação do estúdio em manter o controle sobre os rumos do universo compartilhado, trabalhando com diretores já acostumados com narrativas seriadas e, principalmente, que tragam suas visões particulares para os títulos sem se opor à estrutura forjada na fórmula Marvel.

Um dos mais notáveis aspectos dessa estrutura é o tom compartilhado entre os filmes, que tende a privilegiar a aventura, a comédia e a ação. Atenuando a abordagem “adulta” esboçada em *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk*, os filmes da Marvel Studios abraçaram um clima solar e otimista de aventuras descompromissadas e ao mesmo tempo interligadas ao grande esquema do universo compartilhado. As piadas e as perseguições aventurescas permeiam as produções, equilibrando influências de diferentes gêneros em filmes adequados para públicos extremamente diversos.

A margem de segurança da Marvel Studios tem sido manter seus filmes com a classificação indicativa estadunidense PG-13 da Motion Picture Association of America (MPAA), “pais fortemente advertidos” [*parents strongly cautioned*], que sugere que os responsáveis pelas crianças menores de 13 anos fiquem atentos a cenas pontuais no filme, que podem apresentar conteúdo desaconselhável para elas (DUPONT, 2012, p. 5). Nessa categoria, a violência dos filmes não deve ser explícita ou constante, com limites para a quantidade de sangue exposta em tela; palavrões são permitidos desde que limitados a uma única menção metafórica, jamais em contexto literalmente sexual; referências permanentes ao uso de drogas, principalmente por parte dos protagonistas, devem ser evitadas; e as cenas de nudez, se houver, não devem ser em contexto sexual, não podem ser frontais e nem durar mais que alguns segundos (MOTION PICTURE ASSOCIATION OF AMERICA, 2010, p. 7-8).

Assim, visando agradar todas as idades – e não ter seu vasto público reduzido por eventuais reclassificações indicativas –, a ação violenta dos super-heróis é amenizada para exibir o mínimo de sangue e danos físicos. As sequências de ação permanecem constantes em

todos os filmes, sobretudo concentradas no terceiro ato, quando os super-heróis invariavelmente manifestam suas habilidades em nível máximo. Como vimos anteriormente, essas sequências no clímax tanto chamam atenção à ação espetacular e ao uso ostensivo de efeitos visuais quanto servem para reafirmar a isenção do gênero diante de questões ideológicas mais aprofundadas em suas histórias, cuja resolução acaba sendo quase sempre por meio de confronto físico.

Para compor essas cenas, é recorrente nos *blockbusters* modernos – e constante em todas as produções da Marvel Studios – o uso de técnicas sofisticadas de efeitos visuais produzidas por diversos estúdios de computação gráfica envolvidos nas produções. O Hulk e a armadura do Homem de Ferro em *Os Vingadores*, por exemplo, são construções digitais a partir de técnicas de captura de movimento/performance dos atores Mark Ruffalo e Robert Downey Jr. Essas técnicas consistem no escaneamento dos movimentos corporais e faciais dos atores para reproduzi-los digitalmente, a fim de criar personagens em computação gráfica que preservem as expressões humanas. Outra técnica que se tornou inerente a esses filmes é o uso dos recursos de *chroma key*, em que as cenas são gravadas com os atores encenando diante de uma malha verde, sobre a qual serão inseridos cenários e outros elementos digitais posteriormente. Dessa forma, construir cidades inteiras e depois destruí-las durante as batalhas dos super-heróis se torna mais fácil e crível nas telas.

Figura 31 – Técnicas de efeitos visuais em *Os Vingadores*.



Fonte: Site Insoonia (2014).⁵⁸

Apesar do empenho em transformar as sequências de ação em espetáculos visuais com o maior nível de realismo possível, isso não significa que essas cenas ganhem necessariamente matizes mais densos no tom das histórias. Até mesmo nessas sequências, a veia cômica dos personagens é explorada, de algum modo reduzindo o apelo da ameaça dos

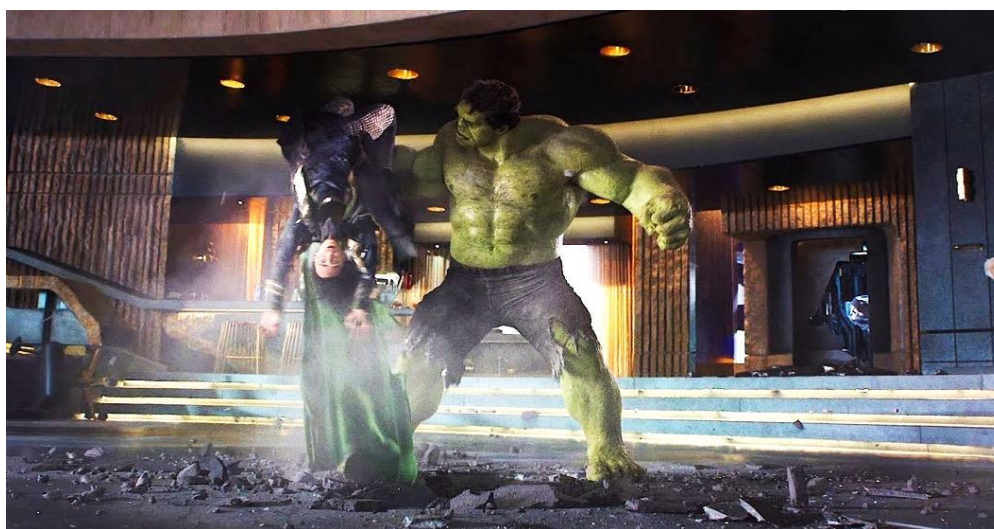
⁵⁸ Disponível em <www.insoonia.com/o-que-voce-nao-consegue-ver-nos-filmes> Acesso em 06 jul. 2018.

vilões ao tornar o desfecho mais ou menos previsível, visto que eles certamente serão derrotados e descartados.

A mais proeminente exceção é encontrada no vilão Loki, oponente de Thor no primeiro filme do herói asgardiano, que retorna carismático e cruel nas sequências da franquia, bem como em *Os Vingadores*. Ainda assim, a figura de Loki e até mesmo do maior vilão do UCM, Thanos, não chegam a representar uma ameaça realmente decisiva ao universo dos super-heróis, visto que o público de alguma forma *já sabe* que eles sairão vencedores, mesmo que demore algum tempo ou que a vitória venha depois de muitas reviravoltas, incluindo eventuais perdas. Essa consciência do desfecho da trama é ainda mais clara para as comunidades de conhecimento habituadas às histórias de super-heróis nos quadrinhos e/ou conhecedora das inúmeras notícias sobre contratos de atores e bastidores das produções. Eles expandem a leitura dos filmes para considerar também a sua posição na indústria do entretenimento, na qual os super-heróis são franquias valiosas que evitam consequências mais drásticas em suas sagas e deixam margens para que elas sejam corrigidas posteriormente.

A cena em que Hulk enfrenta Loki em *Os Vingadores* é um claro exemplo do tom dos filmes da Marvel Studios. Durante a invasão dos alienígenas Chitauri, o deus da trapaça é encurralado por Hulk, que inicia um ataque violento, atirando o corpo do vilão várias vezes ao chão. No entanto, não há ossos quebrados nem sangue escorrendo; a cena se torna cômica pela forma cartunesca com que os golpes são desferidos e, apesar da violência exagerada, fica claro que não será daquela forma que o vilão será definitivamente derrotado.

Figura 32 – Hulk esmaga Loki em *Os Vingadores*.



Fonte: *Os Vingadores* (2012).

Na abordagem que pretende ser acessível a todas as idades, também são eliminadas as cenas mais polêmicas e os temas mais controversos. Ao contrário da perspectiva pessimista explorada em *Os Supremos*, os Vingadores do cinema jamais enfrentam problemas como a violência doméstica, o adultério ou outros tabus. Em *Homem de Ferro 2*, a menção à HQ *O Demônio na Garrafa* – série publicada em 1978, na qual os quadrinistas David Michelinie, John Romita Jr. e Carmine Infantino exploram o alcoolismo de Tony Stark – é reduzida a uma breve sequência em que Stark fica bêbado, causando estardalhaço em uma festa particular. Em *O Incrível Hulk*, a cena em que Bruce Banner se vê desesperado tentando se livrar de seu alter ego a ponto de tentar suicídio (Figura 29) foi deletada da versão oficial do filme, sendo lançada apenas como material extra no DVD.

Cenas de sexo entre os personagens também são evitadas, embora muitos deles desenvolvam relacionamentos amorosos no decorrer das histórias. *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk* possuem as cenas com maior sugestão sexual envolvendo protagonistas do UCM duante a primeira fase. Por outro lado, a sensualidade dos personagens não deixa de ser explorada, como a invariável inserção de pelo menos uma cena em que os super-heróis aparecem sem camisa durante os filmes e as consideravelmente sexualizadas primeiras aparições da Viúva Negra, única integrante feminina da primeira formação dos Vingadores. Tal abordagem tem sido recentemente retrabalhada na Marvel Studios após muitas críticas, o que aponta para uma nova forma de representação feminina no UCM, arrefecendo a erotização e reducionismo das personagens.

De acordo com dados do MPAA analisados por Nathalie Dupont (2012, p. 4-5), o público dos *blockbusters* cinematográficos era majoritariamente formado por jovens de 12 a 24 anos nos Estados Unidos até 2007. Quando o UCM estreou, esse percentual já não era tão alto, ficando em torno de 30% do público total dos filmes. Dupont atribui essa redução ao desvio do interesse dos jovens para as tecnologias móveis, o que pode ser discutido em pesquisas de recepção mais apropriadas. Nos interessa aqui o fato de que essa redução revela que as produções da Marvel Studios não necessariamente precisam ser infantilizadas – e, em certo nível, não o são. Ainda que mantendo seus filmes na faixa PG-13, a fórmula Marvel sutilmente testa seus limites incluindo cenas como as que descrevemos a fim de chamar atenção para a violência ou para a sensualidade, sem jamais ser explícita e, assim, atender ao público adulto sem perder o apelo infantil, que é central para o *marketing* de muitos dos produtos licenciados.

Figura 33 – Super-heróis sem camisa em todos os filmes da primeira fase do UCM.



Fonte: Ranker.com (2018).⁵⁹

Dessa forma, o êxito dos filmes como *blockbusters* de quatro quadrantes é mais uma das várias formas de refutar a enviesada, porém popular, perspectiva que julga os quadrinhos e os super-heróis como entretenimento exclusivamente infanto-juvenil. Na verdade, os primeiros não podem ser lidos como algo destinado a apenas um público, visto que se trata de uma linguagem aberta a diferentes gêneros narrativos. Já o gênero narrativo de super-heróis, embora inicialmente tenha se voltado para o público jovem masculino, rompe essa segmentação ao se desenvolver como fenômeno essencialmente dialógico e aberto a muitos textos e gêneros, como vimos anteriormente. Ocorre então que a sobrevivência dos super-heróis nas configurações de *blockbuster* de quatro quadrantes leva o gênero a lidar com várias gerações e segmentos de público. Diante disso, a Marvel Studios se vale de alguns elementos incorporados à sua fórmula para conciliar as diferentes expectativas.

⁵⁹ Disponível em <<https://www.ranker.com/list/every-shirtless-scene-in-mcu/hannah-collins>> Acesso em 16 jul. 2018.

3.1.3. *Intertextualidade secreta*

Muitas vezes os produtores e os críticos – e alguns teóricos, como Dupont (2012, p. 6) e Burke (2015, p. 130) – ponderam que os filmes de super-heróis precisam levar em consideração as expectativas dos fãs de longa data desses personagens para serem bem-sucedidos. Exceto pela dimensão comercial, essa recomendação nos parece um tanto imensurável, sobretudo quando toca em questões sobre fidelidade, as quais discutiremos mais à frente. Cumpre antecipar que analisar os filmes do ponto de vista da recepção não é exatamente o nosso objetivo, menos ainda julgá-los como boas ou más realizações, seguindo o que pontua Dru Jeffries (2017, p.8. Tradução nossa, grifos do autor): “Avaliar um filme não pelo que ele *é*, mas pelo que *você acha que deveria ser* é aceitável para os fãs, mas é uma gafe para críticos de cinema e acadêmicos”.⁶⁰

Embora as teorias acerca dos horizontes de expectativas, horizontes de leitura e outras que tratam das relações entre o público e as obras e autores – sobretudo as derivadas da fenomenologia e hermenêutica alemãs (ver LIMA, 2002) – sejam mais caras aos estudos de recepção do que à nossa investigação, a análise que traçamos do UCM segue considerando questões extradiegéticas que acabam interferindo nos rumos das produções. Assim, não ignoramos o fato de que o núcleo duro das comunidades de conhecimento formadas em torno de produtos de entretenimento como os filmes e quadrinhos de super-heróis, o *fandom* (DUNCAN; SMITH *apud* BURKE, 2015, p. 135), exerce papel fundamental em muitas das escolhas que resultam nas convenções dos gêneros que se desenvolvem na cultura da convergência (JENKINS, 2015, p. 5).

É nessa perspectiva que abordamos algumas das formas pelas quais o UCM considera diferentes perfis de público para elaborar certas estratégias de produção que se convertem em características incorporadas à fórmula Marvel. Trata-se da distribuição de diferentes níveis de informação nos filmes, a fim de serem experimentados segundo o repertório das diferentes gerações e perfis demográficos que chegam às salas de cinema dominadas pelos *blockbusters* de super-heróis. Assim, cada filme se torna um *palimpsesto intencional*, uma vez que os produtores têm consciência de que haverá pelo menos um fruidor atento às marcas de textos antigos, deixadas propositalmente para criar conexão com ele.

⁶⁰ Evaluating a film not for what it *is* but for what *you think it should be* is fine for fans, but it is a faux-pas for film critics and scholars.

Em um primeiro nível, os filmes da Marvel Studios se apresentam como unidades mais ou menos autossuficientes. O conhecimento prévio dos quadrinhos e até mesmo dos outros filmes do universo compartilhado é praticamente dispensável para o espectador de primeira viagem, sobretudo durante as primeiras fases do UCM. Apesar da popularidade que os super-heróis mantêm desde as primeiras décadas do século 20, nem todas as pessoas os conhecem mais do que superficialmente – afinal, reconhecer a iconografia marcante desses personagens é um ponto; conhecer suas histórias a fundo é outro, ainda que os títulos e a iconografia tendam a revelar o máximo possível sobre os personagens. Essa popularidade relativa se mostra ainda mais forte se considerarmos que os títulos que restaram à divisão de cinema da Marvel não eram o seu primeiro escalão. Seja como for, independente de qual personagem estreie uma nova franquia, os estúdios de cinema em geral têm em mente que ele deve ser apresentado como que em um primeiro contato com o público, porque inevitavelmente será o primeiro contato de alguém com ele. Por isso, as histórias de origem com ganchos para continuções se tornaram ponto inicial de qualquer franquia de super-heróis no cinema. A partir da experiência exclusivamente cinematográfica com cada título isolado, deve ser possível que o público compreenda pelo menos um nível superficial da história o suficiente para ter duas horas de entretenimento sem maiores exigências de experiências anteriores com o universo, como defende Jenkins (2009).

Por outro lado, o leitor de quadrinhos mais atento que assista aos filmes vai encontrar mais do que uma aventura nostálgica. Uma tendência constante em diversos textos na cultura pop se converte em uma nova convenção dos filmes de super-heróis, que tem lugar cativo na fórmula Marvel: os *easter eggs*. O termo se refere à brincadeira de esconder ovos de páscoa e consiste em uma série de informações escondidas nas obras. São citações intertextuais como as definiu Genette (1989), menções ou inclusões de elementos de outros textos dentro do próprio texto, acenando para eles explicitamente, pelo menos para quem os identifica. Nos filmes do UCM, essas informações geralmente dizem respeito a algum elemento famoso dos quadrinhos ou de outros meios populares entre o *fandom*. A prática de inserir *easter eggs* e outros recursos narrativos acessórios ao tema central das obras é comumente denominada pelas comunidades de conhecimento como *fan service*. Uma intertextualidade secreta plantada como cortesia que estabelece cumplicidade entre produtor e público e leva o “jogo do produtor” de Altman (1999) a outras proporções:

Camadas sobre camadas de referências catalisam e sustentam nossa epistemofilia; as lacunas e os excessos proporcionam oportunidades para as muitas e diferentes comunidades de conhecimento, que surgem em torno desses filmes cult, mostrarem sua

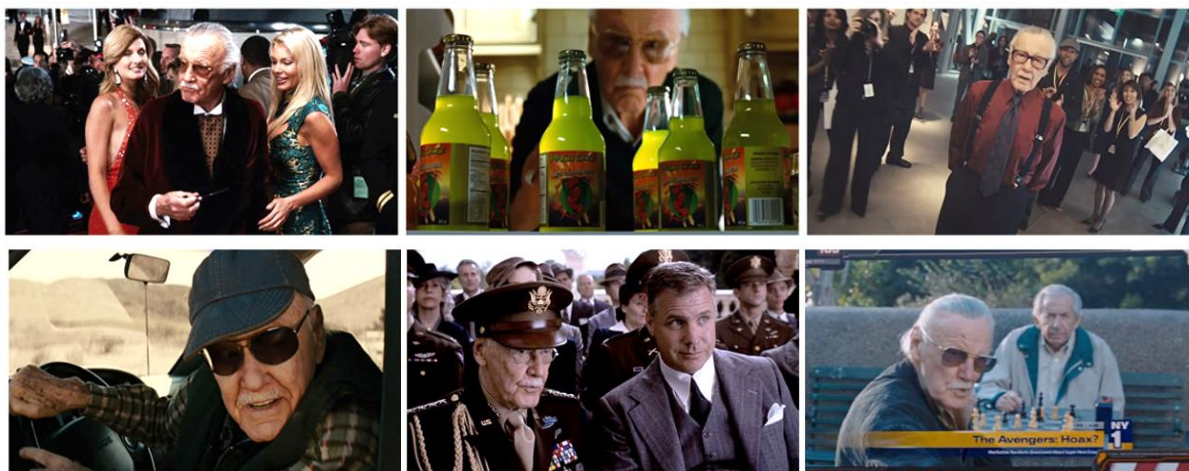
expertise, escarafuncharem suas bibliotecas e conectarem suas mentes a um texto que promete um poço sem fundo de segredos (JENKINS, 2009, p. 138)

Cada filme do Universo Cinematográfico Marvel é repleto de *easter eggs* visuais e verbais. Eles estão lá o tempo todo, desde objetos escondidos no cenário a subtextos nas falas dos personagens que homenageiam certas edições dos quadrinhos e sugerem pistas sobre o futuro do universo compartilhado, ou pelo menos abrem possibilidades para que as comunidades do conhecimento especulem sobre elas e para que sejam eventualmente recuperadas em filmes posteriores. A lista dessas referências é vasta, constantemente perseguida e praticamente nunca esgotada pelos fãs em seus fóruns e blogs. Para fins ilustrativos do conceito, vamos listar apenas alguns exemplos encontrados no início do UCM, que são suficientes para expor as três principais funções que esses intertextos assumem no universo compartilhado: homenagens a elementos dos quadrinhos, indícios diretos dos próximos filmes e referências retroativas.

Entre as muitas homenagens às HQs presentes nos filmes da Marvel Studios, certamente as mais recorrentes e, por isso, menos escondidas, são os *cameos*. Trata-se de um recurso metanarrativo que reúne em uma mesma narrativa personagens ou elementos extradiegéticos, advindos de diferentes histórias ou até mesmo não-ficcionais, sem necessariamente ter implicações importantes na narrativa (COOK, 2012, p. 175), sendo uma espécie muito descompromissada de *crossover*. Nos filmes, os *cameos* geralmente dizem respeito à participação de personalidades conhecidas do *fandom* como figuração ou pontas durante os filmes, como a breve cena em que o ator Lou Ferrigno, intérprete do Hulk na série de TV dos anos 1970, aparece no filme de 2008 como um guarda de segurança, além de ser a voz por trás das poucas palavras proferidas pelo monstro durante o longa.

A presença do quadrinista Stan Lee era um *cameo* garantido em todos os filmes baseados em personagens da Marvel Comics no século 21. Falecido em novembro de 2018, Lee participou de todas as produções da primeira década da Marvel Studios, inserindo nos filmes algumas nostálgicas referências à aurora do universo Marvel nos quadrinhos. O co-criador de muitos dos personagens na Era de Prata permaneceu até sua morte como o maior *showman* da Marvel, embora não desempenhasse muito mais do que essa função nas produções da empresa; Stan Lee era creditado como produtor executivo dos filmes a fim de garantir um acordo financeiro vitalício com a corporação (HOWE, 2013).

Figura 34 – *Cameos* de Stan Lee na primeira fase do UCM.

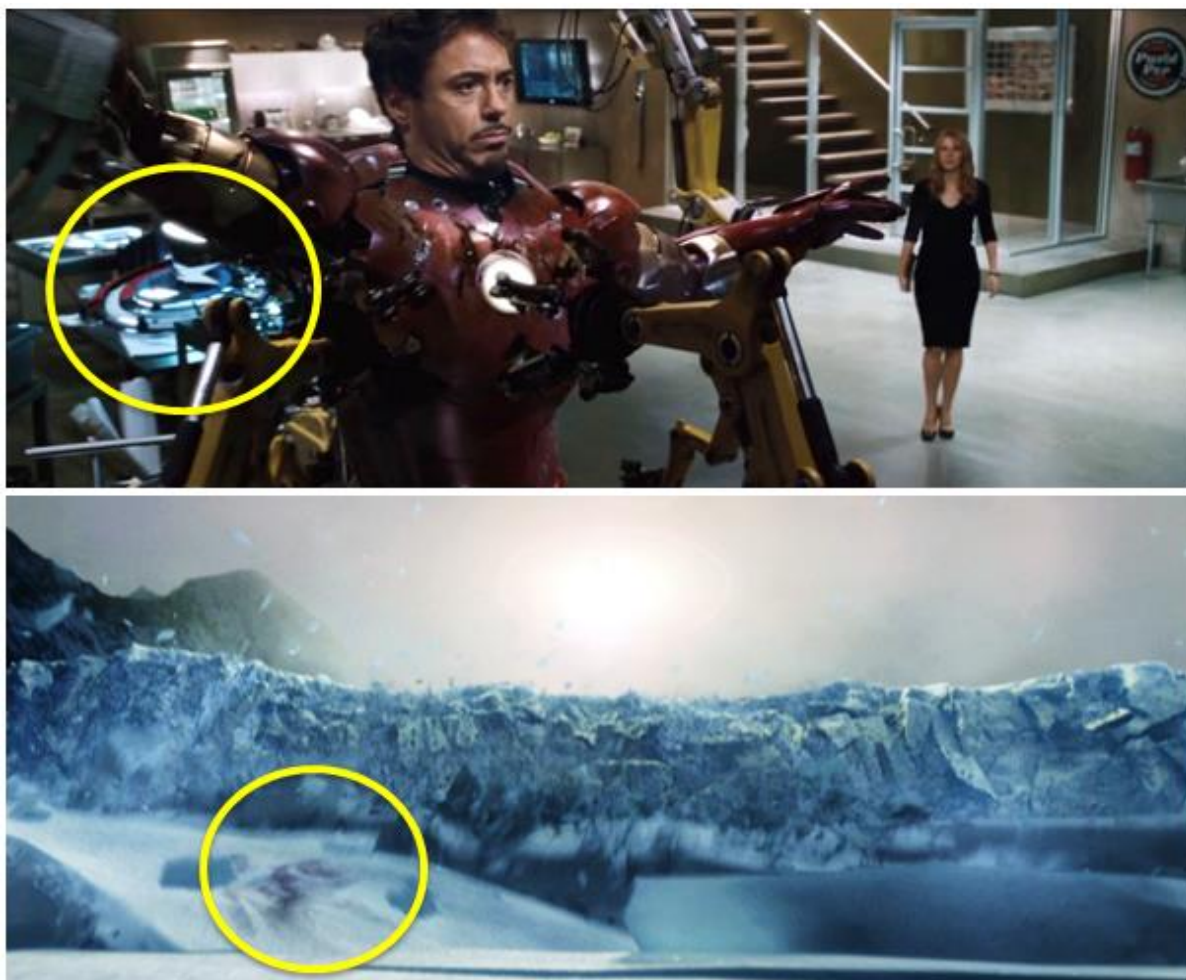


Fontes: Homem de Ferro (2008); O Incrível Hulk (2008); Homem de Ferro 2 (2010); Thor (2011); Capitão América: O Primeiro Vingador (2011); Os Vingadores (2012).

Já como pista do futuro das franquias, ressaltamos duas diferentes manifestações dos *easter eggs* nas produções da Marvel Studios. A primeira, mais sutil, diz respeito à citação de elementos dos próximos filmes em meio à narrativa de forma indireta. A segunda, mais evidente, assume a forma de *cliffhangers* explícitos ao final de cada produção.

Como indício à continuidade do UCM ocultado sob a forma de *easter egg*, podemos citar a aparição do escudo do Capitão América três anos antes da estreia de *O Primeiro Vingador*. Em uma cena em que Tony Stark trabalha em seu laboratório, é possível ver uma versão da estrutura circular que forma o escudo de Steve Rogers em meio ao cenário; já na sequência em que Bruce Banner tenta se suicidar no Ártico, o escudo e o corpo do Capitão também estão presentes, sob o gelo. São intertextos quase imperceptíveis, encontrados cooperativamente pelas comunidades de conhecimento. Poderiam ser apenas mais homenagens aos quadrinhos, mas o filme do Capitão América já era um plano futuro da Marvel Studios, de modo que, quando a produção estreou, as duas referências escondidas ganharam novos sentidos além do anúncio secreto: descobrimos que foi Howard Stark, o pai do Homem de Ferro, quem criou o escudo utilizado pelo Capitão durante a Segunda Guerra Mundial; e que o herói realmente ficou congelado no Ártico – embora dentro de um avião – desde a década de 1940.

Figura 35 – O escudo do Capitão América em *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk*.



Fonte: Marvel Cinematic Universe Wikia (2008).⁶¹

Outra forma de ligação com os próximos filmes, bem mais direta, são as *cenhas pós-créditos*. A cena exibida após os créditos de *Homem de Ferro*, na qual Nick Fury visita a mansão Stark para apresentar a Iniciativa Vingadores, abriu as portas para que praticamente todos filmes posteriores da Marvel Studios – e de outros estúdios também – aderissem a esse recurso, embora não sejam fundantes dele. Essas cenas servem tanto como fortalecimento das relações entre os filmes, quanto como promoção dos próximos títulos, como o caso da cena pós-créditos de *Capitão América: O Primeiro Vingador*, filme que antecede *Os Vingadores*, que consiste em um *teaser* com imagens do vindouro filme da equipe.

As cenas pós-créditos do UCM geralmente apresentam ligações diretas com a continuidade do universo compartilhado, ainda que ela se dê em outra franquia. Com elas,

⁶¹ Disponível em <<http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/>>. Acessos em 12.10.2018.

atravessamos o limiar rumo ao terceiro nível de fruição na qual o público não apenas acompanha uma aventura de super-heróis, nem apenas se diverte com a nostalgia aos quadrinhos, mas se torna consciente de que está participando de algo maior, de que aquela aventura é uma parte da trama mais complexa que engloba diferentes franquias. São *cliffhangers*, ganchos para a continuação da trama mais diretos que os *easter eggs* analisados anteriormente, sobretudo por sua posição de destaque em relação às outras referências intertextuais, geralmente diluídas durante os filmes. As cenas pós-créditos se tornam convenções que dizem respeito ao ritual cinematográfico particular dos filmes de super-heróis: aqueles que, conscientes da continuidade do universo compartilhado, desejam experimentar esse terceiro nível, permanecem na sala escura durante os minutos em que os créditos finais sobem na tela e parte do público vai embora. Eles *sabem* que ainda há algo por vir, muitas vezes uma piada extra, mas certamente uma ligação direta com o futuro do UCM.

Por fim, como terceira função dos *easter eggs*, citamos as referências cruzadas que se configuram como tais somente em olhar retrospectivo. São os casos em que determinados conteúdos presentes em filmes anteriores são recuperados por outros, que não necessariamente estavam em curso de produção quando essas informações foram apresentadas pela primeira vez.

Ao contrário das menções ao Capitão América nos primeiros filmes do Homem de Ferro e do Hulk e das cenas pós-créditos, nesses casos não se trata de um prenúncio dos próximos passos do universo, mas de um retorno a determinados eventos como forma de sustentar acontecimentos novos. Assim, o que eram apenas informações periféricas à trama se transformam em *easter eggs* retroativos. É o que acontece, por exemplo, com os recortes de jornais que são exibidos nos primeiros minutos de *Homem de Ferro*, resumindo quem é Tony Stark. Um desses jornais noticia a morte dos pais do personagem em um acidente de carro ocorrido em dezembro de 1991. Em 2016, *Capitão América: Guerra Civil* recupera o acontecimento e faz uma revelação surpreendente sobre o que ocorreu na noite do acidente, fato que se torna central para o filme lançado oito anos depois de *Homem de Ferro*.

Figura 36 – A morte dos pais de Tony Stark noticiada em *Homem de Ferro*.



Fonte: Homem de Ferro (2008).

Conscientes da importância dessas relações intertextuais para o fortalecimento do universo compartilhado e da sua experiência para as comunidades de conhecimento, os filmes da Marvel Studios tendem a referenciar a si próprios dessa forma, sobretudo mais recentemente, quando a grande quantidade de filmes já compõe um vasto acervo de informações prontas para serem recuperadas e cruzadas em novas histórias. Essa é uma das manifestações atuais do caráter transtextual dos filmes de super-heróis, chegando ao nível de transformar a si mesmas em fontes para sua retroalimentação – o que é inerente ao gênero nas HQs há bastante tempo.

No próximo capítulo, retomaremos alguns desses intertextos para analisar o projeto de arquitetura da informação desenvolvido ao longo da primeira fase do Universo Cinematográfico Marvel. Por ora, bastam esses exemplos para indicar as aproximações que eles estabelecem com a dinâmica de produção e consumo dos quadrinhos de super-heróis. Apesar de mais unilinear que a versão quadrinística, a continuidade do Universo Marvel no cinema ganha fôlego a cada novo título para se complexificar cada vez mais. Além disso, a particular construção de cada filme considerando alguns dos níveis de leitura que apresentamos nessa seção posiciona a Marvel Studios entre as diferentes gerações e graus de envolvimento do público com o gênero de super-heróis. Nessa fronteira, os super-heróis do UCM operam na conciliação entre públicos, mídias e meios diversos, advindos, em última instância, de duas linguagens distintas: os quadrinhos e o cinema.

3.2. Nas fronteiras entre quadrinhos e cinema

Ainda que por motivações comerciais, a incorporação de referências da linguagem e da dinâmica de produção das histórias em quadrinhos no UCM – e em muitos filmes de super-heróis – representa um caso particular de aproximação entre quadrinhos e cinema. Ao transcender as páginas das HQs, os super-heróis passam a transitar entre as linguagens quadrinística e cinematográfica repetindo a costumeira dinâmica de se apropriar de diversas referências na construção de sua própria identidade. Do ponto de vista do enredo, cria-se uma tensão na própria noção clássica de adaptação diante da imprecisão sobre qual ou quais são os textos efetivamente adaptados; do ponto de vista visual-estético, explora-se um novo estilo cinematográfico consagrado entre os *blockbusters* do século 21, que se vale de recursos visuais populares nas HQs para remediar a experiência com o mundo apresentado nos filmes. Antes de partirmos para a análise desses dois aspectos, contudo, dedicamos essa seção a compreender as bases entre as quais o trânsito dos super-heróis estabelece tais diálogos.

Para tanto, partimos da metáfora das linguagens enquanto *ambientes* proposta pelo pesquisador italiano Daniele Barbieri (2017). Habitáveis, as linguagens-ambientes se tornariam como que anfitriões para os textos, colocando à sua disposição os recursos que possuem. Com essa afirmação, a ideia de aproximações e fronteiras entre linguagens ganha uma conotação ligada à “geografia” dos ambientes. Essa concepção é o que sustenta a teorização sobre o trânsito de certas influências entre eles, linha de investigação de Barbieri em seu livro *As Linguagens dos Quadrinhos*. O teórico investiga como os quadrinhos se apropriam de recursos de várias outras linguagens e artes, misturando influências dessas na construção de seus próprios recursos de linguagem.

Barbieri (2017, p. 19-20) considera que as relações entre as linguagens podem se dar de quatro formas: pela *inclusão* de uma linguagem em outra; quando uma linguagem provoca a *geração* de outra; por meio de semelhanças mais ou menos horizontais que o autor chama de *convergência*; ou ainda como *adequação*, quando uma linguagem emula elementos de outras. Nessa perspectiva, é possível pensar os quadrinhos e o cinema como ambientes que se avizinham: artes convergentes que, eventualmente, passam por processos de adequação em suas relações. As linguagens dos quadrinhos e do cinema seriam, portanto, ambientes distintos, bem delimitados, mas que, por estarem próximos, permitem que haja fluxos de influências através das suas fronteiras. E é por essa vizinhança que o gênero de super-heróis constrói pontes estreitas entre os dois ambientes.

3.2.1. *Parentesco ilusório*

Historicamente, essas pontes sempre existiram, amplamente exploradas pelos meios de comunicação de massa originados pelas duas linguagens. Se o UCM é o produto de anos de reformulações dos super-heróis, atravessadas por inúmeras questões socioculturais e comerciais, também é resultado de um século de aproximações entre HQs e filmes:

O século XX foi marcado por dois grandes meios de comunicação: o cinema e as histórias em quadrinhos. Ambos perpassaram esse século, deixando sua marca em todo o mundo e influenciando todas as outras formas de comunicação. Um exerceu, sobre o outro, influências significativas, que envolveram desde o aproveitamento de personagens e temáticas até a incorporação ou desenvolvimento de técnicas específicas de linguagem. (VERGUEIRO, 2017, p. 44)

É recorrente a observação de certos paralelos entre as mídias dos quadrinhos e do cinema, como a criação do Comics Code Authority diretamente baseada no Código Hays (HOWE, 2013) ou a própria ressurreição dos super-heróis nas telonas depois da intensa crise nos quadrinhos no final da década de 1990. Outros paralelos citam o ano de 1895, em que ocorreram fatos emblemáticos para o desenvolvimento das duas mídias: a primeira exibição do cinematógrafo dos Irmãos Lumière e a estreia da tirinha Menino Amarelo (*Yellow Kid*), do quadrinista Richard Felton Outcault, no jornal *New York World*. Seria coincidência os quadrinhos e o cinema terem seus marcos comumente atribuídos como pontos iniciais exatamente no mesmo ano? Seria mais coincidência ainda esses dois marcos não representarem, de fato, a gênese de nenhuma das duas linguagens?

A ideia de uma predestinação ao encontro de duas mídias/linguagens/artes é encantadora, mas pode ser explicada sob um ponto de vista um pouco mais pragmático. Na verdade, quadrinhos e cinema são resultantes da exploração das narrativas visuais que se difundiu fortemente sobretudo entre o final do século 19 e o início do século 20. São, portanto, questões sociais e tecnológicas que justificam a sua popularização mais ou menos no mesmo período, o que leva à atribuição de um “parentesco ilusório” entre ambos, defende o francês Benoît Mouchard (2004).

De acordo com a pesquisadora Flávia Cesarino Costa (2006, p. 18), é impreciso dizer que o cinematógrafo dos Irmãos Lumière representa o nascimento do cinema, uma vez que o próprio equipamento é desdobramento de várias outras versões anteriores. Além disso, ao mesmo tempo ou até antes de sua criação, o desenvolvimento da fotografia, a invenção do celuloide e a construção de aparelhos projetores levavam inventores ao redor do mundo a

desenvolverem equipamentos que experimentavam as imagens em movimento. O teórico brasileiro Arlindo Machado (1997, p. 11-13) ressalta, a partir de Comoli (1975), que a busca por delimitar um marco inicial para o cinema perseguiu vários estudos da área durante muito tempo, sempre se mostrando infrutífera e revelando defesas de pontos de vista muito mais calcados em certo nacionalismo.

O mesmo pode ser dito dos quadrinhos. O *Menino Amarelo* de Outcault, embora tão importante para as HQs quanto a invenção dos Irmãos Lumière para o cinema no que diz respeito à popularização das respectivas linguagens, nem de longe pode reclamar pioneirismo histórico. Em seu livro *Imageria: O Nascimento das Histórias em Quadrinhos*, o pesquisador Rogério de Campos (2015) realiza um cuidadoso estudo arqueológico das histórias em quadrinhos bem antes de 1895, resgatando títulos como *As aventuras de Nhô-Quin ou impressões de uma viagem à corte*, série em quadrinhos do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, publicada no Brasil desde 30 de janeiro de 1869 (data que mais tarde se tornou o Dia do Quadrinho Nacional); e o trabalho do artista suíço Rudolf Töpffer, datado da década de 1830.

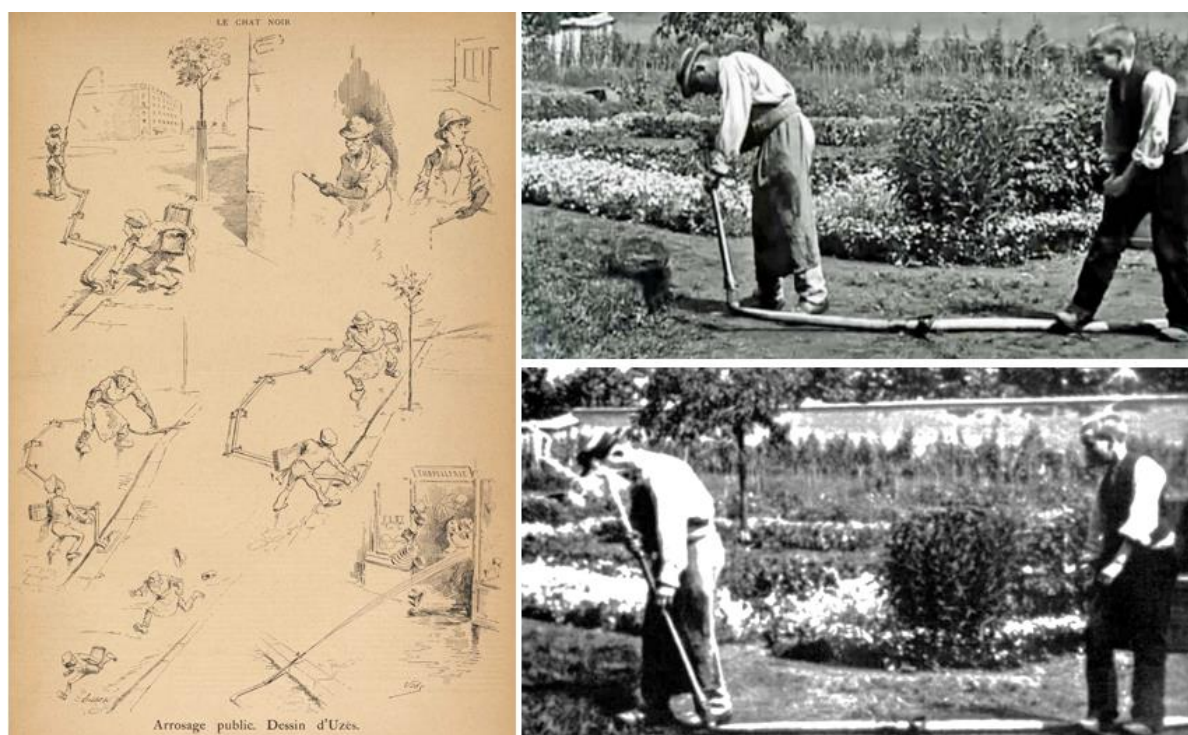
Reforçamos assim o que foi defendido anteriormente em relação aos gêneros e metagêneros, agora em relação às linguagens e aos hipergêneros: a delimitação de um marco inicial é sempre arbitrária e em pouco acrescenta à teoria sobre quaisquer fenômenos sociais; pelo contrário, sempre tira-lhes algo.

Assim, mais do que coincidências e datas, interessa-nos analisar como se dão os contatos entre quadrinhos e cinema enquanto mídias e linguagens. Esses contatos se materializam mais diretamente na origem de relações hipertextuais entre filmes e HQs, que se confundem com a própria trajetória das duas mídias.

Liam Burke (2015) e Rogério de Campos (2015) apontam a existência de versões cinematográficas de HQs desde os primeiros anos do cinema, como o filme *O Regador Regado* (*L'Arroseur Arrosé*, Irmãos Lumière, 1895), baseado em uma página de quadrinhos cujas variadas versões datam de cerca de 10 anos antes (BURKE, 2015, p. 11).⁶² Não com o vão objetivo de responder qual veio primeiro, tal resgate histórico serve para observar como a adaptação de HQs para o cinema já era bastante frequente antes mesmo dos primeiros filmes de super-heróis e impulsionar o questionamento dos motivos que favorecem tais traduções.

⁶² A página em questão apresenta a mesma anedota narrada no filme: um homem é vítima de uma traquinagem de seu parceiro que o molha bloqueando e depois liberando o fluxo de água de uma torneira. O levantamento das muitas versões dessa HQ encontra-se disponível em: <<http://www.topfferiana.fr/2010/10/arroseurs-arroses/>>. Acesso em 08 mai. 2018.

Figura 37 – Página de *Arrosage Public* (1885) e fotogramas de *L'arroseur Arrosé* (1895).



Fontes: Topfferiana (2010); Starico Movies (2018).⁶³

Uma primeira resposta pode ser atribuída no sentido comercial: vimos anteriormente que as histórias em quadrinhos publicadas nos jornais e depois em álbuns próprios, bem como as obras da literatura popular, serviam como principal fonte para a criação de filmes, sobretudo quando o cinema se tornou uma atração de entretenimento nas primeiras décadas do século 20, por serem tramas conhecidas e queridas pelo público. Por isso, a produção das séries em *live-action* baseadas nos personagens Flash Gordon (1936), Dick Tracy (1937) e dos super-heróis da Era de Ouro na década de 1940 não representou mais do que uma consequência mais ou menos esperada do sucesso desses personagens nas páginas. O apelo popular dos títulos os levava a ganhar vida em outros meios, como acontece com as franquias crossmidiáticas. Michael Uslan (2015) cita a trajetória do personagem O Sombra como sintomática desse período: o vigilante surge nos programas de rádio em 1930, ganha uma versão cinematográfica em 1937 e se torna protagonista de uma série de tiras em quadrinhos nos jornais em 1940. Essa lógica desemboca na longa trajetória dos super-heróis dos quadrinhos ao cinema que mapeamos no capítulo 2.

⁶³ Imagens disponíveis respectivamente em <<http://www.topfferiana.fr/2010/10/arroseurs-arroses/>> e <<https://stari.co/movies/arroseur-arrose>>. Acessos em 02.06.2018.

Contudo, além das motivações comerciais sobre as quais já discutimos, quadrinhos e cinema também possuem outras relações mais íntimas que dizem respeito não somente às mídias e aos contextos externos às obras. Há relações que se observam entre as próprias linguagens, que se intensificam por esses catalisadores externos, mas existem independentes deles. São essas relações que mais interessam a Barbieri e à parte estilística da nossa análise; são os motivos que colocam os quadrinhos e o cinema em condição de proximidade imanente.

3.2.2. *Quadros e telas: as janelas para o sonho*

A própria natureza das narrativas visuais pode ser lida como uma razão que propicia os diálogos entre quadrinhos e cinema. Por meio de ambas as linguagens, acessamos histórias de outrem por meio de imagens, enxergamos com seus olhos um mundo que não é o nosso e o desbravamos visualmente, como quando estamos sonhando. Ao se dar conta da potência onírica e transportadora das HQs e dos filmes para o mundo diegético, as duas linguagens podem explorar ao máximo a ficcionalidade e tornar o destino da viagem do fruidor cada vez distante.

Nos quadrinhos, o hibridismo das imagens propriamente diegéticas cercadas por uma série de elementos visuais concatenando textos e recursos extradieгéticos (balões, recordatórios, linhas cinéticas, emanatas) formula um sistema semiótico cuja própria leitura exige certa abstração da realidade (MCCLLOUD, 1995; COOK, 2012; GROENSTEEN, 2015). Tal abstração se mostra ainda mais evidente quando as imagens são produzidas por meio de desenhos cartunizados, como aponta Scott McCloud (1995): quanto menos realista é o traço do desenho, mais possibilidades de associação com vários elementos ele apresenta, abandonando a semelhança específica a um determinado ser.

Já no caso do cinema em *live-action*, a sua origem fotográfica poderia indicar um desenvolvimento rumo ao registro documental, uma vez que “imagens pictóricas reduzem o universal ao singular” (FLAUBERT *apud* MANGUEL, 2001, p. 20). Sendo essas imagens fotografadas, o nível de realismo levaria o cinema a se opor ao mimetismo dos desenhos dos quadrinhos, mas não é o que efetivamente acontece. De acordo com Machado:

O novo sistema de expressão, assim que ganhou forma industrial, impôs-se esmagadoramente como território das manhas do imaginário, mantendo-se fiel aos seus ancestrais mágicos pré-industriais (que o diga Méliès, argonauta por excelência dos mares e abismos interiores) (MACHADO, 1997, p. 20-21).

Dessa forma, o que seria uma primeira oposição entre as imagens nos quadrinhos e no cinema é superada pela consciência delas nos respectivos meios como representações de

uma realidade em potencial. As HQs abraçam o onírico por sua própria natureza semiótica e o cinema o escolhe deliberadamente porque pode fazê-lo. Não se trata, em nenhum dos casos, de reproduzir a realidade como ela é, mas de representar o imaginário e transportar o fruidor para dentro dele com os particulares níveis de envolvimento que cada linguagem propiciar. Afinal, como aponta Edgar Morin (2015, p. 32): “o realismo não é apenas o real, mas também a imagem do real. (...) ‘não se trata tanto de vermos as coisas, mas de as representarmos’”.

Os efeitos visuais amplamente explorados nos filmes da Marvel Studios são bons exemplos dessa busca pelo *verossímil diegético*, mais que pelo real. Utilizar as feições de Mark Ruffalo para recriar digitalmente a aparência do Hulk não é uma tentativa de convencer o público de que o ator realmente se transformou no monstro, mas de não deixar dúvidas de que, *naquele universo em que o Hulk existe*, ele é exatamente o Dr. Bruce Banner aumentado e esverdeado. Não se trata de reclamar veracidade ao que é exibido nas imagens, porque uma vez dentro da sala de cinema ou diante de um gibi aberto, firmamos o pacto de suspensão da descrença. Aceitamos fazer parte de um mundo ficcional temporariamente e nos deixamos ser levados até ele. A questão é o que há nesse mundo que nos mantém lá. Segundo Ismail Xavier:

Afinal, na condição de espectador de um filme de ficção, estou no papel de quem aceita o jogo do faz-de-conta, de quem sabe estar diante de representações e, portanto, não vê cabimento em discutir questões de legitimidade ou autenticidade no nível da testemunha de tribunal. Aceito e acho bem-vindo o artifício do diretor que muda o significado de um gesto - o essencial é a imagem ser convincente dentro dos propósitos do filme que procura instaurar um mundo imaginário. (XAVIER, 2003, p. 34)

Quadrinhos e cinema são linguagens que atingem esse nível de abstração da realidade de modo ainda mais arrebatador que a literatura ou o rádio, por exemplo, porque tem a seu favor a sedução das imagens. Nós acreditamos no que os nossos olhos veem mais do que o que lemos ou ouvimos de outrem, porque nos tornamos testemunhas daqueles acontecimentos – ainda que igualmente forjados por autores. Nesse ponto, contudo, as duas linguagens divergem de maneira crucial em suas formas de apresentar as imagens: nos quadrinhos, as imagens são dispostas no espaço (de um quadro, tira, página ou painel); no cinema, seus recursos de linguagem são dispostos no tempo (de um filme, cena ou *frame*). Tal diferença evoca questões ontológicas às duas linguagens que reforçam o fato de que são, apesar das semelhanças, ambientes distintos.

O teórico belga Thierry Groensteen (2015) dedica parte de seu livro *O Sistema dos Quadrinhos* a examinar a necessária relação dos quadrinhos com a espacialidade, em uma abordagem que privilegia o aspecto sequencial das imagens nas HQs. Independentemente de serem publicados em tiras, álbuns ou em plataformas digitais, os quadrinhos devem seu

funcionamento ao que Groensteen chama de *solidariedade icônica*: a relação de dependência entre diferentes imagens espacialmente dispostas de modo que, juntas e organizadas de uma determinada forma, se conectam e criam algo diferente da simples soma de todas elas – criam, enfim, a história em quadrinhos. “A condição necessária, senão a única, para que possamos falar sobre quadrinhos é que as imagens são diversas e correlacionadas de alguma forma” (GROENSTEEN, 2015, p. 29).

Groensteen aprofunda a definição de histórias em quadrinhos como “arte sequencial” proposta por Will Eisner (2010) em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, publicado pela primeira vez em 1985, e revisitada pela sistematização de Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos*: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MC CLOUD, 1995, p. 9). Groensteen acrescenta à dinâmica da sequencialidade nas HQs a atuação da artrologia – articulação entre as imagens no campo espacial (espaçotopia), o conjunto de relações por meio das quais se estabelece a solidariedade icônica nas HQs. Sendo essas relações estabelecidas deliberadamente, haveria uma instância narrativa responsável pela articulação das imagens nos quadrinhos, que Groensteen (2015, p. 33) denomina artrólogo. É pela artrologia que acessamos as histórias em quadrinhos em determinada disposição de elementos visuais dentro da sua estrutura total – quadros, tiras, páginas, livros – a qual o autor chama de multirrequadro.

Outra perspectiva comumente adotada para a definição de histórias em quadrinhos diz respeito ao hibridismo entre imagens e textos nos quadros, embora seja verdade que nenhum dos dois elementos é essencial para uma HQ, muito menos preponderante um sobre o outro. Mesmo sem um termo definidor muito claro para nomear a forma artística que produzia aliando textos coloquiais e desenhos simplificados na distante década de 1830, Rudolf Töpffer já reconhecia a peculiar relação de complementariedade que se opera entre imagens e textos em uma história em quadrinhos:

(...) este pequeno livro é de natureza mista. Compõe-se de uma série de desenhos impressos manualmente. Cada um desses desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem esse texto, não teriam mais do que um significado obscuro. O texto, sem os desenhos, não significaria nada... (TÖPFFER *apud* MOYA, 1996, p. 9).

Na tese *Telling Stories About Storytelling: The Metacomics of Alan Moore, Neil Gaiman, and Warren Ellis*, o pesquisador Orion Kidder (2009) analisa as duas perspectivas, concluindo que nem a sequencialidade nem o hibridismo são plenamente inerentes a todas as HQs, sendo insuficientes para se proporem como potenciais definições da linguagem, mas

certamente são duas das principais lentes com as quais a linguagem quadrinística pode ser analisada.

De todo modo, seja pela articulação entre imagens ou pela relação entre imagens e textos, os quadrinhos se manifestam como arte prioritariamente do espaço: a materialidade do quadrinho é a disposição de seus elementos narrativos (textos, imagens, quadros, páginas e todos os demais recursos de linguagem) em um suporte espacial, seja ele físico ou digital. Cabe ao leitor completar os significados de tais elementos para emular a dimensão temporal, acompanhando os acontecimentos narrados quadro após quadro; e sonora, geralmente representada por meio de signos verbais escritos. O leitor é, nessa perspectiva, coautor das histórias em quadrinhos (MCCLLOUD, 1995, p. 68).

Figura 38 – Scott McCloud aponta a participação ativa do leitor nos quadrinhos.



Fonte: McCloud (1995, p. 25; 68).

Por outro lado, o cinema é uma arte eminentemente atrelada ao tempo: é a sucessão de fotogramas projetados na tela, um após o outro, que gera o filme (CIRNE, 1975, p. 44). Ainda que o *storyboard* ou o filme de celulose possam se assemelhar à justaposição de imagens dos quadrinhos, não é por esses meios que acessamos o filme, mas sim por sua projeção. Em uma sala de cinema, a sessão tem um tempo específico de duração, através do qual as imagens se apresentam aos nossos olhos uma de cada vez, ao menos 24 delas por segundo. Embora as tecnologias de *home video* e plataformas digitais permitam que esse tempo seja retardado, acelerado ou parado, *a priori* o que consumimos em cinema é sempre um intervalo de tempo preenchido com alguma história. As imagens não são justapostas como nos quadrinhos, mas sobrepostas umas às outras na projeção: a artrologia dos quadrinhos, em cinema, é montagem.

Desse modo, o espaço das imagens no cinema é limitado: elas preenchem a área da tela até que outra imagem ocupe o mesmo espaço retangular. Moacy Cirne (1975, p. 54) comenta a limitação espacial do cinema atribuindo aos jogos de luz e sombra, cortes e movimentos de câmera as alternativas para tentar superá-la. Já nos quadrinhos, as imagens podem assumir diferentes formas de contornos em variadas disposições mais ou menos horizontalizadas e até mesmo indefinidas, podendo ocupar páginas inteiras – as chamadas *splash pages* (CHINEN, 2015, p. 30) – ou ainda interferir umas nas outras por sobreposição – a incrustação (GROENSTEEN, 2015, p. 97) – tanto quanto o multirrequadro permitir. “Verifica-se, pois, que o agenciamento refere-se à dimensão da revista (ou do álbum). Mas no âmbito da página, todas as permutações estruturais são possíveis” (CIRNE, 1975, p. 56).

A limitação espacial do cinema, contudo, faz parte da radical imersão que a linguagem prioriza em detrimento da relativa autonomia do leitor de quadrinhos: o retângulo iluminado sempre está lá, você sabe que é ele que deve ocupar toda a sua visão e prender sua atenção durante o filme. De acordo com Ismail Xavier (2003, p. 36): “espectador de cinema, tenho meus privilégios. Mas simultaneamente algo me é roubado: o privilégio da escolha”.

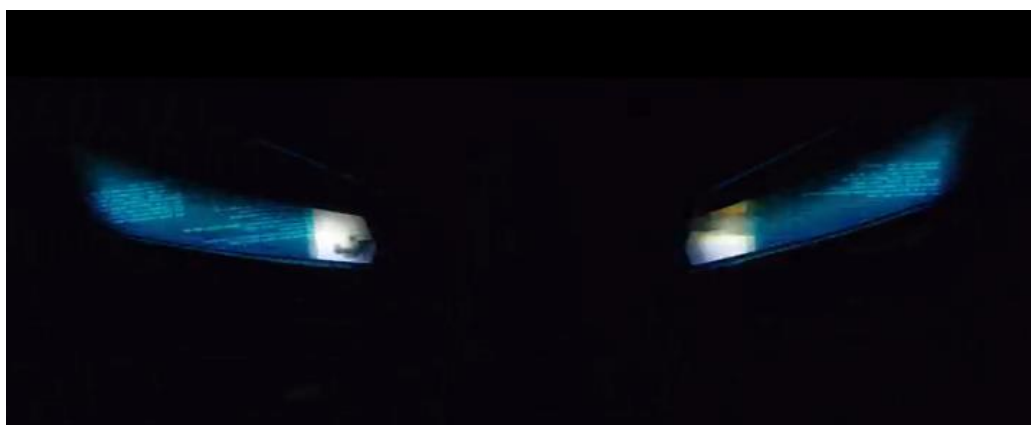
Roland Barthes (2004) descreve poeticamente o que Hugo Mauerhofer cunhou de *situação cinema*: “ela se caracteriza, antes de mais nada, pelo completo isolamento do mundo exterior e de todas as suas fontes de perturbação visual e auditiva” (MACHADO, 1997, p. 37). Não temos controle do ritmo e nem o privilégio de nos demorar mais ou menos em uma determinada cena em uma exibição padrão de cinema. Por isso, o aparelho cinematográfico preza pela garantia de que todos os nossos sentidos estarão direcionados para o que se vê e ouve na tela. A sala permanece em completa escuridão, somos desencorajados a nos mover, confortavelmente acomodados em poltronas que nos isolam do outro diante da grande tela

iluminada. E, junto às grandes imagens que preenchem nosso campo de visão, há o movimento e o som alto e claro que completam a representação de um mundo audiovisual – às vezes, tridimensional – muito parecido com o que vivemos, porém com prazo para terminar e muitas vezes ficcional, como são os nossos sonhos. De forma consciente, aceitamos o estado de quase sonho em uma sessão de cinema para experimentá-lo da forma mais inconsciente possível. Queremos sonhar e pagamos ingressos em *shopping centers* para isso.

Embora não exclusivamente, a noção de “realismo” no cinema se deve também à própria representação humana nas telas. Ao contrário do desenho cartunizado das HQs, no cinema de *live-action* temos atores que dão voz e movimento aos personagens. Assim, as histórias vividas por essas pessoas nos filmes nos parecem potencialmente tão reais quanto elas próprias. Por outro lado, segundo a teoria de McCloud, esse realismo pode de alguma forma podar a nossa identificação com os personagens por meio da projeção visual. A ilusão de que o Capitão América poderia ser qualquer jovem corajoso dos Estados Unidos tende a se limitar quando fica estabelecido que o ator Chris Evans *é* o Steve Rogers de carne e osso, por exemplo.

No entanto, a versão cinematográfica dessas histórias conta com outros recursos que não se equivalem, mas traçam os caminhos para a identificação por outras vias. Arlindo Machado (1997, p. 40-41) destaca o uso da câmera subjetiva como um desses recursos que potencializam a impressão de que as cenas do filme não estão apenas acontecendo, mas estão *nos* acontecendo. A câmera subjetiva é utilizada brevemente na sequência de *Homem de Ferro* em que Tony Stark testa sua nova armadura. Acompanhamos o primeiro voo do herói como se fôssemos ele mesmo aprendendo a controlar os mecanismos da Mark II ao mesmo tempo em que descobrimos uma nova forma audiovisual de experienciar o Homem de Ferro.

Figura 39 – Vestimos a máscara do Homem de Ferro junto a Tony Stark.



Fonte: Homem de Ferro (2008).

Os filmes de super-heróis tendem a maximizar o efeito de identificação com o protagonista cinematográfico, uma vez que suas histórias se baseiam na centralidade do personagem segundo a jornada do herói de Campbell (2007). Os super-heróis, particularmente os heróis Marvel, que pautaram seu sucesso nos quadrinhos explorando as relações de identificação com o público, por um lado se limitam aos rostos de determinados atores, mas por outro lado ganham vida e convidam o público a experimentá-la em todo o esplendor de suas aventuras frenéticas e barulhentas na grande tela do cinema. Em outras palavras: o mundo dos super-heróis descobre outras formas de se conectar com o público, e o faz explorando aspectos antes apenas sugeridos nos quadrinhos, sobretudo o som e o movimento. A imaginativa construção pautada no fechamento de imagens estáticas se converte na experiência já posta de imersão realista criada pela “arte do movimento, a arte que, finalmente, conseguiu criar uma ilusão convincente de realidade dinâmica” (MANOVICH *apud* BURKE, 2015, p. 190).

Essa breve análise sobre ambas as ontologias serve para indicar como esses ambientes se avizinham sob o ponto de vista das artes da representação. Certamente há outras perspectivas capazes de fazê-lo, como o ponto de vista da indústria do entretenimento, que não deixamos de considerar. Contudo, entender o cinema e os quadrinhos como linguagens por meio das quais acessamos o mundo fantástico dos super-heróis é o primeiro passo para discutir como eles transitam entre esses ambientes.

3.2.3. *Ambientes vizinhos, oceanos que se misturam*

O pesquisador Nick Sousanis (2017), em sua tese *Desaplanar*, evoca a metáfora de Hayakawa das linguagens como oceanos. Em concordância com a proposta das linguagens-ambientes de Barbieri, essa outra metáfora também considera as linguagens como espaços onde nós e os textos podemos habitar. Sendo oceanos, elas embebem os textos que nelas mergulham de suas próprias águas. Seu universo particular envolve os textos e os modifica para que eles sobrevivam e nadem segundo suas leis. O mergulho dos super-heróis no oceano dos quadrinhos os moldou com as convenções que analisamos no capítulo anterior; seu novo mergulho no oceano do cinema ocorre ainda com gotas das águas anteriores e técnicas de natação aprendidas por lá, agora otimizadas para a sobrevivência no novo oceano, que por sua vez também o inunda de suas próprias águas. Por essa analogia, podemos compreender como os filmes de super-heróis incorporam certos elementos já experimentados nas histórias em quadrinhos. Os dois ambientes são facilmente acessados pelo gênero porque parecem se posicionar muito próximos,

com fronteiras maleáveis entre eles pelos motivos comerciais e artísticos que discutimos anteriormente.

Essa proximidade faz com que as duas linguagens compartilhem de certos recursos, como apontam Parry (2012, p. 179) e Cirne (1975, p. 24). Entre eles, podemos citar os *enquadramentos de cenas* ou *planos*, que “referem-se à aproximação do observador em relação à cena” (CHINEN, 2015, p. 36); e os *ângulos*, “como posicionaríamos a nossa câmera se, em vez de desenhados, os quadrinhos fossem filmados” (idem, p. 38).

É curioso que as definições de Chinen, presentes em seu livro *Linguagem HQ: Conceitos Básicos*, empreguem termos cinematográficos como *cena*, *câmera* e *filmagem* para falar de histórias em quadrinhos. Isso se deve tanto à tradicional adoção de bibliografia do campo do cinema para se pesquisar e teorizar sobre quadrinhos quanto à nossa internalização cultural dessas terminologias para narrar fatos cotidianos e sonhos (MACHADO, 1997, p. 33). A linguagem do cinema, amplamente popularizada e assimilada por outras vertentes de audiovisual ainda mais populares, como a televisão, nos ensinou a pensar cinematograficamente. Se Barbieri considera que os quadrinhos se relacionam facilmente com as mais diferentes formas de artes/linguagens, o mesmo pode ser dito na direção oposta: as outras artes também constroem suas linguagens por meio de suas próprias práticas dialógicas. No caso do cinema, esses diálogos se potencializam por sua forte ligação com a nossa cultura visual, sendo a linguagem cinematográfica um oceano em que ela parece constantemente molhar os pés.

Sendo assim, quadrinhos e cinema se atraem por diversas vias porque, antes de todas elas, se construíram como linguagens próprias ao encontro e à apropriação. Ora, é esse exatamente o caráter que viemos ressaltando até aqui sobre os super-heróis, o que aponta para os intensos fluxos entre as linguagens experimentados por meio desse gênero em particular, ainda que não exclusivamente por ele. A fórmula Marvel mergulha seus super-heróis no oceano do cinema previamente embebidos pelas águas dos quadrinhos e o resultado disso é uma experiência cinematográfica que coloca em um novo meio a experiência quadrinística, como veremos mais à frente. Nesses diálogos, tecem-se relações que superam o mero intercâmbio de títulos licenciados e tendem a explorar cada vez mais o que o encontro desses oceanos, ou as fronteiras entre esses ambientes, têm a oferecer na construção dos filmes e dos quadrinhos.

Christian Metz (1980) nomeia os produtos da convergência entre as linguagens como códigos múltiplos, ou seja, aqueles que se manifestam em mais de uma linguagem. Cirne (1975), Barbieri (2017), Burke (2015), Groensteen (1990) e muitos outros pesquisadores se

dedicam a analisar cuidadosamente muitos desses códigos, bem como os códigos de manifestação única, que evidenciam os pontos de divergência entre as linguagens. Também por esse motivo, não os repetiremos integralmente aqui. Nos interessa por enquanto situar a lógica que permite que esse compartilhamento de recursos de linguagem aconteça e, por isso, as metáforas dos ambientes e dos oceanos são os principais pontos dessa seção. Os quadrinhos e o cinema são linguagens que se conversam, mas que não se sobrepõem, visto que “cada linguagem deixa serviço para outras linguagens resolverem” (SOUSANIS, 2017, p. 57).

Tendo isso em vista, nosso foco nas próximas seções deste capítulo se aterá ao que acontece nas fronteiras entre os ambientes, ou no encontro entre os oceanos. Como os filmes de super-heróis da Marvel Studios exploram esses lugares tênues onde quadrinhos e cinema desenvolvem novas categorias e desafiam antigas sistematizações é a questão que perseguiremos a seguir.

3.3. Tudo é exatamente o mesmo, exceto pelo fato de que é totalmente diferente

O título dessa seção é uma citação direta à introdução da primeira edição de *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller (1986), escrita por Alan Moore. A série, inserida em um contexto revisionista do gênero de super-heróis nos quadrinhos, explora seus acenos transtextuais a si mesmo ao recuperar diferentes versões do personagem e, ao mesmo tempo, inaugurar uma nova abordagem (KLOCK, 2006). Vimos que é por meio dessa dinâmica retroalimentar que os super-heróis se atualizam sem se desvencilhar do passado e é também por ela que os filmes baseados nos super-heróis dos quadrinhos colocam em crise as concepções mais clássicas de adaptação.

De acordo com Syd Field (2001, p. 174), “adaptar significa transpor de um meio para outro”, realizando eventuais modificações “de estrutura, função e forma, que produz uma melhor adequação”. Aparentemente, essa definição acompanha as metáforas das linguagens enquanto ambientes ou oceanos, mas ela carrega alguns problemas inerentes às teorias da adaptação. Isso porque transpor de um meio para outro não é necessariamente o que acontece com textos adaptados. A imagem das águas se misturando com o mergulho dos super-heróis nos dois oceanos revela que há mais em jogo do que o simples transporte do conteúdo de um recipiente para outro: há também o cruzamento entre as linguagens e as transformações que ele causa tanto no objeto adaptado quanto no próprio meio que o recebe. Além disso, a ideia de produzir uma “melhor adequação” indica certa valoração que revela o maior dilema das teorias

da adaptação: desconsiderar as questões de julgamento de fidelidade ao mesmo tempo em que se mantêm presas a elas.

Na fórmula da Marvel Studios, que consiste na construção de todo um universo compartilhado, esse dilema parece não ter lugar. Afinal, como questionar fidelidade à fonte se ela não se restringe a um determinado personagem ou título, mas a um acervo complexo de diferentes versões do Universo Marvel construídas ao longo de meio século nos quadrinhos? O UCM, bem como boa parte dos filmes baseados em HQs de super-heróis e suas extensas continuidades, representam pelo menos um caso particular de adaptação, para não dizer uma verdadeira contradição dentro dela. No ensaio *The Superhero of a Thousand Faces: Visual Narratives on Film and Paper*, Luca Somigli (1998) já apontava essa questão, uma vez que os super-heróis são recriados constantemente pelos quadrinistas a cada novo arco e, assumindo diferentes versões, todas elas são passíveis de serem consideradas ou não nas versões cinematográficas. Como comenta o quadrinista Paul Levitz:

Se você escolher fazer um filme do Batman, ok, mas há 4.000 histórias do Batman: qual ou quais delas eu vou fazer? Qual vai ser a minha versão ideal? Será que vai ser algo mais Denny O'Neil e Neal Adams, mais Jeph Loeb e Tim Sale, mais Frank Miller, mais Bill Finger e Dick Sprang? O que eu quero fazer aqui? Em virtude da existência de 4.000 histórias, tenho implicitamente maior licença para fazer coisas novas, para o bem ou para o mal. (LEVITZ *apud* BURKE, 2015, p. 13. Tradução nossa)⁶⁴

Apesar dessa prévia negação do paradigma mais comum de adaptação do ponto de vista analítico-acadêmico, do ponto de vista da produção e da recepção a ideia de fidelidade ainda se mostra entranhada no julgamento dessas obras, especialmente nas avaliações da crítica e das comunidades do conhecimento. A uma semana da estreia mundial de *Os Vingadores*, o diretor Joss Whedon expressou esse paradoxo em entrevista ao site *Birth.Movies.Death.*:

[*Os Vingadores*] está capturando a essência dos quadrinhos e sendo fiel ao que é maravilhoso sobre eles, enquanto lembra que é um filme e não uma história em quadrinhos. (...) Você tem que dar o espírito da coisa e depois se afastar dele, e criar algo cinematográfico e novo. (WHEDON *apud* FARACI, 2012. Tradução nossa)⁶⁵

Dru Jeffries (2014; 2017) recupera essa fala de Whedon para expor como as vias de análise dos fãs e da crítica se mostram contrárias às dos acadêmicos, uma vez que fidelidade,

⁶⁴ If you make the decision that you want to do a Batman movie, OK, but there are 4,000 Batman stories: which one, or ones, am I going to do? Which are going to be my ideal version? Is this going to be more Denny O'Neil and Neal Adams, more Jeph Loeb and Tim Sale, more Frank Miller, more Bill Finger and Dick Sprang? What do I want to do here? By virtue of there being 4,000 stories, I am implicitly given greater license to come up with brand new ones, for better or worse.

⁶⁵ It's capturing the essence of the comic and being true to what's wonderful about it, while remembering that it's a movie and not a comic. (...) You have to give the spirit of the thing and then step away from that, and create something cinematic and new.

essência e espírito dos textos são questões estritamente subjetivas e “não podem ser aplicadas com nenhum padrão ou rigor empírico” (JEFFRIES, 2017, p. 9). Para além dessas perspectivas opostas, Pascal Lefèvre (2007) pondera que as próprias naturezas particulares dos quadrinhos e do cinema já tornam qualquer nível de fidelidade impossível, apesar dos anseios dos fãs.

3.3.1. *Da adaptação à transcrição*

Os fãs e a crítica, entretanto, não podem ser culpados pela supervalorização da fidelidade dos filmes às HQs. Na verdade, o discurso de que o hipertexto deve perseguir o hipotexto em uma relação engessada de subordinação é muitas vezes adotado pelas próprias teorias da adaptação, embora oficialmente a maior parte delas concorde que a questão deve ser superada. Jeffries (2014, p. 13-24) revisita as principais dessas teorias e ressalta que desde seus precursores, como Sergei Eisenstein (1944), André Bazin (1948) e George Bluestone (1957), há consciência de que o conteúdo do texto adaptado não deve ser comparado ao da fonte, uma vez que o interesse dos estudos de adaptação deve se voltar para os meios e recursos de linguagem que transformam os textos, afastando-se de uma elitista e/ou subjetiva atribuição de valor aos objetos analisados. Apesar disso, Jeffries identifica que praticamente todas as correntes desenvolvidas desde então insistem em abordar a fidelidade sob diferentes nomes, como “espírito da obra” (CAMPOS, 2006, p. 47), “intenção do texto” (ECO, 2007, p. 17) ou “continuidade com o original” (BURKE, 2015, p. 19).

As tensões sobre fidelidade acompanham os super-heróis há muito tempo. Liam Burke (2015, p. 229) relembra o episódio em que a DC Comics publicou a *Bat-Bíblia*, conjunto de informações sobre o personagem Batman que deveriam ser respeitadas pelos quadrinistas e cineastas que trabalhassem em histórias do super-herói. Em uma leitura comercial, é compreensível que a editora se preocupe em manter o controle sobre os rumos dados a uma de suas propriedades mais valiosas. Mas, do ponto de vista da criação, instaurar certas regras para artistas de quaisquer meios que eventualmente desenvolvam alguma história do personagem é uma estratégia controversa que pode resultar em limitações artísticas e na perda da capacidade de manutenção da relevância do título com o passar do tempo – algo que a indústria definitivamente não quer que aconteça. De fato, a *Bat-Bíblia* foi prontamente ignorada pela HQ *Batman: Cavaleiro das Trevas*, publicada no mesmo ano que o guia e pelo filme *Batman*, de Tim Burton (1989), lançado três anos depois da publicação.

Desse modo, ainda que quadrinistas e cineastas ressaltem em diferentes versões alguns traços recorrentes do arquétipo dos super-heróis (até agora), não incorreremos na vã tentativa de encontrar a sua suposta “essência”, visto que nos interessa muito mais exatamente o contrário dela: a capacidade de transformação desses personagens. Por esse motivo, privilegiamos teorias que procuram amadurecer o tratamento às relações entre texto fonte e texto adaptado, como as propostas por Linda Hutcheon (2013) e Robert Stam (2006).

Em *A Theory of Adaptation*, Hutcheon põe em prática a crítica de Bazin ao modelo vertical de relação entre hipotextos e hipertextos, considerando as adaptações como efetivamente adaptações: revisitações deliberadas, anunciadas e ampliadas de trabalhos anteriores (HUTCHEON, 2013, p. XIV). Consideramos que esse é um primeiro passo para analisar essas obras por si mesmas, sem ignorar o fato de que elas dialogam com o passado de diferentes formas. O Universo Cinematográfico Marvel é consciente de si como versão em audiovisual de conceitos, personagens e títulos pré-existentes nos quadrinhos. Essa autoconsciência é central à nossa análise, mas não se limita a comparar como esses elementos se comportam em um ou outro meio, se dedicando a refletir sobre como eles se desenvolvem particularmente no enquadramento do meio cinematográfico.

Já Robert Stam (2006), em *Teoria e Prática da Adaptação: da Fidelidade à Intertextualidade*, segue uma abordagem baseada no dialogismo bakhtiniano e nas relações transtextuais de Genette para defender que as adaptações de fato se constroem sobre relações com outros textos anteriores, mas na verdade todo e qualquer texto faz o mesmo. Desse ponto de vista, os filmes do UCM seriam adaptações – em diferentes níveis – não só dos quadrinhos, mas também da literatura popular, das narrativas mitológicas e de todos os textos que influenciam de algum modo a sua construção, de acordo com cada um dos modos de transtextualidade.

Mas Jeffries (2014, p. 16-17) não se furta de tecer algumas críticas até mesmo a essas abordagens mais amplas, sobretudo porque seu estudo se direciona para a análise formal e estilística dos filmes de quadrinhos e, em sua leitura, Stam privilegia o conteúdo dos textos em suas análises. É mais ou menos por essa mesma via que Jeffries se opõe também à forte corrente teórica que reposicionou os estudos de adaptação para considera-los como casos de *tradução*.

Essa perspectiva é baseada na terceira categoria de tradução literária proposta por Roman Jakobson nos anos 1950 (2010, p. 43), a chamada *tradução intersemiótica*, ou transmutação: interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais.

Indo além dessa perspectiva estritamente verbal e literária, foram desenvolvidas posteriormente amplas teorias sobre a tradução intersemiótica ou intersignica em sistemas de linguagens visuais, audiovisuais e outros. Umberto Eco a define no livro *Quase a Mesma Coisa* como:

(...) todos aqueles casos em que não se traduz de uma língua natural para outra, mas entre sistemas semióticos diversos entre si, como quando, por exemplo, se ‘traduz’ um romance para um filme, um poema épico para uma obra em quadrinhos ou se extrai um quadro do tema de uma poesia. (ECO, 2007, p. 11)

A terminologia da tradução foi aderida por diversos teóricos que buscavam repensar a noção clássica de adaptação, tendo em vista as aporias da fidelidade. Lefèvre (2007), Zecca (2009) e o próprio Stam (2000; 2006) são alguns desses autores. Julio Plaza (2003) abordou amplamente o conceito no livro *Tradução Intersemiótica*, publicado pela primeira vez em 1987. Nele, Plaza explora a tradução como modo de recuperação do passado e sua constante transformação pela ação de toda e qualquer atividade artística e até mesmo do pensamento, influenciado pela semiótica peirciana e pela historicidade benjaminiana. Em seus desdobramentos, a tradução intersemiótica volta a criticar a fidelidade, sobretudo ao considerar a operação tradutora como trânsito criativo (PLAZA, 2003, p. 1): “a arte se renova através de desvios criativos de tradução” (STAM, 2000a, p. 62. Tradução nossa).⁶⁶

A ressalva de Jeffries (2014, p. 24) à tradução reside no argumento de que, apesar dos esforços em novamente negar a fidelidade, ela a pressupõe. De acordo com o autor, considerar a existência de uma tradução criativa que renova as artes por meio de suas manifestações cada vez mais libertas do original só pode ser concebida se o original ainda for o ponto de referência. Jeffries defende que a chamada tradução criativa seria o equivalente às adaptações infielis ou má-sucedidas, agora atribuídas de valoração inversa.

Uma possível alternativa não considerada por Jeffries para tentar solucionar esse impasse seria a abordagem desenvolvida pelo poeta e tradutor brasileiro Haroldo de Campos (2011). Ele é o responsável por cunhar o termo *transcrição*: a criação de algo “novo” que se dá por meio de diferentes textos pré-existentes. O termo em si ainda pressupõe ligações à fonte, mas se volta principalmente para a construção de um novo texto, autônomo e particular. Há semelhanças com a tradução criativa e com a perspectiva bakhtiniana defendida por Stam, com a principal diferença residindo no fato de que a transcrição se origina exatamente no ponto menos abordado pelo dialogismo textual: a forma dos textos.

⁶⁶ (...) art renews itself through creative mistranslation.

Campos desenvolve sua teoria ao analisar a tradução idiomática de poemas, a partir do ensaísta Albert Fabri. Nessa análise, Campos (2006, p. 32) ressalta o caráter crítico do tradutor, uma vez que ele desenvolve certa sensibilidade para fazer escolhas que traduzam não somente o conteúdo dos poemas, mas sobretudo a sua forma, a informação estética presente nesses textos. Ora, sendo a forma um aspecto que não encontra equivalências tradutórias tão claras quanto as palavras em diferentes idiomas, ela reclama uma recriação estrutural:

Então, para nós, tradução de textos criativos será sempre recriação, ou criação paralela, autônoma, porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de tradução. Numa tradução dessa natureza, não se traduz apenas o significado, traduz-se o próprio signo, ou seja, sua fisicalidade, sua materialidade mesma (propriedades sonoras, de imagética visual, enfim, tudo aquilo que forma, segundo Charles Morris, a iconicidade do signo estético, entendido por signo icônico aquele ‘que é de certa maneira similar àquilo que ele denota’). O significado, o parâmetro semântico, será apenas e tão somente a baliza demarcatória do lugar da empresa recriadora. Está-se, pois, no avesso da chamada tradução literal. (CAMPOS, 2006, p. 35).

Assim, parece razoavelmente adequado nos referirmos ao UCM como transcrição do Universo Marvel dos quadrinhos. Trata-se de algo novo, iniciado à sua maneira, porém, consciente dos textos em que se baseia para produzir no cinema algo diferente da reprodução do conteúdo das HQs: a recriação da estrutura do universo compartilhado. É possível identificar alguns quadrinhos mais diretamente referenciados que outros nas narrativas do UCM, mas, sobretudo no caso dessa pesquisa, seria infrutífero realizar esse exercício, uma vez que o nosso foco de investigação é o que existe *entre* os títulos. Em outras palavras: a relação dos filmes com as HQs é um dos aspectos transtextuais do nosso objeto, mas não é o nosso foco. Isso porque a construção do Universo Cinematográfico Marvel se dá principalmente por meio dos filmes, sendo a análise comparada entre os produtos fílmicos e quadrinísticos, bem como as questões de adaptação que acarretam, pontos periféricos em nossa análise.

Por essas razões, mais do que as que levam Jeffries a tecer suas críticas, também problematizamos a aplicação de teorias clássicas da adaptação ao nosso objeto em particular: tratamos de um conceito presente em várias obras, e não especificamente de nenhuma delas. Embora a terminologia transcrição nos pareça mais adequada que as anteriores, não deixamos de empregar os termos adaptação ou tradução por considerar que esses processos não se anulam ainda que decidíssemos seguir exclusivamente o conceito de Campos. Podemos dizer que o Universo Marvel é re- ou transcrito no cinema, ao passo em que o conceito de universo compartilhado é traduzido ou que os personagens são adaptados, por exemplo. Com essa postura, pretendemos não abrir mão completamente das discussões levantadas por teóricos dessas (nem tão) diferentes perspectivas. Ao traçarmos uma jornada que persegue um conceito

estrutural sem ignorar as questões socioculturais e artísticas que o atravessam, nos parece caro o resgate da autoconsciência das adaptações trazida por Hutcheon (2013) e do dialogismo dos textos, que permeia a produção de Genette (1989) e Stam (2006), por exemplo.

Jeffries de certo modo também segue esse raciocínio, embora objetive avançar mais diretamente na abordagem dos filmes de quadrinhos como estilo cinematográfico. Insatisfeito com a abordagem das teorias da adaptação/tradução para as questões mais formais, o autor propõe que esses filmes sejam pensados sob o prisma das *remediações*.

3.3.2. *Da tradução à remediação*

O conceito de remediação é cunhado pelos teóricos Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation: Understanding New Media*, publicado pela primeira vez em 1999. De modo semelhante ao dialogismo bakhtiniano e às linguagens-ambientes de Barbieri, eles defendem que “todo meio nasce e vive ao lado de todos os outros meios em uma espécie de piscina dinâmica (...). Nenhum meio existe no vácuo e todas as mídias surgem e evoluem através de atos de apropriação intermediária” (JEFFRIES, 2017, p. 13. Tradução nossa).⁶⁷ Apontando para uma visada alinhada com a cultura da convergência de Jenkins (2009), a remediação de Bolter e Grusin alia o dialogismo e a dialética textual com a convergência artística/midiática de modo a propor que os textos podem habitar em diferentes linguagens porque elas são fenômenos tão dinâmicos quanto os próprios textos.

Porém, Bolter e Grusin (2000) aplicam essa teoria a uma dinâmica que verticaliza as próprias linguagens. Para eles, está implícito em cada ato de apropriação das mídias uma busca pelo “real”, operacionalizada pela colonização de um meio a outro (JEFFRIES, 2017, p. 13), o que definitivamente não condiz com a exploração do onírico pelos quadrinhos e pelo cinema contemporâneo, por exemplo. Jeffries critica essa aplicação pelo emprego no mínimo controverso da noção de realidade quanto e pela hierarquização de mídias que essa suposta busca evoca. Por mais realistas (no estilo) que sejam os recursos 3D empregados no cinema, por exemplo, eles não objetivam o imediatismo (contato com o real), uma vez que “o real é precisamente aquilo que a arte – mesmo a arte realista – não é”. (JEFFRIES, 2017, p. 14).

Feitas essas ressalvas, Jeffries formula sua própria versão das remediações. Ela se detém à apropriação de técnicas, formas e significado social de um meio por outro. Essa

⁶⁷ (...) every medium is born and lives alongside every other medium in a kind of dynamic pool (...) No medium exists in a vacuum, and all media come into being and evolve through acts of intermedial appropriation.

apropriação é consciente e, ao contrário de buscar o imediatismo do real, não se preocupa em esconder suas artificialidades, mas as ressalta ao expor o próprio aparelho midiático. Assim, os efeitos de computação gráfica do UCM estão lá conscientes de que não serão lidos como a ilusão de que o Hulk é real fora do universo diegético dos Vingadores, por exemplo, mas tendem a ser percebidos pelo público como efeitos visuais sofisticados, por exemplo.

É a partir dessa concepção de remediação que o autor defende o conceito do *estilo cinematográfico dos filmes de quadrinhos*, em substituição ao gênero de mesmo nome proposto por Burke (2015), que discutimos no capítulo anterior:

Como princípio básico, o estilo de filme de histórias em quadrinhos pode ser descrito como um conjunto de gestos autorreflexivos em que as diferentes habilidades representacionais de quadrinhos e filmes são exibidas simultaneamente em uma obra cinematográfica. (...). Devemos então acrescentar que o estilo de filme de quadrinhos é não-diegético, mas influencia e condiciona nosso acesso ao mundo diegético em exibição no filme de várias maneiras (...). Finalmente, podemos acrescentar que o estilo de filme de quadrinhos não é motivado pela narrativa, mas sim por uma relação intermedial com o interesse estético nos quadrinhos. (JEFFRIES, 2017, p. 3-4. Tradução nossa)⁶⁸

Desassociado das categorias de gênero que se preocupam com o tema e a diegese dos textos, o estilo de filmes de quadrinhos pode então ser apropriado por diferentes gêneros cinematográficos. Isso corrige o muito amplo enquadramento de Burke e possibilita que certas influências da linguagem dos quadrinhos sejam percebidas em filmes como *Matrix*, *Scott Pilgrim Contra o Mundo* e *Anti-herói Americano* mesmo que eles claramente não pertençam a um mesmo gênero cinematográfico.

A remediação do estilo de filmes de quadrinhos opera nessas produções de diferentes maneiras. Jeffries (2014; 2017) as sistematiza recuperando as relações transtextuais listadas por Genette (1989) – intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, hipertextualidade e arquitextualidade. Uma vez que já estamos familiarizados com essas relações e que a proposta de Jeffries nos parece eficaz para explorar a convergência entre as linguagens dos quadrinhos e do cinema na estética do UCM, empregaremos as suas categorias em algumas cenas dos filmes da Marvel Studios a fim de avançar a nossa análise da fórmula Marvel, identificando agora a solidariedade estética entre as produções.

⁶⁸ As a primary principle, comic book film style can be described as a set of self-reflexive gestures in which the different representational abilities of comics and film are put on simultaneous display in a cinematic work. (...) We should then add that comic book film style is nondiegetic, but influences and conditions our access to the diegetic world on display in the film in various ways. (...) Finally, then, we can add that comic book film style is not motivated by narrative but instead by an intermedial relationship to and aesthetic interest in comics.

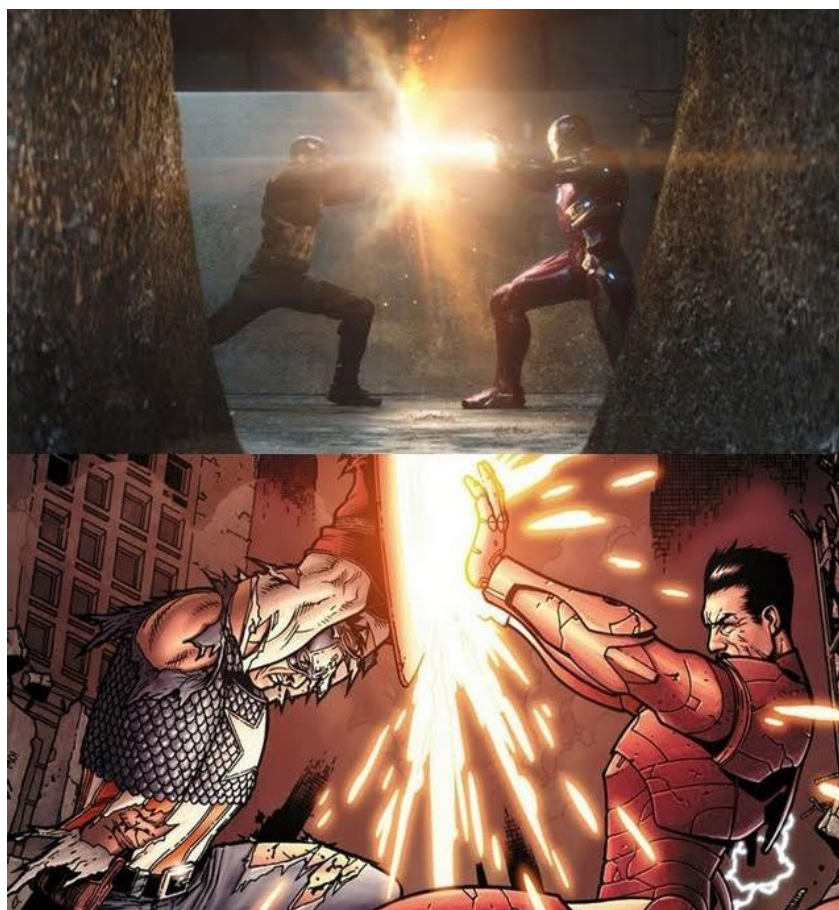
3.4. Remediando quadrinhos no cinema

Jeffries (2017, p. 23) elenca seis modos de interação entre quadrinhos e cinema expressas no estilo cinematográfico de filmes de quadrinhos. Os dois primeiros dizem respeito a casos de intertextualidade – ou transtextualidade, no termo mais amplo de Genette –, referindo-se a citações de elementos textuais no conteúdo dos filmes que fazem alusão aos quadrinhos. Já os quatro seguintes se referem a modos de intermedialidade, ou seja, as relações formais, estéticas e/ou estruturais que aproximam o estilo cinematográfico do quadrinístico. Cumpre ressaltar que, bem como as categorias de Genette, tais modos não se pretendem excludentes nem definitivos, mas são formas de sistematizar as principais maneiras pelas quais o cinema tem incorporado aspectos dos quadrinhos em suas narrativas e em seu sistema semiótico. Vejamos brevemente o que diz cada uma delas, com atenção em apontar também como essa remediação do estilo quadrinístico se faz presente no estilo cinematográfico compartilhado pelos filmes do UCM.

- a. *Intertextualidade diegética*: refere-se ao nível mais superficial de adaptação de quadrinhos para o cinema, consistindo na presença de personagens, narrativas, cenários e demais elementos diegéticos de uma determinada HQ em um filme. Evocando a hipertextualidade, esse primeiro modo é restrito aos filmes baseados em quadrinhos e, também por isso, não chega a trazer grandes contribuições para o estilo. Na análise do UCM, serve como sinal de autoconsciência de seus filmes como produções crossmidiáticas: Os Vingadores não são criações inéditas do cinema, mas transcrições dos personagens e títulos advindos das HQs que ressaltam e celebram tal condição.
- b. *Intertextualidade composicional*: é a manifestação das citações intertextuais visuais nos filmes de quadrinhos. Trata-se de cenas nos filmes que “imitam” diretamente um painel ou quadrinho específico, explorando a potencialidade das imagens quadrinísticas como partes de um *storyboard*. Ao mesmo tempo, problematiza-se essa comparação superficial, uma vez que o resultado sempre é algo que soma ou subtrai elementos do original e, assim, só indica fidelidade a um primeiro olhar, para então refutá-la. Nessas cenas, a *mise-en-scène* traduz o quadrinho como *tableau vivant* e, portanto, também são limitadas aos filmes que se baseiam em quadrinhos. O caráter referencial bastante específico da intertextualidade composicional a predispõe a ser utilizada nos filmes de super-heróis como *easter eggs* que homenageiam edições de quadrinhos. É o que

acontece na cena de luta entre Steve Rogers e Tony Stark no filme *Capitão América: Guerra Civil*, em que o confronto dos personagens divide a tela na colisão entre as rajadas de energia do Homem de Ferro e o escudo do Capitão, composição que reproduz a capa da HQ *Guerra Civil #07*.

Figura 40 – Intermedialidade composicional em *Capitão América: Guerra Civil*.



Fonte: *Capitão América: Guerra Civil* (2016); Millar e McNiven (2014).

- c. *Intermedialidade explícita*: se relaciona com a paratextualidade ao apresentar artes inspiradas na estética das HQs em textos periféricos ao filme a fim de explicitar sua origem. Jeffries ressalta que essa relação se alia à intertextualidade diegética para sugerir ao fruidor que “outras estratégias de remediação podem estar em jogo”, sendo comum em materiais promocionais, como pôsteres que exploram a iconografia dos super-heróis por meio de seus logotipos ou de poses icônicas (BURKE, 2015, p. 90). Essa estratégia é empregada no início de todos os recentes filmes baseados em HQs da Marvel Comics, com a famosa animação que apresenta o logotipo da empresa se formando após várias páginas de HQs serem “folheadas” rapidamente na tela.

Figura 41 - Capa da HQ *Homem de Ferro* # 76 retrabalhada na divulgação do filme.



Fonte: Burke (2015, p. 150).

Figura 42 – Frames de uma das versões da abertura dos filmes da Marvel Studios.



Fonte: Os Vingadores (2012).

d. *Intermedialidade expressiva*: diz respeito à presença, nos filmes, de elementos estéticos (cartunização, enquadramentos, linhas de contorno, recolorização) ou narrativos (recordatórios, balões de fala ou pensamento, onomatopeias, linhas cinéticas) associados às histórias em quadrinhos. Essa estratégia é utilizada de modo sutil nos filmes do UCM, evitando a inserção de elementos bidimensionais da linguagem quadrinística e privilegiando as estilizações que não provoquem choques semióticos tão forte com o cinema em *live-action*. Entre essas estilizações, destacamos os breves momentos em que o gestual dos atores é exagerado em cenas de ação, como o lançamento do escudo do Capitão América em *O Primeiro Vingador*, que emula certa teatralidade presente nas HQs (BARBIERI, 2017, p. 187; EISNER, 2010, p. 100). Tal anatomia expressiva é um dos recursos apresentados no guia *How to Draw Comics the Marvel Way* como forma de conferir ação às cenas, bem como os ângulos dinâmicos (LEE; BUSCEMA, 2014, p. 101). Esse tipo de ângulo, ostensivamente explorado nos quadrinhos de super-heróis, se manifesta no cinema por meio de grandes profundidades de campo ou da inclinação de enquadramentos, o chamado ângulo holandês. A série televisiva do Batman nos anos 1960 e o filme *Thor* fazem uso constante dessa técnica (BURKE, 2015, p. 230).

Figura 43 – O exagero no gestual dos super-heróis retrabalhado no cinema.



Fontes: Lee e Buscema (2014); Capitão América: O Primeiro Vingador (2011).

Figura 44 – Grande profundidade de campo e ângulo holandês explorados em *Thor*.



Fonte: Thor (2011).

- e. *Intermedialidade formal*: esse modo questiona a oposição entre os formatos das molduras de cenas nos quadrinhos e do cinema, tidos como variáveis e invariáveis, respectivamente. Trata-se de certas sequências nos filmes que objetivam emular a justaposição das imagens das HQs, geralmente dividindo a tela. O filme *Hulk* (2003), anterior à versão do UCM, explora essa estratégia mostrando diferentes ângulos de uma mesma cena simultaneamente e valendo-se da incrustação em algumas transições de cenas.

Figura 45 – Intermedialidade formal em *Hulk*.



Fonte: Hulk (2003).

- f. *Intermedialidade figural*: representa o maior confronto entre as incompatibilidades das duas linguagens. Jeffries define esse modo como tentativas de unir a experiência fenomenológica de ler quadrinhos e assistir a filmes quando se pretende emular a temporalidade elástica e o ritmo estático dos quadrinhos no cinema. A intermedialidade figural pode ser encontrada nas cenas que exploram o recurso de câmera lenta ou movimentos de câmera mais demorados, como o *bullet-time*, técnica popularizada pelo filme *Matrix* (BURKE, 2015, p. 245), de forma a estender o tempo narrativo e “suspender” o tempo narrado (CIRNE, 1975). Com esses recursos, o filme retarda certos momentos-chave na narrativa, muitas vezes as cenas de intertextualidade composicional, fazendo com o tempo de tela o que as HQs fazem com o espaço da página: preenche-se a maior parte da dimensão que se dispõe para enfatizar as imagens que apresentam momentos mais decisivos na trama. Essa estratégia é utilizada na batalha de Nova York em *Os Vingadores*, quando a câmera gira em torno dos heróis, que permanecem parados por alguns segundos em posição de ataque.

Na mesma sequência, encontramos um paralelo interessante forjado a partir das incompatibilidades entre quadrinhos e cinema. Estamos falando da exploração máxima do tempo de uma mesma cena no cinema (o plano-sequência) acenando para a exploração máxima do espaço de uma mesma cena nas histórias em quadrinhos (a *splash-page*). É o que acontece quando Joss Whedon insere um plano-sequência de 40 segundos mostrando todos os Vingadores em ação contra os Chitauri.⁶⁹ A cena produz um efeito apoteótico semelhante ao conferido pela função narrativa das *splash-pages* nos quadrinhos, quando uma ou mais páginas são completamente preenchidas por uma cena de grande importância na história. Dessa forma, o cinema, arte do tempo; e os quadrinhos, arte do espaço, oferecem o máximo das suas respectivas dimensões em prol de efeitos narrativos bastante semelhantes.

⁶⁹ O plano-sequência está disponível no canal da Marvel Entertainment no YouTube: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y69kGmPeHw0>>. Acesso em 09 dez. 2017.

Figura 46 – *Splash-page* que celebra a reunião dos Vingadores retrabalhada no filme.



Fonte: Millar e Hitch (2013); Os Vingadores (2012).

Figura 47 – Paralelo entre as *splash-pages* e o plano-sequência em *Os Vingadores*.



Fonte: Millar e Hitch (2013); Os Vingadores (2012).

A presença razoavelmente discreta de algumas das formas de remediação dos quadrinhos no estilo cinematográfico dos filmes do UCM revela que essas produções, embora sejam comumente destacadas como os principais filmes baseados em quadrinhos, ainda apresentam muitos paradigmas estilísticos do cinema clássico. Isso pode se explicar pela estratégia dos *blockbusters* de quatro quadrantes, a fim de preservar uma experiência média satisfatória entre públicos muito vastos, abrindo mão de rupturas semióticas mais radicais que poderiam ser lidas como “desconfortáveis”. Com efeito, filmes mais “alternativos” (BURKE, 2015), como *Scott Pilgrim Contra o Mundo*, *Sin City* e *Anti-Herói Americano* exploram mais as estilizações identificadas por Jeffries, sobretudo a intermedialidade expressiva.

Além disso, a presença desses modos de interação entre as linguagens se mantém constante em todos os filmes do UCM. Uma vez que cada produção é assumida por uma direção diferente, esta inevitavelmente empregará algo de sua personalidade na produção. Por isso, a estética mais ou menos neutra entre o estilo clássico e o estilo de filme de quadrinhos é um modelo seguro para ser trabalhado por cada diretor, a fim de manter um estilo compartilhado.

Tal linearidade estilística é importante para a construção do universo compartilhado, uma vez que os filmes prezam pelas afinidades entre si nos mais diversos aspectos. Vimos aqui o mais silencioso e pregnante deles, o aspecto visual-estético. No próximo capítulo, analisaremos o mais explícito e direcionado: as transtextualidades narrativas que colocam os enredos de todos os filmes do UCM em uma mesma realidade compartilhada.

3.5. Uma nova linha no multiverso

Antes de partirmos para a análise diegética do UCM, vejamos as conclusões parciais a que chegamos com esse capítulo, que também pavimentam a abordagem que faremos no percurso final da pesquisa. A principal delas é que o Universo Marvel no cinema constitui uma unidade autônoma, cada vez mais autorreferente e independente de sua versão quadrinística. Se a evoca em suas convenções e em seu estilo, o faz de modo consciente e geralmente pelos motivos estéticos e comerciais que expomos aqui.

Por esse motivo, como Jeffries propõe, também não traçaremos uma análise comparada dos acontecimentos narrados nos quadrinhos e no cinema. Já está posta a independência de ambos, cada um regido por regras particulares do respectivo meio, por mais dialógicos que sejam. Acreditamos que as relações entre as linguagens e as mídias que analisamos até aqui são suficientes para entendermos a dinâmica em que o UCM se insere e assim poderemos finalmente nos dedicar a ele como fenômeno próprio. A proposta de Jeffries

dá conta de uma parte dessa análise, a que trata dos aspectos mais ligados à materialidade. É nesse aspecto que se encontram as relações estéticas que os filmes estabelecem com as HQs e onde se produzem experimentações estilísticas e visuais a partir dos cruzamentos entre as linguagens.

Como vimos, esses encontros são propiciados tanto pela afinidade entre os meios, quanto pelo contexto sociocultural que encaminha as mídias para a convergência (JENKINS, 2009). “O filme, portanto, encontra-se competindo em um mercado muito grande, que não mais coincide com a instituição cinematográfica, realocando-se completamente dentro da indústria do entretenimento”, apontam Innocenti e Pescatore (2012, p. 128. Tradução nossa).⁷⁰

O contexto da cultura da convergência nos apresenta novas formas de lidar com textos espalhados em diferentes mídias. Partimos das franquias crossmidiáticas ou derivadas – nível no qual ainda seria possível se limitar a análises comparadas de adaptações – para a popularização das franquias transmidiáticas, em que a horizontalidade e simultaneidade das narrativas em vários meios reclama novos enquadramentos metodológicos.

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em *games* ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2009. p. 138)

Por isso, ao adotarmos a terminologia da transcrição para tratar da construção do UCM, não pretendemos abandonar sua origem crossmidiática, mas priorizar a análise da construção de um novo fenômeno independente. Esse novo fenômeno, por sua vez, se mostra transmidiático, visto que o UCM integra, além dos filmes: curtas-metragem lançados como extras em seus *blu-rays*, os chamados *Marvel One-Shots*; edições de quadrinhos que adaptam os filmes e introduzem eventos dos próximos títulos, no selo de HQs *MCU Official Tie-Ins*; e séries de TV e plataformas de *streaming* (Tabela 1).

Mas o projeto da Marvel Studios também não se limita a uma franquia transmidiática. Na verdade, ele consiste no conjunto delas, na união de diferentes franquias para compor o universo que se expande para além do cinematográfico. Trata-se de uma versão multimidiática do conceito de universo compartilhado, que já integrava diferentes títulos nas HQs. Agora são diferentes títulos, de diferentes franquias, em diferentes mídias, todos integrados a um mesmo universo, maior que a soma deles (JENKINS, 2009, p. 161).

⁷⁰ Il film si trova pertanto a competere in un mercato molto ampio, che non coincide più con l'istituzione cinematografica, ricollocandosi appieno all'interno dell'industria dell'intrattenimento.

Por isso, a perspectiva das narrativas transmidiáticas abarcaria apenas parte do que UCM realmente opera. Innocenti e Pescatore (2012) se dão conta da inevitável expansão dos produtos de entretenimento em direção a outros níveis de convergência midiática e apontam para a abordagem dos *ecossistemas narrativos*. Desenvolvido a partir de desdobramentos de alguns pontos da teoria de Jenkins e de modelos de arquitetura da informação e *design* de conteúdo, o paradigma se propõe a descrever universos narrativos considerando tanto os aspectos diegéticos quanto as influências extra-diegéticas em sua produção.⁷¹ Concebe-se, assim, um nascente modelo teórico para analisar esses fenômenos indo além da comparação entre mídias, mas considerando a cooperação entre elas e entre seus elementos narrativos.

No próximo capítulo, abordaremos esse paradigma analisando a primeira fase do UCM. As conclusões prévias que encontramos até aqui nos levam a considerar que a independência e complexidade do UCM por si só já constitui um vasto ecossistema, construído na acomodação dos super-heróis na dinâmica das franquias cinematográficas. Mais uma vez esses personagens manifestam o poder de colonizar os meios e contextos em que são inseridos, os forçando a se concatenar como ambientes que se avizinham, oceanos que se misturam.

Dessa forma, as versões em audiovisual dos super-heróis Marvel constroem universo coeso que nada deve aos já existentes nas HQs. O Universo Cinematográfico Marvel já é reconhecido como mais uma das muitas realidades alternativas dos super-heróis, sendo catalogado como o Universo-199999.⁷² Essa sistematização proposta pelos próprios produtores e fãs é uma forma indireta, mas eficaz, de explicar como se refutam os velhos argumentos que tentam reduzir os filmes a uma versão mais pobre dos quadrinhos; bem como as infrutíferas discussões sobre comparação, valoração e fidelidade do UCM às HQs. A Marvel Studios criou uma nova forma de sobrevivência e renovação dos super-heróis em outra realidade diegética, como foi o *Ultimate* e tantos outros com os quais os leitores já estão acostumados e sobre os quais não cabem obsessivas comparações. A diferença é que esse novo universo se expande em várias mídias e se mantém autossuficiente, sem interferir diretamente nos demais (ainda). Fora isso, o UCM nada mais é do que uma expressão bilionária e multimidiática daquilo que os super-heróis e seu público conhecem tão bem: só mais uma nova linha no multiverso.

⁷¹ Grupos de pesquisa da Universidade de Bolonha desenvolveram um *site* sobre paradigma, no qual expõem conceitos, metodologias e resultados: <<http://www.narrativecosystems.org>> Acesso em 05 ago. 2018.

⁷² As realidades alternativas do Multiverso dos super-heróis ganham indicações numéricas. A realidade em que se inserem as primeiras HQs, por exemplo, é o chamado Universo-616. Fonte: <<http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Terra-199999>>. Acesso em 28 nov. 2018.

4. ASSEMBLING A UNIVERSE!

Havia uma ideia, Stark sabe disso, chamada de Iniciativa Vingadores. A ideia era reunir um grupo de pessoas extraordinárias para ver se conseguiriam se tornar algo maior. Ver se eles poderiam trabalhar juntos quando precisássemos que lutassem as batalhas que nunca poderíamos lutar.

(Nick Fury em *Os Vingadores*, 2012)

A Iniciativa Vingadores comandada por Nick Fury, diretor de operações da organização secreta S.H.I.E.L.D., reuniu em 2012 um gênio da tecnologia, um cientista com problemas de dupla personalidade, um soldado que passou mais de 60 anos congelado, uma espiã russa, um deus nórdico e um arqueiro. E essa foi apenas a primeira formação dos Vingadores no cinema, uma vez que a equipe repetiria nas telonas a prática recorrente nos quadrinhos de alterar os membros da equipe de tempos em tempos.

A saga de Fury, Coulson e os demais agentes da S.H.I.E.L.D. é uma trama paralela que percorre a primeira fase da Marvel Studios rumo à convergência apresentada no filme da equipe de super-heróis. É por meio desse arco que fica claro que os cinco filmes que antecedem *Os Vingadores* estão conectados e que, portanto, as aventuras de cada super-herói e seus respectivos mundos fazem parte de um mesmo universo. Neste último capítulo, a jornada da S.H.I.E.L.D. através das primeiras produções do UCM nos servirá de fio condutor para analisar como as peças desse universo se encaixam por meio da construção de relações transtextuais entre os filmes, as quais resultam na concretização do universo cinematográfico compartilhado.

De certo modo, este último percurso é também a convergência das discussões que traçamos até aqui. Propomos com essa pesquisa uma análise da construção do Universo Cinematográfico Marvel a partir do argumento de que os super-heróis movem consigo seus próprios mundos narrativos, que se concatenam à medida em que os personagens se encontram e se relacionam. Dessa forma, a discussão sobre o arquétipo do super-herói como palimpsesto nos levou a uma abordagem crítica de seu gênero narrativo, difuso entre diversos outros gêneros dos quais os super-heróis se apropriam em suas histórias. Tal tendência transtextual se manteve quando os filmes de super-heróis começaram a construir seu universo no cinema, alimentando seu sistema dessa vez não só de correntes narrativas ou de gêneros outros, mas de suas próprias histórias contadas por décadas nos quadrinhos. Finalmente, chegamos a um nível ainda mais sofisticado dessas relações de transtextualidade, agora estabelecidas entre os próprios filmes que compõem o universo compartilhado.

Para compreender como se chegou a essa retroalimentação, adotamos até aqui uma perspectiva teórica que procurou considerar tanto aspectos narrativos quanto extradiegéticos das obras, uma vez que, ainda que tenhamos um objetivo mais restrito ao campo da narrativa, optamos por não ignorar as muitas influências formais, de mercado e demandas sociais que interferem diretamente nas histórias.

Chegamos então à análise mais restrita às obras que compõem o *corpus* da pesquisa com o desafio de realizar tal exercício à luz de uma metodologia que seja coerente com o discurso que traçamos. Por esse motivo, introduzimos a análise da formação do Universo Cinematográfico Marvel com uma breve apresentação do instrumental teórico que fornece a metodologia escolhida para abordarmos as relações transtextuais presentes nos filmes.

Como a bricolagem de narrativas e gêneros que marcam as histórias dos super-heróis, nossa metodologia de análise também será uma combinação de alguns modelos que vimos nos capítulos anteriores, direcionados pela perspectiva dos ecossistemas narrativos.

4.1. A convergência do universo: ecossistemas narrativos

Vimos que, partindo dos conceitos de crossmídia e transmídia, os pesquisadores Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore (2012) defendem o paradigma dos ecossistemas narrativos para tratar das novas configurações de franquias cinematográficas e multimidiáticas. Tal paradigma se apresenta como uma terceira via de *design* de conteúdo, considerando a arquitetura da informação presente nas obras de entretenimento, sobretudo em audiovisual.

A origem dessa nova visada é apresentada por Innocenti e Pescatore ao contextualizar essas obras nos desdobramentos da cultura da convergência, definida anteriormente por Jenkins (2009). Em seus avanços, a convergência midiática possibilitou novas formas de construção de franquias de entretenimento. Elas agora testam os limites dos paradigmas trans e crossmidiáticos por meio de uma forte tendência à serialização de suas histórias, visto que se configuram como produtos que são explorados ao máximo na indústria do entretenimento. O que a cultura da convergência proporcionou foi uma ampliação da já muito explorada fórmula das franquias, que por sua vez emulam mais internamente o “jogo do produtor” de Altman (1999), ao replicar em sequências e *spin-offs*⁷³ certos elementos, personagens e temas bem-sucedidos comercialmente em obras anteriores.

⁷³ Definidos por Pescatore, Innocenti e Bembrilla (2014, p. 3) como produções derivadas a partir de outras pré-existentes e com foco em um certo personagem ou conjunto de personagens.

Essa ampliação consiste na expansão das franquias para múltiplas mídias, seja por derivação posterior (no caso das franquias crossmidiáticas) ou simultaneamente (nas franquias transmidiáticas). Ocorre que, inserindo nesse cenário as comunidades de conhecimento com seu conteúdo especializado, suas teorizações e suas eventuais produções independentes – as *fan fictions* –, as histórias tendem a se espalhar ainda mais e em meios cada vez mais imprecisos de se mapear e organizar linearmente (JENKINS, 2015; INNOCENTI; PESCATORE, 2012). Embora seja possível indicar em quais suportes a história se desenvolve sem considerar esses “desdobramentos informais”, limitar-se às ditas produções oficiais de determinada franquia no contexto da cultura da convergência acaba por reduzir também o que ela é. A franquia de entretenimento, em outras palavras, já não é mais apenas consumida passivamente. Ela é experienciada em diversos suportes ao mesmo tempo, é discutida, reproduzida e ressignificada o tempo todo por atores extranarrativos que a fazem superar o *status* de produto para o de conceito, ideia.

Aliando a serialização das franquias com a sua expansão por diversas mídias, formou-se o terreno para que os universos narrativos se desenvolvessem. Nesse sentido, o universo representa a elevação da franquia para além da lista de produções chanceladas pela sua marca, considerando também as ligações a que se estabelecem com esses textos tanto em desdobramentos oficiais quanto no conteúdo gerado informalmente sobre eles: “o universo é maior que o filme, maior, até, do que a franquia” (JENKINS, 2009, p. 161). Assim, o universo criado a partir de franquias como *Star Wars* e *Harry Potter*, por exemplo, vão além das séries de filmes e livros produzidos pelos detentores de seus respectivos direitos autorais. Criou-se, a partir delas, narrativas vastas que incluem histórias paralelas, tramas alternativas, prólogos e *spin-offs*, entre produções oficiais e inúmeras *fan fictions*.

O Universo Marvel se insere nessa mesma lógica, embora ressaltemos aqui uma perspectiva particular no que diz respeito à sua dinâmica de constituição, a qual pode originar discussões futuras sobre as diferentes formas de constituição de universos narrativos, o que não é necessariamente o foco dessa pesquisa. Diferente dos exemplos citados anteriormente, as produções cinematográficas da Marvel Studios originam seu universo partindo das partes para o todo. Desse modo, o UCM constitui um universo compartilhado pelas franquias que o compõem, e não um universo expandido para elas por derivação via *spin-offs* – ao menos não inicialmente. Não se trata aqui de uma franquia dos Vingadores que gerou as franquias solo dos heróis, por exemplo, mas precisamente o contrário.

Sem a mesma segurança que o sucesso cinematográfico de *Star Wars* forneceu para a produção de novas séries de filmes no início dos anos 2000 e, novamente, em 2015; ou o forte apelo do universo de *Harry Potter* que impulsionou o desenvolvimento da franquia cinematográfica *Animais Fantásticos*, iniciada em 2016, a Marvel Studios se valeu de outras variáveis mercadológicas para firmar as bases de seu projeto. A primeira delas, já discutida nos capítulos anteriores, é a consolidação do gênero de super-heróis no cinema em suas fases clássica e de refinamento. Em quase uma década de produções bem-sucedidas comercialmente, já haveria bons motivos para investir em uma nova franquia baseada em personagens pré-existentes nos quadrinhos, ainda que não fossem os mais populares.

Somando a esse período privilegiado para os super-heróis o contexto da expansão dos universos narrativos na cultura pop com especial exploração no cinema, a Marvel Studios encontrou um momento preciso na indústria cinematográfica para reproduzir a estratégia que se desenvolveu no mercado dos quadrinhos em meados do século 20. Era como se o nicho consumidor da narrativa vasta das HQs tivesse sua dinâmica maximizada para o grande público e, assim, o outrora estereotipado colecionador de partes de uma complexa continuidade se convertesse no perfil mais visado pela indústria do entretenimento nos anos 2010. Uma vez que o público de entretenimento está imerso na experiência de franquias longevas que não se limitam a uma única série de filmes, ele se assemelha bastante ao leitor de quadrinhos da década de 1960, que aprendeu com os comentários extradiegéticos e seções de cartas, animadas pela figura de Stan Lee, a enxergar todos os títulos da editora como partes de algo maior, que transcende a leitura de todos os quadrinhos do Capitão América ou do Homem-Aranha, por exemplo. Algo que tem muito mais a ver com a percepção de que eles se desenvolvem em um mesmo universo e, portanto, os personagens podem se encontrar – e você poderia já estar pronto para esse encontro conversando com outros leitores e com os próprios quadrinistas por meio das seções de correspondências.

Essa instância macro e dinâmica dos universos reclama, então, lentes de aumento apropriadas para analisar suas particularidades. O paradigma dos ecossistemas narrativos é uma dessas lentes. Desenvolvidos inicialmente com especial atenção às séries de TV, os estudos sobre os ecossistemas narrativos se mostram cada vez mais pertinentes para o estudo dos universos cinematográficos e em múltiplas mídias, uma vez que estes partem do mesmo princípio de serialização, ainda que por vezes de modo menos linear (INNOCENTI; PESCATORE, 2012, p. 131).

O paradigma se pretende interdisciplinar, voltando-se para a análise da construção das chamadas narrativas vastas – essa mesma expansão da “história” que se popularizou na cultura da convergência, produzindo uma narrativa contínua, mas não necessariamente linear, em constante desenvolvimento e com vários personagens, atores e configurações em diferentes suportes. O compêndio *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, organizado por Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin (2009), reúne artigos que discutem a construção desse conceito, tão dinâmico e maleável quanto os próprios objetos a que se referem. O estudo dos ecossistemas narrativos propõe uma comparação entre as narrativas seriadas e os ambientes naturais, valendo-se inclusive de princípios utilizados na análise de ecossistemas biológicos, como seleção e evolução, para analisar os universos midiáticos.

A seleção, bem como a versão darwiniana, tem a ver com a capacidade de persistência de indivíduos – nos ecossistemas narrativos, os personagens –, sobrevivendo no ambiente e se adaptando a ele. Pescatore, Innocenti e Bembrilla (2014, p. 2-3), aplicam os três modos de seleção natural à distribuição de personagens em narrativas seriadas: a *seleção estabilizadora*, quando há alteração na importância de certos personagens a fim de focar as atenções em um ou mais personagens centrais, geralmente de modo temporário, a fim de estabilizar o foco narrativo; a *seleção direcional*, quando essa mudança de foco se dá de forma mais radical, substituindo os personagens em foco por outros – por vezes devido a questões extradiegéticas, como a saída de atores do elenco, por exemplo; e a *seleção diversificante*, na qual se desenvolve mais de um foco narrativo, podendo gerar eventuais *spin-offs*.

Já o aspecto de evolução, bastante caro à nossa análise, diz respeito aos modelos de arquitetura da informação envolvidos no desenvolvimento do ecossistema narrativo, podendo ser *convergente* – quando se desenvolvem semelhanças de estrutura, função e tema entre as partes do ecossistema com o passar do tempo –, ou *divergente* – quando o ecossistema se divide em nichos estruturais, formais ou temáticos (PESCATORE; INNOCENTI; BEMBRILLA, 2014, p. 4).

Podemos nos apropriar dessas categorizações para classificar o Universo Cinematográfico Marvel como um ecossistema narrativo de evolução convergente, tendo em vista a construção gradual de suas relações; e com alternância entre os modos de seleção estabilizadora e diversificante na formação do elenco de super-heróis.

De acordo com Pescatore, Innocenti e Bembrilla (2014, p. 1), os ecossistemas das narrativas vastas apresentam um conjunto específico de características:

- a. São sistemas abertos, onde habitam histórias e personagens que mudam com o passar do tempo e nos diferentes espaços e suportes.
- b. Por outro lado, são estruturas interligadas, que permitem e, de certo modo, preveem a criação de *sequels*, *prequels*, *spin-offs* e *crossovers* de seus elementos.
- c. Tendem a se manter vivos durante muito tempo, sustentados para além das produções oficiais, enquanto se modificam por meio de certa historicidade.
- d. Se distanciam de uma sequência sintagmática de funções, em favor de expansões cada vez mais livres do universo, por onde o público pode viajar.
- e. São compostos por uma parte abiótica (o contexto midiático, de mercado, consumo e demandas sociais em que são produzidos) e por uma parte biótica (a estrutura narrativa das histórias em si).

As cinco características dos ecossistemas narrativos indicam como essa perspectiva fornece uma abordagem apropriada para analisar um empreendimento como o Universo Cinematográfico Marvel.

Não somente no cinema, mas desde os quadrinhos, o gênero de super-heróis dialoga com tais características por conta das convenções de gênero que vimos no capítulo 2. Entre elas, destaca-se o caráter serializado da continuidade das histórias de super-heróis, que funciona de modo semelhante às séries televisivas. Assim, o UCM proporciona um encontro entre a dinâmica popularizada há décadas no meio impresso e as recentes tendências do cinema e da TV. Nesse momento propício ao desenvolvimento de seu universo, as produções da Marvel Studios se apresentam como sistemas abertos, em que os personagens se modificam com o passar do tempo em seus arcos narrativos, bem como nas diferentes mídias integradas à rede narrativa do UCM. Essas mídias, como as séries de TV e *streaming*, os curtas-metragens e os quadrinhos, são periféricas ao cinema no que diz respeito à narrativa macro do UCM, mas se ligam a ela por meio de personagens recorrentes – como a organização S.H.I.E.L.D., que ganhou a *spin-off* televisiva *Agentes da S.H.I.E.L.D.* (2013) – ou citações a acontecimentos narrados em outros meios – como a batalha de Nova York, clímax de *Os Vingadores*, que fornece uma narrativa oral persistente em produções posteriores do universo compartilhado, como a série de *streaming Demolidor* (2015).

Figura 48 – Eventos de *O Incrível Hulk* e *Os Vingadores* citados na série *Demolidor*.



Fonte: ScreenGeek.Net (2015).⁷⁴

A persistência durante grande intervalo de tempo é outra característica inerente ao Universo Marvel. Seja em sua continuidade nos quadrinhos, que se estende por mais de meio século, ou em sua versão cinematográfica, com mais de uma década de produções interligadas, a narrativa dos super-heróis Marvel ganha fôlego se valendo de diferentes abordagens aos personagens e do grande elenco disponível para reformulações, como vimos anteriormente.

A quarta característica dos ecossistemas narrativos é possivelmente a que menos tem espaço no UCM em seus primeiros 10 anos. Todas as expansões do universo são, ainda, controladas de modo um tanto vertical pelas divisões da Marvel, que tratam de fornecer ao público produtos nos mais variados suportes para garantir que haja “material oficial” presente em diversos meios e ainda assim prezar pela continuidade linear, aspecto que tende a se dissipar com as *fan fictions* e as intervenções crescentes das comunidades de conhecimento. Em decorrência de sua estruturação convergente, os longa-metragens, curtas especiais, séries de TV e histórias em quadrinhos integrados ao UCM antecipam aos produtores oficiais a criação dos títulos derivados, reduzindo a participação ativa das comunidades de conhecimento nesse âmbito e ressaltando a ambição da construção de uma megatrama coesa e controlada que interligue todas as produções. Essa posição conservadora em relação ao controle criativo confere ao Universo Cinematográfico Marvel um mapeamento mais claro de seu desenvolvimento, desde que sejam desconsideradas eventuais produções “não-canônicas”.

⁷⁴ Disponível em <<https://www.screengeek.net/>> Acesso em 03 dez. 2018.

Por fim, a consideração dos aspectos bióticos/diegéticos e abióticos/extradiegéticos na análise dos ecossistemas narrativos é o ponto metodológico que mais situa nossa pesquisa em uma abordagem particular desse paradigma. O mundo pós-ataques de 11 de setembro, todo o imbróglio de direitos de adaptação dos personagens para o cinema envolvendo a Marvel Comics e os estúdios de cinema no início dos anos 2000 e o contexto da convergência midiática são fatores tão importantes quanto a busca de Nick Fury pelos Vingadores na história narrada pelo UCM. Passamos por todas essas questões porque elas interferem diretamente na narrativa e nos rumos tomados pelo universo compartilhado, como veremos ainda neste capítulo.

A perspectiva dos ecossistemas narrativos sistematiza o caminho metodológico que esboçamos até aqui. Afinal, tomar consciência da complexidade e da abertura das narrativas seriadas vastas passa pela constatação das relações transtextuais que elas desenvolvem internamente. Dessa forma, esse paradigma orienta o último percurso da nossa pesquisa, que consiste na análise dessas relações dentro do próprio universo compartilhado, depois de tê-las identificado com elementos externos. Trata-se de oferecer uma visão macro sobre um recorte micro: do conceito amplo de super-herói, passamos ao gênero, à sua manifestação cinematográfica e agora à específica primeira fase do UCM; ela, por sua vez, constitui por si só um sistema complexo que apresenta uma nova dinâmica de relações transtextuais, agora estabelecidas entre suas próprias partes.

O estudo dos ecossistemas narrativos fornece pelo menos dois caminhos metodológicos para análise, sendo um mais amplo e qualitativo e o outro, inserido no primeiro, mais numérico e quantitativo.⁷⁵ Ambos partem da centralidade dos personagens enquanto “agentes modificadores da narrativa” (PESCATORE; INNOCENTI; BEMBRILLA, 2014, p. 6), embora reconheçam que eles não são os únicos.

A primeira proposta metodológica consiste na própria abordagem ecossistêmica e, de certo modo, metafórica da narrativa vasta analisada, considerando as analogias aos sistemas naturais como ferramentas para traçar um olhar amplo da narrativa, atento às ações extradiegéticas que interferem em suas configurações. Trata-se de uma postura científica que pode estar presente em diversos métodos, como a revisão bibliográfica que fizemos até aqui, por exemplo.

Já o segundo método, empregado dentro do primeiro, traz a proposta de computar a formação do ecossistema narrativo por meio da análise de redes. Baseado em um sistema

⁷⁵ As duas possibilidades são apresentadas nas seções de Tutoriais e Banco de Dados do *site* da corrente de pesquisa, incluindo exemplos de trabalhos desenvolvidos: <<http://www.narrativeecosystems.org/>> Acesso em 08 dez. 2018.

matemático, consiste em uma contabilização das recorrências de relações entre os elementos do ecossistema, a fim de explicitar as ligações que eles estabelecem entre si (PESCATORE; INNOCENTI; BEMBRILLA, 2014, p. 2). Para tanto, propõe o registro da quantidade de segundos em que um personagem interage ou menciona outro nas cenas, formando uma matriz a partir do cruzamento entre eles e, posteriormente, uma representação gráfica das aproximações dos personagens rumo à convergência.

Na próxima seção, vamos analisar as interfaces estabelecidas entre os seis primeiros filmes da Marvel Studios e alguns de seus paratextos que mais evidenciam tais relações, adotando uma abordagem parcialmente baseada nas propostas dos estudos dos ecossistemas narrativos. Consideraremos a metáfora dos ecossistemas naturais como ponto de partida para situar todas as obras, desde o início, como pertencentes ao mesmo universo compartilhado. Nosso exercício será, *a priori*, identificar em cada filme as revelações paulatinas sobre essa condição à medida em que as partes do universo, desenvolvidas em torno de cada protagonista, se aproximam e se mesclam, seguindo a postulação de que os personagens são agentes modificadores do ecossistema – a qual corrobora a centralidade dos super-heróis como centro gravitacional das narrativas do seu gênero.

Para analisar como o Universo Cinematográfico Marvel se constrói com seus múltiplos núcleos, porém, evitaremos a análise de redes. Ainda que tal método possa fornecer um mapeamento visual sintético da convergência narrativa, privilegiaremos a análise das relações transtextuais estabelecidas entre os filmes. Essa escolha visa ratificar nossa hipótese de que as histórias de super-heróis são casos particularmente propícios à construção de universos compartilhados por representarem um gênero marcado pela transtextualidade em diversos níveis – entre narrativas, entre gêneros, entre linguagens e entre as próprias partes de seu universo narrativo.

Vamos revisitar, portanto, as nossas já conhecidas relações transtextuais segundo Genette (1989) e suas respectivas aplicações ao cinema propostas por Robert Stam (2006) em *Teoria e Prática da Adaptação: da Fidelidade à Intertextualidade*. Foi com base nesse instrumental, dedicado inicialmente à análise das mais diversas formas de relações entre textos, que discutimos nos capítulos anteriores o caráter palimpsestuoso dos super-heróis, a transtextualidade que marca seu gênero e as interações entre as linguagens quadrinística e cinematográfica em seus filmes. Agora as mesmas categorias de transtextualidade – intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, hipertextualidade e arquitextualidade –, sobretudo as duas primeiras, servirão para identificar as interfaces que se manifestam entre os

seis primeiros filmes da Marvel Studios, por meio dos quais podemos investigar a formação convergente do ecossistema narrativo do UCM.

Além disso, o objeto também abre margem para essa abordagem, uma vez que, diferente das séries televisivas analisadas episódio a episódio pelos estudos dos ecossistemas narrativos, o UCM tem seus “episódios” convertidos em textos com aparente maior independência entre si, sendo unidades fílmicas pertencentes a franquias diferentes, embora conectadas. Dessa forma, nos é mais caro explorar as nuances qualitativas das ligações que se formam entre os filmes, considerando que a interação direta entre os personagens principais é uma convergência que leva toda a primeira fase do UCM para ocorrer de fato; e que a construção dessas relações se dá aos poucos e indiretamente, por meio de citações e *easter eggs* que podem durar menos de um segundo em tela, embora sejam de grande importância para estabelecer as ligações do universo. Em outras palavras, trata-se de um processo mais gradual e complexo do que a mera quantidade de segundos em tela nas quais se expressam, em concordância com a ressalva de Pescatore, Innocenti e Bembrilla (2014, p. 5, tradução nossa): “(...) uma análise estatística do processo poderia não funcionar corretamente”.⁷⁶

Estabelecida a abordagem metodológica e o método, vamos finalmente analisar como a Marvel Studios caminhou rumo à culminância de *Os Vingadores* por meio do arco narrativo da S.H.I.E.L.D., suportada também pela construção das familiaridades formais incorporadas à “fórmula Marvel” e pela contextualização mercadológica das produções, vistas anteriormente. Daqui para frente, tudo converge.

4.2. Mapeando um universo

“Se você ouvir quais personagens estamos trabalhando e colocá-los juntos, não é coincidência que talvez eles sejam os Vingadores” (MARVEL..., 2014, 11”), declarou Kevin Feige durante o anúncio de *Homem de Ferro* na San Diego Comic-Con de 2006. A Marvel Studios alimentou desde sua primeira apresentação pública a expectativa de realizar o sonho antigo da companhia: produzir filmes próprios baseados em seus quadrinhos. Os fãs mais devotos eram conhecedores dos dissabores enfrentados pela empresa durante a crise da década de 1990 e o renascimento dos super-heróis no cinema depois dos licenciamentos a estúdios hollywoodianos.

⁷⁶ (...) a statistical analysis of the process could not work properly.

Por isso, a fala de Kevin Feige reacendeu a esperança de que não apenas um ou outro personagem, mas todo o Universo Marvel poderia ganhar uma contraparte cinematográfica realizada pela própria Marvel, que teoricamente conhecia seus super-heróis melhor do que ninguém. Nas palavras do presidente da Marvel Entertainment, Alan Fine: “Nós queríamos controlar o destino dos nossos personagens. Queríamos decidir quando e como os traríamos para os filmes” (MARVEL..., 2014, 2’).

Mantendo o discurso de propriedade e reforçando junto aos fãs o clima de aventura em sua incursão independente pelo cinema, a Marvel construiu paulatinamente a estrutura do universo compartilhado dos super-heróis nas telonas, fazendo do público um cúmplice que acompanhava e torcia pelo sucesso das produções, na expectativa pela convergência prometida. Essa construção tem seu primeiro ciclo desenvolvido durante a fase posteriormente intitulada *Iniciativa Vingadores*, que abrange os filmes *Homem de Ferro*, *O Incrível Hulk*, *Homem de Ferro 2*, *Thor*, *Capitão América: O Primeiro Vingador* e *Os Vingadores* – além de algumas HQs e curta-metragens lançados entre eles.

Vejamos como a narrativa do Universo Cinematográfico Marvel avança de partes independentes rumo a um todo compartilhado, no qual as partes se conectam e formam um ecossistema composto pelos vários personagens, temas e elementos diegéticos apresentados em cada filme. Esse é o movimento realizado durante a primeira fase do UCM, no qual a Iniciativa Vingadores da S.H.I.E.L.D. desenvolve um arco narrativo secundário e comum aos filmes, produzindo várias relações transtextuais entre as produções.

4.2.1. *Homem de Ferro*

Lançado em abril de 2008, *Homem de Ferro* é o filme responsável pelo *big-bang* do Universo Cinematográfico Marvel. O filme narra a história de origem do super-herói a partir do sequestro do bilionário Tony Stark no Afeganistão. Na ocasião, Tony é ferido e tem um reator colocado em seu peito para mantê-lo vivo enquanto cumpre a missão dada pelos seus algozes: produzir um míssil superpotente para ser utilizado pelo grupo terrorista Dez Anéis. No entanto, Stark aperfeiçoa o reator e desenvolve uma armadura para escapar, a Mark I. Desde então, ele passa a questionar seu papel de herdeiro de uma gigante indústria armamentista, decidindo abandonar o fornecimento de armas. Ao passo em que descobre que Odaiah Stane, sócio das Indústrias Stark, tramou seu sequestro e ambiciona ampliar o fornecimento de poderio bélico para grupos terroristas, Tony Stark redireciona sua invenção: com a armadura Mark II,

ele passa a agir como um herói para deter os planos de Stane e se torna publicamente conhecido como o Homem de Ferro.

O filme foi a primeira produção da Marvel Studios, embora os produtores Kevin Feige, Avi Arad e outros membros da equipe já tivessem participado dos filmes protagonizados pelos heróis Marvel em outros estúdios. Com restrições orçamentárias e um prazo determinado para colocar o filme nos circuitos de exibição, o diretor Jon Favreau entregou uma produção superficialmente semelhante às várias origens de super-heróis apresentadas no cinema na década, com a diferença de que o Homem de Ferro não era necessariamente um dos personagens mais populares da Marvel Comics – ao contrário dos carros-chefe da editora, *Homem-Aranha* e *X-Men*, licenciados respectivamente para a Sony e para a Fox, e transformados em franquias cinematográficas de sucesso no início dos anos 2000, como vimos anteriormente.⁷⁷

Diante da possibilidade de não emplacar nas bilheterias e o projeto de produzir seus próprios filmes ser sepultado mais uma vez, a Marvel Studios iniciou seu projeto de universo compartilhado no cinema de maneira cautelosa. “Para ser honesto, o foco era apresentar o Homem de Ferro, começar a franquia do Homem de Ferro. Mas eu pensava: é uma forma de os personagens formarem uma das mais populares HQs, *Os Vingadores*”, declarou Kevin Feige no documentário *Marvel Studios: Assembling a Universe* (2014). De fato, as pistas lançadas sobre o futuro do UCM poderiam ser interpretadas tanto no sentido amplo de um futuro *crossover* nas telonas, conforme sugerido dois anos antes na San Diego Comic-Con, quanto como meros possíveis temas de um segundo filme do Homem de Ferro.

Essas pistas concentram-se, sobretudo, na apresentação da S.H.I.E.L.D., paralela à trama principal do filme. Para tanto, foi introduzido o personagem Phill Coulson, ainda não existente nos quadrinhos, para ser “a cola do Universo Marvel” (MARVEL..., 2014, 22’). Interpretado pelo ator Clark Gregg, Coulson aparece algumas vezes em *Homem de Ferro* como um agente da Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão. Ele se mostra interessado em interrogar Tony Stark sobre a sua milagrosa escapatória do cativeiro no Afeganistão.

Em sua primeira aparição, Coulson também sugere o lugar da S.H.I.E.L.D. no Universo Cinematográfico Marvel. Ao solicitar a Pepper Potts o interrogatório com Stark, o agente apresenta a Superintendência como “uma divisão separada, com um foco mais específico” (HOMEM..., 2008, 44’) que a CIA, a ONU e outros órgãos que também estavam

⁷⁷ O Los Angeles Times publicou, à época do anúncio de Homem de Ferro, que o filme era uma “aposta da Marvel Studios em super-heróis de segunda categoria para ganhar bilheteria”. Fonte: <<http://articles.latimes.com/2006/jul/22/entertainment/et-comic22>>. Acesso em 12 dez. 2018.

interessados na história de Stark. A mesma apresentação é feita em outra sequência do filme, quando Coulson encontra o próprio Stark em uma festa e consegue agendar sua reunião porque Tony estava distraído e apenas concorda com o convite sem prestar muita atenção.

Figura 49 - Apresentação de Coulson e menções à S.H.I.E.L.D. em *Homem de Ferro*.

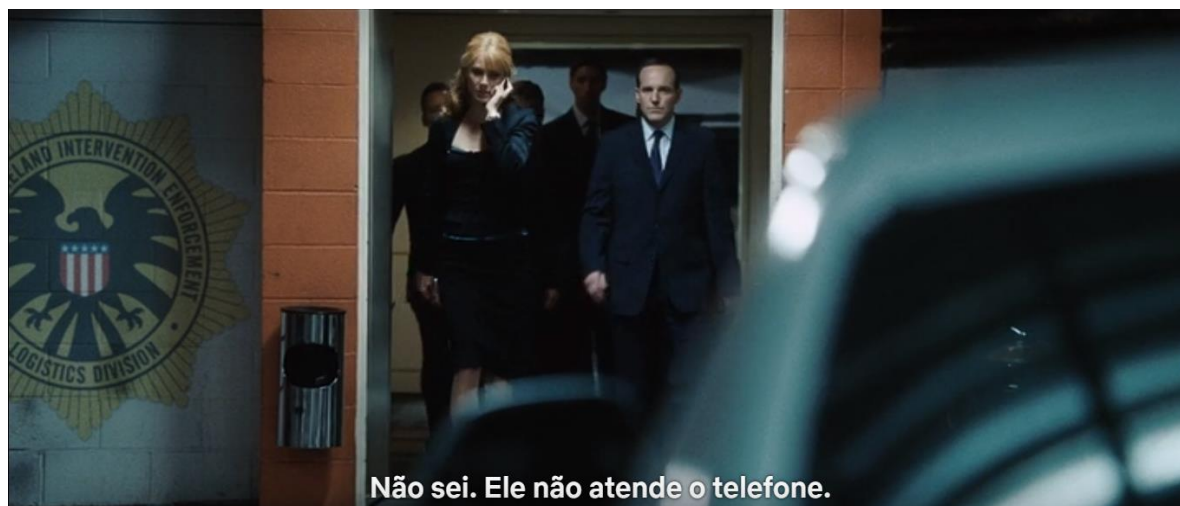


Fonte: Homem de Ferro (2008).

Ao comparecer ao escritório das Indústrias Stark no dia marcado, Coulson começa a participar mais ativamente da história principal do filme. Na sequência, Pepper está fugindo da empresa após Stane descobrir que ela copiou dados comprometedores de seu computador e, ao encontrar Coulson na sala de espera, o faz levá-la até seu escritório para escapar do vilão. Na cena em que Pepper, Coulson e outros agentes saem do escritório da Superintendência, o filme apresenta a primeira referência visual à S.H.I.E.L.D. dos quadrinhos. Em um recurso semelhante ao *easter egg* em que um modelo do escudo do Capitão América aparece no laboratório de Stark (figura 35), é possível ver o emblema da S.H.I.E.L.D. na parede do prédio,

sugerindo ao público conhecedor da organização nas HQs que em breve o longo nome da Superintendência onde Coulson trabalha seria reduzido à famosa sigla.

Figura 50 – O emblema da S.H.I.E.L.D. na parede do prédio do escritório de Coulson.

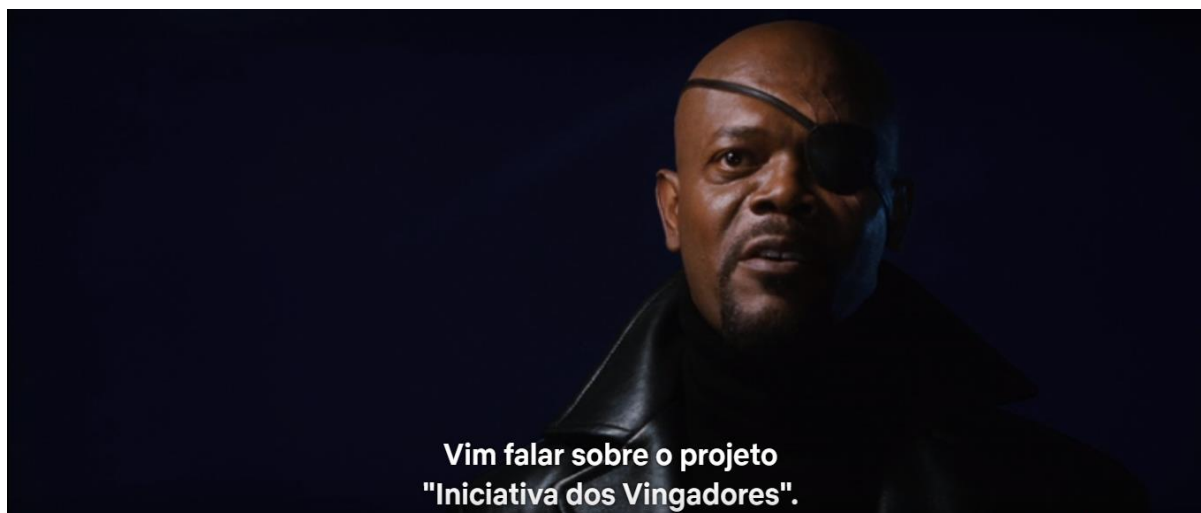


Fonte: Homem de Ferro (2008).

A última participação de Coulson em *Homem de Ferro* fecha o seu pequeno arco no filme estabelecendo-o como aliado e finalmente nomeando a S.H.I.E.L.D. como tal. Ele tenta proteger a identidade secreta de Tony Stark produzindo um alibi para o bilionário, o qual é ignorado quando o herói revela sua identidade em uma nova coletiva de imprensa, na cena final do filme. Ao se despedir de Pepper, Coulson indica o retorno da organização: “Terá notícias nossas” (HOMEM..., 2008, 114’). O que o público não esperava era que essas notícias viriam apenas alguns minutos depois.

Após os créditos finais, a cena em que Samuel L. Jackson surge como Nick Fury, diretor da S.H.I.E.L.D., reforça a importância da organização na narrativa e determina o seu propósito: “Vim para falar sobre o projeto Iniciativa Vingadores” (HOMEM..., 2008, 125’).

Figura 51 – Nick Fury apresenta a Tony Stark o projeto da Iniciativa Vingadores.



Fonte: Homem de Ferro (2008).

A inesperada aparição do personagem, guardada a sete chaves pelo estúdio até a estreia do filme, rendeu barulhentas discussões *online*. Durante a produção do filme, a forte presença de *sites* e perfis nas redes sociais dedicados a acompanhar as notícias de Hollywood havia vazado fotos da armadura no *set* de filmagens – imagens utilizadas no jornal que Tony Stark lê nas últimas cenas do longa. Preocupados com tamanha exposição, os produtores do filme montaram um esquema de segurança para a gravação da cena com Samuel L. Jackson, a fim de manter o segredo. Contudo, a força das comunidades de conhecimento na era da convergência foi decisiva para divulgar amplamente a participação de Nick Fury no filme após a estreia, produzindo inúmeros artigos e postagens recomendando que as pessoas permanecessem na sala de cinema para ver a cena extra após os créditos e explicando para o grande público o que era a S.H.I.E.L.D., quem era Nick Fury e porque a citação da Iniciativa Vingadores havia deixado os fãs dos quadrinhos tão efusivos.⁷⁸

Essa enxurrada de informações divulgadas pelos portais de cinema e cultura pop indica o papel das comunidades de conhecimento no Universo Cinematográfico Marvel. O burburinho gerado pelo conteúdo compartilhado não apenas ajuda a popularizar o filme e, assim, aumenta o interesse do público por ele, como também ajuda a contar a narrativa vasta que envolve as produções da Marvel Studios. Sendo o filme que abre o UCM, *Homem de Ferro*

⁷⁸ No fim de semana da estreia do filme, o *site* Aficionados já publicou “O essencial sobre Nick Fury”: <<https://www.aficionados.com.br/nick-fury-shield/>>; o SlashFilm advertiu: “Não pule os créditos de Homem de Ferro: Samuel L. Jackson aparece como Nick Fury” <<https://www.slashfilm.com/dont-skip-the-iron-man-end-credits-samuel-l-jacksons-nick-fury-appears-after/>> e o FirstShowing.Net recomendou: “Fique depois dos créditos de Homem de Ferro” <<https://www.firstshowing.net/2008/confirmed-stay-after-the-end-credits-of-iron-man/>>. Acessos em 17.12.2018.

obviamente não referencia nenhum filme do universo compartilhado, mas apresenta muitos dos conceitos revisitados pelas produções seguintes e/ou que fazem alusão ao Universo Marvel dos quadrinhos. Nesse período de introdução do novo universo, os fãs de longa data assumiram a determinante função de popularizar muitos desses conceitos, como a própria S.H.I.E.L.D., a sua importância na formação dos Vingadores do Universo Ultimate e outras pistas que modificam a experiência do espectador com o filme, deixando-o atento aos sinais da então especulada reunião de super-heróis no cinema.

Na perspectiva literária de Genette (1989, p. 11-12), os paratextos desempenham papel acessório ao texto, alimentando as expectativas do público em relação a determinada obra por meio de comentários e da indicação de gênero. Já nessa nova forma de experienciar os filmes, os paratextos das produções do UCM se tornam cada vez mais importantes, carregados de informações que expandem a narrativa, além das funções clássicas. Vimos nos capítulos anteriores que os gêneros cinematográficos são construções basicamente comerciais e, assim, no contexto das franquias cinematográficas da cultura da convergência e dos ecossistemas narrativos, o consumo dos paratextos significa muito mais do que ser um mero espectador com acesso a algum material extra; significa imergir na narrativa, ficar cercado de novas informações que a enriquecem o tempo todo.

As falas de Kevin Feige e dos diretores dos filmes nos eventos e entrevistas, o material compartilhado pelo público, os inúmeros produtos licenciados, os créditos e as cenas pós-créditos se convertem em suportes nos quais a narrativa do UCM continua se desenvolvendo e onde se apresentam indicações sobre o futuro do universo compartilhado, maximizando a conexão do público com as histórias à medida em que coletam as informações sobre elas. De acordo com Stam (2006, p. 30), “esses materiais paratextuais inevitavelmente remodelam nossa experiência e compreensão do próprio texto”, o que ajuda a transformar a série de filmes do UCM em um ecossistema complexo e alimentado por diversas fontes de informação.

Por isso, a própria Marvel, valendo-se de sua composição multimidiática, tratou de integrar ao seu universo cinematográfico obras paralelas aos filmes, tornando sua narrativa transmidiática. Assim, a estratégia de sinergia com o cinema adotada à época da criação do Universo Ultimate foi repensada, originando novas HQs em formato digital, paralelas às publicações regulares da Marvel Comics. Essas publicações trazem histórias ambientadas no mesmo universo dos filmes, com pequenas aventuras das versões cinematográficas dos personagens e eventuais apresentações de conceitos explorados nos filmes. Conhecidas como

Marvel Cinematic Universe Official Tie-Ins, as histórias foram classificadas retroativamente em 2012 entre as que fazem prelúdios oficiais aos filmes e as que adaptam para os quadrinhos as histórias vistas no cinema (Tabela 1); além de outras edições não-canônicas, livremente inspiradas no UCM, e ainda algumas HQs institucionais produzidas promocionalmente para patrocinadores.⁷⁹

Embora nenhuma das HQs seja completamente indispensável ao entendimento da narrativa formada prioritariamente pelos filmes – como recomenda Jenkins (2009, p. 138) acerca dos acessos alternativos a um universo narrativo transmidiático – elas enriquecem a trajetória dos personagens e fornecem esclarecimentos sobre o que acontece com eles no intervalo entre os filmes. O mesmo efeito é perseguido pelos curtas-metragens lançados nas edições em *blu-ray* dos filmes entre 2011 e 2014. Os chamados *Marvel One-Shots*, em sua maioria focados nos agentes da S.H.I.E.L.D., enriquecem a construção desses personagens coadjuvantes e fornecem algumas informações que preenchem lacunas e conectam mais diretamente os filmes na cronologia do UCM, como veremos mais à frente.

A relação entre Tony Stark e a S.H.I.E.L.D. é um dos temas explorados por esses paratextos, sobretudo após a estreia do segundo filme da Marvel Studios. Isso porque, apenas dois meses após a introdução da S.H.I.E.L.D. em *Homem de Ferro*, o público teve outra surpresa: a repentina aparição do Tony Stark de Robert Downey Jr. dando continuidade à missão da S.H.I.E.L.D. de formar a Iniciativa Vingadores na última cena de *O Incrível Hulk*.

4.2.2. O Incrível Hulk

O segundo filme assinado pela Marvel Studios traz pela primeira vez as relações transtextuais entre as produções fílmicas do UCM. *O Incrível Hulk*, dirigido por Louis Leterrier, foi produzido antes da estreia de *Homem de Ferro* e, por isso, Kevin Feige e os executivos do estúdio ainda não tinham certeza sobre a continuidade do universo compartilhado em sua produção. Dessa forma, as ligações que o filme apresenta com outras franquias são, proeminentemente, intertextos em sua forma “menos explícita e literal” (GENETTE, 1989, p. 10): a alusão a outros textos.

Isso significa dizer que *O Incrível Hulk* explora, em sua maior parte, as relações entre as partes do universo compartilhado de modo quase silencioso. São abundantes os *easter*

⁷⁹ As comunidades de conhecimento catalogam essas categorias na página *Fandom* do Universo Cinematográfico Marvel: <<http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Comics>>. Acesso em 10 dez. 2018.

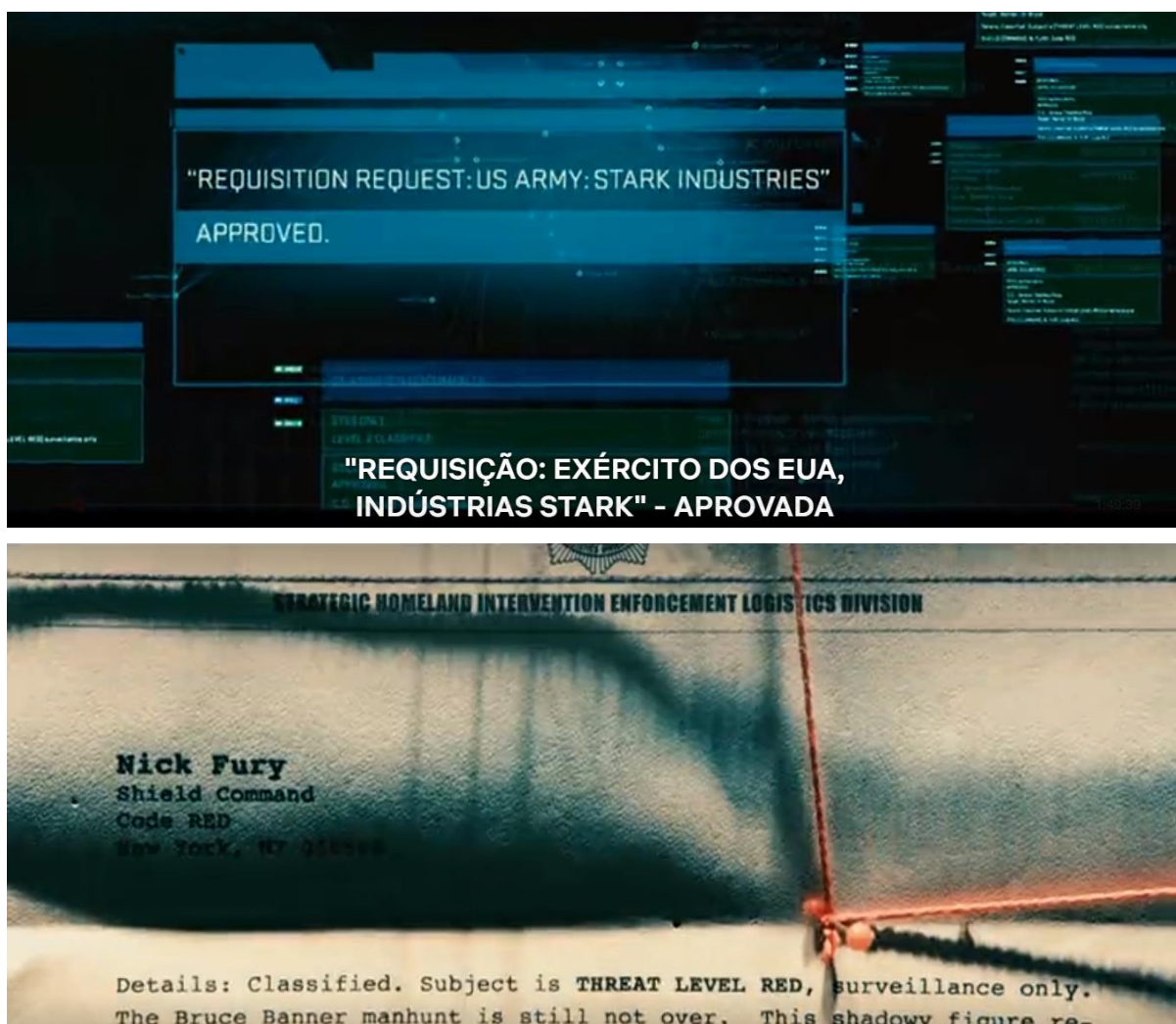
eggs visuais nas cenas e as menções indiretas a temas inerentes às histórias de outros super-heróis, o que faz do filme uma peça fundamental na percepção de um ecossistema onde coabitam os heróis da Marvel Studios. Essa percepção é construída gradualmente no decorrer do longa, partindo da intertextualidade por alusão até o outro extremo do espectro previsto por Genette: a presença efetiva de um texto em outro.

Produzida cinco anos após o filme *Hulk*, de Ang Lee, a versão da Marvel Studios foi distribuída pela Universal Pictures, que ainda detinha os direitos de distribuição dos filmes do personagem, adquiridos durante a crise da Marvel Comics. Diferente do Homem de Ferro, Hulk tinha sua origem contada recentemente no cinema e o personagem já era popular no meio audiovisual também devido à série de TV da década de 1970. Assim, *O Incrível Hulk* não se detém à história de origem do personagem, focando mais na relação conturbada do Dr. Bruce Banner com seu alter-ego.

O filme é introduzido por uma sequência de *flashes* que mostram rapidamente a origem do Hulk, de modo levemente diferente da versão de 2003, mas bastante integrado à trama que o UCM começava a construir. Em poucos minutos, é apresentada a situação do cientista Bruce Banner, que trabalhava na Universidade de Culver com sua namorada, a também cientista Betty Ross, em um experimento destinado a aumentar a resistência humana contra a radiação gama, cinco anos antes do presente diegético do filme. O projeto, supervisionado pelo exército estadunidense na figura do General Thunderbolt Ross, pai de Betty, estava pronto para ser testado por Banner em si próprio. Mas algo deu errado e Bruce foi acidentalmente exposto à radiação gama, transformando-se no furioso monstro Hulk. Descontrolado, Hulk passa a ser caçado pelo exército estadunidense, o que força Banner a fugir do país e a viver foragido.

Além de contextualizar o ponto em que se encontra a jornada de Banner durante o filme, a sequência situa *O Incrível Hulk* no mesmo universo apresentado em *Homem de Ferro*. Entre os cortes de cenas, telas de computador e documentos relatam a participação das Indústrias Stark e da S.H.I.E.L.D. na operação montada pelo exército para caçar o Hulk pelo mundo.

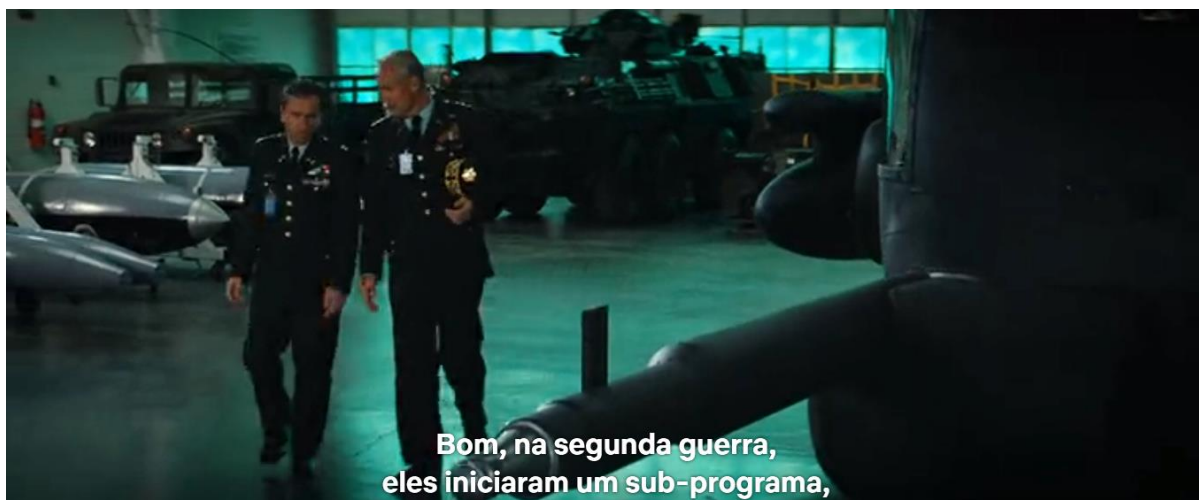
Figura 52 – Indústrias Stark e Nick Fury citados na sequência inicial de *O Incrível Hulk*.



Fonte: O Incrível Hulk (2008).

Enquanto acompanhamos o arco narrativo de Bruce Banner em busca de uma cura para sua condição ao passo que precisa fugir do general Ross e do capitão Emil Blonsky, mais peças da futura narrativa macro do UCM são apresentadas sutilmente. Quando Ross revela a Blonsky que o experimento em que Banner trabalhava não era apenas um projeto para proteger pessoas da radiação, mas uma demanda mais específica do exército, o filme faz alusão a uma importante parte do Universo Marvel: o Capitão América. Ross conta que o exército estadunidense estava tentando reproduzir um certo sub-programa criado na Segunda Guerra Mundial, que tinha por objetivo otimizar o desempenho físico dos soldados e, para isso, precisava que houvesse uma forma de as células resistirem à radiação gama emitida pelo experimento. Blonsky conhece o lendário experimento e o chama pelo nome conhecido pelos fãs de quadrinhos: o soro do supersoldado, que transforma Steve Rogers em Capitão América.

Figura 53 – Intertextualidade por alusão conecta *O Incrível Hulk* com o Capitão América.



Fonte: *O Incrível Hulk* (2008).

Algumas cenas depois, quando Ross decide resgatar os testes do soro para aplicar uma nova versão dele em Blonsky, mais um *easter egg* sugere futuras relações entre as franquias do UCM. O cilindro que guarda o experimento possui uma identificação na qual é possível ver o logotipo da Indústrias Stark e o nome do Dr. Reinstein como desenvolvedor do programa. Essas duas informações evocam intertextualidades com referenciais distintos. A primeira e mais evidente é a ligação estabelecida entre as empresas da família de Tony Stark com a criação do soro do supersoldado. O segundo, ainda relativo somente às HQs, alude novamente ao universo do Capitão América, uma vez que Reinstein é o nome do cientista responsável pela transformação de Steve Rogers na primeira versão dos quadrinhos, em 1941. Anos mais tarde, durante os *retcons* sobre a origem do personagem, o cientista foi renomeado como Abraham Erskine, nome utilizado no vindouro filme do Capitão América.

Por meio dessa intertextualidade secreta, o filme situa na mesma realidade narrativa os elementos das histórias do Homem de Ferro e do Capitão América, embora esse último ainda não tivesse sido apresentado no cinema. Tais relações de intertextualidade por alusão a tramas futuras escondidas durante o filme compõem um jogo que, de certo modo, exigem que o fruidor tenha acesso a um determinado repertório de informações específicas para compreendê-las completamente, como aponta Stam (2006, p. 29): “Frequentemente o intertexto não está explícito, mas é, mais precisamente, a referência a conhecimentos anteriores que são assumidamente conhecidos”.

No caso do UCM, coube às comunidades de conhecimento o papel de difundir esse conhecimento prévio, de modo que as intertextualidades ocultas no filme não soassem

completamente imperceptíveis ao grande público. Cientes das especulações iniciadas em *Homem de Ferro*, os fãs ficaram atentos às pistas de *O Incrível Hulk* e começaram a produzir conteúdos cada vez mais aprofundados sobre as muitas informações espalhadas pelos próximos títulos da Marvel Studios.⁸⁰ Listas das referências escondidas no filme começaram a ser compartilhadas logo depois da estreia, aumentando o nível de atenção do público não apenas aos paratextos, mas também aos subtextos – e intertextos – contidos nos filmes desde então. Breves trechos nos diálogos, objetos escondidos no cenário, imagens que duram menos de um segundo na tela: tudo narra na evolução convergente do ecossistema do UCM.

Figura 54 – *O Incrível Hulk* liga o universo do Capitão América e do Homem de Ferro.



Fonte: *O Incrível Hulk* (2008).

Além da intertextualidade por alusão implícita, citações mais contundentes aparecem posteriormente no filme. A S.H.I.E.L.D. é citada com ênfase quando Bruce Banner troca e-mails com seu aliado, o misterioso Sr. Azul, cientista que vinha auxiliando nos experimentos com o sangue de Banner na tentativa de encontrar sua cura. As mensagens trocadas entre os dois são monitoradas pela Superintendência, informação apresentada no filme verbal e visualmente. Na cena em que Banner envia um novo e-mail para o Sr. Azul, Ross comenta sobre a participação da S.H.I.E.L.D. na operação do exército: “Sabemos o que procuram e que ele estava falando com alguém. Vocês têm cópia da correspondência. A ligação entre o Sr. Verde e o Sr. Azul já foi adicionada ao banco de dados da S.H.I.E.L.D.” (*O INCRÍVEL...*, 2008, 69’). Em seguida, vemos na tela uma sobreposição dos e-mails enviados

⁸⁰ A sofisticação da produção de conteúdo pelos fãs tem sido discutida por estudiosos da cultura pop, como Henry Jenkins (1992) e Matt Hills (2002). Termos como *acafan* e *fan-scholar* se tornaram recorrentes para se referir respectivamente aos acadêmicos que se assumem fãs de seus objetos de pesquisa e aos fãs que não são acadêmicos, mas apresentem rigor quase científico em sua produção.

por Banner sendo incorporados a uma representação digital do emblema da S.H.I.E.L.D., o mesmo visto brevemente em *Homem de Ferro* (figura 50).

Figura 55 – O emblema da S.H.I.E.L.D. volta a aparecer em *O Incrível Hulk*.



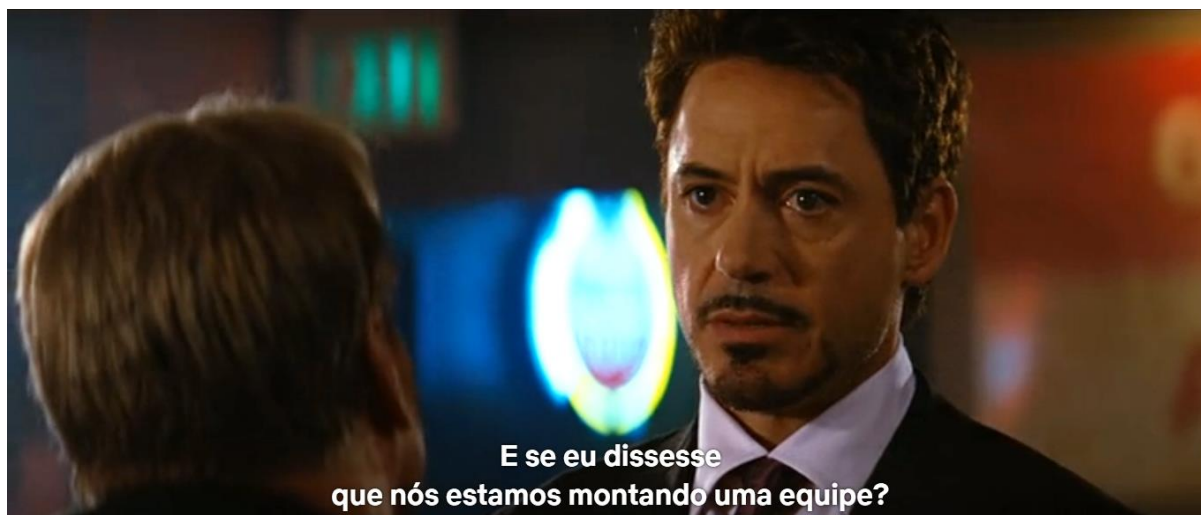
Fonte: *O Incrível Hulk* (2008).

Finalmente, a intertextualidade por inclusão de um texto em outro se manifesta mais fortemente na cena final de *O Incrível Hulk*. Considerando os personagens como agentes modificadores da narrativa, segundo indicam os estudos dos ecossistemas narrativos, e o *crossover* como a base para a construção do universo compartilhado (Nevins, 2011b), podemos dizer que a cena final de *O Incrível Hulk* representa um avanço significativo na expressão de transtextualidades que unem os filmes do UCM em uma narrativa compartilhada. O *crossover* traz de volta o Tony Stark de Robert Downey Jr., o protagonista de um *blockbuster* que boa parte do público de *O Incrível Hulk* conheceu havia apenas dois meses, encontrando o General Ross no desfecho do longa.

Na cena, o militar está bebendo em um bar, lamentando o fracasso de seu projeto que transformou Blonsky no monstro Abominação, abatido por Hulk em confronto no bairro Harlem, conhecido posteriormente como “A batalha do Harlem” ou “Harlem terror” – depois da batalha, Banner volta a fugir pelo mundo e sua última cena no filme sugere que ele pode ter aprendido a controlar sua transformação em Hulk. Ao encontrar Ross no bar, Tony comenta o fracasso do programa do supersoldado e indica seu conhecimento sobre os projetos antigos das Indústrias Stark: “Eu detesto falar que eu avisei, mas aquele programa do supersoldado foi enterrado por um motivo” (O INCRÍVEL..., 2008, 105’). Em seguida, de modo semelhante à

participação de Nick Fury ao final de *Homem de Ferro*, Stark diz a Ross que está sendo formada uma equipe.

Figura 56 – Tony Stark visita General Ross na última cena de *O Incrível Hulk*.



Fonte: *O Incrível Hulk* (2008).

O filme termina sem confirmar se essa equipe é realmente a Iniciativa Vingadores e nem explicar o que aconteceu entre *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk*, alimentando as especulações dos fãs e o interesse do *fandom* pelos paratextos quadrinísticos publicados em seguida, enquanto um novo filme não era anunciado. As histórias em quadrinhos *Iron Man: Fast Friends* (Paul Tobin *et al.*, 2008) e *The Incredible Hulk: The Fury Files* (Frank Tieri *et al.*, 2008), livremente inspiradas no UCM, mas não incluídas pela Marvel no cânone do universo cinematográfico, imaginam possíveis encontros inéditos entre Tony Stark e Phil Coulson após a batalha contra Stane; e entre Nick Fury e Bruce Banner antes dos eventos de *O Incrível Hulk*. As duas HQs exploram uma ideia que já estava instaurada nesse universo: a S.H.I.E.L.D. é um importante ponto de convergência entre as diferentes partes do ecossistema narrativo do UCM. Restava saber como essa convergência se concretizaria.

As respostas começariam a ser efetivamente apresentadas em 2010, quando a Marvel Studios estreou sua primeira sequência, o filme *Homem de Ferro 2*.

4.2.3. *Homem de Ferro 2*

Depois dos bons resultados de público e crítica alcançados por *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk*,⁸¹ a Marvel Studios estava disposta a investir em novos títulos para dar continuidade ao projeto do UCM quando a Walt Disney Company adquiriu a Marvel Entertainment, incorporando as divisões da empresa ao seu conglomerado de entretenimento. A aquisição impulsionou de vez os projetos do estúdio, que estava produzindo *Homem de Ferro 2* e já havia anunciado os futuros *Thor*, *Capitão América: O Primeiro Vingador* e o aguardado *Os Vingadores* para os anos seguintes.⁸²

Assim, após um hiato em 2009, o retorno da Marvel Studios em 2010 ocorreu cheio de novidades e confirmações em relação ao futuro do universo compartilhado. Preparando a estreia de *Homem de Ferro 2*, a Marvel Comics publicou o primeiro prelúdio oficial em quadrinhos, iniciado com a adaptação do primeiro filme para as HQs e seguido das histórias inéditas *Homem de Ferro 2: Identidade Pública* (*Iron Man 2: Public Identity*, Joe Casey et al., 2008) e *Homem de Ferro 2: Agentes da S.H.I.E.L.D.* (*Iron Man 2: Agents of S.H.I.E.L.D.*, Joe Casey et al., 2008).

A primeira HQ traz informações sobre o pai de Tony, Howard Stark, e suas relações conturbadas com o filho e com seu antigo colega de trabalho, Anton Vanko, décadas antes dos eventos de *Homem de Ferro*. O passado de Tony se torna então uma das explicações para seu comportamento excêntrico, que preocupa Rhodes, Pepper e as autoridades após a declaração de que ele é o Homem de Ferro. A HQ começa a preencher as lacunas deixadas ao final de *O Incrível Hulk*, inserindo o General Ross como uma figura favorável ao uso do Homem de Ferro como arma nacional, contrariando Stark. Já *Homem de Ferro 2: Agentes da S.H.I.E.L.D.* reúne histórias protagonizadas por Nick Fury, Phil Coulson e Natasha Romanoff/Viúva Negra, revelando que os três agentes acompanhavam as atividades de Tony e eventualmente se envolveram em missões contra os Dez Anéis após os eventos do primeiro filme.

Os prelúdios funcionam como paratextos que preparam alguns dos temas centrais do filme sem se tornarem indispensáveis para compreendê-lo. O personagem Anton Vanko, por exemplo, aparece na sequência de abertura de *Homem de Ferro 2* como o pai do vilão Ivan

⁸¹ Os filmes arrecadaram US\$ 585 milhões e US\$ 263 milhões em bilheteria mundial, respectivamente. Fonte: <www.boxofficemojo.com>. Acesso em 16 dez. 2018.

⁸² Inicialmente, *Homem de Ferro 2* e *Thor* seriam lançados em 2010 e *Capitão América: O Primeiro Vingador* e *Os Vingadores* em 2011. Depois da aquisição pela Disney, as datas foram levemente alteradas. Fonte: <<https://www.omelete.com.br/homem-formiga/marvel-anuncia-datas-dos-filmes-de-thor-capitao-america-e-segundo-homem-de-ferro>>. Acesso em 18 dez. 2018.

Vanko. A informação de que Anton fora parceiro de Howard Stark é descoberta por Tony durante o filme, mas já havia sido antecipada nos prólogos em quadrinhos. O mesmo vale para a espionagem dos agentes da S.H.I.E.L.D. à rotina de Tony Stark, com a infiltração da Natasha Romanoff na empresa do herói, disfarçada como uma funcionária do setor jurídico que se torna assistente de Tony no longa.

Essas revelações aparecem principalmente na segunda metade do filme, quando temos o retorno de Nick Fury e a explicação sobre a relação da família Stark com a S.H.I.E.L.D. Fury volta a encontrar Tony após uma briga entre ele e Rhodes durante uma festa em sua mansão, que fora praticamente destruída pelo confronto dos dois amigos trajando armaduras. Preocupado com o temperamento de Stark, Fury intervém no dia seguinte e abre o jogo sobre a infiltração da S.H.I.E.L.D. nas Indústrias Stark, por meio da agente Romanoff.

Figura 57 – Nick Fury e Natasha Romanoff revelam a espionagem a Tony Stark.



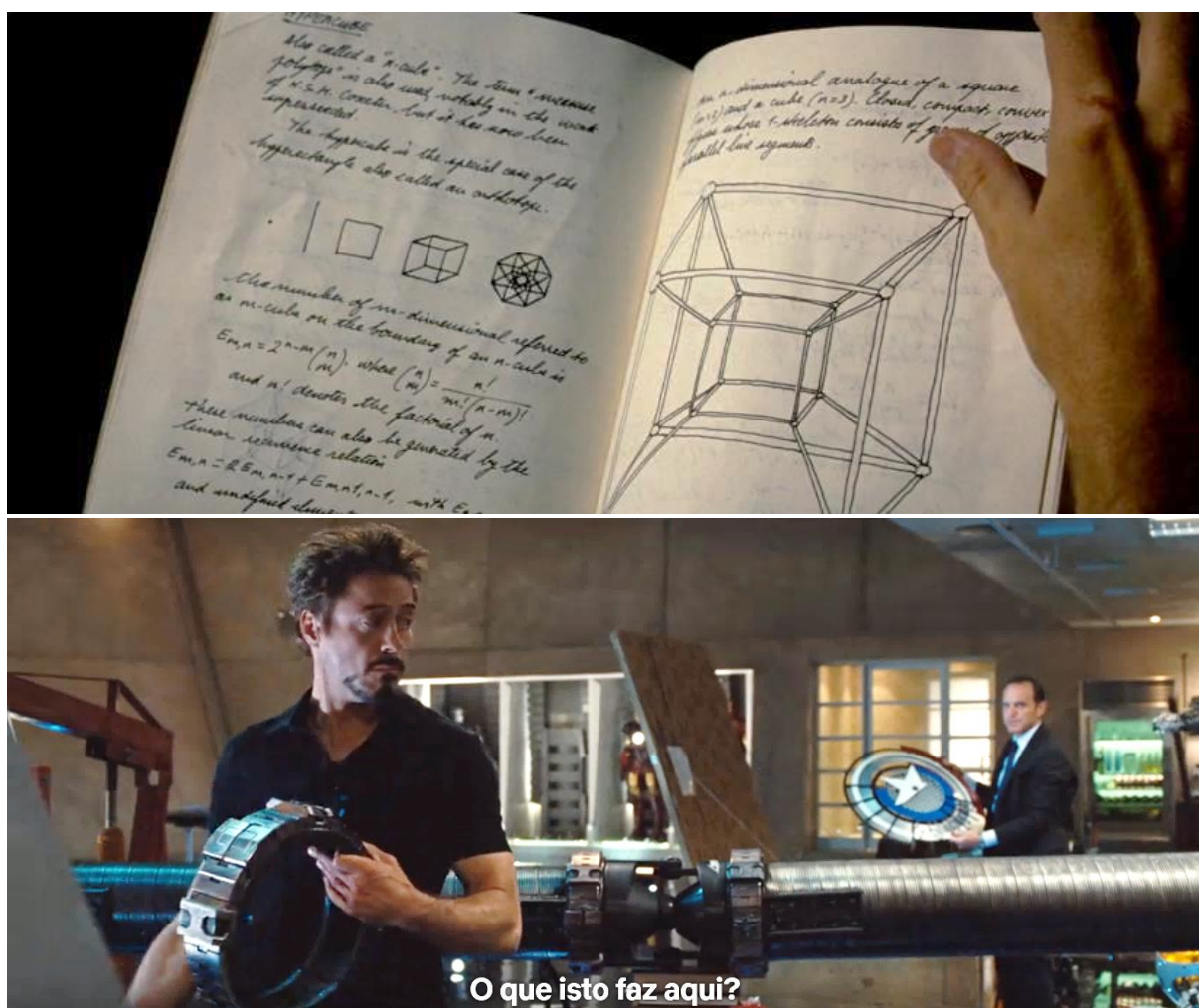
Fonte: Homem de Ferro 2 (2010).

A intervenção de Fury tem por objetivo forçar Stark a lidar com os problemas de sua saúde: o paládio presente no reator em seu peito está aos poucos contaminando a corrente sanguínea de Tony e ele precisa encontrar uma alternativa para o equipamento antes que ele o mate. Conforme estabelecido no primeiro filme, a Iniciativa Vingadores estava interessada no Homem de Ferro e perder Stark não era uma boa ideia para os planos da S.H.I.E.L.D. Por isso, Fury conta a Tony sobre o passado de Howard Stark como um dos fundadores da organização, entregando-lhe um vídeo e um conjunto de antigos materiais de pesquisa de seu pai para que Tony os estude e encontre uma solução para o reator.

Além dessas informações que aproximam o Homem de Ferro da S.H.I.E.L.D., o segundo filme da franquia traz ainda intertextos que aludem aos outros filmes do UCM.

Durante o retiro de Stark para descobrir um novo elemento em substituição ao paládio, Phil Coulson é o responsável por garantir que Tony não saia do laboratório, mas é convocado para uma missão urgente no Novo México. Quando o agente conta a Stark sobre a designação, ele pega a estrutura do escudo do Capitão América que já havia aparecido no primeiro filme, a qual Stark usa para apoiar um grande tubo. Além do retorno dessa alusão à iconografia do Capitão América, as comunidades de conhecimento identificaram mais uma intertextualidade que antecipa o *O Primeiro Vingador*: o desenho de um cubo nas anotações de Howard Stark. Essa inocente figura geométrica foi rapidamente relacionada ao cubo cósmico Tesseract – objeto de grande importância nas histórias do Capitão América e dos Vingadores.

Figura 58 – Alusões ao futuro filme do Capitão América em *Homem de Ferro 2*.



Fonte: Homem de Ferro 2 (2010).

As sequências finais de *Homem de Ferro 2* trazem outros intertextos que situam o filme na cronologia do UCM e alimentam novas especulações entre os fãs. Após descobrir um novo elemento para substituir o paládio e vencer o vilão Ivan Vanko, Stark volta a se encontrar com Nick Fury, que traz os resultados da avaliação da S.H.I.E.L.D. sobre o herói. De acordo com o relatório da Viúva Negra, o Homem de Ferro estava aprovado para integrar a Iniciativa Vingadores, mas Tony Stark não, devido a seu comportamento instável. Fury propõe, então, que Stark seja um consultor da S.H.I.E.L.D. Essa situação começa a explicar como Tony chegou até o General Ross no final de *O Incrível Hulk*, além de estabelecer que a cena do bar ocorre após os acontecimentos de *Homem de Ferro 2*.

A cena da conversa entre Fury e Stark acontece em meio a várias projeções de arquivos da S.H.I.E.L.D., nas quais estão presentes *easter eggs* sobre o futuro do Universo Cinematográfico Marvel. No cenário, é possível ver a cobertura jornalística sobre um incidente na Universidade de Culver – uma das transformações de Bruce Banner, vista em *O Incrível Hulk* –; uma cratera misteriosa no Novo México e um mapa com alguns pontos marcados no Ártico, no meio do Oceano Atlântico e no continente africano. Em entrevista incluída nos extras do DVD do filme, Jon Favreau afirma que esses pontos se relacionam com o futuro do UCM, fornecendo mais uma informação paratextual a partir da qual os fãs começaram a identificar ligações dos pontos marcados no mapa com o desaparecimento do Capitão América e o fictício país de Wakanda, terra-natal do super-herói Pantera Negra e fonte do metal fictício Vibranium, utilizado por Howard Stark para confeccionar o escudo do Capitão, como seria visto posteriormente no filme do herói.

Figura 59 – Referências ao futuro do Universo Marvel nas projeções da S.H.I.E.L.D.



Fonte: Homem de Ferro 2 (2010).

Completando a produção intertextual do filme, *Homem de Ferro 2* traz de volta o uso das cenas pós-créditos, não utilizadas apenas em *O Incrível Hulk* durante toda a primeira década do UCM, embora a cena do bar cumpra a mesma função das pós-créditos. Aos poucos se estabiliza a fórmula de autorreferencialidade presente nas produções da Marvel Studios dali em diante: comentários sobre acontecimentos vistos em filmes anteriores, inúmeros *easter eggs* sobre o passado e o futuro das produções e pelo menos uma cena que indique ligação direta com o próximo filme, posicionada após os créditos. A repetição dessa fórmula, somada ao grande apelo comercial dos filmes e seus paratextos enquanto *blockbusters* mundiais e à produção e compartilhamento de conteúdo sobre eles na internet, ajudaram a popularizar as práticas das comunidades de conhecimento e familiarizar o grande público com a iminência do *crossover* de super-heróis no cinema.

Além de favorecer o reconhecimento do gênero, a repetição também o faz com as suas fórmulas. É assim que a Marvel Studios estabelece a solidariedade perceptível entre seus diferentes títulos: valendo-se da iconografia marcante de seus personagens e da própria identidade visual da corporação, destacada nos cartazes, nos materiais promocionais, e na animação que abre os filmes (figura 42), além das semelhanças estéticas, técnicas, temáticas e narrativas que vimos na análise da chamada fórmula Marvel, realizada no capítulo anterior. Em um nível muito particular, – e no sentido de que fornece um conjunto de caracteres que são incorporados à memória coletiva, ajudando a identificar o gênero narrativo do texto (GENETTE, 1989, p. 9; ZANOTTO, 2008, p. 2) – podemos dizer que essa estrutura persistente constitui certa relação arquitextual entre as produções do UCM e até mesmo em outras produções do gênero cinematográfico de super-heróis que eventualmente são influenciados pela mesma dinâmica de continuidade entre as franquias.

Dessa forma, a cena pós-créditos de *Homem de Ferro 2* segue o padrão persistente dali em diante em todos os filmes do Universo Cinematográfico Marvel, criando uma ponte que leva diretamente ao próximo título do estúdio. Na cena em questão, o agente Phil Coulson chega ao Novo México para realizar a missão urgente para a qual foi designado durante o filme. Ao sair do carro, vemos que diante dele está a cratera que apareceu alguns minutos antes, nas projeções dos arquivos da S.H.I.E.L.D. No centro da cratera, está um misterioso artefato encontrado na região – um martelo. A cena termina focada no objeto, seguindo-se um efeito sonoro de trovões enquanto a imagem some da tela. Um ano mais tarde, seria revelado que esse martelo é o poderoso *mjölnir*, a lendária arma do deus do trovão, Thor.

Figura 60 – *Mjölmir*, o martelo de Thor, na cena pós-créditos de *Homem de Ferro 2*.



Fonte: Homem de Ferro 2 (2010).

4.2.4. *Thor*

“O Universo Marvel é chamado assim por um motivo. É um lugar muito grande” (MARVEL..., 2014, 13’), disse Kevin Feige quando *Thor* foi anunciado, se referindo à expansão que o filme provoca nas possibilidades diegéticas do ecossistema narrativo do UCM. Até então, todas as histórias eram ambientadas em cidades e países factuais e, à exceção da tecnologia futurista das Indústrias Stark e das subversões científicas empregadas para explicar a existência do Hulk e do Abominação, o universo em que as histórias se desenrolam parecia muito próximo do mundo real contemporâneo às produções. *Thor* provoca uma ruptura que aumenta a margem para a adoção de graus menores de aderência à realidade no UCM, com a inserção de temas mitológicos e cósmicos.

Dirigido por Kenneth Branagh, o filme estreou em abril de 2011 trazendo uma nova roupagem para a versão da Marvel Comics à mitologia do deus nórdico do trovão. A origem de Thor como super-herói é contada a partir de um ato de arrogância do protagonista, prestes a ser nomeado rei de Asgard, quando um ataque dos Gigantes de Gelo à sala de tesouros de seu pai, Odin, o leva a invadir o reino de Jotunheim em busca de vingança. Odin pune Thor por ter desobedecido sua ordem de manter a trégua estabelecida desde 965 entre os dois reinos, tirando-lhe seus poderes, seu martelo mitológico e lançando-o em um buraco de minhoca para outra dimensão. É assim que Thor chega à Terra, sendo encontrado pelos cientistas Jane Foster, Darcy e Erik Selvig no Novo México.

Enquanto isso, o deus da trapaça Loki, irmão de Thor, descobre que não é filho de Odin, mas do próprio rei dos Gigantes de Gelo, Laufey. Abalado com a revolta do filho, Odin

entra em um sono profundo e Loki assume o trono, oferecendo a Laufey a oportunidade de recuperar sua fonte de energia guardada em Asgard e assassinar Odin. O novo governo gera insatisfação em Asgard e os antigos aliados de Thor pedem que Loki revogue o exílio do deus do trovão. Temendo a tomada do trono com o possível retorno do irmão, Loki se nega e decide enviar a arma Destruidor, uma poderosa armadura animada, para eliminar Thor na Terra.

No Novo México, Thor se adapta à vida na Terra e tenta convencer seus novos companheiros de que ele é realmente um deus asgardiano. Enquanto isso, a população encontra o martelo *mjölnir*, também caído na Terra. Quando Odin lançou o martelo, determinou que apenas alguém digno dos poderes de deus do trovão consiga erguê-lo novamente, o que intriga as pessoas que tentam levá-lo do chão e desperta a atenção das autoridades e da S.H.I.E.L.D.

É aqui que convergem as narrativas dos filmes: no nível mais explícito de intertextualidade, a cena pós-créditos de *Homem de Ferro 2* é reprisada em *Thor*, contextualizando a missão de Coulson no Novo México. Novamente a S.H.I.E.L.D. expõe as interfaces entre as histórias do UCM, além de estabelecer que a mitológica Asgard e suas divindades coexistem no mesmo universo que a diegese até então mais “realista” das histórias de Homem de Ferro e do Hulk.

A ampliação do ecossistema narrativo expõe o que afirmamos no capítulo 1 sobre a condição privilegiada dos super-heróis rumo à formação de universos compartilhados. Os três primeiros filmes construíram uma diegese com certas possibilidades que não pareciam compatíveis com a realidade retratada no primeiro ato de *Thor*, focado nas histórias de Asgard. Tudo muda quando Thor cai na Terra: ele, centro da narrativa asgardiana apresentada no início do filme, carrega todos os elementos dessa narrativa consigo para o ambiente mais naturalista onde habitam Jane Foster, Tony Stark e Bruce Banner.

As possibilidades diegéticas do UCM são estabelecidas de modo semelhante ao visto em *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk*: por meio da ficcionalização de conceitos científicos reais, com elásticos níveis de abstração. A chegada de Thor à Terra e a existência de outras dimensões é estudada por Jane Foster e Erik Selvig partindo das teorias físicas sobre as pontes Einsten-Rosen. Em outro momento, o herói explica a Jane sobre a existência dos Nove Reinos, desenhando a mitológica árvore Yggdrasil que os liga e situa a Terra nessa cosmologia. Diante da perplexidade da cientista, ele relativiza o que a humanidade considera como “real”, “empírico” ou “científico”: “Seus ancestrais chamavam de mágica o que você chama de ciência. Venho de um lugar onde tudo é a mesma coisa” (THOR, 2011, 74’).

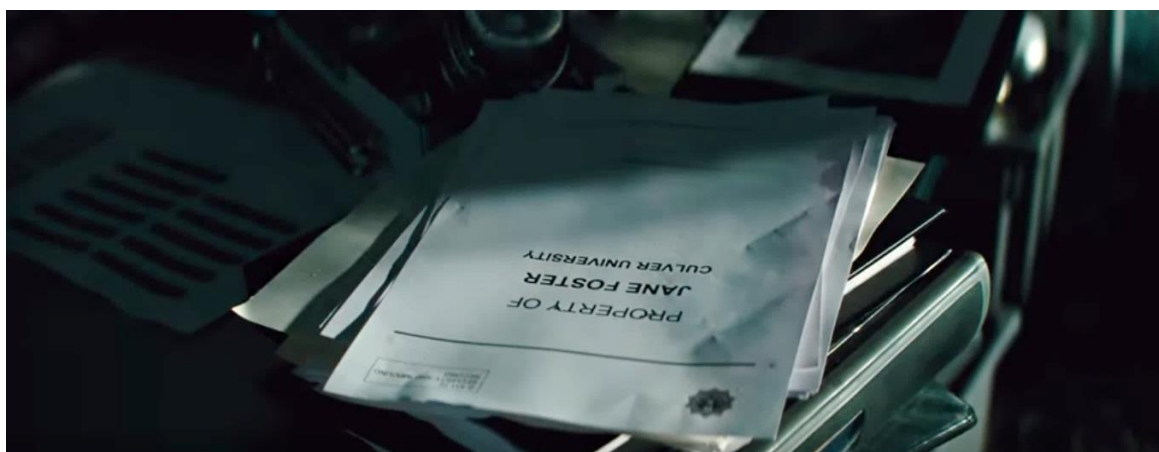
Figura 61 – Thor insere elementos cósmicos e mitológicos no UCM.



Fonte: Thor (2011).

Apresentados os conceitos cósmicos e tendo inserido a S.H.I.E.L.D. na narrativa, *Thor* começa a conectar mais diretamente ao restante do UCM, por meio de novas intertextualidades por alusão. Quando Coulson apreende o material de pesquisa da equipe de Jane Foster, Erik Selvig comenta sobre os mistérios que cercam a Superintendência: “Conheci um cientista. Um pioneiro em radiação gama. A S.H.I.E.L.D. apareceu e não se ouviu mais falar dele” (THOR, 2011, 47’). À essa altura, o público já sabia que o especialista em raios gama desaparecido após ser investigado pela S.H.I.E.L.D. era ninguém menos que Bruce Banner, o Hulk. Algumas cenas depois, o material apreendido é mostrado em plano detalhe nos relatórios de Jane Foster, onde é possível ler a identificação da Universidade de Culver, mesma instituição em que Betty e Banner trabalham. E ainda: quando o Destruidor chega à Terra, o agente Sitwell pergunta a Coulson se a armadura é uma das invenções de Tony Stark.

Figura 62 – Jane, Bruce e Bety são pesquisadores da mesma universidade.



Fonte: Thor (2011).

A exemplo da apresentação de Natasha Romanoff em *Homem de Ferro 2*, *Thor* também introduz um dos protagonistas de *Os Vingadores*, embora de modo ainda mais contido. Presente em apenas uma sequência do filme, Clint Barton, o Gavião Arqueiro das HQs, é estabelecido como um agente da S.H.I.E.L.D. quando Thor invade a área de segurança montada pela organização em torno do *mjölnir*. Incubido de deter o invasor, Barton é apresentado em uma cena que resume o *modus operandi* do personagem: diante de um grande arsenal de armas de fogo da S.H.I.E.L.D., ele escolhe um arco-e-flecha para entrar em ação, embora não chegue a disparar contra Thor, mantendo-se observando de longe a tentativa frustrada de resgate do martelo.

Figura 63 – Clint Barton, o Gavião Arqueiro, é apresentado em *Thor*.



Fonte: *Thor* (2011).

O *mjölnir* só é recuperado por Thor quando ele decide se sacrificar para proteger os humanos do ataque do Destruidor. O ato de heroísmo o faz reaver seus poderes, vencer o inimigo e retornar rapidamente para Asgard, avisado por seus amigos sobre a conspiração de Loki. Enquanto isso, o deus da trapaça trai Laufey, matando seu pai biológico quando este se prepara para assassinar Odin. Loki revela então seu verdadeiro plano: destruir o reino dos Gigantes de Gelo por conta própria, direcionando para Jotunheim a carga de energia da ponte Bifrost, acesso de Asgard aos outros reinos. Thor retorna a Asgard e destrói a Bifrost para deter o ataque ao reino dos Gigantes de Gelo, confrontando Loki. Odin desperta e intervém na batalha entre os irmãos, mas Loki acaba caindo da ponte em destruição, sumindo em um abismo.

O desfecho do filme mostra Thor abalado com o fato de que a Bifrost está destruída e, portanto, já não seja possível retornar à Terra para reencontrar Jane Foster, embora o guardião de Asgard, Heimdall, sugira que ainda há esperanças. Enquanto isso, descobrimos que Jane e sua equipe recuperaram seus projetos de pesquisa, uma vez que a S.H.I.E.L.D. ficou sabendo da batalha de Thor contra o Destruidor e decidiu cooperar com os cientistas na tentativa de abrir um portal para explorar Asgard: o mundo cósmico estava definitivamente no radar da S.H.I.E.L.D., e conseqüentemente, dos próximos passos do universo compartilhado.

Antes da cena pós-créditos, *Thor* uma cartela de texto onde se lê: “Thor voltará em *Os Vingadores*”. Esse elemento paratextual, posteriormente incorporado a todos os filmes da Marvel Studios, é um *cliffhanger* que explicita o caráter seriado do UCM por meio da contundente linguagem verbal escrita.

Após a confirmação do futuro retorno de Thor, a integração dos elementos cósmicos ao ecossistema do UCM volta a ser abordada na cena pós-créditos do filme. Nick Fury conversa com Erik Selvig sobre a teoria dos portais interdimensionais estudada por Jane Foster e comenta que, de fato, existem coisas que pertencem tanto às lendas quanto à História. Fury abre uma maleta e mostra a Selvig um cubo azul, dizendo se tratar de uma fonte de poder ilimitado – é o Tesseract, cubo cósmico que apareceu como breve *easter egg* das anotações de Howard Stark em *Homem de Ferro 2* (figura 58) e que teria sua origem e poderes explorados em *Capitão América: O Primeiro Vingador* e *Os Vingadores*. Para completar as ligações com o futuro do UCM, a cena mostra ainda uma projeção astral de Loki em um reflexo, aparentemente controlando a mente de Selvig quando ele aceita estudar o artefato.

Figura 64 – O retorno de Loki e o Cubo Cósmico na cena pós-créditos de *Thor*.



Fonte: Thor (2011).

Thor foi o primeiro filme a trazer em sua versão em *blu-ray* um curta-metragem da série *Marvel One-Shots*, mais um paratexto que expande a narrativa do universo compartilhado. *O Consultor* (*The Consultant*, Leythum, 2011) é o curta que mais dialoga com as relações entre os filmes da primeira fase do UCM e por isso entra na nossa análise, ao passo que os próximos dois *Marvel One-Shots* se detêm a explorar breves histórias paralelas sobre as atividades dos agentes da S.H.I.E.L.D. não mostradas nos longas. O paratexto complementa as informações apresentadas em *Homem de Ferro 2* sobre o papel de Tony Stark na S.H.I.E.L.D. e fornece informações sobre os acontecimentos que levaram à cena final de *O Incrível Hulk*, além de estabelecer que a organização age subordinada ao Conselho Mundial de Segurança.

O curta mostra uma cômica conversa entre os agentes Coulson e Sitwell sobre o andamento da Iniciativa Vingadores. Coulson conta que o Conselho de Segurança quer que Blonsky, o Abominação, integre o projeto por acreditar que o militar é um herói, vítima do Hulk na batalha do Harlem. Mas a S.H.I.E.L.D. não quer ter o vilão em sua equipe e, por isso, Coulson e Sitwell tramam uma estratégia para que o General Ross não autorize a participação de Blonsky na Iniciativa. O plano consiste em designar o representante da S.H.I.E.L.D. de comportamento mais irritante para apresentar o convite, a fim de tirar Ross do sério a ponto de fazê-lo se recusar a colaborar com o projeto. Coulson decide que o membro mais adequado para essa missão de autossabotagem é “o novo consultor”, cargo atribuído a Tony Stark por Nick Fury no final de *Homem de Ferro 2*. O curta reprisa então a cena em que Tony encontra Ross no bar, esclarecendo sua posição na cronologia do UCM em continuidade retroativa.

Figura 65 – *O Consultor* funciona como paratexto à cronologia do UCM.



Querem Blonsky na equipe.

Fonte: *O Consultor* (2011).

4.2.5. *Capitão América: O Primeiro Vingador*

Enquanto *Thor* estava em cartaz, a Marvel Comics desenvolvia uma série mais longa de prólogos em quadrinhos para o próximo filme do UCM, *Capitão América: O Primeiro Vingador*. A HQ *Capitão América: Primeira Vingança* (*Captain America: First Vengeance*, Fred Van Lente *et al.*, 2011) foi publicada originalmente em oito edições digitais. Cada capítulo é atravessado por acontecimentos anteriores e simultâneos aos eventos narrados no filme, contextualizando com maior profundidade a família de Steve Rogers, o início de sua amizade com Bucky Barnes, a infiltração da organização Hydra dentro do bloco nazista da Segunda Guerra Mundial e outros eventos periféricos à narrativa do filme.

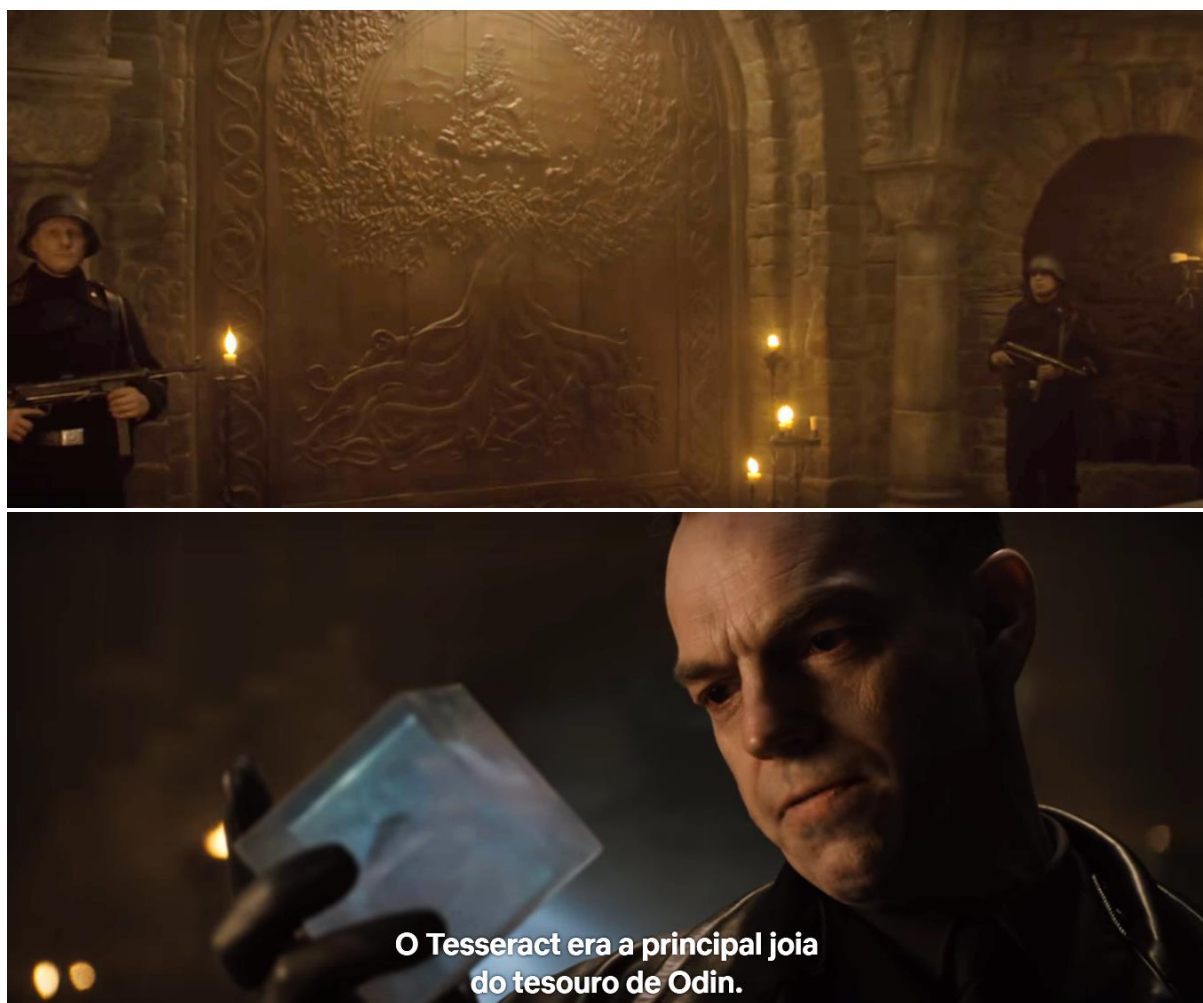
O prelúdio foi lançado em sinergia com a campanha de divulgação de *O Primeiro Vingador*, tendo sua primeira edição disponibilizada gratuitamente na semana em que o *trailer* do filme foi lançado e seguindo em publicações quinzenais até um mês antes da estreia no cinema, ocorrida em julho de 2011. Dessa forma, a Marvel preparou os fãs para o último filme solo antes do encontro dos Vingadores, focado no futuro líder do grupo.

Capitão América: O Primeiro Vingador se vale das temáticas já apresentadas no universo compartilhado para contar uma aventura de origem que combina uma abordagem realista com ficção científica e elementos cósmicos. Além disso, o filme contribui também para expandir o ecossistema narrativo do UCM nos eixos espacial e temporal, sendo ambientado em sua maior parte na Europa da década de 1940, durante a Segunda Guerra Mundial. Essa posição cronológica aumenta as possibilidades de histórias pregressas dos personagens, além de enraizar retroativamente acontecimentos narrados no presente diegético do século 21 nas demais produções. Aumenta assim a noção esboçada nos filmes anteriores de que o Universo Cinematográfico Marvel – ou a Terra-19999 – é uma constituição tão complexa e global quanto cada realidade do multiverso dos quadrinhos, com sua história espalhada por diferentes épocas e lugares do mundo e até outras dimensões.

O filme estabelece diálogos intertextuais com todas as produções anteriores, começando por *Thor*. O núcleo asgardiano é referenciado durante a apresentação do vilão, o nazista Johann Schmidt/Caveira Vermelha, em expedição à cidade de Tønsberg (Noruega) no ano de 1942, com o objetivo de roubar o cubo Tesseract. A cidade é a mesma que fora invadida pelos Gigantes de Gelo quando Odin os derrotou em 965, e onde escondeu, anos mais tarde, o cubo cósmico. Schmidt persegue a lenda em busca da mitológica fonte de energia e de fato a encontra na cidade. A sequência em que o vilão rouba a joia de um templo é permeada de

citações à mitologia asgardiana apresentada em *Thor*, incluindo menções aos tesouros de Odin; uma nova representação da árvore dos Nove Reinos, Yggdrasil, na parede que esconde o Tesseract; e um discurso que evoca as possibilidades cósmicas estabelecidas no filme anterior: “(...) o que os outros veem como superstição, nós sabemos que é ciência” (CAPITÃO..., 2011, 5’).

Figura 66 – Conexões intertextuais entre *O Primeiro Vingador* e *Thor*.



Fonte: Capitão América: O Primeiro Vingador (2011).

Enquanto Schmidt começa a desenvolver projetos de armas superpoderosas utilizando a energia do Tesseract junto ao cientista Dr. Armin Zola, Steve Rogers tenta se alistar no exército estadunidense. A história de transformação do jovem franzino no Capitão América recupera a narrativa do soro do supersoldado, apresentada em *O Incrível Hulk*.

O subprograma do exército, desenvolvido pelo Dr. Abraham Erskine, passou pelos dois lados da Segunda Guerra Mundial, tendo uma primeira versão aplicada em Schmidt no passado. Sem sucesso, os efeitos colaterais do soro deformaram seu rosto e o transformaram

no Caveira Vermelha, identidade ocultada sob uma máscara sintética de aparência humana usada pelo vilão desde então. Quando Erskine se junta aos Aliados, ele aperfeiçoa seu projeto e o aplica em Steve Rogers, fazendo-o adquirir as habilidades sobre-humanas que os Estados Unidos planejavam conferir aos seus soldados em batalha contra as Potências do Eixo. Mas um ataque ao laboratório no momento da transformação termina com a morte do Dr. Erskine e impede a replicação do experimento, feito que o exército tenta executar sem sucesso desde então, até a tentativa fracassada que originaria o Hulk e o Abominação décadas depois.

A ligação entre as origens do Capitão América e do Hulk não é explicitada durante *O Primeiro Vingador*, indicando um estágio mais sofisticado de autorreferencialidade do UCM, no qual a percepção da intertextualidade pressupõe a memória do público sobre conhecimentos adquiridos nas outras franquias, embora não comprometa o entendimento da narrativa principal.

Já as ligações entre o filme do Capitão América e as duas produções protagonizadas pelo Homem de Ferro soam mais explícitas porque não recuperam apenas temas, mas personagens vistos anteriormente. É o caso de Howard Stark, que, embora esteja morto no presente diegético de *Homem de Ferro*, é constantemente citado na franquia e tem algumas aparições em fotografias, matérias de jornal e nos vídeos presentes em *Homem de Ferro 2*. O pai de Tony Stark é o responsável por relacionar mais diretamente a primeira franquia da Marvel Studios com *O Primeiro Vingador*, aparecendo pela primeira vez no longa em uma apresentação das invenções das Indústrias Stark durante a Exposição do Amanhã, assistida por Steve Rogers e Bucky Barnes. A cena se assemelha à sequência da abertura de *Homem de Ferro 2*, na qual Tony faz uma apresentação tão megalomaniaca quanto a do seu pai, o que favorece a percepção de alusões intertextuais entre as duas produções.

Figura 67 – Semelhanças entre as apresentações de Tony e Howard Stark.



Fonte: *Homem de Ferro 2* (2010); *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011).

No decorrer do filme, Howard se torna peça importante na origem do Capitão América: descobrimos que ele faz parte da divisão de tecnologia do exército dos EUA, participando do experimento com o soro do supersoldado, conforme antecipado em *O Incrível Hulk* (figura 54). Mais tarde, também é Stark quem fornece o uniforme e o escudo de Vibranium utilizado por Steve Rogers. Além disso, a participação do fundador das Indústrias Stark também remete às menções anteriores ao cubo cósmico. Após um dos combates contra os homens de Schmidt, Steve entrega ao exército algumas armas utilizadas pelos inimigos. O armamento, desenvolvido com a energia do Tesseract, faz os soldados atingidos aparentemente desaparecerem⁸³ – no decorrer do filme, Schmidt revela que essas armas seriam o meio para a vitória da Hydra, organização secreta infiltrada no bloco nazista com objetivos de dominação mundial. Ao receber as armas levadas pelo Capitão, Howard começa a investigar o seu funcionamento, intrigado com a fonte de energia presente nelas.

No desfecho do longa, depois que o Tesseract cai da aeronave onde o Capitão América enfrenta o Caveira Vermelha, é o navio de Howard que resgata o cubo do fundo do oceano, explicando como o artefato aparece representado em suas anotações (figura 58) e porque ele está sob a responsabilidade S.H.I.E.L.D. na cena pós-créditos de *Thor*, uma vez que Howard foi um dos fundadores da Superintendência.

Figura 68 – Howard Stark conecta *O Primeiro Vingador* ao UCM.



Fonte: Capitão América: O Primeiro Vingador (2011).

⁸³ Nas fases posteriores do UCM, é revelado que o Tesseract é uma das Seis Joias do Infinito, responsável pela dimensão do espaço. Com isso, é sugerido que os soldados atingidos pelas armas do Caveira Vermelha não desapareceram, mas foram transportados para algum outro lugar. É o que acontece com o próprio vilão ao final do filme, atingido diretamente pela energia do cubo e aparentemente desaparecendo. Em *Os Vingadores: Guerra Infinita* (2018), é revelado que o Caveira Vermelha foi parar em um planeta distante.

Destacamos mais duas formas de relações transtextuais na análise de *Capitão América: O Primeiro Vingador*.

Além dos intertextos recorrentes na fórmula Marvel que evocam as outras franquias e as HQs, o filme de Joe Johnston apresenta ainda certa criticidade metatextual, ou comentário, evocação silenciosa (GENETTE, 1989, p. 13; STAM, 2006, p. 31) a aspectos extradiegéticos do super-herói. Como vimos nos capítulos anteriores, o Capitão América é um dos super-heróis que mais abertamente expressam os ideais estadunidenses e o posicionamento da indústria à época de sua criação. No filme, o fato de que o personagem fora inicialmente direcionado para a propaganda militar e para a exaltação do nacionalismo dos EUA durante a Segunda Guerra é abordado nas primeiras missões de Steve Rogers como capitão, que consistem em agir como *showman* para divulgar as campanhas de vendas de títulos e entreter os soldados nos campos de batalha. O garoto-propaganda Capitão América faz apresentações musicais, grava filmes e chega a virar personagem de história em quadrinhos. Essas HQs, que aparecem no filme sendo lidas por crianças e soldados, têm a mesma capa de *Captain America #01* (figura 3), tecendo assim um silencioso comentário sobre o viés propagandista do super-herói na Era de Ouro.

Figura 69 – *Captain America #01* em comentário metatextual de *O Primeiro Vingador*.



Fonte: Capitão América: O Primeiro Vingador (2011).

Por fim, cenas finais do longa se encarregam de evidenciar os últimos passos da narrativa do UCM rumo a *Os Vingadores*. No presente diegético dos filmes anteriores, Steve Rogers desperta e descobre que foi descongelado depois de quase 70 anos da batalha contra o Caveira Vermelha, que terminou com o herói se sacrificando ao descer a aeronave do vilão em direção ao Ártico para impedir que o avião disparasse bombas contra os Estados Unidos. O

herói corre desesperado sem compreender o que aconteceu com ele até ser parado em plena Times Square por vários carros pretos. De um deles, sai a conhecida figura de Nick Fury, explicando a situação e revelando que foi a S.H.I.E.L.D. que resgatou o Capitão.

Figura 70 – Após 70 anos congelado, o Capitão América é despertado pela S.H.I.E.L.D.



Fonte: Capitão América: O Primeiro Vingador (2011).

A intertextualidade com o próximo filme da Marvel Studios se torna ainda mais enfática na cena pós-créditos. Após uma cartela de texto aparecer na tela indicando que “O Capitão América voltará em *Os Vingadores*” (CAPITÃO..., 2011, 123’), como a vista em *Thor*, a cena extra do filme é uma citação direta ao filme da equipe. Após uma breve cena em que Fury propõe a Steve uma missão “para salvar o mundo”, é apresentado o primeiro *teaser trailer* de *Os Vingadores*. Ocorre então uma curiosa inserção de um paratexto publicitário do filme que chegaria aos cinemas meses depois dentro da cena pós-créditos de seu antecessor.

Com esse anúncio altamente explícito, a Marvel Studios deixou claro para o grande público – especialmente aquela parcela já acostumada a esperar pela cena após os créditos de cada filme – que os super-heróis apresentados pelo estúdio desde 2008 compartilhavam uma mesma narrativa. A veiculação do *trailer* de *Os Vingadores* – com data de estreia, logotipo e tudo mais – durante as sessões de *O Primeiro Vingador*, além de um estímulo avassalador para as comunidades de conhecimento, representou também uma forma de enfatizar a estrutura do universo compartilhado e assegurar sua assimilação. Estavam abertas as portas para a concretização da aguardada convergência do Universo Cinematográfico Marvel: havia chegado a hora de o cinema presenciar os Vingadores reunidos.

Figura 71– Trailer de *Os Vingadores* é a cena pós-créditos de *O Primeiro Vingador*.



Fonte: Capitão América: O Primeiro Vingador (2011).

4.2.6. *Os Vingadores*

“A Marvel Studios trará todos os seus super-heróis e os reunirá em *Os Vingadores*? Este é o filme mais ambicioso que eu já vi” (MARVEL..., 2014, 19’), declarou Robert Downey Jr. no palco da San Diego Comic-Con 2010 ao lado de Clark Gregg, Scarlett Johansson, Chris Hemsworth, Chris Evans, Samuel L. Jackson, Jeremy Renner e Mark Ruffalo – intérpretes dos personagens Phil Coulson, Viúva Negra, Thor, Capitão América, Nick Fury, Gavião Arqueiro e Hulk, respectivamente. Acompanhado do diretor Joss Whedon, o elenco principal do filme foi oficializado iniciando dois anos de muita expectativa entre os fãs, alimentada pelas pistas lançadas em *Thor* e em *Capitão América: O Primeiro Vingador* até a aguardada estreia da culminância do Universo Cinematográfico Marvel.

Repetindo a estratégia adotada antes da estreia dos últimos filmes, a Marvel Comics publicou a série *A Grande Semana de Fury* (*Fury’s Big Week*, Eric Person *et. al.*, 2012) como prólogo da produção cinematográfica. Os oito capítulos da série rememoram alguns acontecimentos vistos nos filmes, além de inserir novas informações que os conectam – como a presença de Natasha Romanoff durante as aparições do Hulk na Universidade de Culver e no Harlem – e contextualizá-los na cronologia do UCM. O prólogo confirma que o *O Incrível Hulk*, *Homem de Ferro 2* e *Thor* são simultâneos e anteriores em um ano ao resgate do Capitão América pela S.H.I.E.L.D. e aos eventos de *Os Vingadores*. A HQ também explora as

dificuldades de Nick Fury em manter a Iniciativa Vingadores ativa diante da descrença do Conselho Mundial de Segurança, que está mais interessado em dar continuidade aos estudos realizados pela S.H.I.E.L.D. em parceria com a NASA para desvendar o funcionamento do Tesseract, no chamado Projeto P.E.G.A.S.U.S.

Simultaneamente à estreia mundial do filme, foram publicados também os quadrinhos *Viúva Negra Ataca (The Avengers Prelude: Black Widow Strikes)*, Fred Van Lente *et. al.*, 2012), prelúdio oficial que narra uma aventura solo da Viúva Negra no intervalo entre *Homem de Ferro 2* e *Os Vingadores*; e *Os Vingadores: Iniciativa Vingadores (The Avengers: The Avengers Initiative)*, Fred Van Lente *et. al.*, 2012), HQ livremente inspirada no UCM, que imagina um teste planejado por Nick Fury para avaliar as habilidades de cada membro do grupo, apresentado com a mesma formação do longa-metragem. Além dos quadrinhos, muitos outros paratextos colocaram a imagem da equipe da Marvel em brinquedos, roupas e inúmeros produtos derivados: a cultura pop respirava o *blockbuster Os Vingadores*.⁸⁴

Com o *status* de filme-evento, o longa reproduziu no cinema o apelo dos *crossovers* e megaeventos das histórias em quadrinhos de super-heróis. O filme se constrói inteiramente sobre bases estabelecidas em títulos anteriores, bem como sua contraparte quadrinística, o que lhe confere um caráter proeminentemente hipertextual. Vimos que essa relação transtextual se manifesta em todos os filmes baseados em quaisquer HQs, visto que são em algum grau adaptações – ou transcrições – das histórias em quadrinhos, como ressalta Stam (2006, p. 33): “Adaptações cinematográficas, nesse sentido, são hipertextos derivados de hipotextos pré-existentes que foram transformados por operações de seleção, amplificação, concretização e efetivação”. Contudo, a hipertextualidade particular que permeia o filme da equipe de super-heróis se dá tanto em relação ao hipotexto quadrinístico quanto ao cinematográfico. O desenvolvimento do ecossistema do UCM segue uma jornada crescente na qual as operações de seleção estabilizadora e evolução convergente (PESCATORE; INNOCENTI; BEMBRILA, 2014) recuperam informações dos filmes anteriores e as conectam na franquia *Os Vingadores*.

Em outras palavras, o filme de Joss Whedon combina elementos apresentados durante toda a primeira fase do UCM para contar uma nova história, que se sustenta diretamente sobre as que a antecedem. Essa combinação – ou seleção – configura o que Genette (1989, p.

⁸⁴ O filme alcançou a maior arrecadação em estreias da história do cinema até então, com mais de US\$ 200 milhões em bilheteria. O recorde se manteve até 2015, quando *Jurassic World* e *Star Wars: O Despertar da Força* superaram a marca de US\$ 500 milhões. Fonte: <www.boxofficemojo.com>. Acesso em 16 dez. 2018.

12-17) chamou de transformação, considerando que os hipertextos estabelecem relações com seus respectivos hipotextos não necessariamente reproduzindo-os integralmente nem os citando de forma explícita, mas carregam em si conceitos que os mantêm conectados aos textos anteriores, em uma abordagem semelhante à perspectiva transcriadora de Haroldo de Campos (2006; 2011).

Por essas razões, a franquia *Os Vingadores* se apresenta como o mais alto grau de transtextualidade construída no UCM, sendo por esse motivo o centro do ecossistema de seu universo compartilhado. Analisar as relações transtextuais manifestas na produção implica discutir a própria convergência multitextual que define os *crossovers* de super-heróis, o que já viemos discutindo até aqui. Para identificar essa convergência no filme, o dividimos em seus três atos, que ressaltam esses aspectos e concluem o arco narrativo da Iniciativa Vingadores: o encontro dos super-heróis, a construção da dinâmica do grupo e a primeira batalha em conjunto.

Como culminância da primeira fase do universo compartilhado, *Os Vingadores* se preocupa em revisitar brevemente as narrativas dos filmes anteriores em seu primeiro ato, situando como está cada personagem desde a sua última aparição – o que também serve para contextualizar minimamente o público de primeira viagem sobre os elementos do universo.

Desde os segundos iniciais, o longa explicita conexões com os demais, parte delas sintetizadas no Tesseract. A famosa animação que simula páginas de quadrinhos e apresenta o logotipo da Marvel ganha um final diferente na abertura do filme: a marca é inserida dentro de uma das faces do cubo cósmico, ressaltando sua importância na convergência dos filmes.

Figura 72 – O Tesseract, elemento de intersecção da primeira fase do UCM.



Fonte: *Os Vingadores* (2012).

Ativado décadas após a derrota do Caveira Vermelha, o Tesseract manifesta seu real efeito enquanto joia do espaço ao propiciar a abertura de um portal que leva Loki à Terra. Tendo sobrevivido à queda da Bifrost, o vilão chegou a um ponto misterioso do espaço, onde encontrou novos aliados interessados em possuir a joia do tesouro de Odin. O deus da trapaça recebe então um cetro que tem o poder de controlar a mente dos seres que atinge e uma missão: ir à Terra roubar o Tesseract em troca do domínio sobre o planeta, a ser conquistado com a invasão da raça de alienígenas Chitauri.⁸⁵ Assim, o Tesseract transporta Loki para a sede da S.H.I.E.L.D. onde Erik Selvig está pesquisando o artefato para o Projeto P.E.G.A.S.U.S.

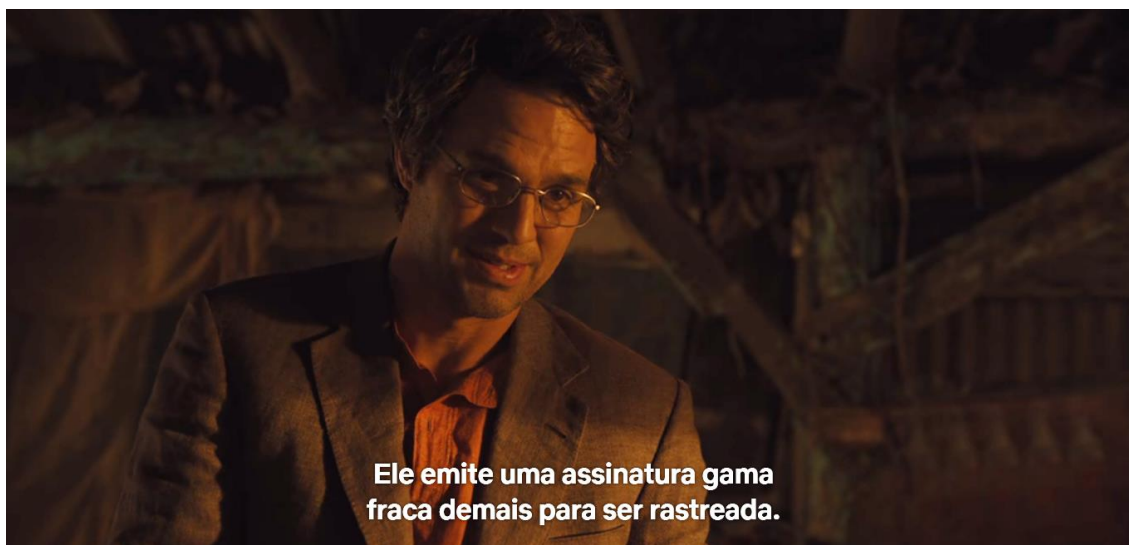
O abalo causado pela ativação do cubo coloca os agentes Nick Fury, Phil Coulson e Maria Hill em apuros para evacuar o prédio. Clint Barton também está na sede, acompanhando os estudos de Selvig, quando Loki atravessa o portal e usa o cetro para controlar ambos e roubar o Tesseract, fugindo em seguida. Diante de uma ameaça superior às capacidades humanas, Nick Fury convence o Conselho de Segurança – que aparece pela primeira vez no cinema – a autorizar a ativação emergencial da Iniciativa Vingadores, iniciando a assembleia dos super-heróis justificada por suas habilidades sobre-humanas e por suas conexões com o Tesseract.

Natasha Romanoff trabalhava em uma missão paralela quando Coulson a contacta, informando sobre o ocorrido e incumbindo-lhe de levar Bruce Banner até a S.H.I.E.L.D. A Viúva Negra encontra o cientista fugitivo rapidamente, revelando que a organização nunca o perdeu de vista, informação presente no prólogo quadrinístico *A Grande Semana de Fury*. Embora o Hulk não tenha sido considerado para integrar o projeto, como visto em *O Consultor*, Banner é recrutado devido a seus estudos com radiação gama. A mesma radiação é emitida pelo Tesseract, o que torna Banner fundamental para ajudar a encontrá-lo.

Enquanto isso, Nick Fury visita Steve Rogers, contextualizando por citação direta a cena pós-créditos de *O Primeiro Vingador*. Na sequência expandida, o diretor da S.H.I.E.L.D. pede que o Capitão colabore com a operação porque ele é uma das únicas pessoas vivas que teve contato com o Tesseract. Já Phil Coulson se encarrega de visitar Tony Stark na recém-inaugurada Torre Stark. Apesar de ter sido recusado para integrar a equipe, o consultor também é considerado uma chave para lidar com o cubo cósmico por ter tido contato com os estudos de Howard Stark no desenvolvimento do novo elemento para o reator em seu peito.

⁸⁵ Fica sugerido que Loki pretende se vingar de Thor, conquistando o planeta que o irmão jurou defender. Mas, como os ecossistemas narrativos são sistemas abertos e passíveis de transformações ao longo do tempo, a Marvel Studios corrigiu essa informação em seu *site* oficial em 2018, inserindo na descrição de Loki a informação de que ele próprio estava sendo controlado com o poder do cetro por Thanos, revelado posteriormente como o grande vilão da primeira década do UCM. Podemos dizer que essa correção realiza uma espécie de *retcon* paratextual. Fonte: <<https://www.marvel.com/characters/loki/on-screen>>. Acesso em 02 jan. 2019.

Figura 73 – As narrativas dos heróis se conectam a partir do roubo do Tesseract.



Fonte: Os Vingadores (2012).

Thor, a peça mais distante do ecossistema narrativo se une à trama quando o Capitão América e o Homem de Ferro capturam Loki na Alemanha. O deus do trovão volta à Terra graças a um esforço de Odin a fim de levar seu irmão de volta a Asgard. Dessa forma, a investida de Loki ao roubar o Tesseract se torna o evento de urgência que força a convergência do universo compartilhado. Tal convergência é permeada por fluxos de intertextualidade e suportada pelas expansões narrativas apresentadas nos filmes anteriores. A coexistência de elementos cósmicos, pseudo-científicos e fantásticos no ecossistema narrativo soa verossímil em *Os Vingadores* porque sua construção foi dosada na arquitetura informacional que atravessa a primeira fase do Universo Cinematográfico Marvel.

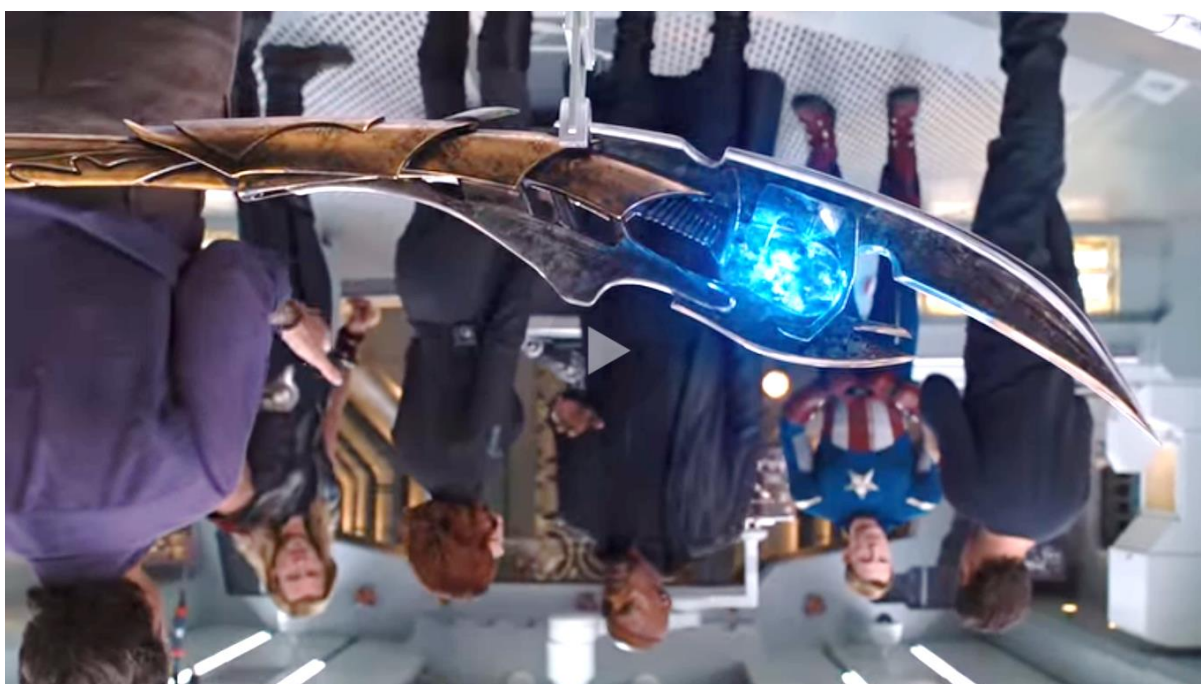
A chegada de Thor evidencia também uma convenção internalizada pelo gênero de super-heróis em seus *crossovers*, que consiste em uma espécie de “confronto à primeira vista”, como vimos acontecer no primeiro encontro entre Namor e Tocha Humana, em 1940. Ao pousar sobre o avião onde estão Natasha, Steve, Tony e Loki, o deus do trovão reclama a guarda de seu irmão e o arranca da aeronave, sendo perseguido e combatido pelo Capitão América e pelo Homem de Ferro. Embora Loki não se oponha à prisão, os estranhamentos entre os heróis não param, reproduzindo no filme as tensões internas que acompanham as histórias dos Vingadores nos quadrinhos. O segundo ato do filme explora com mais profundidade o choque de personalidade entre os heróis, evidenciando que o encontro entre as diferentes partes do universo compartilhado representa também o encontro de visões e valores um tanto diferentes e conflituosos: antes de convergirem, as partes do universo colidem.

Com Loki preso em uma cela altamente reforçada no gigantesco avião da S.H.I.E.L.D., mas sem o Tesseract, os membros da Iniciativa Vingadores precisam contar com o avanço nos trabalhos de Bruce Banner para rastrear o artefato. Mas o cientista se mostra desconfortável por ter interrompido sua vida de reclusão para participar de uma missão cheia de adrenalina: “Eu sou um grande fã de como você perde o controle e se transforma num enorme e raivoso monstro verde” (OS VINGADORES, 2012, 55’), provoca Tony Stark. A situação fica mais tensa quando Tony começa a questionar as intenções da S.H.I.E.L.D. com o Tesseract e os heróis descobrem que o Projeto P.E.G.A.S.U.S. tinha por objetivo utilizar o cubo para fabricar armas, bem como o Caveira Vermelha havia feito durante a Segunda Guerra.

A descoberta ocasiona uma discussão entre os Vingadores e Nick Fury, que explica os planos da organização como uma medida de proteção adotada pelo Conselho de Segurança após a primeira vinda de Thor, quando a presença de seres vindos de outras dimensões passou a ser uma realidade temida. Thor se ofende com a visão que os humanos têm sobre os

asgardianos; Stark se revolta com a manipulação orquestrada pela S.H.I.E.L.D. em prol do projeto armamentista; Steve ironiza o fato de que o próprio Tony fez fortuna com o mercado bélico; Natasha justifica as medidas de prevenção da S.H.I.E.L.D. contra ameaças em potencial; Banner se ofende por ser considerado uma ameaça, se dando conta de que a cela onde Loki está preso havia sido planejada caso o Hulk viesse à tona e revela que já tentou se livrar do monstro até com suicídio – em alusão à abertura alternativa de *O Incrível Hulk*, presente somente nos paratextos do DVD do filme (figura 30).

Figura 74 – Conflitos internos marcam a primeira reunião dos Vingadores.

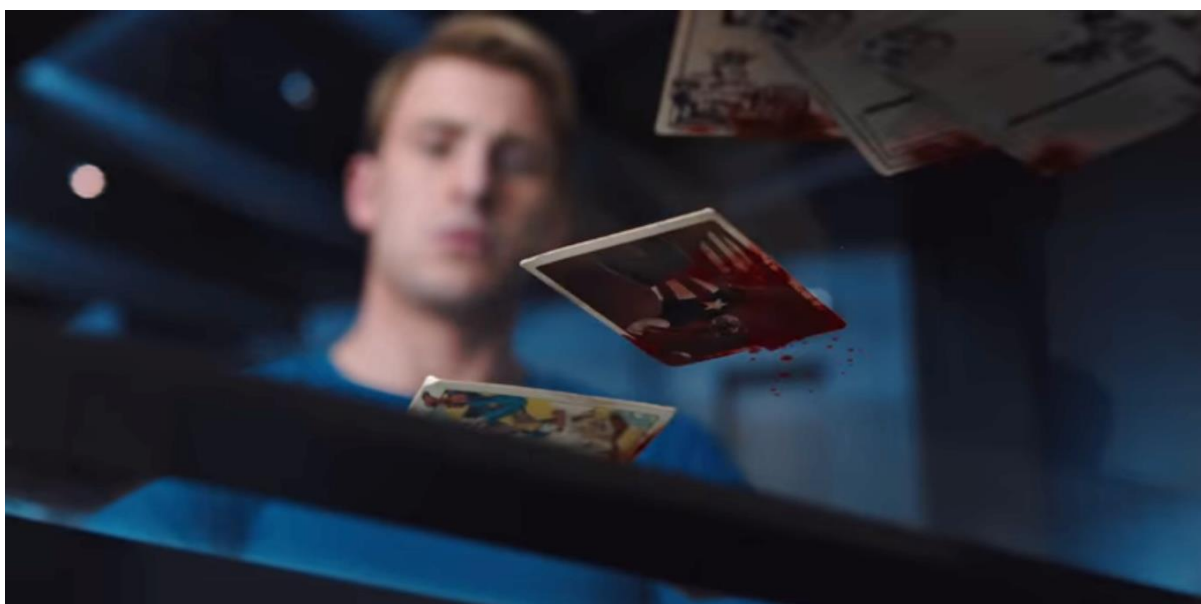


Fonte: Os Vingadores (2012).

Enquanto os heróis discutem, Loki executa seu plano de fuga, apostando na disfuncionalidade da equipe. O Gavião Arqueiro ataca de surpresa o avião da S.H.I.E.L.D. e Loki escapa da cela utilizando suas projeções astrais. Coulson tenta impedi-lo com uma das armas da organização, mas é atingido pelo cetro recuperado pelo vilão. Nick Fury encontra o agente caído, mas não a tempo de salvá-lo. Enquanto isso, o Capitão América e o Homem de Ferro tentam impedir a queda da aeronave; Banner não consegue se conter e se transforma no Hulk, perseguindo a Viúva Negra e sendo enfrentado por Thor até ambos caírem do avião; Natasha reencontra Clint Barton e o enfrenta até atingi-lo na cabeça, libertando-o do controle mental.

Quando o avião é reestabilizado, Tony Stark e Steve Rogers recebem de Nick Fury a notícia da morte de Coulson. Este é o ponto em que o filme evidencia a virada na jornada da equipe de heróis. Como visto na estrutura proposta por Campbell (2007) e revisitada por vários autores, a história de origem do personagem heroico narra um rito de passagem que geralmente inclui uma ruptura determinante para que ele assuma o chamado. Aplicando a estrutura da jornada do herói ao grupo dos Vingadores, podemos identificar essa ruptura, muitas vezes materializada na morte do mentor, representada pela morte do agente mais carismático da S.H.I.E.L.D., o braço mais emocional da organização que funciona como espécie de mentor do grupo de heróis. A morte de Coulson representa o momento em que a S.H.I.E.L.D. concretiza sua função de unir os heróis em uma equipe de fato, embora não sem mais um controverso gesto de manipulação. Nick Fury forja marcas de sangue em antigas figurinhas do Capitão América que Coulson colecionava e as entrega para Steve e Stark, a fim de motivá-los a deixar de lado suas diferenças em prol de um projeto heroico no qual Coulson acreditava.⁸⁶

Figura 75 – A morte de Coulson motiva a união dos Vingadores.



Fonte: Os Vingadores (2012).

A estratégia de Fury começa a surtir efeito e os heróis partem por conta própria para Nova York, onde Loki começa a abrir o portal para a invasão Chitauri no alto da Torre Stark. O Conselho Mundial de Segurança repreende Nick Fury pela ativação da Iniciativa

⁸⁶ Coulson foi revivido na série de TV *Agentes da S.H.I.E.L.D.* graças a um projeto secreto da organização. No *spin-off*, o agente assume a liderança de um grupo de agentes dedicado a investigar ações de super-humanos na Terra.

Vingadores e decide lançar um míssil para bombardear a região onde a invasão alienígena está acontecendo, mesmo que isso signifique também matar os heróis.

Diante da urgência da situação, Homem de Ferro, Capitão América, Viúva Negra, Gavião Arqueiro, Thor e Hulk não têm outra alternativa a não ser lutar em equipe. O clímax de *Os Vingadores* expressa então a grandiosidade da narrativa construída nos primeiros cinco anos da Marvel Studios ao finalmente colocar em tela ao mesmo tempo todos os heróis prontos para a batalha. Os mundos que colidem no encontro entre os super-heróis compõem um quadro multicolorido na tela do cinema, pintado pelas cores e histórias das diferentes partes do universo compartilhado, que finalmente convergiu.

Figura 76 – O fim da batalha de Nova York marca a convergência do UCM.



Fonte: Os Vingadores (2012).

A sequência da batalha de Nova York se vale dos recursos de intermedialidade figural com os quadrinhos (figuras 46 e 47) para maximizar a culminância do ecossistema narrativo e revolucionar o que viria a seguir no universo dos super-heróis. *Os Vingadores* concretizou em grande escala as intertextualidades que conectam as franquias do UCM e se converteu em uma nova franquia marcada pela hipertextualidade. A partir de então, o universo compartilhado estava plenamente estabelecido e pronto para receber novos *crossovers* nas franquias individuais e nos próximos filmes da equipe, que funcionam como praça pública do ecossistema narrativo ao somar elementos de todos os filmes e produzir algo novo com a

reunião deles. Quando a batalha de Nova York terminou com a derrota dos Chitauri e o desvio do míssil para a fenda de onde os alienígenas saíam, a improvável equipe expôs no campo diegético a existência dos super-heróis e, no campo extradiegético, uma revolução na forma de consumir e experienciar universos narrativos.

Com um *blockbuster* de gigantesco sucesso comercial e de crítica nas mãos, a Marvel Studios cumpriu a convergência de seu universo e tratou de expandi-lo imediatamente. O arco da Iniciativa Vingadores, responsável por reunir os primeiros heróis do UCM, seria brevemente substituído por outra trama que atravessaria os próximos filmes, rumo à próxima convergência. Esse novo arco aproveita os elementos cósmicos do universo compartilhado para levar a trama dos Vingadores a desafios cada vez maiores, que justifiquem o crescimento dos *crossovers*. Trata-se da história das Joias do Infinito – seis artefatos originados ainda na cosmogonia dos Nove Reinos, que, reunidos, conferem poder infinito ao seu portador.

Embora as informações sobre as joias só sejam apresentadas durante a segunda fase do universo cinematográfico, a Marvel Studios introduz o novo arco já na primeira cena pós-créditos de *Os Vingadores*. Nela, vemos o líder dos Chitauri que entregara o cetro a Loki no início do filme relatando a derrota dos alienígenas para seu superior, dizendo-lhe que enfrentar os teimosos humanos é como cortejar a morte. O personagem desconhecido então é revelado na tela: um sorridente rosto de pele arroxeadada.

Figura 77 – Thanos em uma das cenas pós-créditos de *Os Vingadores*.

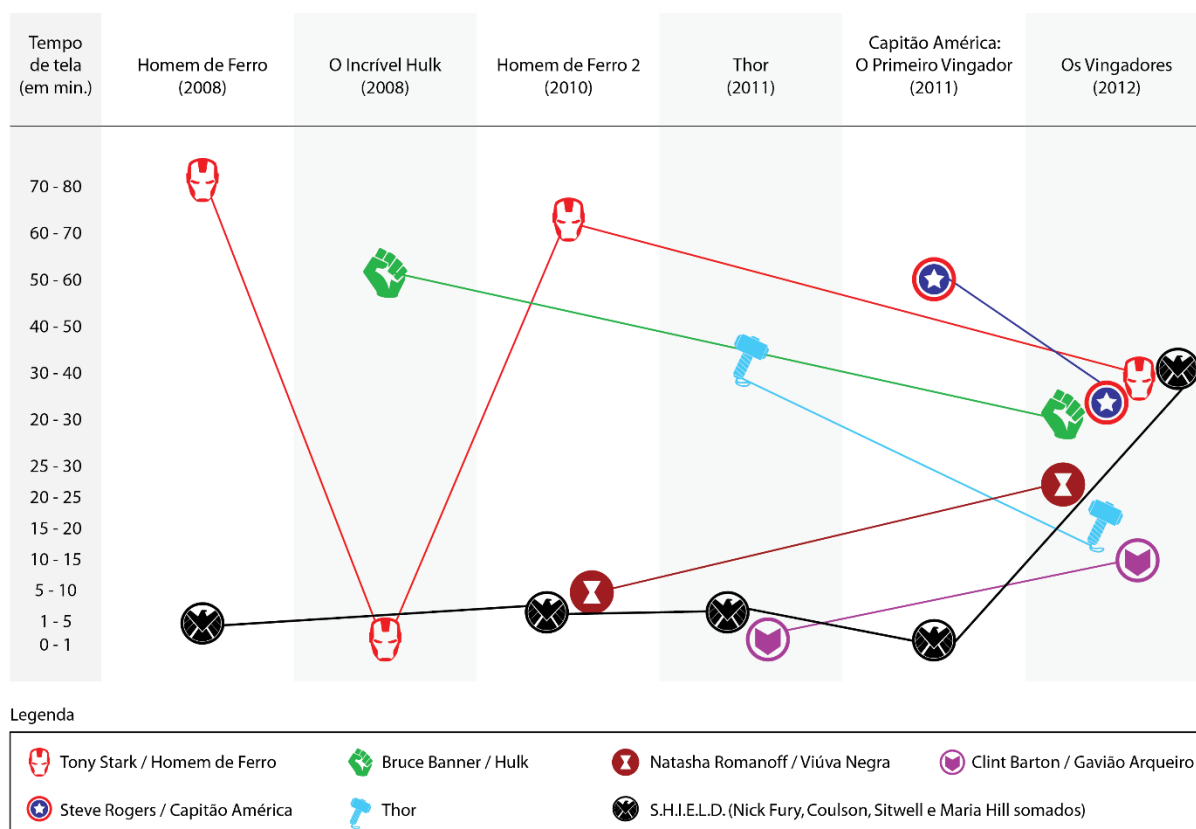


Fonte: *Os Vingadores* (2012).

Sem nomeação nem explicação sobre suas motivações, estava apresentado o vilão Thanos. Novamente as comunidades de conhecimento foram fundamentais para difundir informações sobre o personagem e sobre sua busca pelas Joias do Infinito, alimentando novas especulações sobre as próximas aventuras do Universo Cinematográfico Marvel. Afinal, já estava estabelecida a dinâmica do universo compartilhado e o público de algum modo já esperava que, depois da reunião dos Vingadores, inevitavelmente as peças das novas franquias, os novos heróis introduzidos no cinema e as informações presentes nos detalhes mais ocultos de cada história convergiriam mais uma vez.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Figura 78 – Representação do tempo de tela dos heróis na primeira fase do UCM.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em <<https://www.imdb.com/list/ls066620113/>>. Acesso em 22 dez. 2018.

Essa é uma representação visual do tempo de tela das aparições dos Vingadores durante a primeira fase do Universo Cinematográfico Marvel. Não se trata exatamente da análise de redes proposta pelo paradigma dos ecossistemas narrativos, mas serve para demonstrar mais uma vez as razões que levaram ao caminho metodológico que percorremos: a

interação direta entre todos os personagens principais – o *crossover* propriamente dito – só acontece em *Os Vingadores*, mas, antes dele, os filmes constroem a estrutura a partir da qual a convergência do universo compartilhado foi viabilizada por meio de intensa produção intertextual.

Tais relações transtextuais, muitas delas ocultas em camadas menos explícitas dos filmes, nos mostram que o UCM de fato se configura como um caso particular entre as séries audiovisuais analisadas pelos estudos dos ecossistemas narrativos. Trata-se de uma série cinematográfica que se tornou transmidiática ao incorporar outras mídias e paratextos onde as informações que conectam as franquias integradas ao universo compartilhado são arquitetadas cuidadosamente rumo à convergência de sua narrativa vasta.

A expansão do universo narrativo por tantos meios e sugerida em tantos níveis de informação se tornou um fenômeno da cultura popular do século 21 porque havia condições específicas que propiciaram seu sucesso no contexto da cultura da convergência. Como vimos, elementos particulares desse contexto, como as comunidades de conhecimento, são determinantes na concretização da trama maior que permeia as franquias do UCM. Se não assumem diretamente a produção de textos incorporados ao ecossistema narrativo, elas sem dúvida produzem metatextos que preenchem lacunas e apontam conexões entre os títulos ao garimpar informações com profundidade cada vez maior e atenção aos detalhes, onde se manifestam códigos particulares da fórmula e as intertextualidades entre as obras. Tanto que o gráfico que abre essa seção foi montado sem a necessidade de contabilizar os segundos de tela dos personagens nos filmes: os próprios fãs já se encarregam de fazer esse levantamento e publicá-lo em seus *sites* e perfis nas redes sociais.⁸⁷

Também são abundantes na internet os mais diversos mapas e infográficos sobre as conexões do Universo Cinematográfico Marvel elaborados pelo *fandom*. Eles contabilizam, catalogam e disponibilizam um rico acervo que se converte tanto em fontes alternativas de acesso do público à globalidade do UCM quanto em efetivos materiais de consulta para pesquisas como essa. Também por isso não perseguimos o objetivo de mapear quantitativamente a rede de conexões entre os filmes mais uma vez, preferindo nos ater às relações mais complexas – e menos mensuráveis – estabelecidas nas relações transtextuais.

⁸⁷ O perfil *ninewheels0* mantém a postagem com a contagem do tempo de tela de cada personagem nos filmes e séries de TV do UCM (e de outras franquias também) constantemente atualizada. Fonte: <<https://www.imdb.com/user/ur51880615/?ref = usr>>. Acesso em 03 jan. 2019.

Ainda assim, esse exercício extra nos ajuda a concluir que a transtextualidade entre os filmes definitivamente não tem a ver com a quantidade de segundos em que se expressa na tela, mas com diferentes níveis de fruição e formas cada vez mais sofisticadas de relações entre os textos. O público é convidado a ir além da mera posição de espectador de mais uma aventura, participando de uma espécie de jogo de arqueologia e arquitetura de informações. Nesse jogo, partes do filme que duram apenas poucos segundos, como os *easter eggs* verbais e visuais presentes nas obras e as cenas pós-créditos, assumem grande importância no estabelecimento das ligações entre eles e na construção da convergência narrativa. A antecipação de temas e personagens dos próximos filmes após os créditos de cada produção se torna uma das mais contundentes demonstrações da serialização que une as franquias, além de ajudar a formular a estrutura fílmica apropriada pelo universo de modo a contribuir também com a assimilação de semelhanças formais entre seus filmes.

Na primeira fase do UCM, esses elementos inicialmente secundários referem-se em grande parte à narrativa da S.H.I.E.L.D., que preenche pouco tempo dos filmes solo, mas é central no *crossover* e no universo compartilhado como um todo. Ao observar a participação de Nick Fury, Phil Coulson e dos demais agentes em cada filme, podemos perceber uma grande diferença entre seu tempo de tela nos filmes solo e em *Os Vingadores*, indo de aparições que não passam de 10 minutos à maior predominância em tela. Embora esse levantamento não reflita o protagonismo nem o nível de importância dos personagens nas narrativas, ele expõe a evolução convergente do ecossistema narrativo do UCM. O arco da Iniciativa Vingadores atravessa todos os filmes discretamente, conectando-os por meio das cenas pós-créditos, de breves aparições dos agentes e de elementos secundários e/ou silenciosos nas franquias individuais, para se manifestar de forma mais evidente no encontro dos super-heróis, quando se torna o tema principal do filme. Não por acaso escolhemos o arco da S.H.I.E.L.D. como guia para analisar o universo compartilhado; a organização está presente em todos os filmes, quadrinhos e curta-metragens da primeira fase do UCM compondo uma narrativa secundária que tem um objetivo claro: a convergência do universo compartilhado.

A Marvel Studios constrói essa narrativa reproduzindo a função que ela tem em sua contraparte quadrinística, sobretudo no Universo Ultimate, em que a S.H.I.E.L.D. é responsável pela reunião dos Supremos. Essa reformulação nos quadrinhos demonstra o desenvolvimento de uma maior consciência da estrutura do universo compartilhado, dedicando toda a sua primeira leva de edições a apresentar a formação da equipe. Na transcrição dos Vingadores para o audiovisual, a consciência dessa estrutura é ainda mais apurada, uma vez que a coesão

do universo compartilhado é perseguida como prioridade. Dadas as circunstâncias e o meio em que é produzido, o UCM transforma o descompromissado e aparentemente natural encontro de super-heróis que cobriu o mês de atraso do lançamento de *Demolidor* em 1963 em uma narrativa convergente que demorou cinco anos para se concretizar e que continua se expandindo e influenciando a indústria do entretenimento.

Depois de *Os Vingadores*, o ecossistema narrativo do UCM teve continuidade em novas fases que tanto reproduzem a dinâmica convergente quanto exploram o modelo divergente de evolução. Novos elementos e possibilidades diegéticas são introduzidos nos filmes, séries de TV e HQs do UCM, ao mesmo tempo em que aludem constantemente à batalha de Nova York e a outros eventos do início das franquias. É o que acontece, por exemplo, na trama de *Homem-Aranha: De Volta Ao Lar (Spider-Man: Homecoming, Jon Watts, 2017)*, na qual o vilão Abutre tem sua origem contextualizada nas consequências da invasão Chitauri; e em *Capitã Marvel (Captain Marvel, Anna Boden; Ryan Fleck, 2019)*, filme ambientado na década de 1990 que apresenta uma nova heroína enquanto explora o passado da S.H.I.E.L.D. e do Tesseract, além de outros personagens e temas apresentados nas fases 2 e 3 do UCM.⁸⁸

Contudo, como já era esperado pelo público desde a cena pós-créditos de *Os Vingadores*, após muitas expansões em mais de 20 filmes, o UCM voltou a convergir em um novo filme-evento que celebrou o aniversário de 10 anos da Marvel Studios. Em *Os Vingadores: Guerra Infinita (2018)*, mais de 30 personagens advindos das franquias integradas ao universo compartilhado se encontram para finalmente enfrentarem o vilão Thanos. Durante seis anos, as peças de um grande quebra-cabeça sobre as Joias do Infinito foram reveladas aos poucos nas aventuras conjuntas e solo dos heróis, repetindo o movimento da Iniciativa Vingadores em proporções consideravelmente maiores. A própria batalha de Nova York é resignificada quando se descobre que o Tesseract é apenas uma das seis joias perseguidas por Thanos, justificando o envio de Loki à Terra no filme de 2012 e convertendo a primeira reunião dos Vingadores em uma das partes da convergência maior que conecta toda a primeira década do UCM. Ao criar novas camadas e recontextualizar acontecimentos, o ecossistema narrativo se amplia e os fluxos de transtextualidade se tornam mais intensos.

Todas as expansões do UCM estão sempre condicionadas ao desempenho dos filmes na bilheteria mundial, seguindo a lógica de mercado hollywoodiana. Foi colecionando *blockbusters* de sucesso que a Marvel Studios conseguiu explorar novos níveis de seu universo,

⁸⁸ O ator Samuel L. Jackson comenta a continuidade retroativa de *Capitã Marvel*, em que interpreta um Nick Fury mais jovem. Fonte: <<https://www.etonline.com/samuel-l-jackson-teases-nick-furys-backstory-and-captain-marvels-ability-to-time-travel-set-visit>>. Acesso em 13 jan. 2019.

além de influenciar outros estúdios de cinema a perseguirem a fórmula. Além da investida da DC Comics/Warner Bros. criando seu próprio universo de super-heróis, produções de outros gêneros começaram a ser anunciadas como novos universos compartilhados no cinema. Foi o caso do chamado Dark Universe, da Universal Pictures, que surgiu com a proposta de devolver aos filmes de monstros a estratégia adotada na década de 1930, iniciando com *A Múmia* (*The Mummy*, Alex Kurtzman, 2017) a produção de *reboots* de franquias do gênero para uma futura convergência entre elas.⁸⁹ De modo semelhante, a Legendary Pictures programou para 2020 um *crossover* entre os *remakes* *Godzilla* (*Godzilla*, Gareth Edwards, 2014) e *Kong: Ilha da Caveira* (*Kong: Skull Island*, Jordan Vogt-Roberts, 2017), no chamado Monstroverso Legendary. Outros universos expandidos também se popularizaram por meio de *spin-offs*, percorrendo o caminho oposto ao da evolução convergente do UCM, como os universos de *Star Wars*, *Harry Potter* e *Transformers*, que ganharam novas franquias derivadas nos anos 2010.

Mas é o gênero de super-heróis que fornece para Hollywood o seu primeiro universo compartilhado inédito depois dos *blockbusters* baseados em quadrinhos. Em *Vidro* (*Glass*, 2019), as narrativas dos filmes de M. Night Shyamalan *Corpo Fechado* (*Unbreakable*, 2000) e *Fragmentado* (*Split*, 2017) convergem de modo muito semelhante à fórmula da Marvel Studios. A intertextualidade entre os títulos é apresentada em uma cena pós-créditos, na qual o desfecho de *Fragmentado* insere o protagonista de *Corpo Fechado* na trama, sugerindo uma continuação compartilhada. Ambos os filmes são protagonizados por personagens que possuem algum tipo de habilidade sobre-humana que os destaca da comunidade em que vivem, dialogando com referências dos quadrinhos e com as convenções de gênero dos super-heróis.

A concretização do universo de superseres de Shyamalan antes do Dark Universe e do Monstroverso Legendary certamente se deve aos sucessos comerciais dos universos compartilhados dos super-heróis da Marvel e da DC, tendo em vista a tendência hollywoodiana de reproduzir gêneros bem-sucedidos. Mas também reforça a aparente predisposição do gênero de super-heróis a construir narrativas vastas. O que era uma prática reciclada da literatura popular e descendente dos panteões mitológicos se tornou uma estratégia de promoção cruzada no mercado editorial de HQs e então internalizada como convenção do gênero narrativo de super-heróis. Desse modo, quando o gênero passou a ser amplamente explorado pelo cinema

⁸⁹ Depois dos resultados insatisfatórios de *A Múmia* entre a crítica e a bilheteria, a Universal Pictures desistiu da convergência do universo dos monstros, redirecionando as produções para franquias mais independentes umas das outras. Pouco tempo antes, a DC/Warner confirmou que o universo compartilhado deixaria de ser a prioridade de seus filmes. Fontes: <<https://comicbook.com/horror/2019/01/28/invisible-man-movie-new-director-no-dark-universe/>> e <<https://www.omelete.com.br/filmes/universo-compartilhado-da-dc-nao-e-mais-o-foco-garante-executivo-da-warner>>. Acessos em 31 jan. 2019.

no contexto da cultura da convergência e das franquias multidimidiáticas serializadas, os super-heróis levaram consigo a sua versão apropriada dos universos compartilhados e provocaram o reencontro do cinema com essa estratégia narrativa.

Com o reavivamento dos universos compartilhados, as pesquisas sobre o tema também tendem a se expandir à medida em que o fenômeno vai ganhando novas manifestações. Essa etapa da nossa investigação se ocupou de estudar como começa a construção de um universo compartilhado convergente a partir do Universo Cinematográfico Marvel e termina consciente de que há ainda muitas questões a discutir. Propomos uma análise metodológica e esboçamos apontamentos sobre o tema com base naquilo que extraímos do objeto no momento atual dele e das teorias sobre ele. Mas, enquanto os ecossistemas narrativos se expandem e convergem sucessivamente, continuamos perseguindo sua dinâmica a fim de descrever seu funcionamento, cientes de que a própria indústria que a realiza também está descobrindo isso agora. De algum modo, o realizador e o pesquisador se tornam desbravadores desses mundos vastos, em distâncias diferentes, mas ainda assim na mesma posição de exploradores de uma nova forma de contar e experienciar histórias.

Enquanto os perseguimos, os fenômenos simplesmente acontecem. É a abordagem de pesquisa que confere a eles a posição de objetos de estudo arbitrária e necessariamente depois que eles se manifestam, despertando questões que formulamos e para as quais buscamos respostas. É o que acontece com o Universo Cinematográfico Marvel e com os super-heróis em geral. Enquanto se discutia seu lugar na arte, na indústria e na classificação de gêneros cinematográficos, eles provocaram uma revolução no cinema contemporâneo. E ao passo em que se discute sua relevância para as pesquisas acadêmicas com considerável resistência, eles seguem carregando de modo quase intuitivo ideias complexas, prontas para serem identificadas. Vimos aqui algumas delas, como a autonomia relativa dos textos adaptados/transcritos às suas fontes, solucionada na prática pela independência das realidades alternativas no multiverso; e a produção transtextual da arquitetura de informações que leva à convergência dos ecossistemas narrativos. Está tudo lá, empacotado em trajes multicoloridos e tramas um tanto maniqueístas que fazem parte da vida de milhões de pessoas há gerações.

Mas, como os fãs atentos que caçam *easter eggs* nos filmes e nas HQs, aprendemos que há muito por trás da pancadaria entre seres superpoderosos. Há ficcionalização da realidade contemporânea; há inúmeras camadas de narrativas históricas; há memória coletiva; há um retrato de ideologia, consumo e mercado; há convergência entre linguagens e mídias; e há muitos universos, se formando, reformulando e expandindo infinitamente.

6. REFERÊNCIAS

ALLRED, William James. **Sublime Beauty & Horrible Fucking Things: The Finer Worlds of Warren Ellis** (2011). Theses and Dissertations. Paper 224. Disponível em <<http://scholarworks.uark.edu/etd/224>> Acesso em 05 jan. 2018.

ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. London: BFI, 1999.

AS 15 MAIORES FRANQUIAS DA HISTÓRIA DO CINEMA. In: **Omelete**. 2017. Disponível em: <<https://omelete.com.br/filmes/lista/as-15-maiores-franquias-da-historia-do-cinema/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

AS AVENTURAS DO CAPITÃO MARVEL (1941). In: **IMDb**. 2017. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0033317/>>. Acesso em: 14 dez. 2017.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 3. ed. Campinas: Papirus, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso**. In: Estética da Criação Verbal. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. Discourse in the novel. In: HOLQUIST, Michael (Ed.). **The dialogic imagination: four essays by M. M. Bakhtin**. Austin: Texas University Press, 1981.

_____. Towards a reworking of the Dostoievsky book. In: **Problems of Dostoievsky's poetics**. 3. ed. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

BARTHES, Roland. **Ao sair do cinema**. In: _____. O rumor da língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BILATE, Danilo. **Nietzsche, entre o Übermensch e o Unmensch**. In: Cad. Nietzsche, São Paulo, n. 34 - vol. 1, p. 215-229, 2014.

BJØRKAN, Kristian. **Bright and Colorful Masks**, Assessing the Literary Potential of the Superhero Genre. University of Oslo, 2013.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, 2006.

BOX OFFICE MOJO. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/>>. Acessos em: 30 abr. 2018.

BUKATMAN, Scott. **The Boys in the Hoods: A Song of the Urban Superhero**. In: *Matters of Gravity: Special Effects and Supermen in the 20th Century*. Durham: Duke University Press, 2003.

BURKE, Liam. **The Comic Book Film Adaptation**. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

BUSCOMBE, Edward. **The Idea of Genre in the American Cinema**. In: *Screen*, vol. 11, ed. 2, p. 33–45, 1970.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1991.

CAMPOS, Haroldo de. **Da Transcrição: poética e semiótica da operação tradutora**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2011.

_____. **Metalinguagem e Outras Metas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

CAPITÃO AMÉRICA (1944). In: **IMDb**. 2017. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0036697/>. Acesso em: 14 dez. 2017.

CAWELTI, John G. **Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture**. Chicago; Londres: The University of Chicago Press, 1976.

CHAMBLISS, Julian C.; SVITAVSKY, William L.; FANDINO, Daniel (Org.). **Assembling the Marvel Cinematic Universe: Essays on the Social, Cultural and Geopolitical Domains**. Jackson: University Press Of Mississippi, 2018.

CHINEN, Noby. **Linguagem HQ: Conceitos Básicos**. São Paulo: Editora Criativo, 2015.

CIRNE, Moacy. **Ideologia e desmistificação dos super-heróis**. *Revista de cultura: O mundo dos super-heróis*. Vozes. Ano 65, n. 4, 1971.

_____. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

COOK, Roy. T. **Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions**. In: MESKIN, A e COOK, R. T. (org.), *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. London: Wiley-Blackwell, 2012.

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

COSTA, Flávia Cesarino. **Primeiro cinema**. In: *História do cinema mundial*. Org. Fernando Mascarello. São Paulo: Papyrus, 2006.

COSTA, Robson. **Os Jogos de Memórias e a Construção de Universos: As Adaptações Cinematográficas de Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis**. Tese de Doutorado – Rio de Janeiro: UFRJ, 2017. Disponível em: <<http://www.memoriasocial.pro.br/documentos/Teses/Tese82.pdf>>. Acesso em 02 fev. 2018.

DUPONT, Nathalie. **Hollywood adaptations of comic books in a post-9/11 context: the economic and cultural factors**. Transatlantica [Online], 2011. Publicado em: 11 jun. 2012. Disponível em: <<http://transatlantica.revues.org/5419>> Acesso em: 17 set. 2017.

ECO, Umberto. **O Mito do Superman**. In: Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 1993.

_____. **Quase a mesma coisa: Experiências de tradução**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ELBERSE, Anita. **Blockbusters: Como construir produtos vencedores no negócio do entretenimento**. Tradução de: Christiane Leonor Simyss. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

FERREIRA, Davi. **Quadrinhos e Cinema: uma análise da HQ Os Supremos**. In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 4, 2017, São Paulo, SP. Anais (on-line). Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/artigos.php?artigo=q_midia/antonio_davi_delfino_ferreira.pdf> Acesso em 15 mar. 2018.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FLANAGAN, Martin; LIVINGSTONE, Andrew; MCKENNY, Mike. **The Marvel Studios Phenomenon: Inside a Transmedia Universe**. Londres: Bloomsbury Academic, 2016.
FOCILLON, Henri. **The Life of Forms in Art**. New York: Zone Books, 1992.

FARACI, Devin. **Joss Whedon On How To Make A Good Comic Book Movie**. In Birth.Movies.Death.com, 20 abr. 2012. Disponível em: <<https://birthmoviesdeath.com/2012/04/20/joss-whedon-on-how-to-make-a-good-comic-book-movie>> Acesso em: 16 jul. 2018.

FRYE, Northrop. **Anatomia da crítica**. São Paulo: Editora Cultrix, 1973.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: La Literatura en Segundo Grado**. Madrid: Taurus, 1989.

GEERTZ, Clifford. Mistura de gêneros: a reconfiguração do pensamento social. In: **O Saber Local**. Petrópolis: Editora Vozes, 1983.

GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew P. (Org.). **Film and Comic Books**. Jackson: University Press Of Mississippi, 2007.

GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew. **Block Buster Art House: Meets Superhero Comic, or Meets Graphic Novel?: The Contradictory Relationship between**

Film and Comic Art. In: Journal of Popular Film and Television, 34:3, 108-115, 2010.
DOI: [10.3200/JPFT.34.3.108-115](https://doi.org/10.3200/JPFT.34.3.108-115)

GUIA DOS QUADRINHOS. 2018. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em 04 fev. 2018.

GUIMARÃES, Denise. **Histórias em Quadrinhos e Cinema**: Adaptações de Alan Moore e Frank Miller. Curitiba: Ed. UTP, 2012.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (org.). **Third Person**: Authoring and Exploring Vast Narratives. Londres: The MIT Press, 2009.

HATFIELD, Charles. **Hand of Fire**: The Comics Art of Jack Kirby. Jackson: University Press of Mississippi, 2011.

HATFIELD, Charles; HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Org.). **The Superhero Reader**. Jackson: University Press Of Mississippi, 2013.

HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Org.). **A Comics Studies Reader**. Jackson: University Press Of Mississippi, 2009.

HILLS, Matthew. **Fan cultures**. New York; London: Routledge, 2002.

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

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation** / Linda Hutcheon with Siobhan O'Flynn. 2. ed. New York: Routledge, 2013.

HYMAN, David. **Revision and the superhero genre**. New York: Palgrave Macmillan, 2017.

INNOCENTI, Veronica; PESCATORE, Guglielmo. **Dalla cross-medialità all'ecosistema narrativo**. In: Il Cinema Della Convergência: industria, racconto, pubblico. Milão: Mimesis Edizione, 2012.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2010.

JEFFRIES, Dru. **Comic Book Film Style**: Cinema at 24 Panels per Second. Austin: University of Texas Press, 2017.

_____. **The Comic Book Film as Palimpsest**. Montreal: Concordia University, 2014. Disponível em: <<https://spectrum.library.concordia.ca/979124/>> Acesso em: 10 jul. 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Fãs, Blogueiros e Gamers**: explorando a cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

_____. **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture.** New York; London: Routledge, 1992.

JEWETT, Robert; LAWRENCE, John Shelton. **The Myth of the American Superhero.** Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans Publishing, 2002.

JOHNSON, Derek. **Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence.** Cinema Journal, n. 52.1, p-24-48, 2012.

JON FAVREAU ON THE IRON MAN FRANCHISE! In: **Super Hero Hype.** 12 de setembro de 2008. Disponível em: < <http://www.superherohype.com/features/97449-jon-favreau-on-the-iron-man-franchise>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

LAINÉ, Jean-Mar. **Stan Lee: Homère du XX^e Siècle.** Montélimar: Les Moutons électriques, 2013.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. **Como Desenhar Quadrinhos no estilo Marvel.** São Paulo: Martins Fontes, 2014.

LEFÈVRE, Pascal. **Incompatible Visual Ontologies?** In. Film and Comic Books GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew P. (Org.). . Jackson: University Press Of Mississippi, 2007. p.1-13.

LIMA, Luiz Costa (org.). **Teoria da Literatura em Suas Fontes – Vol.2.** 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

KIDDER, Orion U. **Telling Stories About Storytelling: The Metacomics of Alan Moore, Neil Gaiman, and Warren Ellis.** Universidade de Alberta. Edmonton, 2009.

KING, Geoff. **New Hollywood Cinema: An Introduction.** New York: Columbia University Press, 2002

KLOCK, Geoff. **How to read superhero comics and why.** New York, Londres: Continuum, 2002.

KUKKONEN, Karin. Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics. In: **Storyworlds: A Journal of Narrative Studies.** Universidade de Nebraska Press, vol. 2, p. 39-58, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas.** Campinas: Papyrus, 1997.

MANGUEL, A. **O Espectador Comum: a Imagem como Narrativa.** In: _____. Lendo Imagens: uma história de amor e ódio. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade.** In: Gêneros textuais e ensino. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MARCUZZO, Patrícia. **Diálogo inconcluso**: os conceitos de dialogismo e polifonia na obra de Mikhail Bakhtin. Cadernos do IL, Porto Alegre, n.º 36, junho de 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/cadernosdoil/>> Acesso em: 03 fev. 2018.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria da comunicação**: ideias, conceitos e métodos. Petrópolis: Vozes, 2009.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. 2018. Disponível em: <<http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/>>. Acesso em: 23 abr. 2018.

MCU MOVIES SCREEN TIME BREAKDOWN. 2018. Disponível em: <<https://www.imdb.com/list/ls066620113/>>. Acesso em: 02 dez. 2018.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MICHAEL USLAN (EUA). Smithsonian Institution. **The Rise of Superheroes and Their Impact On Pop Culture**. 2015. Disponível em: <<https://www.edx.org/course/rise-superheroes-impact-pop-culture-smithsonianx-popx1-5x>>. Acesso em: 16 jul. 2015.

MOINE, Raphaële. **Cinema Genre**. Malden: Blackwell Publishing, 2008.

MORIN, Edgar. **As Estrelas**: mito e sedução no cinema. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1989.

_____. **O Encanto da Imagem**. In: _____. O Cinema ou o Homem Imaginário. Lisboa: É Realizações, 2015.

MORRINSON, Grant. **Supergods**: The Masked Vigilants, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville can teach us about being human. New York: Spiegel & Grau, 2011.

MORSON, Gary Saul; EMERSON, Caryl. **Mikhail Bakhtin**: criação de uma prosaística. Tradução Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

MOTION PICTURE ASSOCIATION OF AMERICA. **Classification and Rating Rules**. EUA, 01 jan. 2010. Disponível em: <https://filmratings.com/Content/Downloads/rating_rules.pdf>. Acesso em 12 jul. 2018.

MOUCHARD, Benoit. **La bande dessinée**. Paris: Le Cavalier Bleu, 2004.

MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

NARRATIVE ECOSYSTEMS. 2018. Disponível em: <<http://www.narrativeecosystems.org/>>. Acesso em: 01 fev. 2018.

NEALE, Steve. **Genre and Hollywood**. New York: Routledge, 2000.

NEVINS, Jess. **A Brief History of the Crossover**. 2011a. Disponível em: <<https://io9.gizmodo.com/5833704/a-brief-history-of-the-crossover>>. Acesso em: 01 fev. 2018.

_____. **The First Shared Universes**. 2011b. Disponível em: <<https://io9.gizmodo.com/5838896/the-first-shared-universes>>. Acesso em: 01 fev. 2018.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos**. Covilhã: Livros Labcom/UBI, 2010. Disponível em: <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf>. Acesso: 10 jun. 2017.

O MORCEGO (1943). In: **IMDb**. 2017. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0035665/>>. Acesso em: 14 dez. 2017.

O'SULIVAN, Mike. **Marvel Cinematic Universe Guidebook: The Avengers Initiative**. New York: Marvel Comics, 2017.

PARRY, Roger. **A ascensão da mídia: A história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google**. Tradução de: Cristiana Serra. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PESCATORE, Guglielmo; INNOCENTI, Veronica; BREMBILLA, Paola. Selection and evolution in narrative ecosystems. A theoretical framework for narrative prediction. **2014 Ieee International Conference On Multimedia And Expo Workshops (icmew)**, [s.l.], p.1-6, jul. 2014. IEEE. <http://dx.doi.org/10.1109/icmew.2014.6890658>.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PEDROSO, Rodrigo. **Vestindo ainda mais a bandeira dos EUA: o Capitão América pós-ataentados de 11 de Setembro**. Jundiaí: Palco Editorial, 2016.

RAMOS, Paulo. **Histórias em Quadrinhos: Gênero ou Hipergênero?** In: Revista Estudos Linguísticos, São Paulo: UNESP, n. 38 - vol. 3, p. 355-367, 2009.

REYNOLDS, Richard. **Super Heroes: A modern mythology**. Jackson: University Press Of Mississippi, 1994.

ROBB, Brian J. **A identidade secreta dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2017.

SCHATZ, Thomas. **Hollywood Genres: formulas, filmmaking, and the studios system**. New York: Random House, 1981.

SOMIGLI, Luca. The Superhero of a Thousand Faces: Visual Narratives on Film and Paper. In: **Play It Again, Sam. Retakes on Remakes**. HORTON; MCDOUGLAD (org.). Berkeley: University of California Press, 1998. 279-294.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. São Paulo: Veneta, 2017.

STAM, Robert. Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. **Film Adaptation**. NAREMORE, James (ed.). New Brunswick: Rutgers University Press, 2000a. 54-76.

_____. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papyrus, 2000b.

_____. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro A Journal Of English Language, Literatures In English And Cultural Studies**, [s.l.], n. 51, p.19-53, 30 abr. 2006. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8026.2006n51p19>

STEINBEISER, Andrew. Edward Norton Explains Why He Left The Hulk And The Avengers. In **ComicBook.com**, 22 de Outubro de 2014. Disponível em: <<http://comicbook.com/2014/10/22/edward-norton-explains-why-he-left-the-hulk-and-the-avengers/>> Acesso em: 13 jul. 2018.

STRINGER, Julian (org.). **Movie Blockbusters**. New York: Routledge, 2003.

Super-Homem (1948). In: **IMDb**. 2017. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0040852/>>. Acesso em: 14 dez. 2017.

THE AVENGERS: OS VINGADORES (2012). In: **IMDb**. 2017. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0848228/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Criativo, 2017.

VIEWCOMIC. 2017. Disponível em: <<http://viewcomic/>>. Acesso em: 12 dez. 2017.

VOGLER, Cristopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WELLECK, René; WARREN, Austin. **Teoria da literatura e metodologia dos estudos literários**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

XAVIER, Ismail. **Cinema: revelação e engano**. In: _____. **O Olhar e a Cena**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

ZANOTTO, Normelio. Gêneros de texto, o que é isso? In: **V Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais**. Caxias do Sul: UCS, 2008. Disponível em: <https://www.ucs.br/ucs/tplSiget/extensao/agenda/eventos/vsiget/portugues/sala_de_imprensa/apresentacao/genero_texto.pdf>. Acesso em 20 dez. 2018.

ZECCA, Federico. Comics in (Intersemiotic) Translation. In: Leonardo Quaresima, Laura Ester Sangalli, Federico Zecca (org.), **Cinema e fumetto / Cinema and Comics**. Údine: Universidade de Údine, 2009.

ZECCA, Federico et. al. **Il Cinema Della Converganza: industria, racconto, pubblico**. Milão: Mimesis Edizione, 2012.

FILMES

300. Direção de Zack Snyder. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2006. (117 min.) color. Legendado.

A CASA de Frankenstein. Direção de Erle C. Kenton. [S.l.]: Universal Pictures, 1944. (71 min.) p&b. Legendado.

A CASA do Drácula. Direção de Erle C. Kenton. [S.l.]: Universal Pictures, 1945. (67 min.) p&b. Legendado.

ABBOTT e Costello Às Voltas Com Fantasmas. Direção de Charles Barton. [S.l.]: Universal Pictures, 1948. (83 min.) p&b. Legendado.

ANTI-HERÓI Americano. Direção de Shari Springer Berman e Robert Pulcini. [S.l.]: Good Machine, Dark Horse Entertainment, 2003. (101 min.) color. Legendado.

A MÚMIA. Direção de Alex Kurtzman. [S.l.]: Universal Pictures, 2017. (111 min.) color. Legendado.

BATMAN. Direção de Tim Burton.[S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1989. (126 min.) color. Legendado.

BATMAN & Robin. Direção de Joel Schumacher.[S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1997. (125 min.) color. Legendado.

BATMAN: O Cavaleiro das Trevas. Direção de Christopher Nolan.[S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2008. (152 min.) color. Legendado.

BATMAN Eternamente. Direção de Joel Schumacher.[S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1995. (121 min.) color. Legendado.

BATMAN: O Retorno. Direção de Tim Burton.[S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1992. (126 min.) color. Legendado.

BLADE, o caçador de vampiros. Direção de Stephen Norrington. [S.l.]: New Line Cinema, 1998. (120 min.) color. Legendado.

BLADE II. Direção de Guillermo Del Toro. [S.l.]: New Line Cinema, 2002. (117 min.) color. Legendado.

BLADE: Trinity. Direção de David S. Goyer. [S.l.]: New Line Cinema, 2004. (117 min.) color. Legendado.

CAPITÃ Marvel. Direção de Anna Boden e Ryan Fleck. [S.l.]: Marvel Studios, 2019. (128 min.) color. Legendado.

CAPITÃO América. Direção de Albert Pyun. [S.l.]: 21st Century Film Corporation, Marvel Enterprises, 1990. (97 min.) color. Legendado.

CAPITÃO América: Guerra Civil. Direção Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2016. (147 min.), son., color. Legendado.

CAPITÃO América: O Primeiro Vingador. Direção de Joe Johnston. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2011. (125 min.), color. Legendado. Disponível em: <<http://netflix.com>>. Acesso em: 29 dez. 2017.

CAPITÃO América: O Soldado Invernal. Direção Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2014. (136 min.), son., color. Legendado.

CLEOPATRA. Direção de Joseph L. Mankiewicz,. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 1963. (192 min.) color. Legendado.

CORPO Fechado. Direção de M. Night Shyamalan. [S.l.]: Buena Vista Pictures, 2000. (107 min.) color. Legendado.

DEADPOOL. Direção de Careless Whisper [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2016. (88 min.) color. Legendado.

DEMOLIDOR: o homem sem medo. Direção de Mark Steven Johnson. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2003. (103 min.) color. Legendado.

ELEKTRA. Direção de Rob Bowman. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2005. (97 min.) color. Legendado.

FRAGMENTADO. Direção de M. Night Shyamalan [S.l.]: Universal Pictures, 2017. (117 min.) color. Legendado.

FRANKENSTEIN encontra o Lobisomem. Direção de Roy William Neill. [S.l.]: Universal Pictures, 1943. (74 min.) p&b. Legendado.

FREDDY vs. Jason. Direção de Ronny Yu. [S.l.]: New Line Cinema, 2003. (97 min.) color. Legendado.

GERAÇÃO X. Direção de Jack Sholder. [S.l.]: MT2 Services, Marvel Productions, New World Entertainment Films, 1996. (87 min.) color. Legendado.

GHOST World. Direção de Terry Zwigoff [S.l.]: Granada Film, 2001. (123 min.) color. Legendado.

GODZILLA. Direção de Gareth Edwards. [S.l.]: Legendary Pictures, 2014. (111 min.) color. Legendado.

GUARDIÕES da Galáxia. Direção James Gunn. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2014. (122 min.), son., color. Legendado.

GUARDIÕES da Galáxia Vol. 2. Direção James Gunn. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2017. (137 min.), son., color. Legendado.

HANCOCK. Direção de Peter Berg [S.l.]: Columbia Pictures, 2013. (92 min.) color. Legendado.

HOMEM de Aço. Direção de Zack Snyder [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2008. (143 min.) color. Legendado.

HOMEM de Ferro 2. Direção de Jon Favreau. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2010. (126 min.), color. Legendado. Disponível em: <<http://netflix.com>>. Acesso em: 26 dez. 2017.

HOMEM de Ferro. Direção de Jon Favreau. Produção de Avi Arad, Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2008. (126 min.), color. Legendado. Disponível em: <<http://netflix.com>>. Acesso em: 25 dez. 2017.

HOMEM-Aranha. Direção de Sam Raimi. [S.l.]: Columbia Pictures Corporation, 2002. (121 min.) color. Legendado.

HOMEM-Aranha: De Volta Ao Lar. Direção de Jon Watts. [S.l.]: Sony Pictures, Marvel Studios, 2017. (133 min.) color. Legendado.

HOWARD, o super-herói. Direção de Willard Huyck.[S.l.]: Universal Pictures, LucasFilm, 1986. (110 min.) color. Legendado.

HULK. Direção de Ang Lee. [S.l.]: Universal Pictures, 2003. (128 min.) color. Legendado.

KING Kong vs. Godzilla. Direção de Ishirô Honda. [S.l.]: Toho Company, John Beck, RKO General Pictures, 1962. (97 min.) color. Legendado.

KONG: A Ilha da Caveira. Direção de Jordan Vogt-Roberts. [S.l.]: Legendary Pictures, 2017. (120 min.) color. Legendado.

LANTERNA Verde. Direção de Martin Campbell [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2011. (114 min.) color. Legendado.

LOGAN. Direção de James Mangold [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2017. (141 min.) color. Legendado.

MARVEL Studios: assembling a universe. Produção de Avi Arad, Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, ABC TV, 2014. (52 min.), son., color. Legendado.

MATRIX. Direção de Lana Wachowski e Lily Wachowski [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1999. (136 min.) color. Legendado.

MOTOQUEIRO Fantasma. Direção de Mark Steven Johnson [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2003. (114 min.) color. Legendado.

MULHER Gato. Direção de Pitof [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2004. (104 min.) color. Legendado.

O CONSULTOR. Direção de Leythum. [S.l.]: Marvel Studios, 2011. (4 min.) color. Legendado.

O ESPETACULAR Homem-Aranha. Direção de Mark Webb [S.l.]: Columbia Pictures, Sony Pictures, 2012. (136 min.) color. Legendado.

O INCRÍVEL Hulk. Direção de Louis Leterrier [S.l.]: Marvel Studios, Universal Pictures, 2008. (112 min.) color. Legendado. Disponível em: <<http://netflix.com>>. Acesso em: 02 jan. 2018.

O JUSTICEIRO. Direção de Jonathan Hensleigh. [S.l.]: Lions Gate Films, 2004. (104 min.) color. Legendado.

O JUSTICEIRO. Direção de Mark Goldblatt.[S.l.]: New World Pictures, 1989. (89 min.) color. Legendado.

O QUARTETO Fantástico. Direção de Oley Sassone. [S.l.]: New Horizons, Constantin Film, 1994. (90 min.) color. Legendado.

OS 10 Mandamentos. Direção de Cecil B. DeMille. [S.l.]: Motion Pictures Associated, 1956. (220 min.) color. Legendado.

OS VINGADORES. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2012. (143 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <<http://netflix.com>>. Acesso em: 02 jan. 2018.

OS VINGADORES: Era de Ultron. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2015. (142 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <<http://netflix.com>>. Acesso em: 8 jun. 2018.

OS VINGADORES: Guerra Infinita. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2012. (162 min.), son., color. Legendado.

QUARTETO Fantástico. Direção de Tim Story. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2005. (106 min.) color. Legendado.

QUARTETO Fantástico e o Surfista Prateado. Direção de Tim Story. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2007. (92 min.) color. Legendado.

SCOTT Pilgrim contra o Mundo. Direção de Edgar Wright. [S.l.]: Big Talk Productions, Relativity Media, 2010. (112 min.) color. Legendado.

SIN City: A Cidade do Pecado. Direção de Frank Miller, Quentin Tarantino, Robert Rodriguez. [S.l.]: Dimension Films, 2005. (124 min.) color. Legendado.

SUPER-Heróis: a liga da injustiça. Direção de Jason Friedberg, Aaron Seltzer. [S.l.]: Lionsgate, Grosvenor Park Media, 3 in the Box, 2008. (87 min.) color. Legendado.

SUPER-Herói: o filme. Direção de Craig Mazin. Produção de David Zucker e Robert K. Weiss. [S.l.]: Dimension Films, Metro Goldwyn Mayer, 2008. (85 min.) color. Legendado.

SUPERMAN: O Filme. Direção de Richard Donner.[S.l.]: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production, 1978. (143 min.) color. Legendado.

SUPERMAN: O Retorno. Direção de Bryan Singer.[S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2006. (152 min.) color. Legendado.

THOR. Direção de Kenneth Branagh. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2011. (114 min.) color. Legendado. Disponível em: <<http://netflix.com>>. Acesso em: 27 dez. 2017.

TUBARÃO. Direção de Steven Spielberg. [S.l.]: Zanuck/Brown Productions, Universal Pictures, 1975. (124 min.) color. Legendado.

V de Vingança. Direção de James McTeigue. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2005. (132 min.) color. Legendado.

VIDRO. Direção de M. Night Shyamalan. [S.l.]: Universal Pictures, 2019. (132 min.) color. Legendado.

WATCHMEN: O Filme. Direção de Zack Snyder. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2009. (142 min.) color. Legendado.

X-MEN. Direção de Bryan Singer. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2000. (104 min.) color. Legendado.

X-MEN 2. Direção de Bryan Singer. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2003. (134 min.) color. Legendado.

X-MEN: O Confronto Final. Direção de Brett Ratner. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2006. (104 min.) color. Legendado.

QUADRINHOS

CASEY, Joe; LARROCA, Salvador; D'ARMATA, Frank; RUIZ, Felix; CAMP, Matt; DOE, Juan; HANNIN, Ian; CARAMAGNA, Joe; COWLES, Clayton. **Iron Man 2: Agents Of S.H.I.E.L.D.** New York: Marvel Comics, 2010.

CASEY, Joe; THEROUX, Justin; GRANOV, Adi; KITSON, Barry; LIM, Ron; MILLA, Matt. **Iron Man: Public Identity.** New York: Marvel Comics, 2010.

FOX, Gardner; INFANTINO, Carmine. **Flash de Dois Mundos.** São Paulo: Panini, 2010.

LEE, Stan; COOLAN, Gene. **Capitain America: The Sting of The Scorpion.** Marvel Comics, 1970.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Thor: Contos de Asgard.** São Paulo: Salvat, 2016.

LEE, Stan; KIRBY, Jack; BUSIEK, Kurt; PÉREZ, George. **Os Heróis Mais Poderosos da Marvel: Os Vingadores.** São Paulo: Salvat, 2015.

LENTE, Fred Van; RIVERA, Paolo; EDWARDS, Neil; ROSS, Luke; GREEN, Dan; ISANOVE, Richard; COWLES, Clayton; FERNANDEZ, Javi; GANDINI, Veronica; CASSADAY, John; PALMER, Tom; ELSON, Richard. **Captain America: First Vengeance**. New York: Marvel Comics, 2011.

LENTE, Fred Van; LIM, Ron; SOTOMAYOR, Chris; ECKLEBERRY, Jeff. **The Avengers Initiative**. New York: Marvel Comics, 2012.

LENTE, Fred Van; EDWARDS, Neil; KURTH, Steve; MAGYAR, Rick; HENESSY, Andrew; FILARDI, Nick; SERRANO, Felix; COWLES, Clayton; LIM, Ron; PADILA, Agustin; MENDONZA, Jaime; SOTOMAYOR, Chris; GANDINI, Veronica; ALVES, Welinton; ARLEM, Renato; PEREIRA, Nelson; HANG, Bruno; RAMOS, Jay David. **The Avengers Prelude: Black Widow Strikes**. New York: Marvel Comics, 2012.

MILLAR, Mark; HITCH, Bryan. **Os Supremos**. São Paulo: Panini, 2013.

MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. **Guerra Civil**. São Paulo: Salvat, 2014.

MILLER, Frank. **Batman: O Cavaleiro das Trevas - Edição Definitiva**. 4 ed. Barueri: Panini Books, 2015.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen: Edição Definitiva**. Barueri: Panini Books, 2011.

PERSON, Eric; YOST, Christopher; ROSS, Luke; HDR, Daniel; PENNINGTON, Mark; SOTOMAYOR, Chris; ELIOPOULUS, Chris; CARAMAGNA, Joe; PADILA, Augustin; HO, Don; ALVES, Welinton; KETCHAM, Rick. **The Avengers Prelude: Fury's Big Week**. New York: Marvel Comics, 2012.

SHOOTER, Jim; ZECK, Mike; LAYTON, Bob. **Guerras Secretas**. São Paulo: Salvat, 2015.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. **Superman Crônicas**. Panini, 2007.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. **Capitão América**. São Paulo: Salvat, 2015.

SPENCER, Nick; ACUÑA, Daniel. **Capitão América**. Barueri: Panini, n. 1, 2017.

SPENCER, Nick; ACUÑA, Daniel; REIS, Rod. **Secret Empire**. New York: Marvel Comics, n. 0, 2017.

TIERI, Frank; ESPIN, Salva; SOLOMAYOR, Chris; PIEKOS, Nate. **The Incredible Hulk: The Fury Files**. New York: Marvel Comics, 2008.

TOBIN, Paul; BULLOCK, Dave; SOLOMAYOR, Chris; PIEKOS, Nate; CLIQUET, Ronan. **Iron Man: Fast Friends**. New York: Marvel Comics, 2008.

WOLFMAN, Marv; PÉREZ, George. **Crise nas Infinitas Terras: Edição Definitiva**. Barueri: Panini Books, 2016.