



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

THAINÁ MARQUES MOREIRA

**A TRANSTEXTUALIDADE NOS UNIVERSOS MARVEL: UM ESTUDO DE
RECEPÇÃO DA CENA DO CAPITÃO AMÉRICA EMPUNHANDO O MJÖLNIR EM
VINGADORES: ULTIMATO**

FORTALEZA

2022

THAINÁ MARQUES MOREIRA

A TRANSTEXTUALIDADE NOS UNIVERSOS MARVEL: UM ESTUDO DE
RECEPÇÃO DA CENA DO CAPITÃO AMÉRICA EMPUNHANDO O MJÖLNIR EM
VINGADORES: ULTIMATO

Monografia apresentada ao curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Wagner Chacon Silva.

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

FORTALEZA

2022

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)

- M839t Moreira, Thainá Marques.
A transtextualidade nos Universos Marvel : um estudo de recepção da cena do Capitão América empunhando o Mjölfnir em Vingadores: Ultimato / Thainá Marques Moreira. – 2022.
98 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2022.
Orientação: Prof. Dr. Antônio Wagner Chacon Silva.
Coorientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.
1. Marvel. 2. Super-heróis. 3. Quadrinhos. 4. Filmes. 5. Informação. I. Título.

CDD 020

THAINÁ MARQUES MOREIRA

A TRANSTEXTUALIDADE NOS UNIVERSOS MARVEL: UM ESTUDO DE
RECEPÇÃO DA CENA DO CAPITÃO AMÉRICA EMPUNHANDO O MJÖLNIR EM
VINGADORES: ULTIMATO

Monografia apresentada ao curso de
Biblioteconomia do Departamento de Ciência
da Informação da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial para a obtenção
do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em: 16/02/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antônio Wagner Chacon Silva (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

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

Prof. Dra. Isaura Nelsivânia Sombra Oliveira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A todos aqueles que buscam o saber e o utilizam para melhorar a si mesmo e ao mundo.

AGRADECIMENTOS

A Deus por me abençoar com o ingresso na UFC e aos meus pais por sempre estarem comigo e me apoiarem durante toda a minha jornada acadêmica.

À todas as minhas amigadas, dentre elas Renata Tamires, Joyce Frota e Nicolle Negreiros também por me ajudarem de alguma forma com a minha monografia e aos grupos de trabalho que me fortaleceram durante todos os semestres da graduação. E em especial à Ariádila Matos, à Alia Matos e a Davi Ferreira por me ajudarem muito nessa pesquisa.

Aos professores Chacon e Ricardo pela orientação e por todo o conhecimento que adquiri por meio deles.

À Universidade Federal do Ceará por me permitir ter acesso ao universo de conhecimentos que a educação superior pode proporcionar, refinando o meu olhar sobre o mundo e contribuindo para a minha evolução profissional e pessoal.

Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos. Este meu texto não escapa à regra: ele a expõe e se expõe a ela. Quem lê por último lerá melhor. (GENETTE, 2010, p. 7).

RESUMO

Diante do fenômeno lucrativo do filme *Vingadores: Ultimato* e a partir das composições referenciais de caráter transtextual e cunho informacional, presentes nas narrativas das histórias da Marvel criadas para a interpretação dos fãs, esta pesquisa tem por objetivo compreender como a transtextualidade entre as histórias em quadrinhos e o filme *Vingadores: Ultimato* afeta o público brasileiro. No referencial teórico definimos a ligação entre a transtextualidade e a informação, traçamos uma ordem cronológica desde a fundação da Marvel como editora até a expansão dela para os cinemas, abordamos as características transtextuais do filme *Vingadores: Ultimato* e apresentamos as origens históricas e mitológicas do Capitão América, Thor e Mjölfnir como objetos transtextuais. Para essa construção, utilizamos das vertentes conceituais de Gérard Genette (2010), das informações trazidas por Sean Howe (2013), e das denotações de Henry Jenkins (2013) e Joseph Campbell (1989, 1991). A metodologia que foi utilizada é de caráter descritivo, com abordagem quali-quantitativa. Como coleta de dados utilizamos o questionário. Nele dispomos de perguntas para identificar os perfis de dois grupos (o primeiro composto por estudiosos de quadrinhos e super-heróis e o segundo formado por fãs da Marvel em geral) e revelar os hábitos, comportamentos e reconhecimentos deles para com a cena em questão. Concluímos que os perfis dos respondentes correspondem com a forma que eles acompanham os Universos Marvel e, por isso, quanto maior for a idade do grupo, maior a tendência dele acompanhar a Marvel desde os quadrinhos e maior o reconhecimento da cena do Capitão América empunhando o Mjölfnir do cinema como referência transtextual dos quadrinhos. E que o público é afetado por ela e também pelas qualidades do Capitão América que o tornaram digno de erguer o martelo.

Palavras-chave: Marvel. Super-heróis. Quadrinhos. Filmes. Informação.

ABSTRACT

Faced with the lucrative phenomenon of the movie *Avengers: Endgame* and from the reference compositions of a transtextual character and informational nature, present in the narratives of Marvel stories created for the interpretation of the fans, this research aims to understand how the transtextuality between comic books and the movie *Avengers: Endgame* affects the Brazilian public. In the theoretical framework, we define the link between transtextuality and information, we trace a chronological order from the founding of Marvel as a publisher to its expansion to the cinemas, we approach the transtextual characteristics of the movie *Avengers: Endgame* and we present the historical and mythological origins of Captain America, Thor and Mjöllnir as transtextual objects. For this construction, we used the conceptual strands of Gérard Genette (2010), the information brought by Sean Howe (2013), and the denotations of Henry Jenkins (2013) and Joseph Campbell (1989, 1991). The methodology used is descriptive, with a quali-quantitative approach. As data collection we used the questionnaire. In it, we have questions to identify the profiles of two groups (the first composed of comics and superheroes scholars and the second formed by Marvel fans in general) and reveal their habits, behaviors and recognitions towards the scene in question. We conclude that the respondents profiles correspond to the way they follow the Marvel Universes and, therefore, the greater the age of the group, the greater the tendency for them to follow Marvel since the comics and the greater the recognition of the Captain America scene wielding the Mjöllnir of cinema as a transtextual reference of comics. And that the audience is affected by her and also by the qualities of Captain America that made him worthy to lift the hammer.

Keywords: Marvel. Super-heroes. Comics. Films. Information.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|------|---------------------------------|
| UCM | Universo Cinematográfico Marvel |
| HQs | Histórias em Quadrinhos |
| CGI | Computer Graphic Imagery |
| d. C | depois de Cristo |
| EUA | Estados Unidos da América |
| MMMS | Merry Marvel Marching Society |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Intertextualidade entre os quadrinhos dos Simpsons e do Quarteto Fantástico..... | 21 |
| Figura 2 - Hipertextualidade entre os quadrinhos de Homem-Aranha: Nunca Mais e o filme <i>Homem-Aranha 2</i> | 23 |
| Figura 3 - Intertextualidade composicional entre a HQ Planeta Hulk e o filme <i>Thor: Ragnarok</i> | 32 |
| Figura 4 - O super-herói Visão representado na intermedialidade explícita | 33 |
| Figura 5 - O Capitão América nos quadrinhos..... | 44 |
| Figura 6 - Capitão América como referência dos quadrinhos no filme <i>Capitão América: O Primeiro Vingador</i> | 46 |
| Figura 7 - As figuras de Thor e Mjöllnir criadas por Ólafur Brynjúlfsson em 1760..... | 47 |
| Figura 8 - Thor nos quadrinhos..... | 48 |
| Figura 9 - Thor remete à aparência dele nos quadrinhos em seu filme solo..... | 50 |
| Figura 10 - Capitão América empunhando o Mjöllnir nas HQs..... | 53 |
| Figura 11 - Capitão América com o Mjöllnir em <i>Vingadores: Ultimato</i> | 54 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1 - Idade dos respondentes (grupo 1)..... | 58 |
| Gráfico 2 - Hábitos de leitura de quadrinhos (grupo 1)..... | 59 |
| Gráfico 3 - Hábitos de assistir filmes de super-heróis (grupo 1)..... | 59 |
| Gráfico 4 - Identificação dos respondentes (grupo 1)..... | 60 |
| Gráfico 5 - Frequência de leitura de quadrinhos de super-heróis (grupo 1)..... | 60 |
| Gráfico 6 - Hábitos de leitura de quadrinhos da Marvel (grupo 1)..... | 61 |
| Gráfico 7 - Frequência de filmes de super-heróis assistidos e reassistidos (grupo 1)..... | 62 |
| Gráfico 8 - Hábitos de assistir filmes da Marvel (grupo 1)..... | 62 |
| Gráfico 9 - Conhecimento acerca das sagas dos Vingadores (grupo 1)..... | 63 |
| Gráfico 10 - Meios mais utilizados para ter acesso às sagas dos Vingadores (grupo 1)..... | 64 |
| Gráfico 11 - Preferência dos respondentes em relação ao filme <i>Vingadores: Ultimato</i> (grupo 1)..... | 65 |
| Gráfico 12 - Assistência do filme <i>Vingadores: Ultimato</i> (grupo 1)..... | 65 |
| Gráfico 13 - Meios utilizados para assistir ao filme <i>Vingadores: Ultimato</i> (grupo 1)..... | 66 |
| Gráfico 14 - Lembrança da cena do Capitão América empunhando o Mjölnir (grupo 1)..... | 66 |
| Gráfico 15 - Ocorrência da cena no Universo Marvel em geral (grupo 1)..... | 67 |
| Gráfico 16 - Opinião acerca da melhor compreensão de <i>Vingadores: Ultimato</i> (grupo 1)..... | 68 |
| Gráfico 17 - Opinião acerca da importância da participação dos fãs em <i>fandoms</i> , fóruns de discussão e grupos em redes sociais (grupo 1)..... | 68 |
| Gráfico 18 - Participação dos respondentes em <i>fandom</i> , fórum de discussão ou em redes sociais sobre as sagas dos Vingadores nos quadrinhos (grupo 1)..... | 69 |
| Gráfico 19 - Participação dos respondentes em <i>fandom</i> , fórum de discussão ou em redes sociais sobre os filmes dos Vingadores (grupo 1)..... | 69 |
| Gráfico 20 - Idade dos respondentes (grupo 2)..... | 70 |
| Gráfico 21 - Hábitos de leitura de quadrinhos (grupo 2)..... | 71 |
| Gráfico 22 - Hábitos de assistir filmes de super-heróis (grupo 2)..... | 71 |
| Gráfico 23 - Identificação dos respondentes (grupo 2)..... | 72 |
| Gráfico 24 - Frequência de leitura de quadrinhos de super-heróis (grupo 2)..... | 72 |
| Gráfico 25 - Hábitos de leitura de quadrinhos da Marvel (grupo 2)..... | 73 |

| | |
|--|----|
| Gráfico 26 - Frequência de filmes de super-heróis assistidos e reassistidos (grupo 2)..... | 74 |
| Gráfico 27 - Hábitos de assistir filmes da Marvel (grupo 2)..... | 74 |
| Gráfico 28 - Conhecimento acerca das sagas dos Vingadores (grupo 2)..... | 75 |
| Gráfico 29 - Meios mais utilizados para ter acesso às sagas dos Vingadores (grupo 2)..... | 76 |
| Gráfico 30 - Preferência dos respondentes em relação ao filme <i>Vingadores: Ultimato</i> (grupo 2)..... | 76 |
| Gráfico 31 - Assistência do filme <i>Vingadores: Ultimato</i> (grupo 2)..... | 77 |
| Gráfico 32 - Meios utilizados para assistir ao filme <i>Vingadores: Ultimato</i> (grupo 2)..... | 77 |
| Gráfico 33 - Lembrança da cena do Capitão América empunhando o Mjölnir (grupo 2)..... | 78 |
| Gráfico 34 - Ocorrência da cena no Universo Marvel em geral (grupo 2)..... | 79 |
| Gráfico 35 - Opinião acerca da melhor compreensão de <i>Vingadores: Ultimato</i> (grupo 2)..... | 80 |
| Gráfico 36 - Opinião acerca da importância da participação dos fãs em <i>fandoms</i> , fóruns de discussão e grupos em redes sociais (grupo 2)..... | 80 |
| Gráfico 37 - Participação dos respondentes em <i>fandom</i> , fórum de discussão ou em redes sociais sobre as sagas dos Vingadores nos quadrinhos (grupo 2)..... | 81 |
| Gráfico 38 - Participação dos respondentes em <i>fandom</i> , fórum de discussão ou em redes sociais sobre os filmes dos Vingadores (grupo 2)..... | 81 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1 - Os filmes do Universo Cinematográfico Marvel (UCM) divididos em fases..... | 36 |
|---|----|

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 17 |
| 2 TRANSTEXTUALIDADE E INFORMAÇÃO | 20 |
| 3 MARVEL: DE COMICS À STUDIOS | 24 |
| 3.1 Cronologia Marvel | 26 |
| 4 VINGADORES: ULTIMATO - IDENTIFICAÇÃO E TRANSTEXTUALIDADE | 35 |
| 5 CAPITÃO AMÉRICA, THOR E MJÖLNIR COMO TRANSCENDÊNCIAS TEXTUAIS | 43 |
| 6 METODOLOGIA | 56 |
| 7 ANÁLISE DOS DADOS (GRUPO 1) | 58 |
| 7.1 Perfil | 58 |
| 7.1.1 Leitura de quadrinhos | 60 |
| 7.1.2 Filmes assistidos | 61 |
| 7.2 Sagas | 63 |
| 7.3 Acesso | 63 |
| 7.4 Preferências | 64 |
| 7.5 Comportamento | 65 |
| 7.5.1 Reconhecimento | 66 |
| 7.5.2 Cena | 67 |
| 7.6 Opinião | 68 |
| 7.7 Participação | 69 |
| 8 ANÁLISE DOS DADOS (GRUPO 2) | 70 |
| 8.1 Perfil | 70 |
| 8.1.1 Leitura de quadrinhos | 72 |
| 8.1.2 Filmes assistidos | 73 |
| 8.2 Sagas | 75 |
| 8.3 Acesso | 75 |
| 8.4 Preferências | 76 |
| 8.5 Comportamento | 77 |

| | |
|--|----|
| 8.5.1 Reconhecimento | 78 |
| 8.5.2 Cena | 78 |
| 8.6 Opinião | 79 |
| 8.7 Participação | 80 |
| 8.8 Análise comparativa | 81 |
| 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 86 |
| REFERÊNCIAS | 89 |
| APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADA AO PÚBLICO QUE POSSIVELMENTE ASSISTIU AO FILME VINGADORES: ULTIMATO | 94 |

1 INTRODUÇÃO

Em 2019, um fenômeno cinematográfico aconteceu, milhares de espectadores foram aos cinemas de vários países espalhados pelo mundo para acompanhar o desfecho de uma saga que foi construída por décadas e que culminaria, de acordo com as primícias e os trailers, em um final épico. É neste cenário que *Vingadores: Ultimato* teve sua estreia. Cada filme lançado anteriormente colaborou e construiu a narrativa que parecia chegar ao fim. É a partir de então que uma grande expectativa é instaurada e compartilhada pelo público que viu ao menos um filme do vasto Universo Marvel expandido para o cinema. De acordo com o site Gaúcha ZH, atualizado em 28 de dezembro de 2021, *Vingadores: Ultimato* é a segunda maior bilheteria da história mundial, totalizando cerca de US \$2.797.501.328. É por meio de toda a construção mencionada acima que filmes como *Ultimato* alcançam números bastante consideráveis dentro da filmografia mundial.

Essa localização dentre as bilheterias mundiais não é por acaso, é o resultado de um sistema informacional dentro do Universo proposto pela Marvel. Nesse campo, cada história de um meio é transformada e adaptada para outro, o que acaba otimizando a expansão não só comercial mas também comunicacional em várias instâncias, tanto entre os Universos Marvel, quanto entre o público deles, fabricando uma rede de conexões internas que cruzam as narrativas imagéticas do papel para as telas. É nesse quadro que a afetividade e a troca informacional corroboram também para a composição de grandes universos, afinal, atualmente é não só para o público que sagas são construídas, mas também com o público, pois sem ele filmes como *Vingadores: Ultimato* não fariam sucesso.

Como a sociedade está vivendo em um campo cada vez mais informacional, identificar um conteúdo, reconhecer de outro ponto dentro da narrativa própria, especular sobre possíveis acontecimentos a partir do que já aconteceu em outros domínios, vêm se transformando em atividades comuns, levando em consideração o avanço tecnológico e a criação de ambientes de trocas de mensagens e compartilhamento de informações. Esse aumento informacional promove uma presença maior do público e caracteriza a importância das pessoas dentro da fabricação e manutenção de Universos como os da Marvel. É também o campo dos símbolos heróicos que a editora e produtora utiliza como matriz para a estruturação dos sistemas das narrativas, elencando caracterizações inerentes aos personagens, misturando personalidades para criar equipes que possuem objetivos em comum.

Mesmo que cada super-herói tenha um cerne diferente, são de relevante notabilidade suas qualificações e as interseções entre os pontos que cada filme representa dentro de um

Universo. Mas essas características não estão dispostas ao acaso, elas realçam a ligação dos meios comunicacionais para conseguirem ser reconhecidos pelas pessoas. É a partir de então que grandes empresas de entretenimento como a Marvel solidificam os seus discursos narrativos, construindo diversas histórias em variados veículos, onde cada um possui um sistema próprio, mas que pode ser acessado por indivíduos de diferentes idades e que possuem acesso a qualquer ambiente físico ou virtual. Dentro dessa constituição de relações entre as histórias e com o público que a Marvel instaurou os conceitos de transtextualidade, discutidos no capítulo seguinte, trazidos inicialmente da literatura e transportados para outros âmbitos como os quadrinhos e o cinema.

Fundamentada na fenomenologia do filme *Vingadores: Ultimato* e entendendo que sua relevância parte não somente da construção de um vasto Universo sendo objeto de afeto dos espectadores dentro do cinema mas também de acontecimentos e significações advindos das histórias em quadrinhos e que elas, por conseguinte, são inspiradas em fatos históricos e mitológicos, que a presente pesquisa tem como tema “A transtextualidade entre as histórias em quadrinhos e o filme *Vingadores: Ultimato*. A partir disso, pretendemos analisar a relação da transtextualidade com a informação, trazendo *Vingadores: Ultimato* como objeto deste estudo, buscando principalmente compreender as conexões entre os textos quadrinísticos e cinematográficos que podem afetar o público brasileiro.

Sabendo-se da importância da comunicação dentro de campos como o informacional, e entendendo que dela advém outras áreas e muitos veículos, e que ela está presente de forma intrínseca nas vivências de boa parte das pessoas, tornando-se cada vez mais relevante nas concepções de que um texto, podendo ele ser dos quadrinhos ou de um filme, advém de outro e que essa forma de trânsito traz consigo referências que corroboram para a identificação e reconhecimento de pessoas que acompanham as narrativas dos Universos Marvel, refletimos acerca dessas definições, e o seguinte problema de pesquisa é apresentado: Como a transtextualidade entre as histórias em quadrinhos e o filme *Vingadores: Ultimato* afeta o público receptor brasileiro?

Inserida dentro do filme descrito acima, está uma das muitas cenas que contribuíram para o fenômeno dessa obra cinematográfica, a cena que prova a dignidade do Capitão América quando ele consegue erguer o martelo Mjölfnir, pertencente a Thor, foi escolhida como amostra do objeto de estudo de *Vingadores: Ultimato*, levando em consideração como os espectadores pelo país receberam esse acontecimento, reconheceram sua referência de origem, seja dos quadrinhos ou do cinema, e construíram suas formas afetivas para com o filme. A motivação principal que nos levou a escolher justamente a cena, ocorreu devido a

reação eufórica no cinema dos espectadores do filme *Vingadores: Ultimato* a esse acontecimento, sendo isso gravado em vídeo e postado na rede social Instagram. Ao observar essa reação, notamos a relevância dessa cena para as pessoas que estavam assistindo ao filme. Desse modo, temos como objetivo geral compreender como a transtextualidade entre as histórias em quadrinhos e o filme *Vingadores: Ultimato* afeta o público brasileiro e pretendemos alcançar os objetivos específicos que são: definir o que é transtextualidade e mostrar a ligação desse conceito com a informação; apresentar a construção dos Universos Marvel até o filme *Vingadores: Ultimato*; apontar as origens do Capitão América, Thor e Mjöllnir dentro da historicidade humana; analisar as implicações da cena do Capitão América empunhando o Mjöllnir, nos Universos Marvel, entre o público receptor brasileiro; identificar se o público compartilha as informações referenciadas entre os veículos de comunicação.

Para alcançar os objetivos citados, utilizamos em caráter metodológico a pesquisa descritiva. Como abordagem, optamos pela pesquisa quali-quantitativa, pois além de apresentarmos dados que serviram para responder a problemática, também apresentamos as definições teóricas como base para analisarmos melhor os resultados obtidos. Além disso, como procedimento, optamos pelo estudo de recepção para compreender de maneira mais aprofundada como o público, tendo destaque os fãs, recebem o filme *Vingadores: Ultimato*. Para a coleta de dados, foram aplicados dois questionários em dois grupos, o primeiro composto por estudiosos de quadrinhos e super-heróis e o segundo formado por fãs da Marvel em geral, objetivando saber seus hábitos, reconhecimentos e participações dentro da construção dos Universos.

O referencial teórico desta pesquisa foi dividido em quatro seções, a primeira apresenta os conceitos de transtextualidade e informação; a segunda mostra os primeiros passos da editora Marvel, antes mesmo dela ter esse nome, temos também dentro desta uma seção secundária que aprofunda os acontecimentos cronológicos da Marvel em direção a uma de suas ramificações como produtora de filmes; a terceira seção expõe o filme *Vingadores: Ultimato*, mostrando a conexão dele com o Universo Cinematográfico Marvel; e a quarta seção investiga as origens do Capitão América, Thor e do martelo Mjöllnir para compreendermos de forma otimizada a transtextualidade deles dentro de *Ultimato* e para com os fãs.

2 TRANSTEXTUALIDADE E INFORMAÇÃO

O crítico literário Gérard Genette, na relevante obra *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*, aborda o conceito de palimpsesto, que seria um tipo de pergaminho, no qual é possível raspar a inscrição anterior, para inscrever uma nova. Essa raspagem não apaga totalmente os traços antes ali escritos, onde ainda é possível ler a antiga inscrição por cima da outra. É a partir do palimpsesto e a representação dele que Genette conceitua a transtextualidade, onde cada obra publicada advém de uma obra anterior. Foi partindo dessa configuração que apresentaremos as principais vertentes da transtextualidade a seguir.

Compreendendo que o conceito de texto relaciona-se no campo comunicacional, uma vez que as manifestações textuais são configuradas a partir da noção informacional, onde o texto serve de veículo para a informação; para se obter análises mais precisas nesse campo, é necessário que tomemos o texto como uma unidade informacional, onde é possível a aplicação da linguagem utilizada, servindo ela de complemento para aquela e, ainda, a linguagem é como um meio em que o texto pode e deve ser incorporado; sendo ele um produto final da própria informação. Com isso, é possível trazer o pilar de nossa pesquisa: a transtextualidade. Sendo primeiramente conceituada por Gérard Genette em 1982, a transtextualidade tem como base o entendimento que todo texto transcende a si mesmo, ou seja, pode ser relacionado explicita ou implicitamente com outros textos (GENETTE, 2010). Essa forma transcendente e textual viabiliza a inserção de novas configurações ainda presentes no âmbito do texto, culminando em uma variedade de interpretações e assimilações dos mais diversos tipos, sendo cabível para nós a análise filmica.

O conceito de transtextualidade é uma configuração em nível macro, que se bifurca em outros conceitos em um nível mais específico para cada caso de relação textual. Esse relacionamento vai além da linear compreensão simplificada, comportando interações de textos mais complexas no ato de comunicar. Um dos primeiros conceitos de Genette refere-se a intertextualidade, onde é definido pelo autor “como uma relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em outro.” (GENETTE, p. 14, 2010). Mais adiante, perceberemos que a intertextualidade também está em todo o Universo Cinematográfico Marvel (UCM), no entanto, nesta pesquisa, vamos nos ater às formas transtextuais em alguns filmes do UCM e em uma cena específica do filme *Vingadores: Ultimato* que será analisada no último capítulo.

O conceito citado pode também ser entendido a partir de como o receptor do texto pode inferir sobre ele e outros textos que estão ligados, em sobreposição, onde esta relação é

notável para os espectadores ou leitores. Na intertextualidade, Genette mostra algumas vertentes, dentre elas podemos destacar a citação como a mais utilizada na área científica, por apresentar conceitos trazidos por outros autores, tendo essas configurações como fundamentação para as pesquisas. O plágio também está relacionado a intertextualidade, como uma forma de reprodução literal dos conceitos de outros autores sem citá-los e/ou referenciá-los. A última forma intertextual é caracterizada pela alusão, Gérard Genette explica que é um tipo de “enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele e um outro.” (GENETTE, p. 14, 2010). Nesse conceito, podemos exemplificar que a capa da história em quadrinhos Simpsons Comics remete curiosamente para a capa dos primeiros quadrinhos do Quarteto Fantástico.

Figura 1 - Intertextualidade entre os quadrinhos dos Simpsons e do Quarteto Fantástico.



Fonte: Omelete (2018).¹

A segunda relação entre os textos apontada por Genette é o paratexto, esse conceito pode ser relacionado a uma embalagem, ela nos mostra um pouco do produto, sem revelá-lo totalmente, por isso, a capa dos quadrinhos do exemplo mostrado acima também denota a configuração paratextual. O autor revela que esse e outros tipos como “título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc. [...] que fornecem ao texto um aparato (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso [...]” (GENETTE, p. 15, 2010). Isso acontece, por exemplo, com as capas de revistas e as sinopses e trailers de filmes. São nesses espaços que ocorrem geralmente as expectativas sobre um determinado texto, seja ele de quaisquer tipos, virtuais ou físicos. Quando um filme ou livro já possui no título um ou

¹ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/8-homenagens-a-capas-classicas-das-hqs#1>. Acesso em: 4 fev. 2022.

alguns dos personagens da história, já temos uma pequena ideia do que está contido na narrativa. O paratexto configura esse pré-texto, ou seja, um texto que dá dicas do conteúdo do texto principal.

A metatextualidade compõe a terceira das ligações que os textos podem estabelecer entre si. A exemplificação é possibilitada através do que Genette (2010) apresenta como crítica e que nos foi direcionada para as críticas feitas por pessoas especialistas não em um determinado assunto mas que têm um certo nível de conhecimento sobre o objeto analisado. Esse texto crítico, seja ele publicado em diversos meios como sites, redes sociais e até mesmo plataformas de vídeo, referencia e analisa outro texto, sendo, então, o primeiro acentuado como um metatexto, compondo o que Genette nomeia como “relação crítica.” (GENETTE, p. 17, 2010).

A próxima vertente da transtextualidade diz respeito ao formato do texto, ou seja, o seu tipo, como podemos destacar: romance, prosa e crônica; tendo como objetivo a classificação. Esse caráter classificatório é tido por Genette de âmbito subjetivo, uma vez que o texto pode não evidenciar a própria classificação, somente o leitor dele pode classificar de qual gênero ele é pertencente, onde a informação textual só é formada no receptor, em que o modo como é percebido e classificado um texto pode ser determinado em como essa percepção é concebida de maneira geral, ou seja, por vários indivíduos. Esse tratamento serve, portanto, para nortear o parâmetro classificatório de leitura. Genette (2010, p. 17) aponta ainda que a architextualidade é:

[...] uma relação completamente silenciosa, que, no máximo, articula apenas uma menção paratextual (titular, como em *Poesias, Ensaios, o Roman de la Rose*, etc., ou mais frequentemente, infratitular: a indicação *Romance, Narrativa, Poemas*, etc., que acompanha o título na capa), de caráter puramente taxonômico.

Para concluir a caracterização dos conceitos de transtextualidade analisados por Genette, podemos compreender que a hipertextualidade é um dos mais presentes no UCM e certamente em cada um dos filmes que compõem esse universo, junto com a intertextualidade que serão relacionados mais adiante. A hipertextualidade é, conforme denota Genette (2010, p. 18), “toda relação que une um texto B (que chamarei *hipertexto*) a um texto anterior (que, naturalmente, chamarei *hipotexto*) [...]”. Dessa forma, a hipertextualidade é configurada como um texto que antecede o outro. Esse relacionamento pode ser exemplificado dessa forma: 1 é o hipotexto e 2 é o hipertexto, 2 não poderia existir sem a colaboração de 1, assim como a pesquisa de um autor não pode existir sem a presença de citações trazidas por outros autores, por exemplo. Cada relação de transtextualidade pode existir partindo da percepção do leitor, onde é possível trazer a analogia de que todos nós somos leitores, temos a capacidade de

letramento, ou seja, somos capazes de compreender os significados das coisas presentes em nosso cotidiano. De certa forma, lemos elas; a leitura textual é em si uma possibilidade abrangente de compreensão do mundo, uma forma de captação informacional. Por isso, o texto, seja um quadrinho ou filme, traz certo impacto ao leitor, de forma que ele possa perceber as relações textuais.

Figura 2 - Hipertextualidade entre os quadrinhos de Homem-Aranha: Nunca Mais e o filme *Homem-Aranha 2*.



Fonte: Legado da Marvel (2021).²

É no contexto dessa transcendência que vamos analisar os diversos textos do UCM e a relação entre eles, traçando primeiramente a historicidade da produtora como uma pequena empresa de editoração de quadrinhos nos anos 1940 até se tornar a Marvel Studios.

² Disponível em:
<https://legadodamarvel.com.br/as-9-grandes-hqs-que-inspiraram-os-filmes-series-da-marvel/amp/>. Acesso em:
4 fev. 2021.

3 MARVEL: DE COMICS À STUDIOS

Se alguém perguntar a você o que é a Marvel, possivelmente uma das primeiras imagens que virão à cabeça estará relacionada aos super heróis representados nos quadrinhos e nas telas do cinema. Para traçar o histórico da produtora neste capítulo, utilizamos, como base, o livro *Marvel Comics: a história secreta*, do autor Sean Howe, além de mencionarmos outros trabalhos trazidos por autores como Davi Ferreira e J. Teixeira Coelho Netto. A simbologia por trás da Marvel foi construída desde os anos 1940, criada entre variações financeiras e de mercado. Antes de se tornar a conceituada e famosa produtora de filmes, a Marvel possuía a alcunha de editora, que anteriormente era a Timely Comics. Ela começou no mercado de quadrinhos com a publicação de histórias de super heróis, dentre eles: *Tocha Humana*, de Carl Burgos; e *Namor*, de Bill Everett (FERREIRA, 2019). Sendo essa inspiração advinda de elementos básicos como o fogo e a água (HOWE, 2013).

Além disso, o processo de identificação ocorre quando nos identificamos com um discurso, com alguém, com algum personagem, dentre outros. Tudo que tem a capacidade de representar as características humanas é passível de ser um veículo de identificação. Nesse meio, como é apresentado no trabalho de Ferreira (2019), diferentemente de outras editoras, a Timely Comics trazia em seus quadrinhos a representação do cotidiano dos moradores de Nova York, algo que era novo até então, tendo em vista que outras editoras, como a DC Comics, trabalhavam a narrativa dos quadrinhos com base em cidades fictícias. A Timely mostrava, a partir disso, a noção para seus leitores de que eles podiam encontrar os personagens a qualquer momento pelas ruas da cidade. Esse processo de identificação, por meio da construção de referências, que ocorria entre os quadrinhos e os leitores é vasto, levando em conta a narrativa quadrinística da Timely e a ligação também com a história como veremos logo após.

A linha temporal da Marvel antes mesmo de possuir esse nome, que foi inspirado em um dos quadrinhos criados por Martin Goodman (fundador da editora), é datada desde 1939. A Timely também surgiu a partir do nome de uma das revistas de Goodman. Em meio a um mercado cada vez mais em ascensão, o mundo dos quadrinhos foi tornando-se evidente e ganhando formas e cores através de jovens artistas, como o futuramente renomado Jerry Siegel, criador do Super-Homem (HOWE, 2013). Era nítido que os heróis, como palimpsestos, foram criados a partir de bases de gênero como a ficção científica e em seres mitológicos advindos da Antiguidade, como aponta Howe Sean no livro *Marvel Comics: a história secreta*. A tendência, inicialmente, era o que ditava o ramo das narrativas dos

quadrinhos, principalmente naquela época, em que histórias eram criadas em paralelo ao *New Deal* (HOWE, 2013).

Antes de Namor e Tocha Humana surgirem na revista *Marvel Comics* de número 1, o agente Frank Torpey esteve em reunião com Martin Goodman e dela surgiram acordos que galgaram sucessos daquele período como Ka-Zar, de Ben Thompson. Então, no final de agosto de 1939, ocorreu a publicação da primeira revista em quadrinhos da *Timely Comics* (HOWE, 2013). Na linha temporal da editora, são perceptíveis as formas em que os textos narrativos convergem entre si, criando as primeiras formas de um universo. Essa convergência é apresentada entre as histórias de Namor, o Príncipe Submarino, e o Tocha Humana na revista *Marvel Mystery Comics* (antiga *Marvel Comics*):

[...] Namor encontrou uma humana de quem gostava. Betty Dean [era] policial, amiga do alter ego do Tocha Humana, Jim Hammond, e por isso ter a posição singular de intermediária entre os dois personagens mais famosos da *Timely*. E foi assim que, em *Marvel Mystery Comics* n. 7, um momento aparentemente descartável - no qual Betty avisa a Namor que o Tocha está na polícia e à sua procura - foi semente de uma revolução: o universo fictício, em que dois personagens concebidos por imaginações distintas, era o mesmo. (HOWE, 2013, p. 14).

Por várias vezes era notável que o universo que estava sendo constituído a partir de então poderia ser real, pois, como foi dito anteriormente, as capas e cenas dos quadrinhos representavam lugares comuns para os americanos. Essa representação traz ao público o conceito de realidade inserida na narrativa, o que, possivelmente, colabora para a afeição dos grupos de fãs que foram surgindo conforme as histórias da *Timely* ganhavam maior fama. A convergência de textos foi sendo retomada em variados momentos das histórias da editora, sendo direcionada para o ápice das narrativas, como em que os heróis lutavam entre si, por exemplo, na luta de Tocha Humana contra Namor, em *Tocha Humana* n. 5 (HOWE, 2013).

A narrativa da *Marvel*, desde a época da *Timely* até a *Comics*, ocorria paralelamente ao que acontecia em cada época, perpassando fatos históricos como as guerras presentes nos anos 1940. Os autores de cada quadrinho, assim como Stan Lee, traziam para os textos a representação do cotidiano, em que a transtextualidade desemboca no processo de identificação, uma vez que, para que ela ocorra, o público deve identificar as histórias e os lugares em que se passam cada quadro, o texto deve estar relacionado à outro. Como é possível citar por meio de uma cena do quadrinho *O Surpreendente Homem-Aranha*: a personagem Gwen Stacy é arremessada pelo vilão Duende Verde de uma famosa ponte em Nova York, a *George Washington Bridge*. Essa cena caracteriza a referência de um lugar conhecido (a *George Washington Bridge*) dentro de um texto (a revista *O Surpreendente Homem-Aranha*). Essa transcendência textual pode ser percebida até mesmo em outras

histórias em quadrinhos (HQs), as composições das narrativas (personagens construídos nelas que remetem a outras histórias) inseridas em uma outra trama era comum já nos anos 1940, como podemos ver ainda em *Tocha Humana* n. 5, onde não só ocorre a fusão dos textos de Namor e o personagem título, como também se encontram mais personagens da revista *Marvel Mystery Comics*, como o Anjo, o Patriota, Centelha, dentre outros (HOWE, 2013). Nesse ambiente, compreendemos que: no primeiro texto, os personagens da revista estão inseridos na narrativa do segundo texto, a HQ *Tocha Humana* n. 5. Esses são alguns exemplos que denotam a hipertextualidade conceituada por Genette (2010) presente nesse Universo Marvel. Ao longo da história dele, muitos são os exemplos de transtextualidade, a seguir citaremos alguns como ferramentas de análise fundamentais para a construção desta pesquisa.

3.1 Cronologia Marvel

Os super-heróis possuem o poder de abrangência devido a sua expansividade de acordo com a época em que cada meio de veiculação está inserido. Os quadrinhos, por exemplo, eram publicados em revistas de maneira periódica, a continuidade de cada aventura dependia do sucesso de vendas por parte do público, por isso, muitos títulos foram continuados e descontinuados, por isso, os ganchos eram bem menos evidentes (FERREIRA, 2019). Muitas das vezes as histórias deixavam esses ganchos como finais incompletos, que iriam continuar possivelmente em uma próxima publicação. Deste modo, a receptividade do público para com esse tipo de estratégia era fundamental.

Entre os anos 1940 e 1950, o tradicionalismo era latente na sociedade e uma das principais ferramentas de controle era a censura. Comumente, as tendências se modificavam conforme o meio social. Ainda nos anos 1940, após a Segunda Guerra Mundial, a sociedade via uma parcela significativa de crianças e adolescentes inclinadas para a delinquência, sendo eles o principal público da *Timely Comics*. Nesse contexto, as pessoas passaram, então, a acreditar que os quadrinhos eram os principais responsáveis por incitar a criminalidade, por justamente conterem traços de violência e sexualidade. Foi a partir do incidente que foram criadas regras referentes a quais tipos de conteúdos poderiam ter os quadrinhos (HOWE, 2013). Já em 1950, a aversão a eles era recorrente. Autores como Fredric Wertham, traziam à tona várias críticas às HQs, incluindo aquelas pertencentes a *Timely*, que ainda não tinham restrições quanto ao público. O número de vendas caiu significativamente, o que impactou na produção da editora. Em meio a várias demissões e gibis queimados, um código de ética voltado para os quadrinhos foi instaurado, mesmo assim, a queda nas vendas ainda

permanecia frente ao surgimento de novas tecnologias como a televisão. Mesmo com a baixa, a Timely ainda se mantinha firme em meio a um mercado progressivamente instável com a criação de mais títulos de revistas e novos personagens (HOWE, 2013).

Com o mercado dando sinais positivos, nos anos 1960 ocorreram alguns fatos marcantes na jornada da Timely. Primeiramente, em 1961, Martin Goodman se encontrou com o dono da DC Comics, Jack Liebowitz, durante uma partida de golfe. Esse jogo rendeu um fruto muito promissor que viria a ser o primeiro grupo de super heróis da Timely: o Quarteto Fantástico, onde colaborou para cativar uma grande quantidade de fãs que a editora já tinha; aproveitando esse movimento, foi criado o fã-clube da Marvel - a *Merry Marvel Marching Society* (MMMS) tendo como foco os estudantes universitários. (HOWE, 2013). Os heróis do Quarteto eram diferentes de tudo que pertencia ao mundo dos quadrinhos: identidade revelada desde o início, brigavam entre si devido as suas personalidades serem bastante diferentes. Outra mudança ocorreu no nome da editora, que passou a se chamar Marvel Comics a partir dos anos de 1962. O nome foi inspirado em uma das obras de Goodman, a *Marvel Science Stories*. Já era notável que a expansão das narrativas heróicas concediam bons valores no mercado dos quadrinhos para a Marvel Comics. Os tons únicos de enquadramento (heróis coloridos sobrepostos no fundo preto) permitiam que o Quarteto Fantástico fosse singular. Martin Goodman aproveitou a chance para introduzir cada vez mais novos personagens àquela ambientação, como Homem-Aranha, Hulk, Thor, Doutor Estranho (HOWE, 2013). Os textos passaram, então, a se inter cruzarem:

Em duas páginas de *O Surpreendente Homem-Aranha* n. 1, o teioso tentava afiliar-se ao Quarteto Fantástico (mas ficou desapontado ao saber que o grupo não pagava salário); no mesmo mês, o Hulk (cujo título próprio acabara de ser cancelado) apareceu em *Quarteto Fantástico* n. 12. Doutor Destino enfrentou Homem-Aranha; Tocha Humana deu uma palestra para os alunos da escola de Peter Parker; e o Doutor Estranho foi parar no hospital sob os cuidados do Dr. Don Blake, *alter ego* de Thor. Quando o Homem-Formiga apareceu em *Quarteto Fantástico* n. 16, acompanhado de uma encantadora heroína chamada Vespa [*Wasp*], uma nota de rodapé explicava tudo: “Conheça a Vespa, a nova parceira de aventuras do Homem-Formiga, a partir da edição 44 de *Tales to Astonish!*” (HOWE, 2013, p.37).

Este era o início do Universo Marvel, construções textuais que fazem parte de um mesmo sistema, em que a ação de um personagem tem efeito na história do outro e que todos pertencem a uma mesma realidade. A transcendência textual percorria, então, o novo universo na forma de referências e conexões entre as histórias. Para além dessa construção, a Marvel Comics expandia o público-alvo dos quadrinhos, não mais se limitando ao público infantil como nos anos 1940 (HOWE, 2013). A informação estava presente em cada narrativa proposta pela editora, em que ocorrem construções de personagens, suas origens e ações,

sejam eles vilões, heróis e anti-heróis, por meio das HQs. Esse sistema de imagens leva em si conceitos subjetivos como significante e significado.

De acordo com Netto (1980), com base nos estudos de semiótica de Charles Sanders Peirce, o conceito de significado apresenta-se como tudo que afeta o receptor (indivíduo) da mensagem através do signo (o objeto em si), o que caracteriza o nível de experimentação individual por meio da interpretação, por isso ela depende das condições e formas interpretativas. Ainda nessa conjuntura, o autor explica que a significação (significante) configura-se como o efeito que o signo/objeto tem sobre o receptor sob condições que concedem ao signo desenvolver esse efeito ao máximo. É tido como o fim interpretativo que todos os receptores estão aptos a chegar, quando o signo tiver a devida importância. Nesse âmbito, Sean Howe nos mostra, por meio de uma fala do escritor e editor Roy Thomas durante uma entrevista, que nos quadrinhos da Marvel nos anos 1960 existia o simbolismo das mensagens (significado) que estão nas revistas, permitindo que os leitores interpretem (significante) da forma que preferirem. Essa colocação surgiu devido aos períodos de guerra, como no Vietnã, e ao quadro político da época. O público exigia um posicionamento da editora, no entanto, a Marvel passou a não estar mais nesse meio polêmico. Posteriormente, por causa da queda na quantidade de vendas, a editora voltou a adotar uma abordagem com temáticas sociais durante as jornadas dos heróis (HOWE, 2013).

Durante as últimas décadas do século 20, a Marvel Comics passou por diversas mudanças, sejam elas de proprietárias da editora, onde podemos citar a Magazine Management Inc. nos anos 1940, e a fusão com a Toy Biz no final dos anos 1990; também muitos roteiristas, autores e artistas iam e vinham da editora, como o lendário Jack Kirby, desde os anos 1940 até 1970. As tentativas de migração para outros meios como a televisão e o cinema não representavam necessariamente uma fuga, mas uma forma de expansão mercadológica. E Stan Lee, desde a década de 1960, informava aos colaboradores da Marvel que os heróis poderiam ser mutáveis, desde que a essência deles permanecesse a mesma, pois uma mudança brusca de identidade poderia afetar de maneira negativa as representações em outras mídias e o reconhecimento do público (HOWE, 2013).

É nesse sentido que os heróis das HQs da editora configuram-se com o conceito de palimpsestos de Gérard Genette, no qual as características basilares dos personagens são mantidas, mesmo diante de algumas modificações, como o que aconteceu com os pergaminhos, apesar da inscrição aparentemente estar apagada, ela permanece de alguma forma, como uma essência inserida em novas escritas. Nos anos 1970, já com séries animadas na TV (*Marvel Super Heroes*) desde os anos 1960, ainda com constantes demissões de

funcionários em meio a um mercado repleto de instabilidade, a Marvel, que há cerca de dois anos não criava novas histórias, precisou reinventar-se, Stan Lee recorreu a criação de novas antologias como a *Marvel Premiere*. O escritor Roy Thomas remetia constantemente para as antigas criações que não eram aproveitadas por Stan Lee e Jack Kirby, esse reaproveitamento é apresentado por Howe (2013) como uma espécie de êxtase intertextual. É evidente que mesmo com essas características de um texto, de Lee e Kirby, dentro de outro, de Thomas; as denotações desse exemplo transtextual configuram-se também como hipertextualidade, ou seja, para que o texto de Thomas, nesse período, pudesse existir (hipertexto) seria necessário que outros textos já existissem, como os de Lee e Kirby.

Sean Howe ainda traça a historicidade da Comics em que uma nova formação estava por vir nos anos 1980, a Marvel Productions já instaurava um novo formato midiático, animações como “Homem-Aranha e seus incríveis amigos”. Enquanto isso, na Marvel Comics, Frank Miller trazia para os quadrinhos resgates dos sentimentos da época de 1950, como a violência e o medo; configurando novamente a intertextualidade e a hipertextualidade como as vertentes transtextuais mais relevantes no universo da editora, muitas vezes presentes em diversos tipos de construção dele, em que se tornam formas de referência entre as histórias. Esse contexto motivava exponencialmente os fãs, que criavam afeições tanto com os editores e artistas, quanto com as narrativas em si, nas quais por várias vezes pairava uma atmosfera de expectativa: o que virá na próxima revista? o que acontecerá com os personagens? Essa sequencialidade e interconexão, exemplificada nos *crossovers*, promove o reconhecimento e a identificação com o público, para que assim ele dificilmente tivesse a sensação de que a jornada tivesse chegado ao fim (HOWE, 2013). O que está presente não só no Universo Marvel mas nas outras mídias em que ele se expandiu.

Antes do significativo crescimento de vendas no mercado dos quadrinhos nos anos 1990, a Marvel notou que o público estava sempre mais cansado da repetição de padrões de personagens e da violência nas sagas. Como praticamente um suspiro antes do fim, as vendas alavancaram e até mesmo a expansão desse Universo Marvel já havia chegado ao limite em meio ao incentivo capitalista cada vez mais apelativo e feroz. Foi com esse tumulto mercadológico que a Marvel foi acumulando dívidas em que paradoxalmente foi aumentando as vendas das HQs, além de já ter vendido, nos anos anteriores, parte dos direitos da gama de heróis, como os X-Men, para produtoras como a Fox. Logo, o fim de uma era estava chegando, as revistas não vendiam como antes, os leitores já direcionavam a atenção para outros meios, como a TV e o cinema. O âmbito da indústria tentava maquiagem o colapso com a promessa de novas perspectivas das antigas histórias (HOWE, 2013). Com mais de duas

décadas de tentativas de Stan Lee em trazer o Universo Marvel dos quadrinhos para o cinema, a façanha finalmente ocorreu por meio de Avi Arad, até então presidente da Toy Biz, empresa que fundiu-se com a Marvel para criar a subsidiária Marvel Enterprises. A Marvel Films se instaurou em Hollywood como meio de licenciamento das franquias e lucro dos produtos que ainda seriam criados. Após muitas aquisições empresariais, a Marvel vendeu parte da Toy Biz como forma de custear a criação do Marvel Studios antes de uma possível falência. Apesar dos prejuízos ainda persistentes, filmes como *Blade* já estavam em produção. Em 1998, o filme chegava às telonas pela New Line Cinema, o sucesso dele mostrou que as narrativas da Marvel eram lucrativas no meio cinematográfico e, com isso, finalmente os quadrinhos viraram filmes (SINGLETON e RODRIGUEZ *apud* HOWE, 2013).

A Marvel Studios, portanto, foi responsável pela instauração de um projeto de expansão do universo dos quadrinhos para o cinema. Esse movimento migratório de um ambiente midiático para outro representa a propagação de diferentes meios configurados pelo discurso em vários veículos de comunicação e a criação de universos cada vez mais crescentes, fazendo parte da captação lucrativa da produtora. Também existe a necessidade do meio cinematográfico de se expandir, alcançando mais e mais pessoas em suas crescentes narrativas: “cada filme separadamente poderia ser compreendido, porém para um entendimento “global” o espectador deveria ver todos os filmes, assim como os leitores deveriam ler todas as revistas nos anos 1960.” (COSTA, 2017, p. 9).

O “marketing cruzado” era a palavra da vez nos primeiros anos do século 21 na Marvel, a cada entrada de novos integrantes de equipes roteiristas-artistas, sustentando a referência às séries de TV, eram criadas as temporadas na Comics. Os quadrinhos já davam sinais de transcendência midiática, em que eram marcantes as características que se cruzavam com as telas, nas quais o enquadramento das cenas nas páginas se pareciam muito com as telas dos cinemas, ressaltando a dramaticidade das cenas e o realismo explosivo e acentuado dos personagens. Em 2002 o filme Homem-Aranha chegava aos cinemas após reinvidicações da Marvel pelos direitos de publicação desde o final dos anos 1980 da Cannon Films (HOWE, 2013). As crises anteriores colaboraram para que a empresa vendesse os títulos como forma de estancar o déficit nas finanças. A adaptação foi um sucesso de bilheteria e recorde mundial. Como a temática heróica passou a ser uma das mais queridas pelo público, a Marvel já começava a se reerguer no mercado mas não abandonava seus leitores, que ainda representavam a maior parte dos lucros da empresa. O público era dividido em dois grupos: os *fanboys*, que eram os mais fiéis e dedicados, e a massa representada pelo grande público. As tramas narrativas eram trançadas de acordo com os seguimentos das histórias e tomavam as

mais diversas ramificações nos então adotados *crossovers*. Em 2005 a Marvel Studios já planejava produzir seus próprios filmes (HOWE, 2013). Mostrando que era só questão de tempo para a aplicação de novos planos:

A estratégia era acoessar o mercado com filmes sobre cada integrante dos Vingadores; eles recuperariam os direitos sobre *Homem de Ferro* da New Line; lançariam *Capitão América* e *Thor*, iam até refazer *Hulk*, que fora uma decepção para a Universal em 2003. O golpe final seria construir familiaridade com a marca Vingadores e combinar as franquias num mega filme com todos os personagens. (HOWE, 2013, p. 306).

Então, o Universo Cinematográfico Marvel (UCM) foi concebido, as conexões tão vistas nas HQs eram transmitidas para além das páginas, em um meio consagrado como um dos mais populares e mais rentáveis do início do século e que ainda continua sendo. Os Vingadores, criados nos anos 1960 por Dick Ayers, Jack Kirby e Stan Lee, eram menos famosos que os X-Men nas revistas, e começaram a fazer parte da trama do UCM como grupo principal (HOWE, 2013). Com isso, outros recordes de bilheteria pelo mundo surgiram e corroboraram para ainda mais fama da produtora e também dos quadrinhos, apesar deles aos poucos terem deixado de ser o principal meio de lucro. O UCM mostra-se, portanto, um universo derivado do Universo Marvel das revistas, na atualidade essa derivação acaba sendo uma simbiose entre as mídias, onde o primeiro com o tempo passou a ditar os acontecimentos e características dos personagens do segundo, formando uma transcendência mais estreita. Não é por acaso que os universos da Marvel possuem esse nome, são personagens, narrativas, histórias solo e, por conseguinte, *crossovers* que, criados, se expandem praticamente de forma infinita como a tessitura de universos gigantescos que se conectam entre si e com o público, em ramificações gradativas de afeição e identificação por meio de referências. Esse fluxo é perceptível em toda a trama do UCM, no próximo capítulo, apresentaremos o filme *Vingadores: Ultimato* como um grande exemplo.

É notável que o cinema resgatou parte da essência dos heróis desde a sua criação quadrinística, mas também souberam repassar a serialidade dos quadrinhos para as telas cinematográficas, onde cada obra deixa seu próprio gancho para se conectar ao próximo filme como aposta de sucesso contínuo. As histórias em quadrinhos, portanto, são configuradas como as matrizes do UCM. Conforme analisa Davi Ferreira (2019), elas apresentaram durante o século 20 vieses marcantes e de sucesso que os atuais produtores trouxeram para o cinema. O autor ainda apresenta os conceitos de Jeffries (2017) que relacionam mais precisamente a transtextualidade de Gérard Genette para o cinema, onde exemplifica as características cinematográficas advindas dos quadrinhos, trazendo os gestos e habilidades dos super-heróis representadas nas HQs e no cinema por meio do “estilo cinematográfico dos filmes de

quadrinhos” (JEFFRIES, 2017, p. 3-4 *apud* FERREIRA, 2017, p. 161) revelando as relações entre esses veículos comunicacionais. Essa forma de transição entre quadrinhos e cinema revelada por Jeffries (2017) são exemplificadas em seis categorias e essas subdivisões, como é perceptível, tem como base as conceituações apresentadas inicialmente por Genette em 1982.

A primeira categoria trata-se da intertextualidade diegética, podendo ser possivelmente relacionada à hipertextualidade, onde denota as características de cenários, personagens, narrativas e outros componentes advindos de uma HQ específica dentro de um filme, sendo mais direcionada para obras que possuem praticamente toda a sua base nos quadrinhos (JEFFRIES, 2017 *apud* FERREIRA, 2019). Ainda nessa categorização Jeffries (2017 *apud* FERREIRA, 2019) apresenta a intertextualidade composicional, que expressa os variados modos intertextuais no formato visual, sendo essencialmente configurados por cenas que se parecem muito com um quadro específico das HQs.

Figura 3 - Intertextualidade composicional entre a HQ Planeta Hulk e o filme *Thor: Ragnarok*.



Fonte: Feededigno (2018).³

Outra forma de categoria é a intermedialidade explícita que:

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 *apud* FERREIRA, 2019, p. 163).

³ Disponível em: <https://feededigno.com.br/listas/marvel-studios-15-cenas-originadas-nos-quadrinho>. Acesso em: 4 fev. 2021

Figura 4 - O super-herói Visão representado na intermedialidade explícita.



Fonte: Justdontellme, 2017.⁴

A intermedialidade expressiva especifica ainda mais as composições quadrinísticas inseridas nas obras cinematográficas, nela estão presentes a estética de recursos como os enquadramentos e as linhas de contorno, e até mesmo componentes narrativos como balões de fala ou pensamento, o que revela atitudes excessivas que são pontos característicos das HQs pelos mesmos personagens (JEFFRIES, 2017 *apud* FERREIRA, 2019, p. 166). Em se tratando da intermedialidade formal, aborda a oposição entre as formatações de molduras em cenas contidas nos quadrinhos e dos produtos cinematográficos, observados como variáveis e invariáveis, sendo elas em prática divididas e justapostas assim como nas histórias em quadrinhos (JEFFRIES, 2017 *apud* FERREIRA, 2019, p. 166).

A última exemplificação categórica é a intermedialidade figural, em que comumente:

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 filmes quando se pretende emular a temporalidade elástica e o ritmo estático dos quadrinhos no cinema. (JEFFRIES, 2017 *apud* FERREIRA, 2019, p. 167).

Portanto, esses diálogos, então, acabaram por promover o sucesso da Marvel Studios, onde preservava as essências basilares de cada herói, mantendo o público já seduzido pelos quadrinhos e captando novos adeptos, através da construção de universos possivelmente tão expansivos quanto o nosso. Ademais, como nos mostra Fontenele (2017) e Jenkins (2013) a interação com o espectador é fundamental; a interpretação dele dos filmes, como significantes dentro da transtextualidade, e a forma como cada um recebe as informações advindas das obras fílmicas é de grande importância, objetivando a promoção das sagas, tanto nas revistas como no cinema.

⁴ Disponível em: <https://www.tumgir.com/justdontellme>. Acesso em: 5 fev. 2022.

Nesta pesquisa não procuramos mostrar que a transtextualidade entre os quadrinhos e o cinema é aplicada entre os dois meios de forma completa, essa transcendência sofre modificações quando perpassada por veículos de comunicação diferentes entre si. Isso ocorre para que haja uma melhor adaptação tanto aos períodos históricos em que as narrativas são apresentadas quanto para o meio propriamente dito. Quando apresentamos o conceito transtextual, é evidente a sua presença nos espaços quadrinísticos e cinematográficos, mesmo que ela seja parcial. Para as pessoas que se dispõem a acompanhar as sagas heróicas desde a origem nas HQs até a representação filmica, são perceptíveis as mudanças adaptativas, o que não diminui a experiência de apreciação, mas certamente a amplia. Dentre os variados títulos do Universo da Marvel, analisamos o filme *Vingadores: Ultimato* como portador do fenômeno que é objeto dessa pesquisa e como um dos maiores exemplos transtextuais do UCM.

4 VINGADORES: ULTIMATO - IDENTIFICAÇÃO E TRANSTEXTUALIDADE

O UCM tem cerca de 13 anos. O primeiro filme, Homem de Ferro, lançado em 2008, abriu o imenso leque de possibilidades no cinema e foi responsável pelo “Big Bang” do Universo. Bem antes desse acontecimento, de acordo com Lima (2009), nos Estados Unidos os estúdios Hollywoodianos foram construindo seu império fomentado pela Indústria Cultural entre os anos 1970 e 1980 com a criação dos gêneros chamados *blockbusters*, que configuram-se como filmes comerciais de elevado orçamento, possuindo variados gêneros com o intuito de abarcar faixas cada vez maiores de espectadores. Os filmes *blockbusters* como *Star Wars* e *Matrix* surgiram com histórias que unem diversos gêneros em um único filme. Atualmente, o alto orçamento deles se dá também devido às tecnologias utilizadas, principalmente por computação gráfica, o CGI (*Computer Graphic Imagery*), para a criação de uma narrativa fantástica, que encanta os espectadores com seus efeitos especiais.

Nesse âmbito, a experiência fílmica dá-se a partir do “[...] espaço retangular da tela (normal, panorâmica e etc.) [que] é um mundo limitado como suporte/moldura de uma dada prática criativa, o discurso cinematográfico (CIRNE, 1975, p. 55). Pode-se compreender, então, que, como contraponto a limitação imposta pelo modo quadrado da tela cinematográfica, o filme em si é configurado em todo o seu aparato, que vai desde como estão dispostos os assentos até a forma como as luzes da sala do cinema se apagam quando a obra se inicia, onde a atenção do espectador é instantaneamente direcionada para a tela.

O UCM possui atualmente 4 fases, contendo filmes, séries e desenhos animados, aqui nos ateremos a vertente fílmica. Cada fase corresponde a uma divisão do Universo para melhor compreensão por parte do público de como os filmes estão organizados. Por mais que as obras estejam conectadas entre si e ainda possuam ramificações do conceito de transtextualidade, é compreensível que elas possam ser assistidas separadamente, pois cada uma possui uma narrativa própria, que não se atrela completamente as outras, facilitando, assim, como bem aponta Fontenele (2017), o acesso ao UCM. Ele é um bom exemplo de construção atual, segmentando uma realidade grandiosa e interessante de se descobrir por parte do público. As aventuras de cada herói perpassa notadamente os vínculos afetivos dos espectadores, ligações essas instauradas para a maioria dos que se dispõem a assistir pelo menos a um dos meios de encontro do Universo. Valendo-se das experiências individuais e comuns ao coletivo, pois é para ele que o UCM foi criado, Jenkins (2013, p. 158) denota esse contexto em que:

Cada vez mais as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior até, do que a franquia - já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções.

Como podemos ver na tabela abaixo, o UCM de início tinha uma determinada quantidade de filmes pertencentes às fases 1 e 2, contudo, com o avanço das fases 3 e 4, o Universo expandiu ainda mais em números de obras, o que evidencia o sucesso obtido, fomentando a expansão.

Tabela 1 - Os filmes do Universo Cinematográfico Marvel (UCM) divididos em fases

| Fase 1 | Fase 2 | Fase 3 | Fase 4 |
|---|---|--------------------------------------|---|
| Homem de Ferro (2008) | Homem de Ferro 3 (2013) | Capitão América: Guerra Civil (2016) | Viúva-Negra (2021) |
| O Incrível Hulk (2008) | Thor: O Mundo Sombrio (2013) | Doutor Estranho (2016) | Os Eternos (2021) |
| Homem de Ferro 2 (2010) | Capitão América 2 - O Soldado Invernal (2014) | Guardiões da Galáxia Vol. 2 (2017) | Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis (2021) |
| Thor (2011) | Guardiões da Galáxia (2014) | Homem-Aranha: De Volta ao Lar (2017) | Homem-Aranha: Sem Volta pra Casa (2021) |
| Capitão América: O Primeiro Vingador (2011) | Vingadores: Era de Ultron (2015) | Thor: Ragnarok (2017) | Doutor Estranho no Multiverso da Loucura (2022) |
| Os Vingadores (2012) | Homem-Formiga (2015) | Pantera Negra (2018) | Thor: Love and Thunder (2022) |
| | | Vingadores: Guerra Infinita (2018) | Pantera Negra 2 (2022) |
| | | Homem-Formiga e a Vespa (2018) | Capitã Marvel 2 (2022) |
| | | Capitã Marvel (2019) | Homem-Formiga e a Vespa: Quantumania (2022) |
| | | Vingadores: Ultimato (2019) | Guardiões da Galáxia Vol. 3 (2023) |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | Homem-Aranha: Longe de Casa (2019) | Quarteto Fantástico (sem data prevista) |
|--|--|--|--|

Fonte: SANTOS, 2021.

Como exemplo desse Universo, o filme *Vingadores: Ultimato* (2019) inicia-se por uma cena típica de família, na qual o personagem Clint Barton (Gavião Arqueiro) está com seus filhos e esposa. Esta cena colabora para o processo de identificação. De acordo com Pedrossian (2008), “A identificação encontra-se subjacente na formação social e cultural [...]”. Logo, ela denota-se como o processo no qual o indivíduo identifica-se com algo ou alguém seja inserido no meio da sociedade ou cultura. Essa ferramenta foi diversas vezes utilizada nas técnicas cinematográficas, e, portanto, no filme mencionado.

Ainda no começo da obra analisada, o personagem Tony Stark (Homem de Ferro) e até mesmo outros personagens ao longo do filme relembram “a batalha” fazendo referência a última luta que todos os heróis travaram contra o grande vilão da trama, Thanos. Trazendo de volta um acontecimento importante para a construção da narrativa dos quatro filmes dos Vingadores “podemos perceber [...] que cada filme pode ser visto de forma independente, mas eles fazem parte de uma narrativa mais ampla, cujo fluxo informacional ocorre perpassando diferentes gêneros e hipergêneros e memórias construídas por décadas.” (COSTA, 2017). Para que o espectador possa compreender melhor o sentido detalhado de cada filme, é preciso que ele se insira na narrativa, ou seja, é importante para esse entendimento que o público assista a todos os filmes relativos à saga dos heróis do grupo. Esse é mais um artifício que a Marvel utiliza: a criação de uma teia de narrativas progressivamente ampliadas, que de certa forma se interconectam e se interdependem. Essas características denotam muito bem a transtextualidade de Genette (2010), especificamente a hipertextualidade, as cenas (hipotexto) dos filmes dos Vingadores publicados nos anos anteriores são referenciadas entre as cenas (hipertexto) de *Vingadores: Ultimato* (2019).

É possível notar no filme a presença de mais algumas ferramentas que corroboram para a afeição do público: personagens cativantes e engraçados como Thor; a humanização de Tony Stark, Clint Barton e Scott Lang (Homem-Formiga), o que mostra a evolução dos conceitos da Marvel, pois na Comics ainda estava presente a ideia de que os heróis não podiam ter filhos, como o que ocorreu nas histórias do Homem-Aranha. A ideia era que esse tipo de noção poderia interferir de maneira negativa na figura do herói, impedindo a continuidade da saga dele por muito tempo (HOWE, 2013). Agora os personagens nos trazem conceitos de que heróis também constituem família, que podem ser pessoas semelhantes ao

público, que erram, que não são indestrutíveis e acabam feridos em batalha como no caso de Peter Parker (Homem Aranha).

Para isto a montagem do filme nas disposições de cenas e a construção estética dos personagens principais serão fundamentais para que exista uma sintonia, uma espécie de “pacto”, entre o público e o personagem que conduz a trama para que após a efetivação deste “pacto” o filme se estenda até o final. (LIMA, 2009, p. 25).

Nada na construção cinematográfica é por acaso, desde a fotografia, até a narrativa, descortina-se uma rede de discursos e textos criados especialmente para o fascínio do público. Em *Ultimato*, o ano era 2019, o mundo tinha acabado de passar por uma grande guerra entre os Vingadores e Thanos, quando ele saiu vitorioso. Com as Joias do Infinito acopladas em sua manopla, o vilão estalou os dedos e metade de toda a população mundial foi dizimada, transformando-se aos poucos em pó. Com esse final de *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), o filme seguinte utiliza dessa ambientação para apresentar os heróis lidando com a derrota e tentando de alguma forma superá-la. Um lampejo de esperança surge por meio do Homem-Formiga depois de retornar do reino quântico. Mais uma vez a jornada inicia-se com Hulk (Bruce Banner), Thor, Homem de Ferro, Máquina de Combate (James Rhodes), Viúva-Negra (Natasha Romanoff), Rocket, Homem-Formiga e Capitão América (Steve Rogers), por meio de uma viagem no tempo que se bifurca em várias épocas de cada filme construído ao longo de 13 anos de instauração do UCM.

Os heróis vão em busca das 6 Joias para ressuscitar todos que foram mortos, literalmente, pelas mãos de Thanos, incluindo os outros Vingadores, para que, assim, consigam derrotá-lo. Cada resgate dos filmes anteriores, desde os primeiros da franquia, denotam a intertextualidade a partir dos conceitos transtextuais instaurados por Genette (2010), onde o intertexto torna-se relevante dentro dos quadrinhos e também nos cinemas, por meio das referências que se tornam vieses dos universos compartilhados. Como na Batalha de Nova York, em 2012, citando *Os Vingadores* (2012), quando, nesse filme, a equipe finalmente se une para combater Loki e o exército alienígena dos Chitauri; Hulk tenta convencer a Anciã a deixá-lo ficar com a Joia do Tempo, sendo uma referência a *Doutor Estranho* (2016); no reino mitológico de Asgard, no ano de 2013, Thor e Rocky vão em busca de Éter, a Joia da Realidade, conectando o filme com *Thor: O Mundo Sombrio* (2013), além do herói conseguir pegar o Mjölfnir, antes dele ser destruído por Hela em *Thor: Ragnarok*; Nebulosa e Máquina de Combate vão para o planeta Morag a procura da Joia do Poder, interligando o filme a *Guardiões da Galáxia* (2014), sendo, com isso, Nebulosa a principal conexão de Thanos para construir o cenário essencial para possivelmente um dos ápices de *Ultimato*; Homem de Ferro e Homem-Formiga, permanecendo em Nova York em 2012, revisitam as cenas do primeiro

filme em que a formação principal está reunida, para levar o Tesseract contendo a Joia do Espaço, mas eles acabam perdendo ela para Loki.

O filme descortina a necessidade de remeter ao passado tendo como ponto de partida a busca pelas Joias, trazendo essa nostalgia e evidenciando a construção daquela história. Esse olhar saudosista é direcionado para o público, sejam eles fãs dos quadrinhos e dos filmes ou que possivelmente acompanharam cada história solo como uma peça importante do quebra-cabeça que estava sendo apresentado desde 2008. O conceito de que os filmes de super-heróis são feitos para o público é realizado em *Vingadores: Ultimato* de maneira orgânica, mas ainda perceptível aos olhares treinados. A maneira como esse resgate é feito, evidenciando as cenas mais marcantes de cada filme, representadas em um só, concentra os esforços da indústria cinematográfica em agradar as pessoas, este tipo de relação é constituída no que Ferreira (2019, p. 65) aponta que:

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.

Os 22 filmes do UCM engendram uma macro-história, uma hiper narrativa que forma um elo entre os quadrinhos e o cinema e, claramente, entre os filmes, preservando a essência de cada herói, atualizando-a para os contextos mais recentes da tecnologia. Essa atualização é revelada por Ferreira (2019) partindo do entendimento de que os super-heróis criados por volta do século 20 ainda sobrevivem tanto no imaginário quanto na cultura popular.

O desenvolvimento dos personagens em cada jornada pessoal em seu próprio filme solo, apresenta as microestruturas do UCM. Cada um deve ter o seu próprio filme, para que, assim, eles sejam combinados em *Ultimato*. A interconexão desse Universo é bastante ampla, tendo em vista que as especificidades pertencentes aos filmes de cada herói revelam um pequeno universo particular e ao mesmo tempo compartilhado na macro-história. Nessa ambientação, as tendências mudam com o passar dos anos e dos séculos, onde inicialmente são contextualizadas de acordo com as demandas do mercado, pois “é interessante que os produtos mais vendáveis se adaptem às tendências de cada época para se manterem em alta.” (FERREIRA, 2019, p. 66). Dentro da historicidade dos super-heróis, sejam elas de cunho quadrinístico ou cinematográfico, as conceituações de transtextualidade tornam-se intrinsecamente ligadas, se relacionado como forma de referência para com as outras obras dentro de um filme, como nas cenas em que cada Vingador vai para um determinado tempo no passado para resgatar as Joias do Infinito, configurando a forma da intertextualidade, ou seja, um texto dentro de outro.

Essa menção das cenas mais relevantes para a macro narrativa do UCM também possui por característica a hipertextualidade, na qual é exemplificada no hipotexto, nos outros filmes solos de cada super-herói, como em *Capitão América: O Primeiro Vingador*, quando o Capitão América (Steve Rogers) volta para o ano de 2012. Entre os momentos mais marcantes dessa jornada, podemos destacar a cena quando ele entra no elevador já sabendo da infiltração da Hidra (uma organização criminosa, criada como representação dos nazistas nos quadrinhos) na S.H.I.E.L.D: “Divisão de Intervenção Estratégica da Pátria, Execução e Logística” (BARBOSA, 2018), Steve sussurra no ouvido de um dos infiltrados a saudação icônica “Hail Hydra” fazendo com que ele consiga passar por todos com o Cetro de Loki contendo uma das Joias do Infinito, a Joia da Mente. O filme e o personagem ainda resgatam a historicidade tanto presente nos quadrinhos quanto no mundo real, considerando que percebemos a analogia entre a Hidra e os nazistas.

O ponto principal da trama se dá a partir da conexão entre os filmes já instaurados no UCM e o último filme, em que vemos Os Vingadores na sua formação inicial. A partir dos conceitos de transtextualidade estudados por Gérard Genette, onde configura a hipertextualidade, em que o hipotexto representa as cenas do conjunto de filmes já publicados desde 2008, tendo eles nas narrativas a história solo de cada herói, onde podemos destacar: *Homem de Ferro* (2008) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011); e também os filmes que apresentam os embates do grupo, como *Vingadores* (2012), *Vingadores: Era de Ultron* (2015) e *Vingadores: Guerra Infinita* (2018). O hipertexto é, portanto, o filme *Vingadores: Ultimato* (2019), onde as cenas dos filmes anteriores são refeitas também nessa última obra, trazendo uma forma de adaptação não somente dos quadrinhos, mas também dos acontecimentos das obras que vieram antes daquela, para que se encaixe corretamente na trama. Essa representação existe devido às repetições de cenas vistas nos filmes anteriores apresentadas novamente em *Ultimato*; e a transformação ocorre quando vemos algumas dessas cenas modificadas por causa das interferências dos heróis vindos do futuro, onde podemos citar novamente a cena do elevador, com o curto diálogo entre Steve e um soldado da Hidra disfarçado, isso aconteceu porque o Capitão do futuro já sabia que aqueles eram agentes infiltrados. Essa é apenas uma porção dos variados textos que estão dentro da narrativa de *Vingadores: Ultimato*.

Ele acaba por ser ponto de encontro das sagas instauradas desde 2008, onde podemos exemplificar os filmes *O Incrível Hulk* (2008) e *Thor* (2008), em que foram apresentados pela primeira vez no âmbito cinematográfico como arcos iniciais do UCM. Essa forma de trama é tecida por filmes separadamente, baseados na afetividade, sejam por cenas engraçadas e a

construção dos personagens nos filmes solo apresentando as evoluções de si mesmos, em que podemos nos reconhecer em Thor, Homem de Ferro e Homem-Aranha, afinal, filmes de sucesso são considerados assim graças a cativação do público. Dessa forma, os textos que representam cada obra foram semeados nas mentes do público, os espectadores se uniram para descobrir e compreender melhor aquele universo e perceber que um sistema maior estava sendo criado, compartilhando de uma mesma realidade, essa união é denominada por Pierre Lévy (2007) como inteligência coletiva. É por isso que *Vingadores: Ultimato* é considerado um serviço destinado para o fã, uma forma de recompensá-lo (informação verbal)⁵. É assim que um filme como esse pode ser recebido: como um meio de “dar a volta por cima” tão aguardada desde *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), com a derrota dos heróis e a morte de metade dos integrantes da equipe. *Ultimato* encerra a fase 3 do UCM e reúne muitos tipos transtextuais, sendo eles revelados desde o filme *Os Vingadores*, com a hipertextualidade, em que os hipotextos Capitão América, Hulk, Homem de Ferro, Thor, Homem-Formiga e a Vespa, dentre os principais personagens advindos dos próprios filmes solo, caminham para o hipertexto *Vingadores: Ultimato*. A seguir, nos aprofundaremos na narrativa do filme para descortinar elementos transtextuais que culminaram na cena que iremos analisar no próximo capítulo.

Ao nos aprofundar novamente na história de *Ultimato*, vemos que Homem de Ferro e Capitão América decidem voltar para 1970, em New Jersey, para que assim seja possível pegar o Tesseract e mais partículas Pym, possibilitando o retorno deles para 2019. Aqui a referência advém por meio de personagens já apresentados em *Capitão América: O Primeiro Vingador*, dentre eles Howard Stark, pai do Homem de Ferro, e Peggy Carter, antigo amor do Capitão América. Esses personagens tão importantes para os heróis concedem um caráter emotivo para *Ultimato*; Gavião Arqueiro e Viúva-Negra vão para o planeta Vormir, em 2014, para buscar a Joia da Alma, a referência está no vilão Caveira Vermelha, quando foi exilado do planeta Terra após roubar o Tesseract em *Capitão América: O Primeiro Vingador*. O Caveira, então, é mais um elemento de conexão entre os filmes. Ainda na cena entre os dois heróis, existe mais uma forma de transtextualidade: em *Guerra Infinita*, onde Gamora e Thanos vão para o mesmo planeta buscar a Joia. Voltando para as cenas de Viúva-Negra e Gavião Arqueiro, é mais uma vez utilizado o recurso que apela para o lado sentimental dos

⁵ Informação fornecida pelo Canal Pee Wee, no vídeo intitulado Vingadores: Ultimato - Crítica com spoilers, disponível no Youtube em abril de 2018.

espectadores, na cena em que a Vingadora se sacrifica para que os heróis possam conseguir a Joia da Alma.

Entre as referências transtextuais de *Vingadores: Ultimato*, entendemos que a obra é uma homenagem a toda saga e um presente tanto para os fãs quanto para o público que acabou de conhecer o UCM. E isso se dá devido a construção da narrativa do filme, bem fechada em seus arcos e constituída de elementos que permitem a compreensão do que está sendo apresentado mesmo sem conhecimento prévio dos hipotextos anteriores. Um dos pontos altos do filme, que possivelmente impressionou boa parte do público e culminou em formas de transtextualidade em um único personagem, será analisado a seguir.

5 CAPITÃO AMÉRICA, THOR E MJÖLNIR COMO TRANSCENDÊNCIAS TEXTUAIS

Antes de tecermos as análises e considerações direcionadas para os heróis e para a cena que é objeto desse estudo, é preciso conhecer a gênese da qual advém o conceito de herói: o mito. Criado desde os tempos mais remotos, os mitos são traçados em paralelo à história humana. Os desdobramentos e ramificações da temática entre os diversos povos, refletiam o lado mais subjetivo das pessoas, em processos de amadurecimento e compreensão pessoal. Joseph Campbell, no livro *O Poder do Mito*, publicado em 1988, denota-o partindo da experiencição, no sentir-se vivo, em que ela se torna uma espécie de eco dentro do ser e na realidade em que vive intimamente, de modo que consiga sentir as vibrações da vida, sendo os mitos pistas referenciais para o potencial do espírito humano. No ser humano, ao voltar para dentro de si, ocorre a captação da mensagem simbólica, o mito, então, ocorre como viés na experiência de se estar vivo, trazendo consigo a sua denotação (CAMPBELL, 1991). É esse ambiente mitológico, de cunho simbólico e experimental, que possibilita traçar análises descrevendo as vertentes de maior relevância dos textos mais populares do UCM.

Para compreendermos quem é o Capitão América, é necessário primeiramente entender quem ele era antes de se transformar em um dos símbolos dos Estados Unidos da América (EUA). Nas HQs, Steve Rogers era um jovem de saúde frágil, sendo descoberto pelo general Chester Phillips, que lhe concedeu a chance de fazer parte de um experimento chamado Operação Renascimento. Rogers de prontidão aceitou a oferta e passou por variados testes e treinamentos antes de ter o Soro do Supersoldado injetado em si, juntamente sendo exposto a radiação em níveis baixos, tendo o condicionamento físico aperfeiçoado, transformando-se, então, em uma arma do Exército e um espírito de luta americano: o Capitão América (BEAZLEY, 2005). Mesmo diferindo em alguns aspectos do filme, Rogers foi chamado para o projeto pelo Dr. Erskine em vez do General Phillips, como veremos a seguir.

As caracterizações comuns do Capitão América da Marvel Comics, criado por Jack Kirby e Joe Simon, e o personagem de mesmo nome trazido para o cinema pelo diretor Joe Johnston, são perpassadas, como vimos nos capítulos anteriores, por fatos históricos. Ao olhar mais superficialmente, entendemos o Capitão como um símbolo estadunidense veiculado apenas para o público geral. No entanto, dentro do período de publicação da primeira revista em 1941, *Capitão América* n. 1, compreendemos que ele não era simplesmente um herói de época, mas uma forma de captação de jovens para ajudar os EUA na Segunda Guerra Mundial (CHAGAS, 2008).

É nesse âmbito que ocorrem as formas de identificação dentro do ambiente de significações, tendo o herói como representante da cultura e dos ideais americanos daquele período. A simbologia e a significação a partir dela é a principal natureza do Capitão América. O uniforme e até mesmo o escudo são revestidos pelos signos estadunidenses, estrelas brancas, listras vermelhas e tons azuis promovem externamente a figura do herói intrínseca ao nacionalismo e patriotismo tão presentes e tidos como necessários em plena guerra, como se o Capitão fosse a própria bandeira dos Estados Unidos, sendo mantenedor dos ideais do país para com os soldados (CHAGAS, 2008).

Figura 5 - O Capitão América nos quadrinhos.



Fonte: The Real Stan Lee (2020).⁶

Dentro dos constituintes sígnicos inerentes da figura do super-herói, as referências são traçadas entre ele e a sociedade, uma vez que o indivíduo e os símbolos mitológicos caminham proporcionalmente, como reflexos sociais. Geertz (2008, p. 120) exemplifica que:

A estrutura semântica da imagem não é apenas muito mais complexa do que parece na superfície, mas uma análise dessa estrutura força a reconstituição de uma multiplicidade de conexões referenciais entre ela e a realidade social, de forma que o quadro final é o de uma configuração de significados dissimilares a partir de cujo entrelaçamento se originam tanto o poder expressivo como a força retórica do símbolo final.

⁶ Disponível em: <https://www.google.com/amp/s/therealstanlee.com/comics/captain-americas-creators/amp/>. Acesso em: 12 set. 2021.

Essas construções de significados podem ser relacionadas ao que Genette (2010) conceitua no caráter transtextual e ao que Netto (1980), por meio da semiótica de Peirce, situa a mensagem do signo como sendo um dos parâmetros das formas de referência importantes para que leitor ou espectador entenda os hipotextos, intertextos, metatextos, paratextos, dentre outros, que são inerentes a todos os objetos da realidade, seja ela social ou ficcional, onde a ficção pode ser um reflexo da sociedade. O Capitão América tinha internamente como princípios as convicções típicas dos norte-americanos da época, em que o personagem ataca somente por defesa, essa estratégia descortina como era a forma do país de lidar com as guerras entre as nações. Com o passar da Guerra, as vendas caíram e a Timely Comics parou de publicar a revista (GOMES, 2011). Quase 20 anos depois, em 1960, a Marvel Comics reviveu o Capitão preso, ainda vivo, no gelo do Ártico por muitos anos graças ao Soro do Supersoldado (BEAZLEY, 2005). Essas ocorrências paralelas, são exemplos do que Howe (2013) já abordava, as tendências de venda ditavam os destinos dos personagens. Ainda assim, o super-herói dispõe de questionamentos, refletindo a realidade social do período, mantendo os princípios do Capitão, mesmo diante de falhas governamentais, nos anos 1980 e aplicando a auto reflexão de seus atos em 2002 (CHAGAS, 2008).

No filme *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), Steve Rogers viveu nos anos 1943 como um rapaz franzino, de estatura baixa e saúde frágil, se alistou várias vezes para o exército, sem êxito, até chamar a atenção do Dr. Abraham Erskine, que estava envolvido com experimentos científicos, tendo por objetivo o desenvolvimento de super armas (FERREIRA, 2019). O soro do Super Soldado tem criação pautada em um ambiente de guerra, para o qual os EUA se preparava. Com o sucesso da aplicação do soro em Steve, é criado um novo símbolo nacional, o Capitão América. Este torna-se um bom exemplo de herói com grande apresentação dos conceitos inseridos na transtextualidade. Onde ele reflete as diferentes sociedades modificadas com o tempo, tornando-se um veículo maior de auto reflexão, tanto para a moral de cada época, quanto para os costumes, configurando a metatextualidade, onde o personagem referencia a si mesmo e a sociedade de maneira crítica nos ambientes dos quadrinhos e do cinema. É notável que, inicialmente, a vestimenta do super-herói no filme remete bastante aos quadrinhos.

Figura 6 - Capitão América como referência dos quadrinhos no filme *Capitão América: O Primeiro Vingador*.



Fonte: Compilação da autora.⁷

Para compreender a interseção entre o Capitão América e o Mjölfnir, é necessário buscar a história por trás de cada personagem e configurar os exemplos transtextuais que eles carregam consigo. Como já foi traçado o histórico sobre o Capitão e quais conceitos existem para além dele, que podemos ver tanto nos quadrinhos quanto nos filmes, vamos a partir de então apresentar as conceituações históricas advindas da figura de Thor, onde a mitologia é muito mais antiga que a Segunda Guerra Mundial.

Thor é o deus do trovão, filho do rei Odin, príncipe de Asgard. O personagem e a história foram baseados nas mitologias nórdicas da Era Viking. Dentro desse contexto, Thor tem associada a sua divindade com o elemento trovão e é considerado o mais forte dos deuses e grande matador de gigantes. Ele tem origem, mais precisamente, germânica, sendo um dos mais importantes deuses para o paganismo da Escandinávia e o mais popular até os dias atuais (LANGER, 2015). Grande parte dos mitos (histórias) ligados a esse deus tem como temática as lutas que ele já enfrentou contra os gigantes. Outro ponto interessante é que Thor constitui relacionamentos agradáveis com os humanos. Enquanto Odin criou o mundo e o ordenou, Thor contribui para a manutenção dessa ordem lutando contra o caos. O deus era representado visualmente na Era Viking como um homem de barba, onde ela se funde ao martelo, tornando notável que o Mjölfnir era uma ferramenta não só de combate, como também de masculinidade na época (LANGER, 2015).

⁷ Colagem feita a partir de imagens coletadas do site imdb.com. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0458339/?ref_=nv_sr_srsq_3. Acesso em: 12 set. 2021.

Thor advém de uma cultura em que os fenômenos climáticos, como as tempestades e os trovões, eram explicados por meio das mitologias, essa concepção é comum da humanidade, uma vez que tudo que não é passível de explicação, acaba sendo fantasiado pelas pessoas. Podemos compreender, dentro desse quadro, que os mitos são baseados nos deuses e esses são, atualmente, formas figurativas de heróis. Assim como o Capitão América, Thor refletia o tempo em que foi criado, denotando a cultura dos primeiros mil anos depois de Cristo (d.C.), descortinando os parâmetros de crença, preenchendo as lacunas que os acontecimentos ainda não explicados deixavam.

A primeira aparição do deus do trovão, antes dos quadrinhos, foi em poemas do livro Edda em Prosa que apresentava mais detalhes da mitologia nórdica, como revela Alves (2019 *apud* ALVES, 2019). Ele ainda notabiliza, com base na investigação de John Shaw, que o deus não é somente o protetor dos homens mas também dos próprios deuses e que ele é responsável por manter também a ordem do cosmos (SHAW *apud* ALVES, 2019) complementando, assim, as conceituações de Langer (2015). Existem diversos estudos sobre as evidências achadas arqueologicamente, alguns, no entanto, divergem por interpretarem em variados âmbitos a figura de Thor e sua representatividade, o que Alves (2019) entende como estudos complementares, pois não abarcam totalmente a vastidão conceitual mitológica.

Figura 7 - As figuras de Thor e Mjölfnir criadas por Ólafur Brynjúlfsson em 1760.



Fonte: *Det Kongelige Bibliotek*.⁸

⁸ Disponível em: <http://www5.kb.dk/permalink/2006/manus/738/dan/94+verso/>. Acesso em: 12 set. 2021.

Trazendo como estrutura as definições da mitologia para as revistas, Thor tem sua estréia nos quadrinhos *Journey into Mystery* n. 83, com autoria de Stan Lee, Jack Kirby e Larry Lieber, em 1962. As características humanas do personagem foram criadas partindo de uma nova concepção: ele foi banido por Odin de Asgard por ser muito obstinado e impulsivo, e também por quebrar o tratado com os gigantes de gelo de Jotunheim. Como lição, Thor foi mandado para a Terra, sem lembranças de que era um deus, além de ter se tornado um mortal com deficiência física. Após ter estudado medicina, o deus transforma-se em Dr. Donald Blake, um homem que aprende sobre a humildade, afeiçoando-se, por isso, com os humanos (BEAZLEY, 2005).

Depois de aprendida a lição, na Terra ele ainda passa por provações de seu pai, Odin; e ainda tem que lidar com questões asgardianas e terrenas, dividido entre os dois mundos e, por esse motivo, ausentando-se esporadicamente dos embates enfrentados pelos Vingadores (BEAZLEY, 2005). Perpassando o que foi mostrado, Campbell (1989) analisa a presença da figura do herói tanto em contos, direcionamos aqui para os quadrinhos, quanto para o religioso, relacionamos com a mitologia nórdica, inter cruzando a moralidade com a religião, ao ponto que conseguimos ligar também com os quadrinhos, pois eles portam consigo as lições morais que Odin concedeu para Thor.

Figura 8 - Thor nos quadrinhos.



Fonte: *Journey Into Mystery* n. 83.

Simbolizando o super-herói, a construção do Mjöllnir também remonta aos tempos antigos, mas sua caracterização diverge entre alguns especialistas. Para Langer (2015) o Mjöllnir possui o significado de Relâmpago, em que ele é um importante signo para as últimas

comunidades pertencentes ao paganismo nórdico. Alves (2020) revela muitas origens do nome do artefato, tornando questionável saber o que ele realmente era; a troca entre as culturas que cruzaram os costumes nórdicos diversifica as gêneses linguísticas do Mjöltnir. É no ambiente cultural que ele é estabelecido por meio da forja, um dos primeiros objetos criados durante a idade medieval. Os registros mitológicos Indo-Europeus apresentam os mesmos perfis de deuses de qualidades heróicas, portando armas que possuem ligação com os raios, dentre eles martelos, machados e clavas, promovendo a complexidade na definição do instrumento. Mesmo com essa multiplicidade, o autor encontra ligações em comum:

[...] há inúmeras evidências [...] que permitem associarmos *mjöltnir* aos raios, seja na crença de que estes se tornavam as pedras de raio encontradas no chão, sejam as narrativas mitológicas que fazem alusão ao martelo sendo atirado contra os inimigos de Thor, ou, ainda, a evidência que resgatamos, por meio da mitologia comparada, de deuses do trovão que, com suas respectivas armas, as arremessavam em movimento análogo aos dos raios. (ALVES, 2020, p. 188).

Ainda é cabível ressaltar que, como foi dito anteriormente, o conceito do que foi o Mjöltnir nas mitologias escandinavas não é exato, pois as evidências arqueológicas apontam para a existência dele como ferramenta, enquanto a etimologia do nome remonta para várias palavras com significados de trovão, como se a ferramenta fosse, na verdade o próprio poder de Thor, ligando a capacidade esmagadora do martelo ao raio como bem descreve Alves (2020). Permanecendo na mitologia histórica e complementando as inferências já constituídas, Lager (2015) especifica o Mjöltnir dentro das jornadas islandesas, em que o aparato é atribuído aos rituais, utilizado também como arma e instrumento protetor. A transcendência mitológica, do possivelmente martelo, para as HQs expõe fatos comuns dessa vertente, enquanto cria os próprios caminhos, introduzindo o Mjöltnir, de metal Uru, como um presente de Odín para Thor quando adulto, vinculando a simbologia do instrumento aos deus do trovão (BEAZLEY, 2005).

Percebemos, portanto, que as figuras de Capitão América, Thor e Mjöltnir possuem inúmeras camadas, cada uma fomenta a criação da outra, sem substituí-las permanentemente nos determinados campos em que se encontram, validando a existência deles como textos imersos em uma conexão transtextual incrivelmente profunda e vasta. Diante das origens históricas e vertentes dos quadrinhos, desenvolveremos as narrativas fílmicas dos super-heróis e de seus aparatos, perpassando algumas obras cinematográficas dentro do UCM, que contribuíram para o arranjo transtextual em *Vingadores: Ultimato*.

No filme *Thor*, lançado em 2011, ouvimos Odín descrevendo a antiga crença dos humanos nos deuses e o histórico da presença dos gigantes de gelo na terra como forma de ameaça e perigo. Logo, os deuses ajudaram a salvar a humanidade, expulsando os gigantes e

fazendo eles retornarem para o mundo de onde vieram. O rei deles foi derrotado, os asgardianos levaram consigo a fonte dos poderes dos gigantes, o Tesseract, e voltaram para o reino de Asgard. Os deuses desse reino tornaram-se lendas e mitos dos homens, enquanto traziam paz ao universo. Pela primeira vez a figura do Mjölfnir é apresentada no UCM. A aparência de Thor já adulto é muito semelhante ao super-herói dos quadrinhos, principalmente porque ele porta um capacete com asas parecidas tanto com a figura que vemos nas revistas quanto com a máscara do Capitão América das HQs e também dos filmes. Durante a cerimônia de nomeação de Thor como rei, é revelada a origem do Mjölfnir: “[...] forjado no coração de uma estrela, seu poder é incomparável como arma de destruição ou uma ferramenta para construir” (THOR, 2011, 09’ 12”).

Figura 9 - Thor remete à aparência dele nos quadrinhos em seu filme solo.



Fonte: IMDb (2011).⁹

Após a invasão dos gigantes de gelo, durante a cerimônia para roubar o Tesseract, Thor de maneira egoísta e inconsequente, resolve junto com seus amigos invadir a terra dos gigantes, Jotunheim, por pouco desencadeando uma nova guerra entre os reinos. Odin percebe que Thor ainda não está preparado para governar Asgard e, banindo-o para a Terra, toma o seu poder, o Mjölfnir, conjurando o encantamento: “Aquele que empunhar este martelo, se for digno, terá o poder de Thor” (THOR, 2011, 29’ 35”). Ao estudar minuciosamente esses e outros acontecimentos no decorrer da narrativa e relacionar eles com o sistema transtextual

⁹ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0800369/?ref_=nv_sr_srsrg_6. Acesso em: 12 set. 2021.

que percorre a mitologia nórdica, os quadrinhos e o filme, pontuamos os seguintes casos de hipertextualidade:

- A fala de Odin sobre os mitos e lendas que os deuses asgardianos acabaram se transformando, certamente associa a obra cinematográfica com as mitologias basilares para a concepção de Thor e Mjöltnir nas telonas e que empunhar o martelo significa ser digno de todo o seu poder;
- Adentrando na mitologia, temos os embates contra os gigantes, denotados somente assim nas evidências históricas, e caracterizados como seres de gelo nas revistas e no filme;
- Thor mantinha uma forte ligação com os humanos também nos três meios, no cinematográfico essa forma afetiva é mais ampliada para os outros deuses, amigos do super-herói, levando em consideração que eles também podem proteger os humanos;
- A manutenção da ordem cósmica, na mitologia, é mais direcionada para Thor. Nos quadrinhos, essa missão é mais entendida nas sagas do herói; enquanto no filme verificamos que ela inicialmente foi cumprida pelos outros asgardianos, tendo como configuração a paz;
- Duas das funções do Mjöltnir são apresentadas no filme, mas na história da mitologia existem muitas outras;
- Mitologicamente, um dos significados do Mjöltnir é o trovão, no filme vemos que Odin ao retirar o poder de Thor, puxa ao mesmo tempo o martelo dele, sugerindo possivelmente a conotação de que o Mjöltnir é o próprio poder do super-herói ou uma forma de mediador entre ele e os trovões.

Nessa mesma vertente hipertextual, nos demais filmes do UCM, assimilamos que:

- Thor ausenta-se no filme *Capitão América: Guerra Civil*, essa atitude também pode ser vista nos quadrinhos por questões cosmológicas e de Asgard;
- A forja é um objeto que perpassa a mitologia e o filme *Vingadores: Guerra Infinita*, assim como a operação dela por anões, mesmo que no filme eles não sejam exatamente pequenos. O deus do trovão vai a estrela Nidavellir, para forjar outro martelo (Rompe Tormentas) após o Mjöltnir ter sido destruído por Hela em *Thor: Ragnarok*;
- Muitos dos conflitos que o super-herói enfrenta nos filmes, incluindo *Vingadores: Ultimato*, são formas dele manter a ordem, seja ela ligada à Terra ou ao universo, percorrendo inclusive a mitologia.

Em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), a conexão com o filme *Thor* já ocorre nos primeiros minutos. Em 1942, Jöhhann Schmidt (Caveira Vermelha) invade uma igreja na Noruega, em busca de uma joia da sala de Odin, o Tesseract. A Joia escondida dentro da parede em que estava entalhada Yggdrasil, a árvore mitológica, tornou-se ambição de Schmidt, pois ele tinha conhecimento de seus poderes, buscando direcioná-los para a construção de armas em plena Segunda Guerra Mundial. No filme, o Capitão foi vinculado como simbolismo de promoção do Exército, na ficção e no mundo real dos anos 1940. Os erros governamentais estavam presentes nas revistas, transcendendo a metatextualidade crítica desse ambiente para o filme por meio da S.H.I.E.L.D., quando Nicky Fury abre mão da verdade, fazendo com que os heróis entrassem para a iniciativa Vingadores após a morte do agente Phil Coulson. Steve Rogers preservava os ideais heróicos acima de tudo, até mesmo da lei e dos acordos estabelecidos dentro do mundo das HQs e, por conseguinte, no tratado de Sokovia no UCM. Rogers, antes de ser o super-herói, já tinha intenções nobres e isso provavelmente reforçava a dignidade dele para empunhar o Mjöllnir em *Vingadores: Ultimato* (2019). E o primeiro contato entre Capitão e Thor ocorreu no filme *Os Vingadores* (2012), onde a dinâmica entre eles se inicia no processo hipertextual. Em *Vingadores: Era de Ultron*, a referência a *Ultimato* já acontece quando Steve move minimamente o martelo, deixando Thor um pouco preocupado, supostamente por não ser o único que era digno.

Ainda no século 20, Gomes (2019) esclarece que Capitão América já empunhava o Mjöllnir em situações que ainda não foram transcendidas no cinema: a primeira delas foi na edição 390 na revista *Thor*, publicada em 1992, em que Steve era conhecido somente como O Capitão e vestia trajes mais sombrios que os atuais. Após os eventos de Guerra Civil, com publicação em 2018, em uma das histórias da saga A Essência do Medo e depois da morte de Bucky e Thor, o Capitão ergue o Mjöllnir, tornando-se líder dos heróis que sobreviveram. A última versão é a mais polêmica e criticada pelos fãs e algumas pessoas da indústria de quadrinhos, isso aconteceu devido o herói, na saga Império Secreto publicada em 2018, ser um infiltrado da Hidra por causa de Kobik, um cubo vivo que modifica a realidade. (GOMES, 2019).

Figura 10 - Capitão América empunhando o Mjölfnir nas HQs.



Fonte: Compilação da autora.¹⁰

Voltando para *Vingadores: Ultimato*, Capitão América e Homem de Ferro conseguem recuperar o Tesseract e algumas partículas Pym. Quando todos voltaram para 2019 com todas as Joias do Infinito, Hulk, utilizando a manopla, estalou os dedos. Mas logo após, o prédio em que a equipe estava foi explodido por Thanos. Um dos ápices do filme ocorre quando Capitão América, Homem de Ferro e Thor se encontram com o vilão. A batalha começa, os super-heróis estão em desvantagem até que o Mjölfnir é erguido do chão enquanto Thor estava prestes a ser morto por Thanos. O martelo golpeou o vilão e voltou para aquele que era digno de empunhá-lo: o Capitão América. Thor já sabia que ele conseguiria a façanha, mesmo que essa possibilidade não tenha sido recebida de maneira positiva em *Era de Ultron*. Assim, foi estabelecido o arco principal do estudo dessa pesquisa. No cenário proposto pela cena, percebemos que o fato do Mjölfnir ser erguido pelo Capitão América nas HQs sintetiza o hipertexto que são os quadrinhos, representados na cena exibida no hipertexto *Vingadores: Ultimato*. Com isso, podemos entender o que utilizamos para análise e descrição dos heróis e do martelo ligados por pontos em comum, especificando o percurso de transtextualidade entre eles na história humana e na mitologia medieval. É notável que as representações de Capitão América e Thor estão muito referenciadas no âmbito mitológico e cultural, fortalecendo a compreensão de Campbell (1991), onde o herói é um eco das vivências humanas. Assim, a cena de *Vingadores: Ultimato* transcende entre dois veículos de comunicação (quadrinhos e

¹⁰ Colagem feita a partir de imagens coletadas do site omelete.com.br. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-endgame/vingadores-ultimato-3-vezes-que-o-capitao-america-ergueu-o-mjolnir-nas-hqs#4>. Acesso em: 7 set. 2021.

cinema) que possuem narrativas, características e histórias que se cruzam, como já foi mostrado.

Figura 11 - Capitão América com o Mjölfnir em *Vingadores: Ultimato*.



Fonte: IMDb (2019).¹¹

Desde a criação do MMMS nos anos 1960, como forma de cativar os fãs dos quadrinhos da Marvel, muitas evoluções históricas ocorreram. Atualmente, *fandoms*¹², fóruns de discussão e redes sociais favorecem e mantêm os fãs e aquelas pessoas que gostam de acompanhar cada detalhe do UCM. A constituição dele só é possível se houver alguém que saiba compreender toda a trama e cada ponto de encontro dentro dela. Dessa forma, a participação do público é imprescindível, uma vez que autores como Pierre Lévy caracterizam a presença dos fãs dentro da narrativa e a contribuição deles para com ela. Configurar o que é o fã não é o objetivo dessa pesquisa, no entanto, temos que considerá-lo como peça importante dentro da transtextualidade do UCM. Identificar easter eggs¹³, a cena de um filme inserida em outro, uma figura semelhante ao que pode ser visto nos quadrinhos são interseções criadas para serem reconhecidas. Se isso não ocorrer, esse trabalho de construção não seria muito interessante e instigante para quem acompanha e não seria justificável a sua existência. É nesse meio de devoção que não só um universo ficcional é compreendido, também um universo de fãs é constituído e promulgado a cada novos filmes e personagens, colaborando para a economia afetiva:

[...] que procura entender os fundamentos emocionais da tomada de decisão do consumidor como uma força motriz por trás das decisões de audiência e de compra.

¹¹ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref_=nv_sr_srsrg_0. Acesso em: 13 set. 2021.

¹² É um termo utilizado para se referir à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses. [N. do T.]. Fonte: JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013. E-book (478 p.).

¹³ Referências internas, detalhes, surpresas internas colocados nos filmes intencionalmente [...]. Disponível em: <https://culturadoria.com.br/o-que-sao-easter-eggs-e-porque-eles-povoam-o-mundo-do-cinema/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

Em vários sentidos, a economia afetiva representa uma tentativa de atualizar-se com os estudos culturais feitos nas últimas décadas sobre comunidades de fãs e o envolvimento dos espectadores. (JENKINS, 2013, p. 97).

É esse tipo de economia que relaciona as empresas (Marvel) com os consumidores (espectadores). Sendo mais uma ramificação do cinema utilizada pelo UCM, a economia afetiva impulsiona ainda mais o trabalho dos fãs do Universo. Henry Jenkins, no livro *Cultura de Convergência*, exemplifica muito bem os artifícios que o mundo midiático utiliza para captar e movimentar a vida dos fãs, onde diretores e produtores jogam o quebra-cabeça para que o público possa montar; nesse tipo de brincadeira colaborativa, em que todos os participantes de um fórum ou *fandom*, por exemplo, usam da expertise de cada membro para desvendar as pistas (JENKINS, 2013). É nessa forma de inteligência coletiva, conceituada por Pierre Lévy, que a Marvel se inspira desde as primeiras décadas de criação das revistas e que graças a ela e para ela que a rede transtextual de significações é ampliada entre diversos ambientes, como o que ocorre entre os quadrinhos e o cinema.

Compreender as associações referenciais da Marvel é embarcar na narrativa, entender, se afeiçoar e acompanhar os desdobramentos do Universo, identificando os vínculos essenciais da grande trama do UCM, esperando pela próxima continuação. A quantidade de interseções entre os filmes do Universo e as cenas dessas obras, para explicar a transtextualidade, é muito extensa, por isso, nesta investigação selecionamos alguns detalhes de uma amostra de filmes do Universo, incluindo principalmente *Vingadores: Ultimato*, como objetos demonstrativos. O UCM é tão vasto e detalhado que possibilita a criação de diversas pesquisas e investigações para demonstrar cada ponto conceitual dentro da temática de análise cinematográfica, que perpassa diversos conceitos: linguísticos, mitológicos, comunicacionais, dentre outros. Muitas são as possibilidades, assim como em todos os universos já apresentados, pois um de certa forma espelha o outro, levando-os a amplitudes para além de heróis e martelos. Portanto, o fenômeno a ser investigado é se o afetamento do público para com a cena do Capitão América empunhando o Mjölfnir advém da referência ao filme *Vingadores: Era de Ultron* ou se eles reconhecem a façanha dos quadrinhos. A seguir, serão apresentados os procedimentos metodológicos utilizados para a pesquisa.

6 METODOLOGIA

No meio em que se insere o cinema como uma das fontes informacionais, levando em conta também o caráter comunicacional dele, iremos apresentar os procedimentos utilizados metodologicamente:

Visando especificar e aprofundar o conhecimento acerca da temática dessa pesquisa, optou-se pelo parâmetro da pesquisa básica estratégica, levando também em conta que esse trabalho poderá levar a outras indagações pertinentes ao campo científico (informação verbal)¹⁴. Para a pesquisa bibliográfica tivemos como base os conceitos e informações apresentados por Gérard Genette, Sean Howe, Henry Jenkins e Joseph Campbell.

Por se tratar de uma busca que tem como embasamento as teorias já mencionadas no capítulo anterior, o cunho descritivo é o objetivo mais adequado. Gil (2008) configura a pesquisa descritiva como detentora essencialmente da descrição das características de um determinado fenômeno, por exemplo, ou estabelece as ligações entre variáveis. Complementando a base teórica e tornando-se o objetivo metodológico desse trabalho, escolhemos a pesquisa exploratória, que tem a finalidade de desenvolver, tornar claro e mudar conceituações e ideias, levando em conta a formulação de problemas mais específicos ou hipóteses que possam ser pesquisadas para estudos posteriores (GIL, 2008).

A abordagem quali-quantitativa une duas formas metodológicas a fim de conceder melhor precisão para a análise dessa pesquisa. A abordagem qualitativa tem como base a abstração teórica dessa pesquisa; já a quantitativa apresenta os dados numéricos obtidos por meio do questionário que será apresentado ao público que possivelmente assistiu ao filme *Vingadores: Ultimato*.

Condizente com as pesquisas sobre o cinema e tendo a construção fílmica como texto que transcende diversos meios, o estudo de recepção abrange os parâmetros que melhor se adequam à temática proposta neste trabalho. Entender como ocorre a interação entre o objeto (filme, por exemplo) e espectador é uma das principais vertentes desse estudo, como descreve Bamba (2013). Ainda segundo o autor:

[...] o estudo das figuras do espectador e das preocupações teóricas com os atos de consumo fílmico, dos modos de leitura fílmica, dos percursos de interpretação e das práticas de apropriação dos filmes acabaram se tornando o ponto focal [...] das teorias da recepção cinematográfica. (BAMBA, 2013, p. 10).

¹⁴ Informação fornecida por André Fontenelle, no vídeo intitulado Metodologia Científica do seu TCC - Em 5 passos simples, disponível no Youtube em novembro de 2018.

Mahomed Bamba explica ainda as possibilidades de pesquisas dentro do estudo de recepção, cabendo ressaltar aquelas que podem “descrever as lógicas e os modos de formação de “comunidades de interpretação” que compartilham um mesmo horizonte de expectativa e uma mesma paixão pelo cinema (cf. estudo sociocultural da cinefilia e do *fandom* no cinema e no audiovisual.” (BAMBA, 2013, p. 11). O que versa justamente com os estudos tanto do público como na forma que ele recebe as informações advindas dos meios cinematográficos e em como ele se organiza para compartilhar tais informações referenciadas entre os veículos de comunicação.

Para a coleta de dados, optamos por escolher a forma de questionário. Ele foi apresentado com 30 questões, 19 objetivas e 11 subjetivas, que perpassam as seguintes categorias: a) Perfil; b) Leitura de quadrinhos; c) Filmes assistidos; d) Sagas; e) Acesso; f) Preferências; g) Comportamento; h) Reconhecimento; i) Cena; j) Opinião; k) Participação.

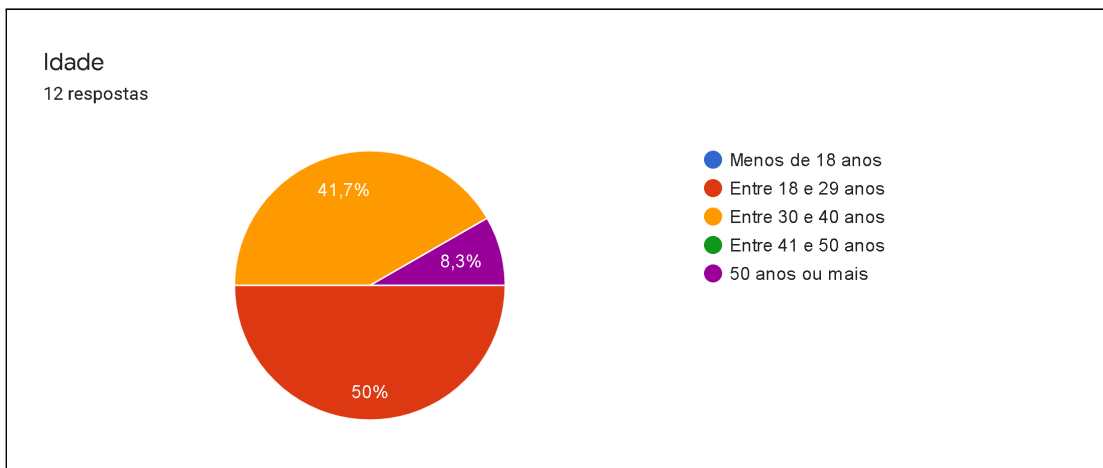
As perguntas, que estão em anexo ao final desta pesquisa, foram apresentadas em formulário pela ferramenta *Google Forms*¹⁵, conseqüentemente copiadas para um segundo formulário, desta forma, foram enviados dois questionários com as mesmas perguntas para dois grupos de *Whatsapp*, ambos podendo conter fãs da Marvel, no entanto, especificamente, o primeiro constituído por professores e alunos da graduação, mestrado e doutorado, sendo a maioria discentes e docentes da Universidade Federal do Ceará, que possuíam trabalhos e especializações em quadrinhos e gêneros de super-heróis; o segundo grupo é formado por fãs da Marvel, no geral; além disso, ambos os grupos contém membros de diferentes localidades do país. A seguir, analisaremos os resultados que foram tabulados e compará-los com a cena em questão, a fim de compreender o grau de conhecimento e reconhecimento das pessoas questionadas em relação aos universos Marvel dos quadrinhos e do cinema.

¹⁵ Os dados das questões dispostas na ferramenta não possuem cruzamento entre si, ou seja, as respostas obtidas condizem apenas com a questão à qual pertencem.

7 ANÁLISE DOS DADOS (GRUPO 1)

Por meio dos dados que foram obtidos, serão analisadas algumas das questões enviadas para o primeiro grupo já descrito na seção anterior. No questionário enviado para o grupo 1, obtivemos 12 respostas de pessoas que possuíam, em sua maioria (cerca de 50%) idade entre 18 e 29 anos, o que caracteriza uma faixa etária predominantemente de jovens adultos; 41,7% estavam entre 30 a 40 anos de idade e 8,3% possuíam 50 anos ou mais, como pode ser visto logo abaixo.

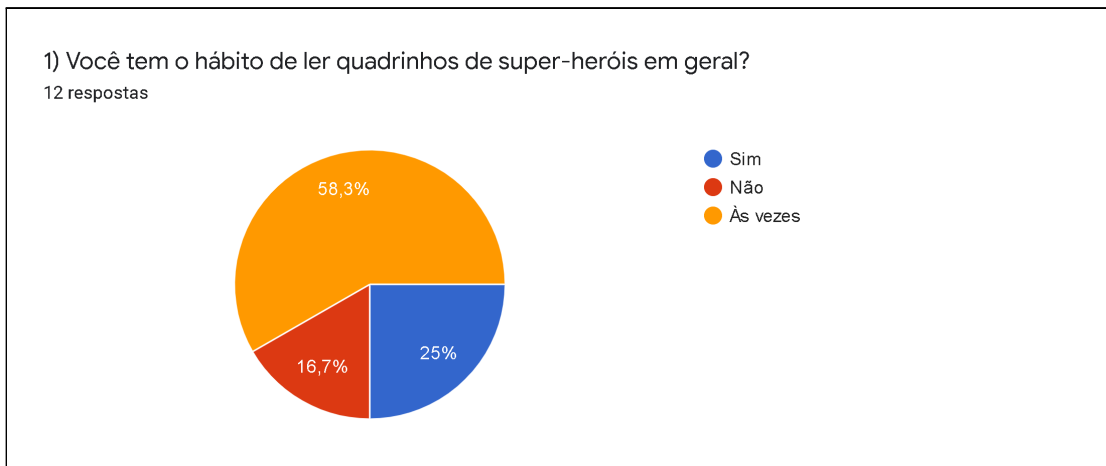
Gráfico 1 - Idade dos respondentes (grupo 1).



Fonte: Dados da pesquisa.

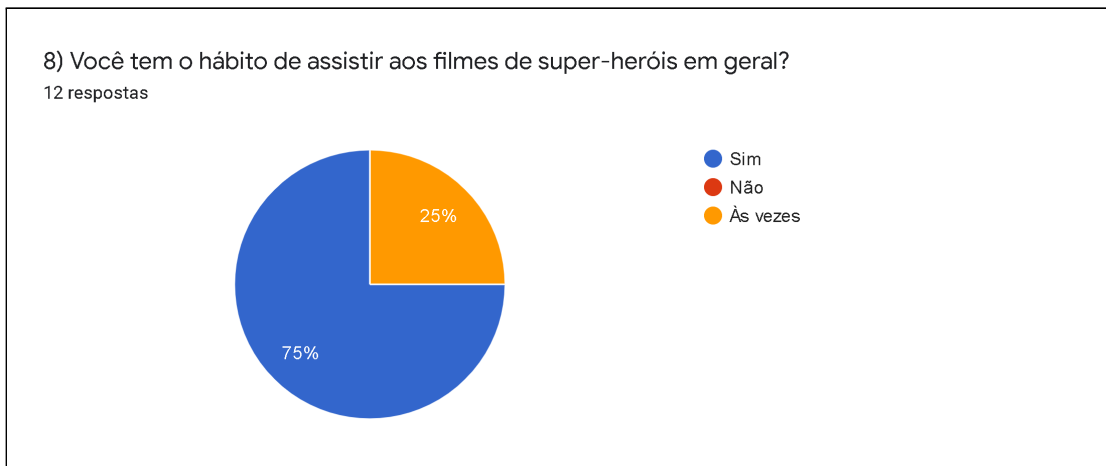
7.1 Perfil

Visando traçar o perfil dos respondentes acerca de seus hábitos de leitura de quadrinhos do gênero de super-heróis, a maioria, cerca de 58,3%, leu esporadicamente; 25% afirma que leu, ou seja, que costuma acompanhar com frequência as HQs e 16,7% não tinha o hábito de ler esses tipos de histórias.

Gráfico 2 - Hábitos de leitura de quadrinhos (grupo 1).

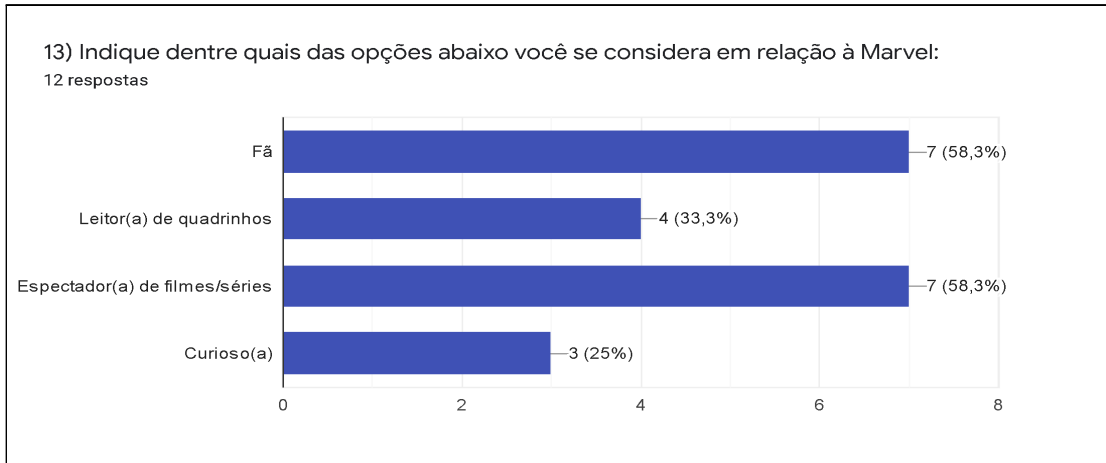
Fonte: Dados da pesquisa.

Assim como é necessário conhecermos sobre os hábitos de leitura de quadrinhos de super-heróis, também buscamos compreender os hábitos de assistir filmes de super-heróis das pessoas que participaram da pesquisa, onde 75% afirmou assistir a filmes desse gênero e 25% assistiu de forma casual.

Gráfico 3 - Hábitos de assistir filmes de super-heróis (grupo 1).

Fonte: Dados da pesquisa.

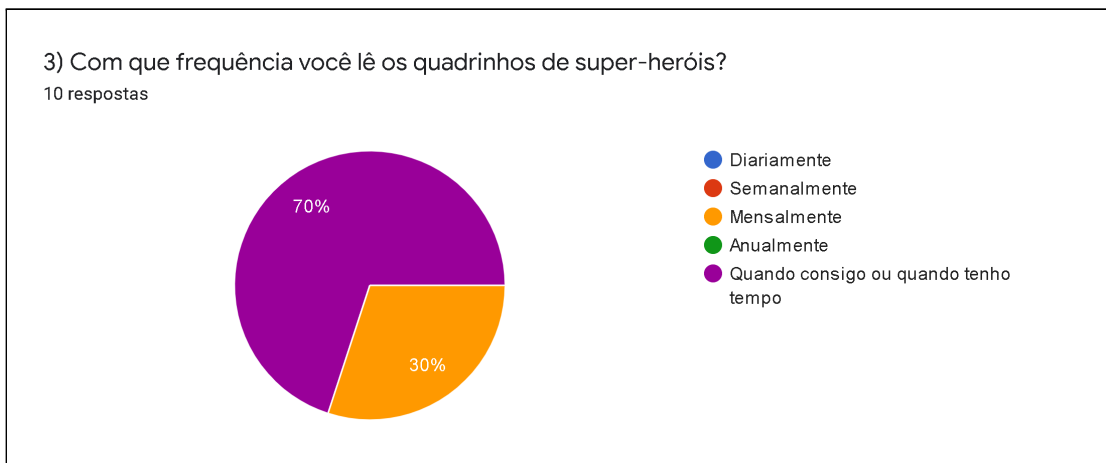
Nas características que cada respondente qualifica a si mesmo, a questão abaixo foi criada de modo que mais de uma opção pudesse ser escolhida, 58,3% (7 pessoas) consideravam-se fãs da Marvel; 33,3% (4 pessoas) se autodenominaram leitores de quadrinhos; também 58,3% (7 pessoas) se autodeclararam espectadores de filmes/séries; e 25% (3 pessoas) se intitularam como curiosos.

Gráfico 4 - Identificação dos respondentes (grupo 1).

Fonte: Dados da pesquisa.

7.1.1 Leitura de quadrinhos

Procuramos entender de forma mais aprofundada os hábitos de leitura de quadrinhos de super-heróis dos membros do grupo 1 na presente seção. Com isso, a maioria dos respondentes do grupo (70%) respondeu que lê quando consegue ou quando tem tempo, ressaltando novamente a casualidade de hábitos de leitura dos tipos de quadrinhos já mencionados, enquanto que 30% costumava ler as HQs mensalmente.

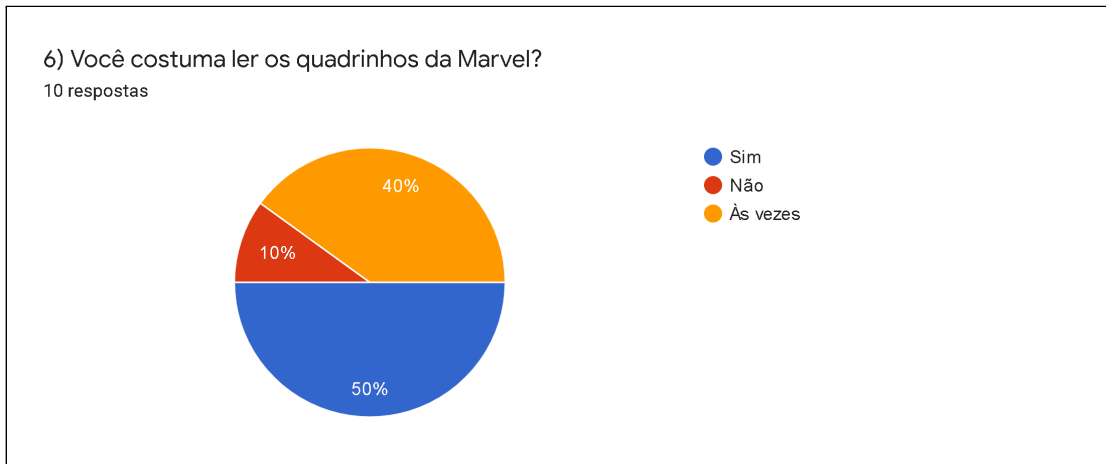
Gráfico 5 - Frequência de leitura de quadrinhos de super-heróis (grupo 1).

Fonte: Dados da pesquisa.

Questionamos sobre quais os quadrinhos lidos recentemente pelos participantes, que destacaram: Homem-Aranha no Aranhaverso, Thor (fase Aaron) e Hulk. Tratando-se especificamente dos quadrinhos da Marvel, 50% do grupo 1 tinha o hábito de lê-los, enquanto

10% não possuía esse costume; e 40% estavam habituados a ler os quadrinhos da editora às vezes, ou seja, sem regularidade.

Gráfico 6 - Hábitos de leitura de quadrinhos da Marvel (grupo 1).

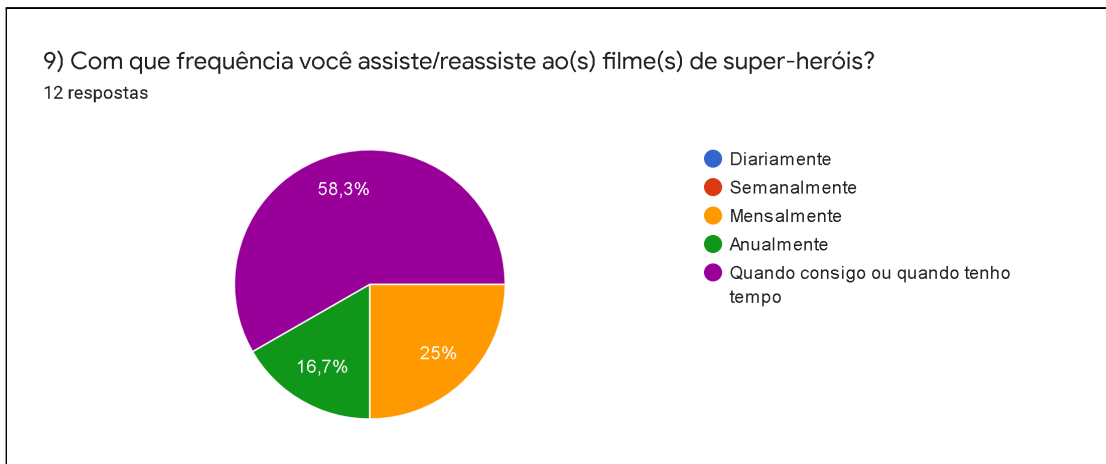


Fonte: Dados da pesquisa.

Ainda no âmbito das HQs da Marvel, perguntamos há quanto tempo os respondentes acompanham essas histórias, notamos que 4 pessoas acompanhavam os quadrinhos da editora de 1 há 5 anos; 2 apenas liam esporadicamente ou não acompanhavam muito; e 3 acompanhavam de 27 há 40 anos.

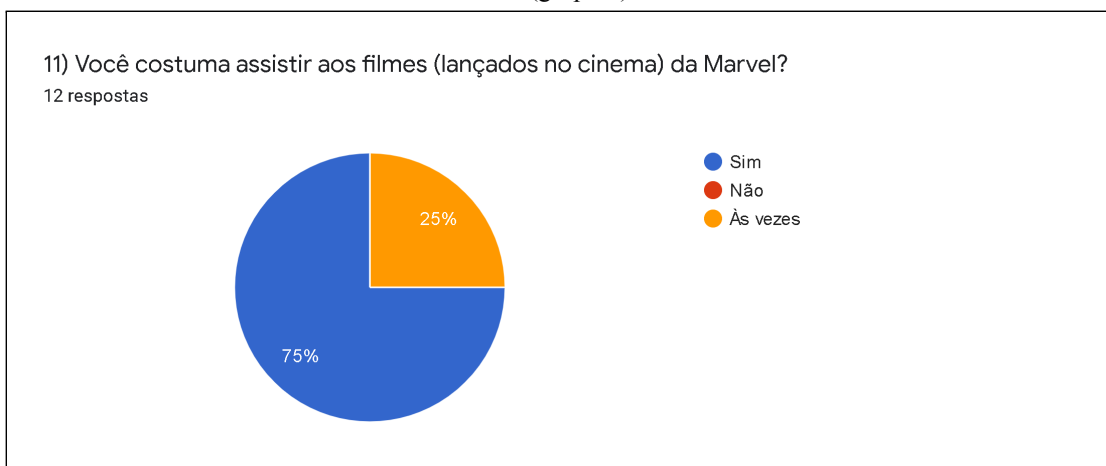
7.1.2 Filmes assistidos

Buscando mais especificidades sobre os hábitos de assistir/reassistir filmes da produtora Marvel, foi obtido que 58,3% das pessoas que responderam do grupo 1 assistiam ou reassistiam quando conseguiam ou quando tinham tempo, 25% assistiam/reassistiam mensalmente e 16,7% anualmente.

Gráfico 7 - Frequência de filmes de super-heróis assistidos e reassistidos (grupo 1).

Fonte: Dados da pesquisa.

Indagamos sobre os filmes assistidos recentemente pelos membros, e conseguimos destacar, *Homem-Aranha: Sem Volta para Casa*, “Todos os filmes do MCU” e também *Vingadores: Ultimato*. No âmbito cinematográfico da Marvel, a grande maioria dos respondentes (75%) assistiam aos filmes da produtora lançados no cinema; já 25% assistia de forma casual.

Gráfico 8 - Hábitos de assistir filmes da Marvel (grupo 1).

Fonte: Dados da pesquisa.

Indagamos também acerca do tempo que acompanhavam os filmes da Marvel, 2 pessoas responderam que acompanhavam há 10 anos, e os demais (10 pessoas) acompanhavam entre 3 e 20 anos.

7.2 Sagas

Ao refinar a pesquisa para as sagas de super-heróis mais específicos, como Os Vingadores, a grande maioria das pessoas do grupo 1 teve conhecimento (91,7%) e 8,3% não as conheceu.

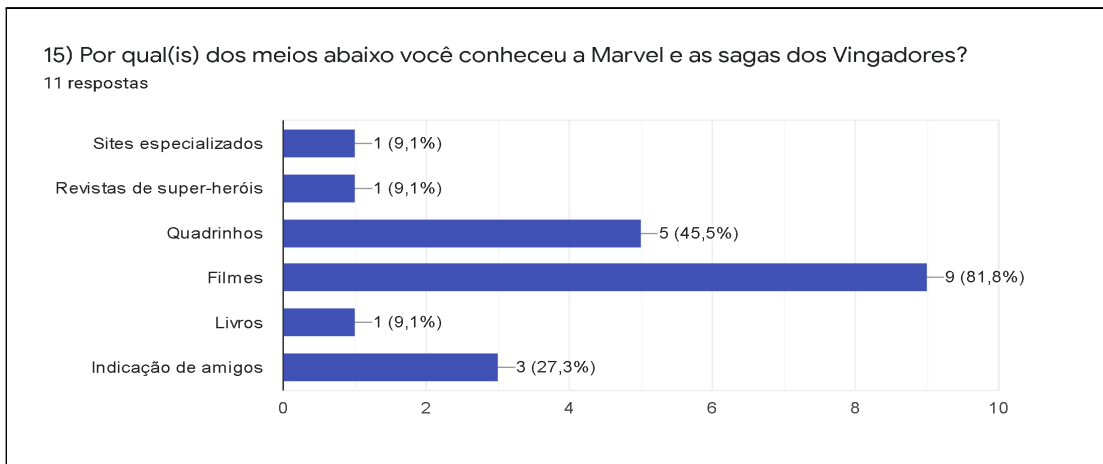
Gráfico 9 - Conhecimento acerca das sagas dos Vingadores (grupo 1).



Fonte: Dados da pesquisa.

7.3 Acesso

Objetivando entender por quais meios os membros do grupo 1 conheceram a Marvel e as sagas dos Vingadores, onde mais de um item poderia ser marcado nesta questão, obtivemos que 81,8% (9 pessoas) conheceram ambos por meio dos filmes; 45,5% (5 pessoas) acessaram a produtora e as sagas dos super-heróis por meio dos quadrinhos; 27,3% (3 pessoas) por indicação de amigos; 9,1% (1 pessoa) por sites especializados; 9,1% (1 pessoa) por revistas de super-heróis; e novamente 9,1% (1 pessoa) por meio de livros.

Gráfico 10 - Meios mais utilizados para ter acesso às sagas dos Vingadores (grupo 1).

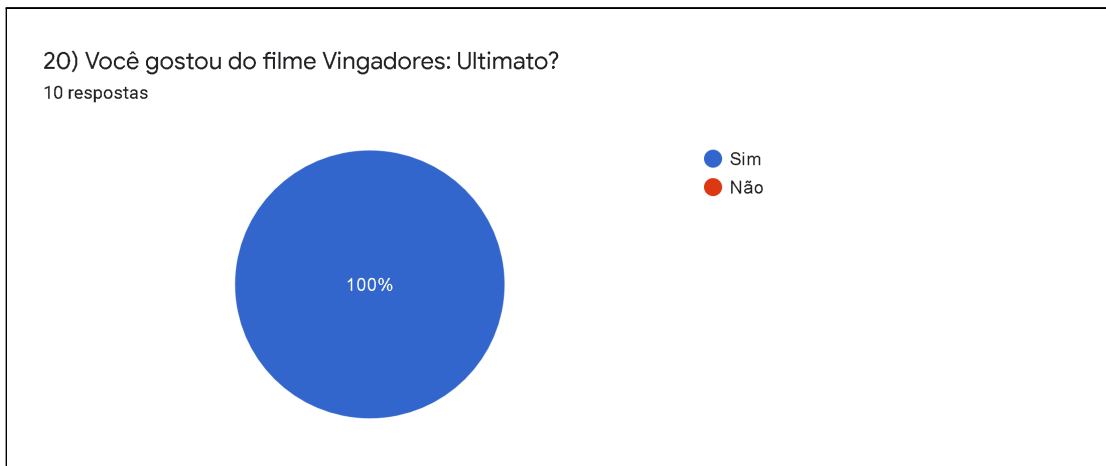
Fonte: Dados da pesquisa.

7.4 Preferências

Questionados sobre os filmes dos Vingadores que mais gostaram, de 11 respostas, 6 respondentes preferiram *Vingadores: Ultimato*. Outros títulos como *Vingadores: Guerra Infinita* (mencionado por 2 pessoas) e *Vingadores: Era de Ultron* (mencionado por 1 pessoa) também foram destacados. Acerca dos personagens favoritos e justificando o motivo da preferência, foi citado "Thor. Devido ao conflito familiar e psicológico que ele vive." e "Capitão América pela fidelidade aos quadrinhos e antagonismo ao status quo do Tony Stark". Cada uma das respostas foi apresentada por um usuário diferente.

O filme *Vingadores: Ultimato* obteve, nesta pesquisa, 100% de aprovação por parte das pessoas que assistiram ao filme, revelando uma boa recepção da obra como podemos ver no gráfico abaixo.

Gráfico 11 - Preferência dos respondentes em relação ao filme *Vingadores: Ultimato* (grupo 1).

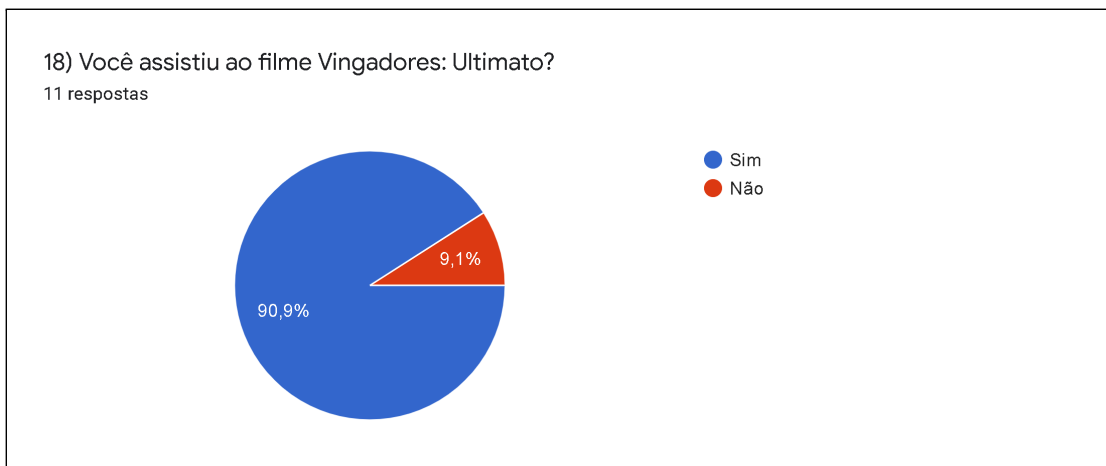


Fonte: Dados da pesquisa.

7.5 Comportamento

Questionamos ao grupo 1 se eles assistiram ao filme *Vingadores: Ultimato*, 90,9% respondeu que sim; enquanto 9,1% não assistiu a obra.

Gráfico 12 - Assistência do filme *Vingadores: Ultimato* (grupo 1).



Fonte: Dados da pesquisa.

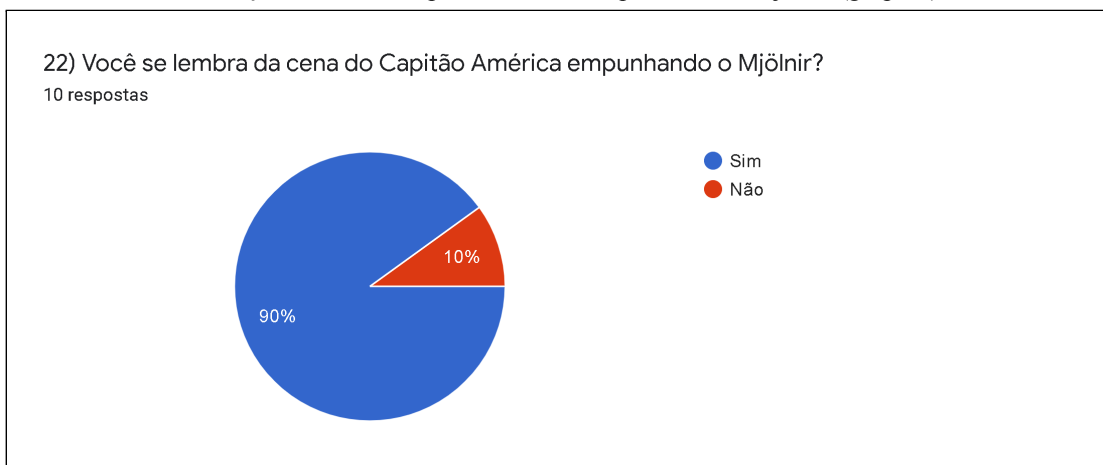
Visando compreender por quais meios as pessoas que responderam ao questionário 1 viram *Vingadores: Ultimato* pela primeira vez, 100% assistiram o filme no cinema, o que apresenta ainda a unanimidade do cinema como meio de comunicação por onde os respondentes podem acessar a franquia dos super-heróis.

Gráfico 13 - Meios utilizados para assistir ao filme *Vingadores: Ultimato* (grupo 1).

Fonte: Dados da pesquisa.

7.5.1 Reconhecimento

Indagamos aos respondentes do grupo 1 sobre quais cenas do filme *Vingadores: Ultimato* são memoráveis para eles. Obtivemos respostas variadas, com diferentes pontos principais dentro dessa narrativa fílmica, sendo citados: “Thor cortando a cabeça de thanos [...]” e “Capitão América empunhando o mjölnir/“vingadores assemble”. Perguntamos para os membros se eles se recordam da cena do Capitão América empunhando o Mjöltnir, 90% respondeu afirmativamente que lembrava desse acontecimento na obra cinematográfica, e 10% não lembrava da cena.

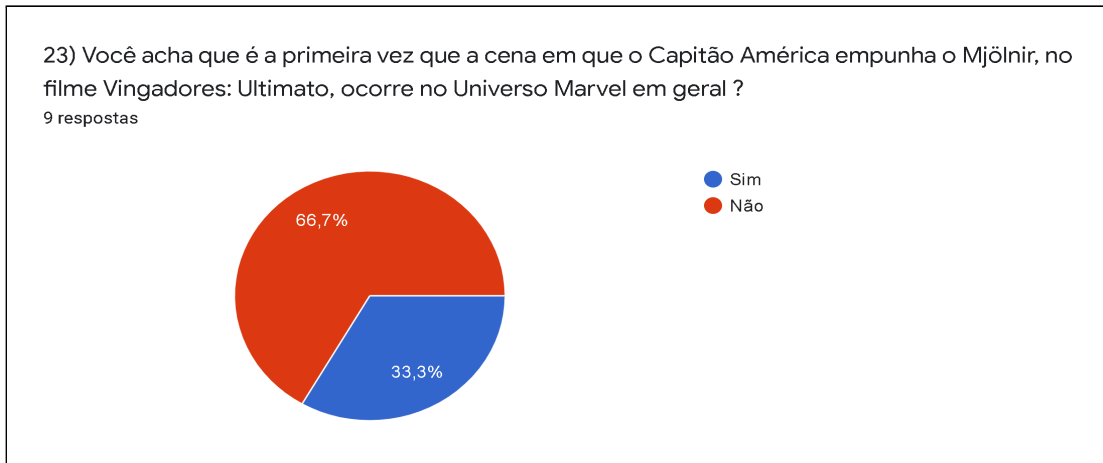
Gráfico 14 - Lembrança da cena do Capitão América empunhando o Mjöltnir (grupo 1).

Fonte: Dados da pesquisa.

7.5.2 Cena

Notamos que a maioria das pessoas do grupo 1 (66,7%) acreditaram que a cena em questão não ocorre pela primeira vez no filme *Vingadores: Ultimato*, já 33,3% achava que a cena aconteceu de forma inédita no filme.

Gráfico 15 - Ocorrência da cena no Universo Marvel em geral (grupo 1).



Fonte: Dados da pesquisa.

Para os participantes que recordaram da cena, questionamos de onde eles se lembram dela. Um dos membros respondeu: “Acho que tem uma dica de que pode acontecer em algum filme, que ele [o Capitão América] quase levanta o martelo (não sei qual filme)”. Já outra pessoa afirmou que a cena acontece "Nos quadrinhos, durante a saga A Essência do Medo". Outro respondente relatou que conheceu a cena "Do cinema."

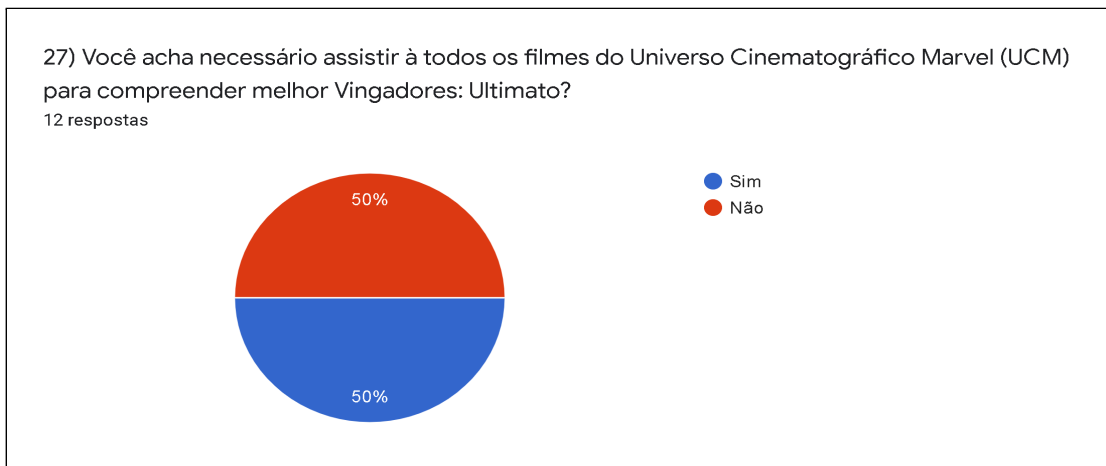
Perguntamos também se eles esperavam a cena ou foram pegos de surpresa. Um dos membros do grupo 1 respondeu que foi "Pego de surpresa, eu não lembrava que isso já havia acontecido nos quadrinhos"; outro respondeu que “Esperava. Já sabia que isso acontecia nos quadrinhos.” e outro informou que “Sim, devido ao fato que o próprio cap tinha tentado anteriormente”.

Ainda perguntamos se a cena tem algum significado especial, a maioria das respostas indicavam principalmente que o Capitão América era digno de empunhar o Mjölfnir como vemos em: “Capitão América também é digno”; “Sim. Mostra que o Capitão América é digno.” e “Sim. Serve para pontuar como o Steve Rogers é digno, um herói puro, e o verdadeiro líder dos vingadores.”. Algumas respostas apontaram também as qualidades e virtudes do super-herói que o fizeram construir a dignidade necessária para levantar o martelo.

7.6 Opinião

Tendo como objetivo saber da opinião do grupo 1 sobre a importância de assistir todos os filmes do UCM, para entender melhor *Vingadores: Ultimato*, ocorreu equivalência nas respostas, onde 50% respondeu que achou necessário, enquanto 50% não acreditou que fosse relevante.

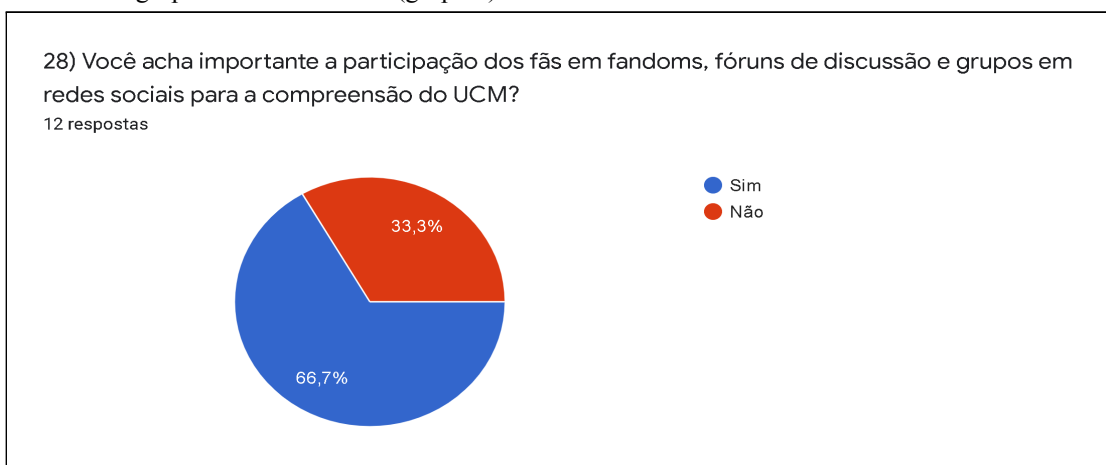
Gráfico 16 - Opinião acerca da melhor compreensão de *Vingadores: Ultimato* (grupo 1).



Fonte: Dados da pesquisa.

Ademais, gostaríamos de saber se os participantes do primeiro grupo achavam importante a participação dos fãs em *fandoms*, fóruns de discussão e até mesmo em grupos em redes sociais para melhor compreensão do UCM. 66,7% respondeu que achou importante, e 33,3% acreditou não ser necessário.

Gráfico 17 - Opinião acerca da importância da participação dos fãs em *fandoms*, fóruns de discussão e grupos em redes sociais (grupo 1).



Fonte: Dados da pesquisa.

7.7 Participação

Buscamos, portanto, analisar a participação dos respondentes em algum *fandom*, fórum de discussão ou grupo em redes sociais sobre as sagas dos Vingadores dentro dos quadrinhos; onde foi unânime, 100% dos participantes da pesquisa não faziam parte dos grupos descritos.

Gráfico 18 - Participação dos respondentes em *fandom*, fórum de discussão ou em redes sociais sobre as sagas dos Vingadores nos quadrinhos (grupo 1).



Fonte: Dados da pesquisa.

Por fim, indagamos se os componentes participavam de algum *fandom*, fórum de discussão ou grupos em redes sociais sobre os filmes dos Vingadores, onde também obtivemos que 100% não participaram desses meios de compartilhamento de informações.

Gráfico 19 - Participação dos respondentes em *fandom*, fórum de discussão ou em redes sociais sobre os filmes dos Vingadores (grupo 1).

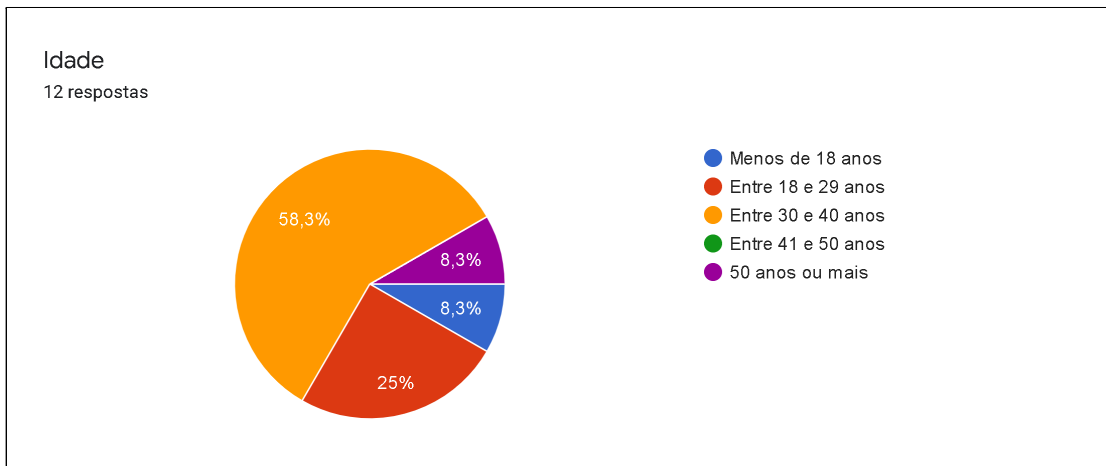


Fonte: Dados da pesquisa.

8 ANÁLISE DOS DADOS (GRUPO 2)

Com os dados obtidos, a seguir serão analisadas as questões que foram enviadas para o grupo 2. Conseguimos 12 respostas de indivíduos que eram, em grande parte, adultos com idade de 30 a 40 anos, correspondendo a 58,3%; 25% possuem de 18 a 29 anos; 8,3% têm menos de 18 anos e 8,3% têm 50 anos ou mais.

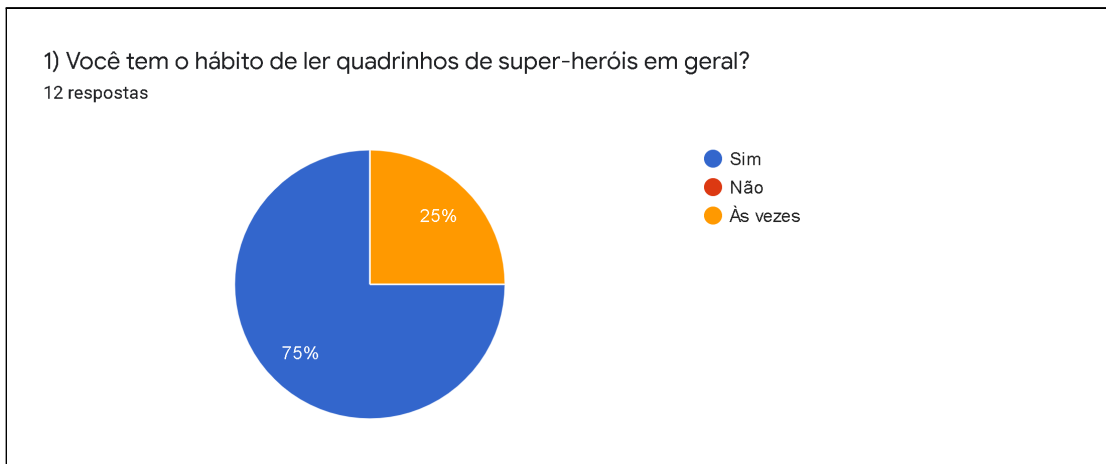
Gráfico 20 - Idade dos respondentes (grupo 2).



Fonte: Dados da pesquisa.

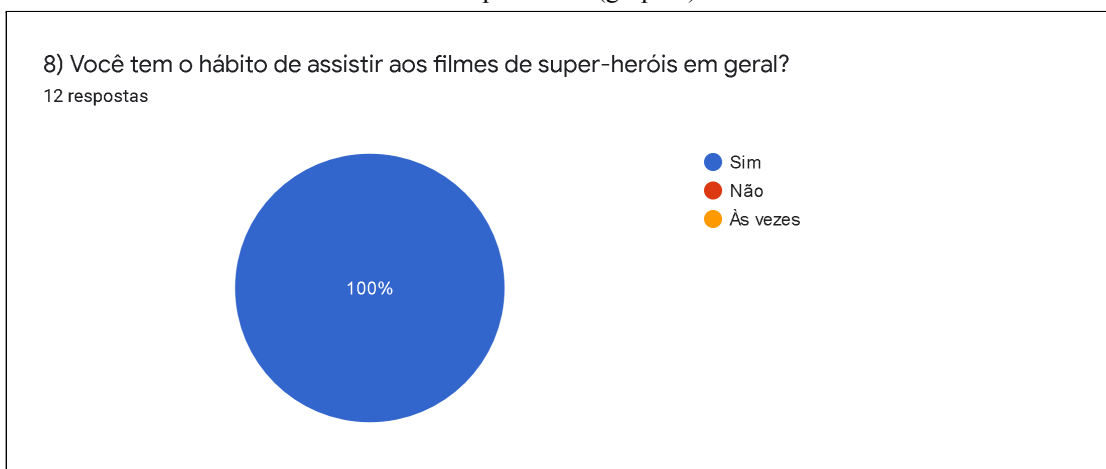
8.1 Perfil

Com o propósito de identificar quais os hábitos de leitura de quadrinhos de super-heróis do segundo grupo, notamos que 75% dos respondentes confirmaram estarem habituados com a leitura desse meio, já 25% lia às vezes as HQs dentro dessa temática.

Gráfico 21 - Hábitos de leitura de quadrinhos (grupo 2).

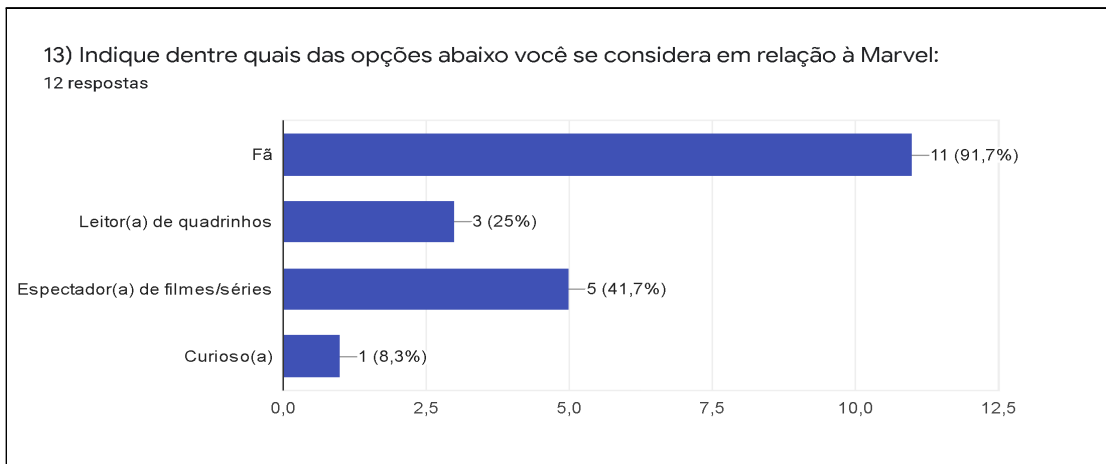
Fonte: Dados da pesquisa.

Ao questionarmos se eles costumavam assistir aos filmes do gênero de super-heróis, 100% responderam que sim, revelando em sua totalidade a concordância entre os respondentes.

Gráfico 22 - Hábitos de assistir filmes de super-heróis (grupo 2).

Fonte: Dados da pesquisa.

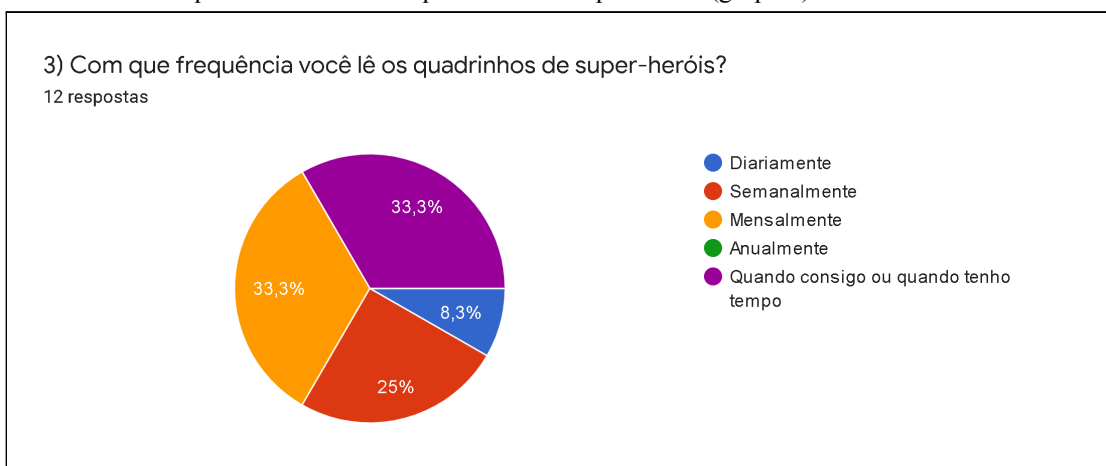
Buscamos mostrar em quais denominações os indivíduos do grupo 2 se qualificavam melhor. A questão apresentada logo abaixo permitia que mais de uma opção pudesse ser escolhida. As pessoas que se identificavam como fãs formavam a maioria dos membros do grupo citado (91,7%) totalizando 11 pessoas; 41,7% se diziam espectadores de filmes/séries, indicando 5 pessoas; 25%, cerca de 3 pessoas, se consideravam leitores de quadrinhos e 1 pessoa se denominava como curioso(a), formando 8,3% do total de respostas obtidas.

Gráfico 23 - Identificação dos respondentes (grupo 2).

Fonte: Dados da pesquisa.

8.1.1 Leitura de quadrinhos

Visando refinar o estudo sobre a frequência de leitura de quadrinhos do gênero de super-heróis, percebemos que ocorreu uma equivalência de dados, em que 33,3% dos participantes liam mensalmente as HQs e 33,3% liam quando conseguiam ou quando tinham tempo. Ademais, 25% lia semanalmente e 8,3% fazia esse tipo de leitura com frequência diária.

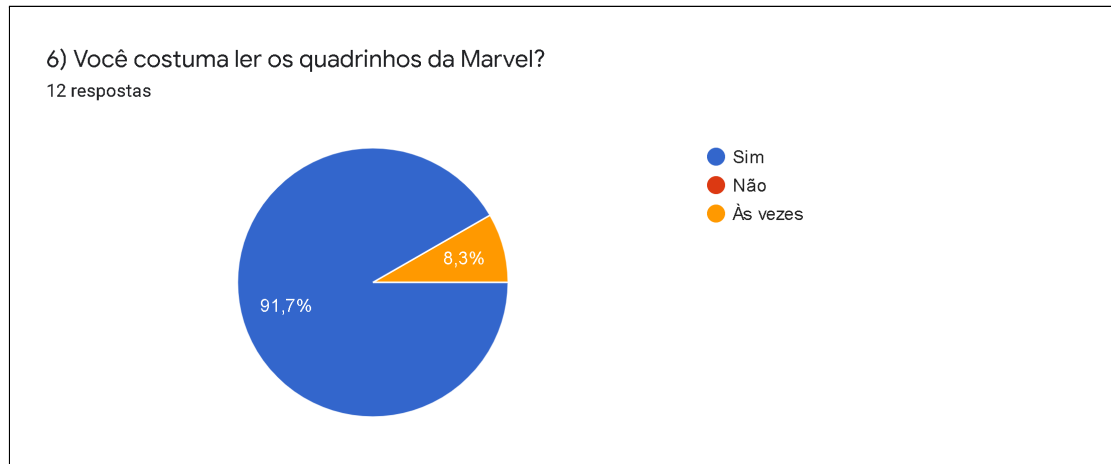
Gráfico 24 - Frequência de leitura de quadrinhos de super-heróis (grupo 2).

Fonte: Dados da pesquisa.

Dentre os quadrinhos lidos recentemente, os componentes do grupo 2 apontaram “Hulk Imortal”, “Vingadores: A Era de Ultron” e “Edições Históricas Marvel X-Men”.

Relacionando-se a leitura das histórias em quadrinhos da editora Marvel, 91,7% dos respondentes confirmou esse costume, já 8,3% lia sem regularidade.

Gráfico 25 - Hábitos de leitura de quadrinhos da Marvel (grupo 2).

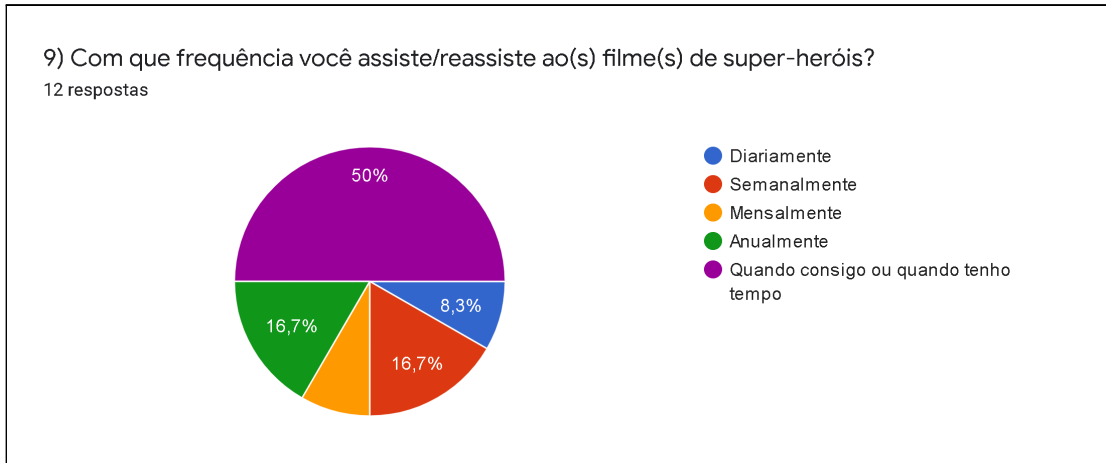


Fonte: Dados da pesquisa.

Nesse nicho de quadrinhos da Marvel, notamos uma variância de respostas, uma pessoa acompanhou as HQs da Marvel há bastante tempo, desde os anos 1980, outra acompanhou há 30 anos, enquanto outra começou a acompanhar mais recentemente, há 2 anos.

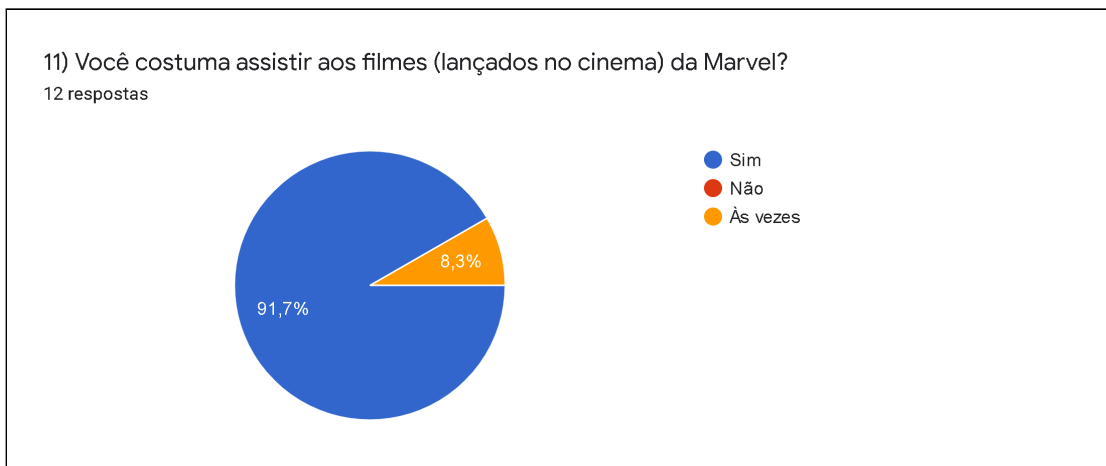
8.1.2 Filmes assistidos

Para entendermos a frequência com que os integrantes do segundo grupo assistem/reassistem aos filmes da Marvel, foi mostrado que 50% tinha esse hábito; 16,7% assistiram ou reassistiram semanalmente; 16,7% costumava fazer isso anualmente; 8,3% possuía essa frequência mensalmente e 8,3% fazia essa prática diariamente.

Gráfico 26 - Frequência de filmes de super-heróis assistidos e reassistidos (grupo 2).

Fonte: Dados da pesquisa.

Dentre os filmes que foram assistidos de forma recente pelos participantes da pesquisa, foram mencionados *Vingadores: Ultimato*, *Vingadores: Guerra Infinita* e *Homem-Aranha: Sem Volta para Casa*. Sobre os filmes da Marvel que foram lançados no cinema, 91,7% das pessoas responderam que assistiam e 8,3% informou que assistia de forma esporádica.

Gráfico 27 - Hábitos de assistir filmes da Marvel (grupo 2).

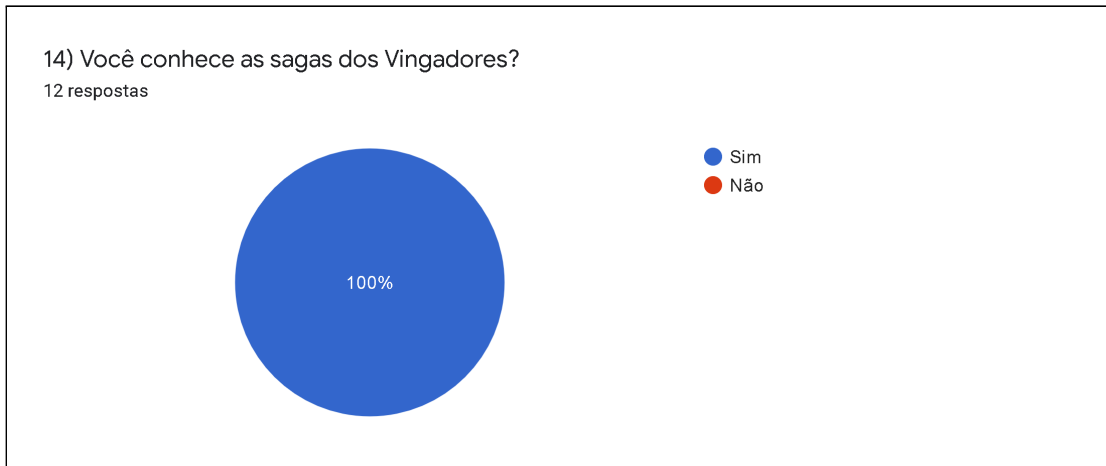
Fonte: Dados da pesquisa.

Em relação há quanto tempo os respondentes acompanhavam os filmes da Marvel, um deles respondeu que acompanhava há 10 anos, outro respondeu há 15 anos e outro acompanhou há 19 anos.

8.2 Sagas

No âmbito das sagas dos Vingadores, 100% dos componentes do grupo 2 que responderam ao formulário teve conhecimento sobre as aventuras dos super-heróis, o que denota a uniformidade de compreensão dos membros.

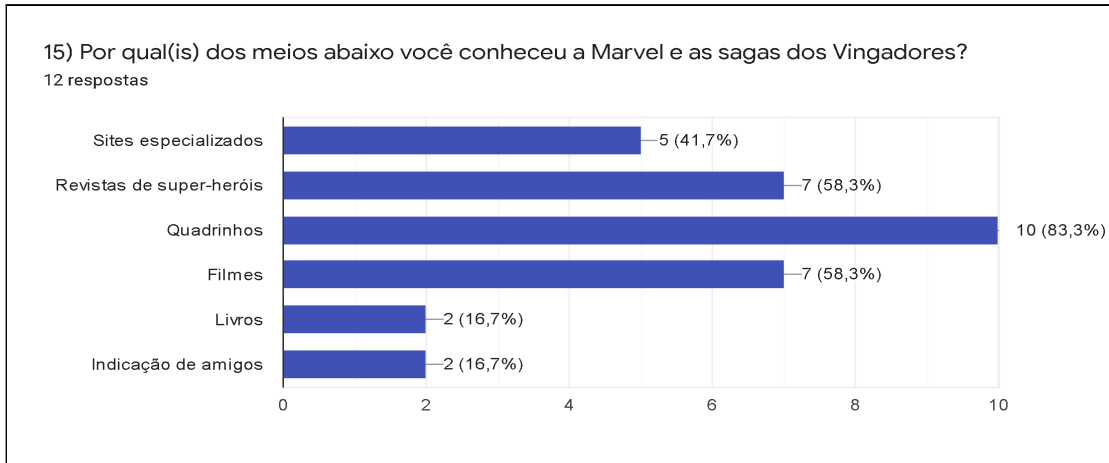
Gráfico 28 - Conhecimento acerca das sagas dos Vingadores (grupo 2).



Fonte: Dados da pesquisa.

8.3 Acesso

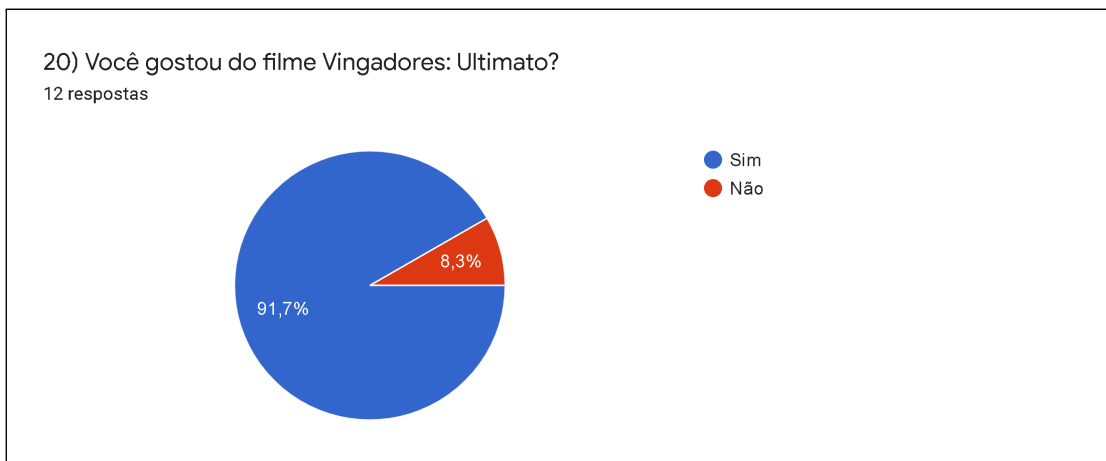
Apresentando os meios pelos quais os integrantes conseguiram acessar a Marvel e as sagas dos Vingadores, podendo essa questão receber mais de um item como resposta, notamos que 83,3% obtiveram conhecimento por meio dos quadrinhos, o que caracteriza o total de 10 pessoas; 58,3% (totalizando 7 pessoas) tiveram como veículo de conhecimento as revistas de super-heróis; 58,3% (7 pessoas) conheceram pelos filmes; 41,7% (5 pessoas) tiveram acesso por sites especializados; 16,7% (2 pessoas) por meio de livros e 16,7% (2 pessoas) por indicação de amigos.

Gráfico 29 - Meios mais utilizados para ter acesso às sagas dos Vingadores (grupo 2).

Fonte: Dados da pesquisa.

8.4 Preferências

Tratando-se dos filmes dos Vingadores que o grupo 2 mais gostou, 4 pessoas responderam que preferiram *Vingadores: Ultimato*; 1 pessoa preferiu *Thor: Ragnarok* e 3 tiveram preferência pelo filme *Os Vingadores*. Sobre as personagens favoritas dos Vingadores, Capitão América foi mencionado 4 vezes, e dentre as justificativas, temos que: “Capitão América. Por ser um homem fora de seu tempo, tentando se adaptar no mundo que está, mas querendo viver aquilo q perdeu”; “Capitão América. É um modelo de conduta”. Além disso, o deus do trovão também foi citado: "Thor por causa da mitologia Nórdica". Ademais, *Vingadores: Ultimato* foi aprovado por 91,7% dos espectadores; 8,3% responderam negativamente.

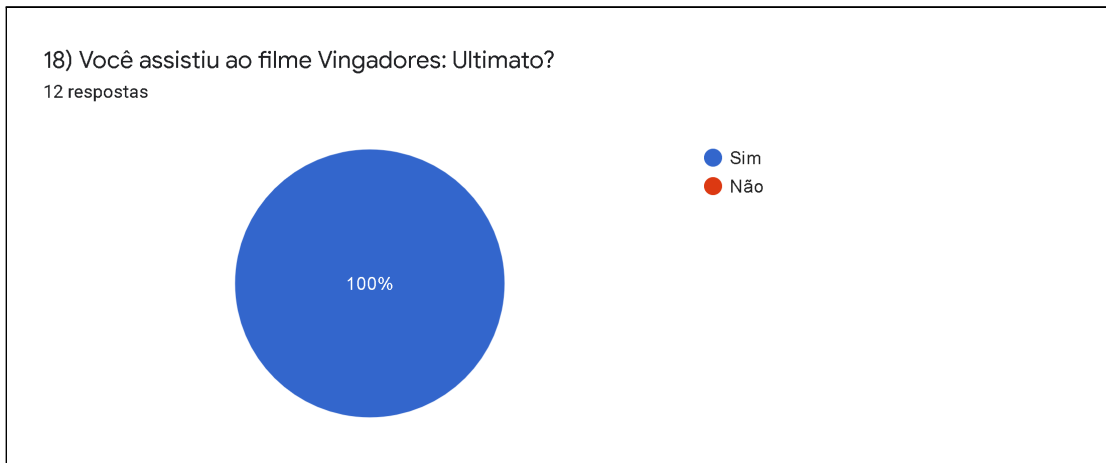
Gráfico 30 - Preferência dos respondentes em relação ao filme *Vingadores: Ultimato* (grupo 2).

Fonte: Dados da pesquisa.

8.5 Comportamento

Ao indagarmos aos componentes se eles assistiram a *Vingadores: Ultimato*, 100% das respostas foram afirmativas, mostrando que todos os participantes da pesquisa viram a obra.

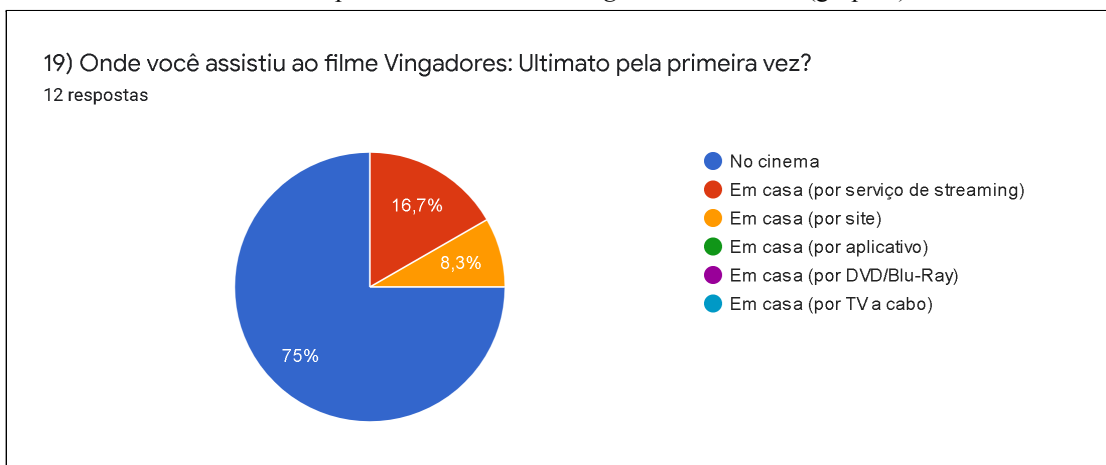
Gráfico 31 - Assistência do filme *Vingadores: Ultimato* (grupo 2).



Fonte: Dados da pesquisa.

Objetivando um conhecimento mais assertivo por quais formas e meios de comunicação os membros do grupo 2 assistiram pela primeira vez ao filme *Vingadores: Ultimato*, observamos que 75% assistiram a obra no cinema; 16,7% viram em casa por serviço de *streaming* e 8,3% assistiram em casa por site.

Gráfico 32 - Meios utilizados para assistir ao filme *Vingadores: Ultimato* (grupo 2).

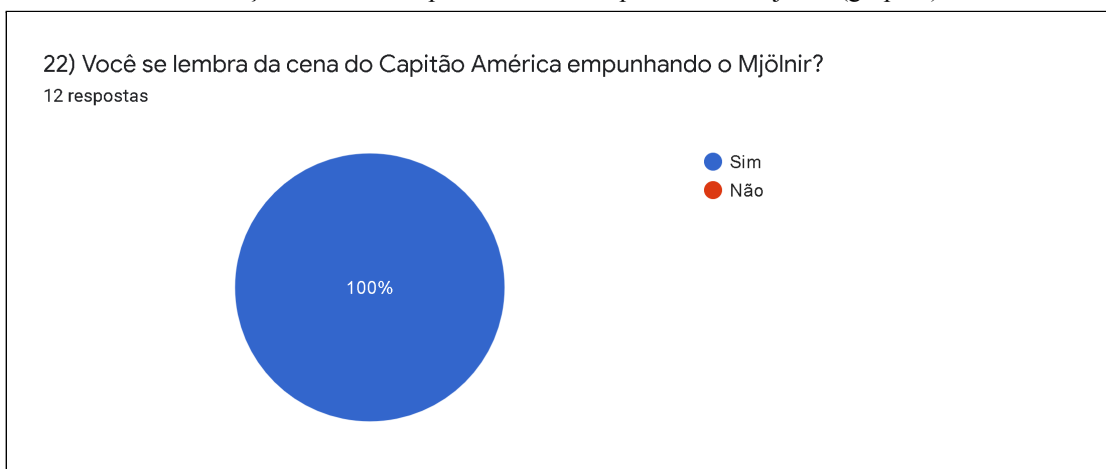


Fonte: Dados da pesquisa.

8.5.1 Reconhecimento

Acerca de quais cenas do filme *Vingadores: Ultimato* os membros do segundo grupo achavam memoráveis, tivemos: “Capitão América levantando o martelo do Thor”, sendo essa recordação citada por 5 pessoas. Para analisarmos quais as formas de reconhecimento dos respondentes, questionamos também se eles se recordaram da cena do Capitão América erguendo o Mjölfnir, o que totalizou 100% de respostas afirmativas.

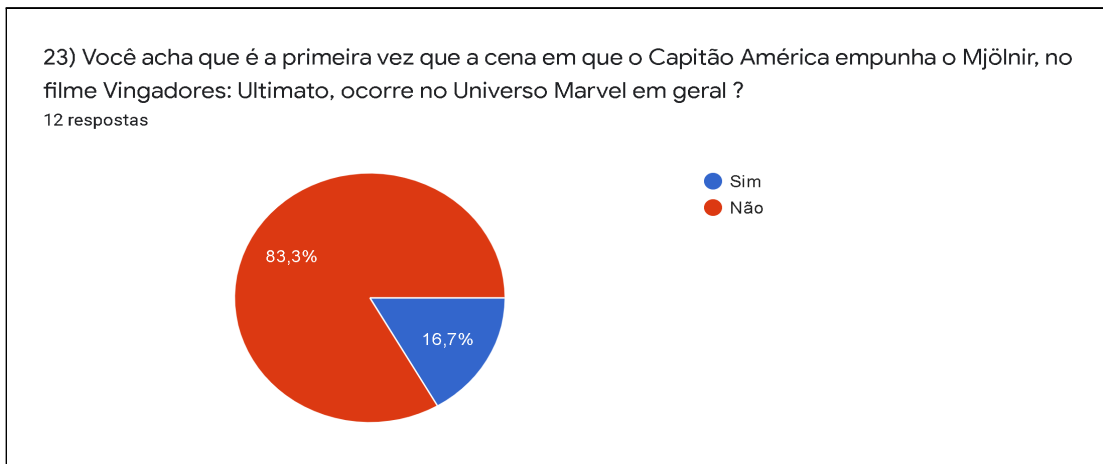
Gráfico 33 - Lembrança da cena do Capitão América empunhando o Mjölfnir (grupo 2).



Fonte: Dados da pesquisa.

8.5.2 Cena

Observamos que grande parte dos componentes do segundo grupo achou que não é a primeira vez que a cena em questão acontece no Universo Marvel em geral, o que representou 83,3%; enquanto 16,7% confirmou que o acontecimento ocorreu ineditamente.

Gráfico 34 - Ocorrência da cena no Universo Marvel em geral (grupo 2).

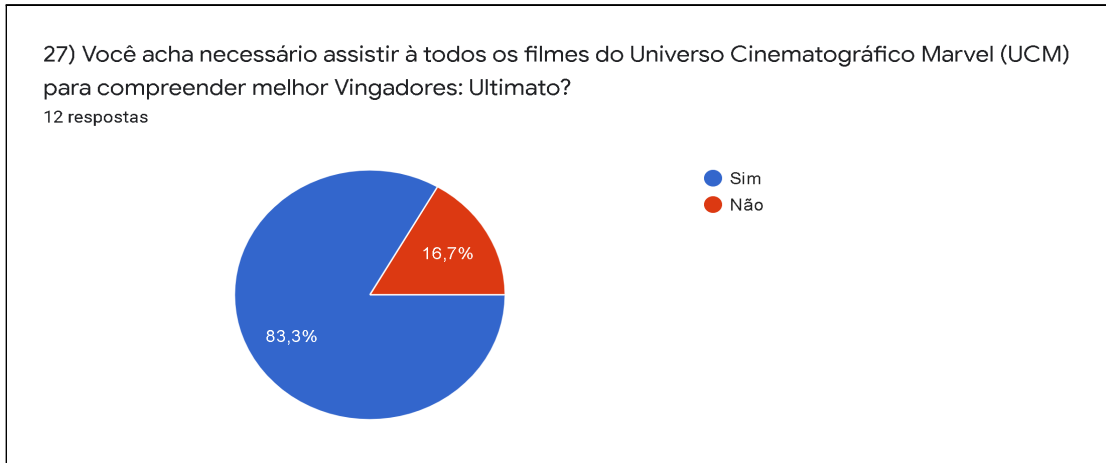
Fonte: Dados da pesquisa.

Em seguida, perguntamos de onde os participantes conheceram a cena, 8 pessoas afirmaram conhecê-la das HQs. Outra respondeu que a cena aconteceu, “Em vingadores era de ultron”; outra respondeu: “Saga essencia do medo e império secreto”; e outra pessoa a recordou “Dos quadrinhos”. Dos membros do grupo 2 que recordaram da cena, 5 haviam se surpreendido e 6 responderam que já esperavam o acontecimento, onde 1 justificou que já era teorizado na época; outro “Já esperava, tanto que já tinham dado essa dica em Era de Ultron” e outro conta que “ Esperava. Nos quadrinhos já tinha acontecido e vinha sendo trabalhado desde era de Ultron”. Consequentemente, queríamos saber se essa cena tinha algum significado especial, 7 pessoas destacaram que o Capitão América é digno de erguer o martelo: “Talvez tenha, provando o quão justo e “puro” o Capitão é”; outro respondente apontou para um possível significado da cena: “Sim, significa que um homem bom de verdade não se corrompe e se mantém digno”; e outro destacou: “Sim!! A dignidade vem do comportamento e sentimento da pessoa”.

8.6 Opinião

Com o intuito de obter a opinião das pessoas que fizeram parte da pesquisa, acerca da necessidade de assistir aos filmes do UCM, para compreender de forma otimizada o filme *Vingadores: Ultimato*, foi evidenciado que 83,3% responderam positivamente, enquanto 16,7% não achou relevante.

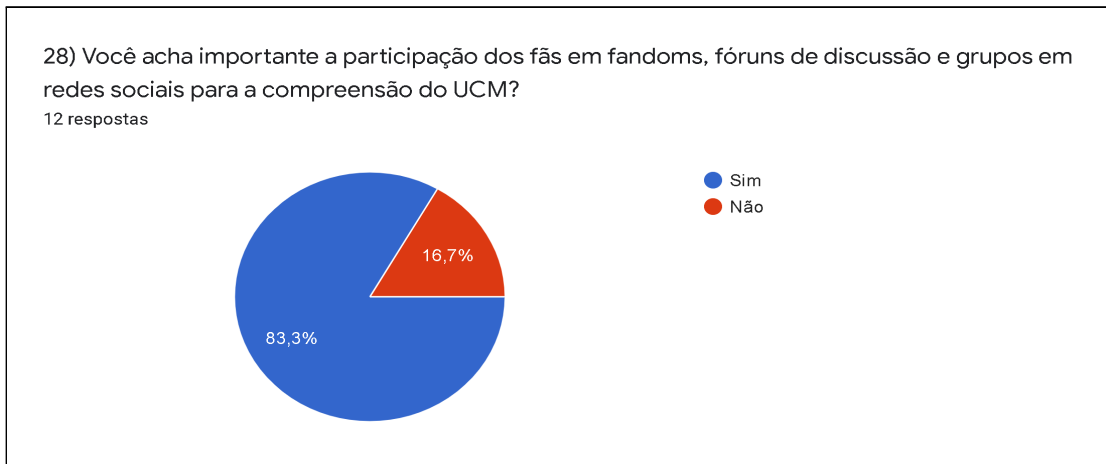
Gráfico 35 - Opinião acerca da melhor compreensão de *Vingadores: Ultimato* (grupo 2).



Fonte: Dados da pesquisa.

Além disso, observamos que 83,3% achou importante a participação dos fãs em *fandoms*, fóruns de discussão e grupos em redes sociais, já 16,7% não achou considerável.

Gráfico 36 - Opinião acerca da importância da participação dos fãs em *fandoms*, fóruns de discussão e grupos em redes sociais (grupo 2).

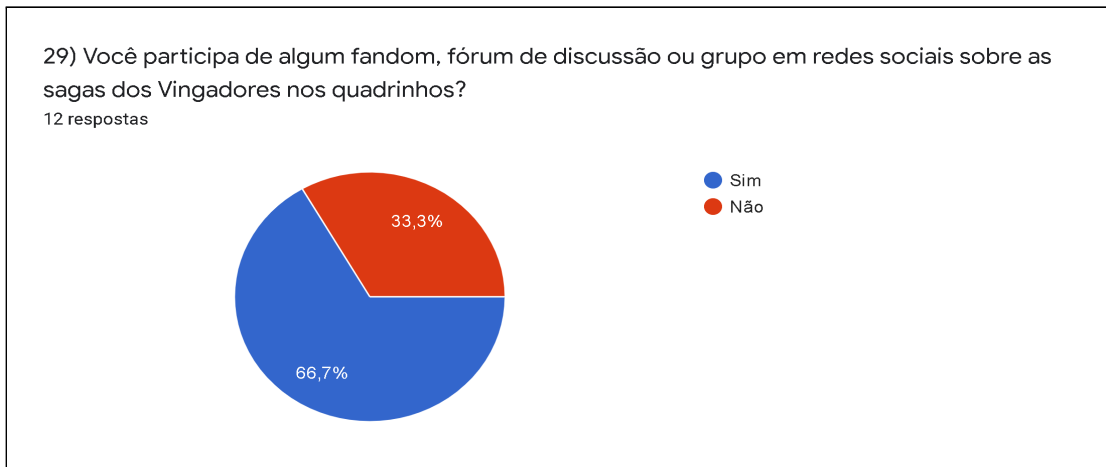


Fonte: Dados da pesquisa.

8.7 Participação

Perguntamos ao grupo 2 se eles participavam de algum *fandom*, fórum de discussão ou grupo em redes sociais acerca das sagas dos Vingadores nas HQs, 66,7% confirmou a participação e 33,3% não participava.

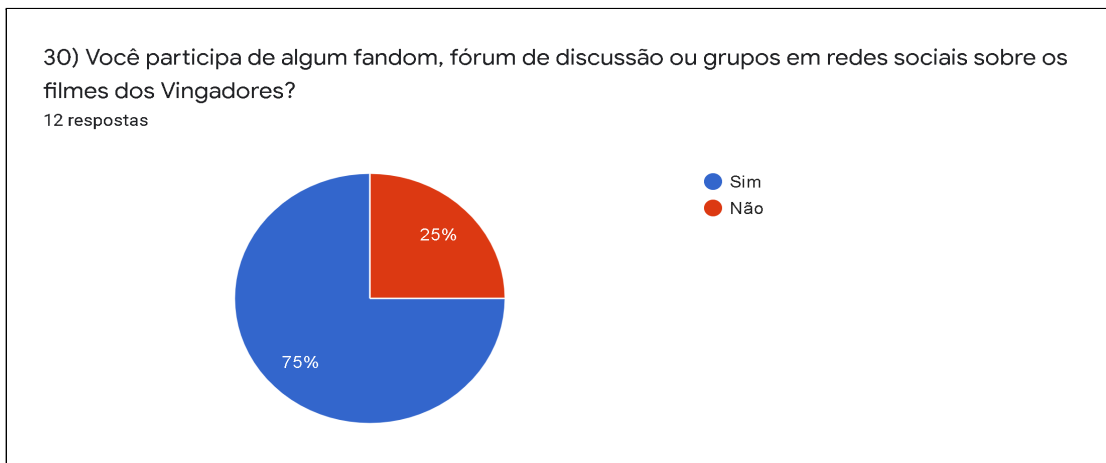
Gráfico 37 - Participação dos respondentes em *fandom*, fórum de discussão ou em redes sociais sobre as sagas dos Vingadores nos quadrinhos (grupo 2).



Fonte: Dados da pesquisa.

Para finalizar o questionário, procuramos entender se as pessoas do segundo grupo participaram de algum *fandom*, fórum de discussão ou grupos em redes sociais acerca dos filmes dos Vingadores, 75% afirmou que sim; já 25% não costumavam participar dos meios descritos.

Gráfico 38 - Participação dos respondentes em *fandom*, fórum de discussão ou em redes sociais sobre os filmes dos Vingadores (grupo 2).



Fonte: Dados da pesquisa

8.8 Análise comparativa

Conforme os dados que foram apresentados, foi possível compreender alguns pontos dentro das categorias de análise de ambos os formulários que foram enviados para o grupo 1

(de estudantes, mestres e doutores com conhecimentos sobre super-heróis) e para o grupo 2 (de fãs da Marvel no geral). Para tanto, podemos compreender que:

- A idade majoritária do grupo 1 era representada por jovens adultos (18 a 29 anos), enquanto o grupo 2 era composto, em maior parte, de adultos (30 a 40 anos);
- **Perfil:** Os leitores de quadrinhos de super-heróis, no geral, do grupo 1 costumavam lê-los com menor frequência que os leitores do grupo 2, indicando uma consistência maior de hábitos de leitura do gênero de super-heróis pelo último grupo. No âmbito filmico, 75% do grupo 1 assistia a essas obras sobre super-heróis mas também 25% via com menor frequência. No grupo 2 foi unanimidade que todos os 12 respondentes assistiam aos filmes desse gênero, sem indicações de assistência esporádica. Ocorreu uma equivalência de qualificações dos respondentes do grupo 1, onde a maioria se encaixava como fãs ou espectadores de filmes/séries da Marvel, no grupo 2 houve maior participação de pessoas que se consideravam fãs, o que correspondeu a proposta do grupo;
- **Leitura de quadrinhos:** Com base no refinamento da pesquisa no âmbito quadrinístico super-heróico, no grupo 1 vimos o destaque de uma frequência menos regular, no grupo 2 ocorreu uma equidade de dados, pois 33,3% lia as HQs mensalmente, enquanto 33,3% lia ocasionalmente. Os quadrinhos lidos recentemente pelo grupo 1 foram representados pelos personagens Thor e Hulk; o grupo 2 apresentou também uma ligação tanto com os personagens dos Vingadores, o Hulk, como também com HQs dos próprios Vingadores e de edições mais históricas da Marvel, o que corresponde a média de idade do grupo que veremos mais tarde. Mais especificamente sobre os quadrinhos da editora Marvel, metade do grupo 1 já estava habituado a lê-los, o grupo 2 revelou novamente uma maior consistência de leitura do que o grupo anterior (91,7%). Podemos traçar uma relação entre as idades dos respondentes de ambos os grupos com a quantidade de anos que eles acompanhavam os quadrinhos. A maioria do grupo 1 (4 pessoas) acompanhou os quadrinhos mais recentemente, de 1 há 5 anos, ao mesmo tempo que 3 pessoas acompanharam entre 27 e há quase 40 anos. No grupo 2 aconteceu também uma variação de datas, onde começavam desde 2 anos e chegavam até mais de 40 anos. A média de acompanhamento do grupo 1 é de 16 anos, e a média do grupo 2 é cerca de 19 anos, demonstrando que o segundo grupo acompanhou os quadrinhos da Marvel há mais tempo do que o primeiro grupo, sendo equivalente a média de idade do segundo grupo, por terem mais idade do que o primeiro;

- **Filmes assistidos:** Nos hábitos de assistir e reassistir os filmes do gênero super-heróico, foi observável que o grupo 1 possuiu menos regularidade, nesse caso, do que o grupo 2. Percebemos que os membros de ambos os grupos assistiram tanto aos filmes dos Vingadores, quanto especificamente ao filme *Vingadores: Ultimato*. Ainda vimos que o grupo 1 possuiu um costume relevante de assistir aos filmes da produtora Marvel (75%) mas ainda a prática esporádica estava presente no restante das respostas (25%). No grupo 2 também ocorreu a predominância dos costumes de assistir aos filmes lançados no meio cinematográfico (91,7%), sendo ela maior que a do primeiro grupo; e também notamos uma menor incidência dessa atividade de forma irregular (8,3%). Foi notável a ocorrência entre idade e anos de acompanhamento se repetirem em relação aos filmes assistidos da Marvel; a média do grupo 1 é de aproximadamente 12 anos, e a média do grupo 2 é cerca de 15 anos, indicando novamente que, por terem idade mais elevada, o segundo grupo acompanhou há mais tempo a filmografia Marvel;
- **Sagas:** Dentro do ambiente de conhecimento da Marvel e das sagas dos Vingadores, foi percebido que, mesmo que a maioria dos participantes do grupo 1 conheça a produtora e as sagas do grupo de super-heróis mencionados (91,7%), já uma pequena quantidade (8,3%) não os conheceram, o que não ocorreu com o grupo 2, tendo em vista que todos os participantes responderam que conheciam ambos;
- **Acesso:** Especificamente sobre os meios de acesso para a Marvel e as sagas dos Vingadores, mais integrantes do grupo 1 conheceram ambos pelos filmes da franquia do UCM, e a maioria dos membros do grupo 2 conheceram a produtora e a franquia pelos quadrinhos. Essa diferenciação colabora também para o entendimento de que, quanto mais jovens, mais pessoas tendem a acessar a Marvel e, conseqüentemente, os Vingadores por veículos mais recentes como os filmes e, quanto maior a idade, mais pessoas acessam por meios que estão há mais tempo no mercado, como os quadrinhos. Ademais, pelo grupo 2 se tratar de fãs da Marvel, é esperado que eles queiram acompanhar tudo sobre os personagens não só pela produtora cinematográfica, mas principalmente pela editora, afinal, por ser mais antigo e expansivo que os filmes, é no âmbito quadrinístico que ocorre um maior aprofundamento dos personagens e dos universos e sagas deles;
- **Preferências:** Entre os filmes dos Vingadores, ambos os grupos tiveram preferência maior a *Vingadores: Ultimato*. Também ambos apresentaram uma diversidade de super-heróis favoritos, no entanto, dentro da temática desta pesquisa, no primeiro

grupo foi citado tanto Thor, por motivos que exploraram mais o lado psicológico do personagem, quanto o Capitão América, apresentando a fidelidade aos quadrinhos e o antagonismo do super-herói em relação a Tony Stark; já o segundo grupo mencionou mais o Capitão América e suas virtudes como justificativa para a escolha, revelando que eles conheciam o personagem de forma mais profunda. Thor foi citado por um participante que demonstrou conhecimento da origem mitológica do personagem como forma de justificar a sua escolha. Todos os respondentes do grupo 1 gostaram do filme *Vingadores: Ultimato*, mesmo que a grande maioria do grupo 2 tenha gostado do filme, uma parcela relativamente pequena respondeu de forma negativa (8,3%), o que pode denotar a preferência de alguns deles por outros filmes da franquia;

- **Comportamento:** Tratando-se das pessoas que assistiram ao filme *Vingadores: Ultimato*, a maioria do grupo 1 (90,9%) assistiu, e uma parcela dos membros (9,1%) não assistiu a obra. O grupo 2 demonstrou unanimidade em suas respostas, pois todos os componentes responderam que assistiram ao filme. O grupo 1 revelou que assistiu pela primeira vez *Vingadores: Ultimato* no cinema; as respostas do grupo 2 tiveram mais variações, mas predominantemente o cinema foi o meio mais utilizado, sendo o serviço de *streaming* e o acesso por sites as alternativas utilizadas;
- **Reconhecimento:** Dentre as cenas de *Vingadores: Ultimato* que ficaram na memória do grupo 1 e entre a diversidade de respostas, dois membros reconheceram a cena do Capitão América empunhando o Mjölfnir. O grupo 2 recordou dessa mesma cena mais vezes, por meio de 5 participantes diferentes. A maioria dos participantes do grupo 1 se recordaram da cena em questão (90%) e uma parcela de 10% não se lembrou. No grupo 2, ocorreu novamente a unanimidade de respostas, em que todos se recordaram da cena;
- **Cena:** O grupo 1 teve uma menor abrangência de respostas (66,7%) que indicavam que a cena não acontecia de forma inédita no Universo Marvel em geral, se comparado ao grupo 2 (83,3%). Correspondendo a lembrança da cena, um dos participantes do grupo 1 citou que a reconhecia do universo das HQs, da saga A Essência do Medo. Além disso, o primeiro grupo indicou mais as referências do cinema, entre os filmes dos Vingadores, por 2 respondentes, do que o segundo grupo, onde 8 respondentes reconheceram a referência da cena das HQs, sendo a saga A Essência do Medo mencionada novamente. No primeiro grupo, 5 pessoas foram pegas de surpresa pela cena e 4 já esperavam, citando mais as referências do trailer e dos filmes anteriores. O segundo grupo teve uma maior participação dentro dessa categoria de análise e

também a maioria já esperava o acontecimento, onde 5 se surpreenderam com a cena e 6 a esperavam, onde as justificativas partiram das teorias especuladas entre as pessoas, também sendo apontada a referência da franquia do UCM e outro respondente identificou que a cena tinha origem dos quadrinhos mas que vinha sendo trabalhada na franquia dos Vingadores no cinema. Tanto para o grupo 1 quanto para o grupo 2, o significado especial da cena vem dos elementos do próprio Capitão América, como as virtudes, as qualidades que constroem a dignidade suficiente para que ele seja merecedor de levantar o Mjólnir;

- **Opinião:** Ocorreu um equilíbrio de opiniões, por parte do grupo 1, sobre a necessidade de assistir todos os filmes dos Vingadores para entender melhor *Vingadores: Ultimato*; onde metade do grupo achou necessário, e a outra metade não achou. O grupo 2 demonstrou achar mais necessário (83,3%) do que o inverso; esse mesmo dado se repete nesse grupo em relação a opinião sobre a importância da participação dos fãs em diversos meios para se entender melhor o UCM; o primeiro grupo também obteve um valor expressivo de pessoas que responderam afirmativamente (66,7%), apesar de ser menor que os dados do segundo grupo;
- **Participação:** Já no final do questionário, vimos que não houve participação do grupo 1 nos meios citados sobre as sagas dos Vingadores nas HQs; no grupo 2 ao menos 66,7% das pessoas participaram desses meios, o que foi confirmado pelo conhecimento desse grupo sobre as histórias em quadrinhos dos Vingadores. A não participação do grupo 1 se repetiu novamente no que diz respeito à participação nos meios já mencionados sobre o filme dos Vingadores. O grupo 2 esteve mais presente nesses veículos (75%), o que vem sendo afirmado durante a construção das análises das categorias acima e reafirmado nesta última.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando o presente trabalho de pesquisa iniciou-se, constatamos que a relevância do tema escolhido se dá através das características do cinema como meio de comunicação e como veículo de informação, que se relaciona com a área da Ciência da Informação e, conseqüentemente, com a Biblioteconomia. A comunidade de fãs é bastante ligada às narrativas das quais eles se tornam devotos, tendo destaque nesta pesquisa os Universos trazidos pela Marvel. Essa devoção é promovida a cada conexão que o público, seja ele constituído de espectadores, fãs e até mesmo curiosos por uma determinada história, faz com as referências dadas anteriormente entre os Universos.

Essa ligação pode causar variados sentimentos de reconhecimento e identificação, além de acarretar em uma formação de um sistema de informações que são compartilhadas em diversos meios e que causam uma expectativa para a próxima peça, seja ela um filme, série ou revistas em quadrinhos, dessa espécie de quebra-cabeças que denotam os Universos da Marvel. As pesquisas de caráter científico, dentro desse estudo, são fundamentais para aprofundar e trazer o conhecimento transtextual também para o ambiente da informação. Devido a isso, tornou-se relevante estudar sobre a transtextualidade entre as histórias de quadrinhos e do filme *Vingadores: Ultimato*.

Diante do que foi exposto, a pesquisa teve como objetivo geral compreender como a transtextualidade entre as histórias em quadrinhos e o filme *Vingadores: Ultimato* afeta o público receptor brasileiro. Constatamos que o objetivo geral foi atendido porque o trabalho conseguiu mostrar como o público é afetado pela transtextualidade entre as HQs e o filme *Vingadores: Ultimato*, por meio da participação de fãs da Marvel pertencentes aos dois grupos que foram mencionados nos capítulos anteriores, que souberam reconhecer a cena do Capitão América empunhando o Mjölfnir de *Vingadores: Ultimato* como uma referência ao mesmo acontecimento nos quadrinhos, sendo principalmente citada a saga A Essência do Medo.

Os objetivos específicos foram definir o que é transtextualidade e mostrar a relação desse conceito com a informação; apresentar a construção dos Universos Marvel até o filme *Vingadores: Ultimato*; apontar as origens do Capitão América, Thor e Mjölfnir dentro da historicidade humana; analisar as implicações da cena do Capitão América empunhando o Mjölfnir, nos Universos Marvel, entre o público receptor brasileiro; identificar se o público compartilha as informações referenciadas entre os veículos de comunicação. Esses objetivos foram atendidos devido a todos os conceitos, dados e análises já expostos nas seções anteriores, desta forma, definimos no referencial teórico o que é transtextualidade, em que

todo texto vem de um anterior; apresentamos a construção do Universo Marvel dos quadrinhos, por meio da cronologia desde o nascimento da editora até sua expansão para os cinemas, o que culminou no que conhecemos hoje por UCM, incluindo também a análise das cenas referenciais do filme *Vingadores: Ultimato*; logo após apontamos as origens do Capitão América, Thor e Mjöllnir a partir de suas ligações com a história humana.

Tendo como base os dados coletados, analisamos as implicações da cena do Capitão América empunhando o Mjöllnir nos Universos Marvel, dos quadrinhos e do cinema, entre o público receptor. Entendemos que nos dois grupos analisados os perfis dos respondentes condizem com a forma que eles acompanham os Universos Marvel, ou seja, quanto maior a idade do grupo, maior a tendência dele acompanhar a Marvel desde os quadrinhos e, com isso, maior é a percepção das pessoas no que diz respeito a reconhecer uma determinada cena nos filmes cinematográficos referenciada dos quadrinhos, destacando especificamente a cena em questão, advinda do filme *Vingadores: Ultimato* como uma forma transtextual, um hipotexto, que transita entre os meios de comunicação quadrinísticos e cinematográficos. Mesmo que cada um dos grupos analisados possuíssem diferenças, os dois liam quadrinhos e assistiam aos filmes dos Vingadores, incluindo certamente o filme *Vingadores: Ultimato*. O segundo grupo revelou mais dados que respondiam aos questionamentos desta pesquisa, no entanto, consideramos os resultados tanto do grupo 1 quanto do 2 para termos uma maior abrangência de respostas.

Em ambientes como os *fandoms*, fóruns de discussão e grupos pertencentes às redes sociais notamos uma significativa participação dos fãs do segundo grupo, o que reforça as especulações e trocas informacionais entre as pessoas que se dispõem a embarcar no sistema narrativo tanto do UCM quanto no Universo Marvel dos quadrinhos. As implicações e afetamentos que a cena do Capitão América empunhando o Mjöllnir em *Vingadores: Ultimato* teve para com o público foram bastante destacadas nas respostas do questionário, por permanecer ainda na lembrança daqueles que viram o filme e, para os fãs, por serem uma referência marcante dos quadrinhos. Os significados mais importantes da cena relatam as formas como os super-heróis são vistos, tendo o Capitão América como um exemplo de qualidades heróicas e, principalmente, como alguém digno. O caráter transtextual do ato de erguer o Mjöllnir pelo Capitão denota não só o texto da cena dos quadrinhos inserido e até imitado no cinema, mas a significação da dignidade como traço heróico que colabora para que esse ato permaneça na memória afetiva de muitos.

No que concerne à informação, torna-se evidente que ela é inserida em muitos âmbitos em que a circulação e troca informacional são imprescindíveis. A comunicação tem seu

espaço pertinente dentro dos estudos da Biblioteconomia e, sem a primeira, a troca de informações não seria possível. Assim como em todos os lugares, objetos e tantos outros exemplos está presente a informação, não poderíamos deixar de ampliar esse leque para além das temáticas comuns e inerentes do campo Biblioteconômico, sendo de grande importância a Comunicação, seja ela veiculada em textos, livros, pesquisas, quadrinhos e filmes. Tudo que comunica, pode informar, significar algo para alguém por meio de construções valorativas que perpassam não só as histórias, mas a todos nós.

REFERÊNCIAS

ALVES, Victor Hugo Sampaio. As direções em que Thor arremessou sua arma: apontamentos sobre a etimologia e os paralelos mitológicos de Mjöltnir. **NEARCO: Revista Eletrônica de Antiguidade e Medieval**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 1, p. 173-195, jun. 2020. DOI: <https://doi.org/10.12957/nearco.2020.49340>. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/nearco/article/view/49340>. Acesso em: 5 set. 2021.

_____. Um panorama dos novos estudos sobre Thor. **Scandia: Journal of Medieval Norse Studies**, [s.l.], n. 2, p. 543-555, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/scandia/article/view/47865>. Acesso em: 5 set. 2021.

BAMBA, Mahomed (org.). **A recepção cinematográfica**: teoria e estudos de casos. Salvador: EDUFBA, 2013.

BARBOSA, Matheus. Descubra os segredos da SHIELD, a organização secreta da Marvel. **Aficionados**. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/shield-marvel/>. Acesso em: 16 jul. 2021.

BEAZLEY, Mark; YOUNGQUIST, Jeff; BRADY, Matt. **Enciclopédia Marvel**. Vol. 1. São Paulo: Panini, 2005.

BICUDO, Lucas. A história do universo Marvel e como o MCU muda as páginas da cultura pop. **Foras de Série**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://forasdeserie.com/a-historia-do-universo-marvel-e-como-impacta-a-cultura-pop/>. Acesso em: 2 set. 2021.

BRIDI, Natália. O que são as Joias do Infinito e como derrotar Thanos. **Omelete**. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/tudo-sobre-as-joias-do-infinito-no-cinema#13>. Acesso em: 3 set. 2021.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Cultrix/ Pensamento, 1989. E-book (199 p.).

_____. **O poder do mito**. Organizado por Betty Sue Flowers. São Paulo: Palas Athena, 1991. E-book (215 p.).

CANHISARES, Mariana. Vingadores: Ultimato | As principais referências aos filmes do MCU. **Omelete**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.google.com/amp/s/www.omelete.com.br/amp/marvel-cinema/vingadores-ultimat-o-endgame/vingadores-ultimato-as-principais-referencias-aos-filmes-do-mcu>. Acesso em: 3 set. 2021.

CAPITÃO América: Guerra Civil. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Intérpretes: Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Elizabeth Olsen, Sebastian Stan, Anthony Mackie *et al.* Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2016. 1 vídeo (148 min.). Título original: Captain America: Civil War. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

CAPITÃO América: O Primeiro Vingador. Direção de Joe Johnston. Intérpretes: Chris Evans, Hayley Atwell, Sebastian Stan, Tommy Lee Jones, Hugo Weaving, Dominic Cooper *et al.* Estados Unidos: Paramount Pictures, 2011. 1 vídeo (124 min.). Título original: Captain America: The First Avenger. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

CHAGAS, Luciana Zamprogne. Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. **SINAIS - Revista Eletrônica**. Vitória, v. 1, n. 03, p. 134-162, jun. 2008. DOI: <https://doi.org/10.25067/s.v1i03.2865>. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/sinais/article/view/2865>. Acesso em: 4 set. 2021.

CIRNE, Moacy da Costa. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1975.

COSTA, Robson Santos. Informação e memória cultural na era transmidiática: as adaptações dos quadrinhos Marvel para o cinema. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - ENANCIB, 18., 2017, Marília. **Anais eletrônicos** [...]. Marília: [s. n.], 2017. [n. p.]. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XVIII_ENANCIB/ENANCIB/paper/view/302. Acesso em: 24 jun. 2021.

ESPCULTURADORIA. O que são 'easter eggs' e por que eles povoam o mundo do cinema?. **Culturadoria**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://culturadoria.com.br/o-que-sao-easter-eggs-e-porque-eles-povoam-o-mundo-do-cinema/>. Acesso em: 5 set. 2021.

FERREIRA, Antônio Davi Delfino. **Assembling a universe!**: o universo compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema. Orientador: Marcelo Dídimo Souza Vieira. 2019. 242f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de Pós-graduação em Comunicação, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/40029?locale=es#:~:text=O%20Universo%20Cinematogr%C3%A1fico%20Marvel%20%C3%A9,forma%C3%A7%C3%A3o%20da%20equipe%20Os%20Vingadores>. Acesso em: 14 jul. 2021.

FERREIRA, Nadiá Paulo. Jacques Lacan: apropriação e subversão da linguística. **Ágora**. Rio de Janeiro, v.5, n. 1, p. 113-131, jun. 2002. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1516-14982002000100009>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/agora/a/zzfHvD4sJg4RgTVzXqMN6Hv/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 12 mai. 2021.

FONTENELE, Amanda Venancio. Narrativa Transmídia: um passeio pelo Universo Marvel Cinematográfico. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 4., 2017, Fortaleza. **Anais eletrônicos** [...]. Fortaleza: [s. n.], 2017, [n. p.]. Disponível em: <https://bit.ly/2PLEq0u>. Acesso em: 2 set. 2021.

GARÓFALO, Nicolaos. Como os X-Men de Jonathan Hickman mudaram o "padrão Marvel". **Omelete**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.google.com/amp/s/www.omelete.com.br/amp/banca-de-hqs/x-men-jonathan-hickman-fora-do-padrao-marvel>. Acesso em: 31 ago. 2021.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 13. reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GENETTE, Gérard. Cinco tipos de transtextualidade, dentre os quais a hipertextualidade. Tradução de Luciene Guimarães. In: GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Extratos traduzidos por Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães *et al.* Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010. p. 13-21.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, Fábio de Souza. Vingadores: Ultimato | 3 vezes que o Capitão América ergueu o Mjolnir nas HQs. **Omelete**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-endgame/vingadores-ultimato-3-vezes-que-o-capitao-america-ergueu-o-mjolnir-nas-hqs#4>. Acesso em: 7 set. 2021.

GOMES, Nataniel dos Santos. Linguagem e ideologia nos quadrinhos: o caso do Capitão América. In: CÍRCULO FLUMINENSE DE ESTUDOS FILOLÓGICOS E LINGUÍSTICOS. 16., 2011, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos** [...]. Rio de Janeiro: [s. n.], 2011, [n. p.]. Disponível em: http://www.filologia.org.br/xvi_cnlf/tomo_1/070.pdf. Acesso em: 4 set. 2021.

GUARDIÕES da Galáxia. Direção de James Gunn. Intérpretes: Chris Pratt, Zoe Saldana, Dave Bautista, Lee Pace, Benicio Del Toro, Karen Gillan *et al.* Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2014. 1 vídeo (121 min.). Título original: Guardians Of The Galaxy. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

HOMEM de Ferro. Direção de Jon Favreau. Intérpretes: Robert Downey Jr., Terrence Howard, Gwyneth Paltrow, Jeff Bridges, Shaun Toub, Leslie Bibb *et al.* Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010. 1 vídeo (126 min.) Título original: Iron Man. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: a história secreta**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: LeYa, 2013. E-book (370 p.).

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013. E-book (478 p.).

JOURNEY INTO MYSTERY. Estados Unidos: Marvel Comics, n. 83, ago. 1962.

LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Editora Hedra, 2015. E-book (589 p.).

LIMA, Lilian Victorino Félix de. **Dilemas do pós-modernismo na cultura de massa**. Orientador: Dra. Célia Aparecida Ferreira Tolentino. 2009. 235 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, 2009. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/88759>. Acesso em: 10 set. 2020.

METODOLOGIA CIENTÍFICA DO SEU TCC - Em 5 passos simples. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (26min36s). Publicado pelo canal André Fontenelle. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fVmmPZsmtbE>. Acesso em: 22 out. 2021.

NASCIMENTO, Victor. Marvel revela como os X-Men podem se juntar ao MCU. **Observatório do Cinema**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://www.google.com/amp/s/observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/2020/12/marvel-reve-la-como-os-x-men-podem-se-juntar-ao-mcu>. Acesso em: 2 set. 2021.

NETTO, J. Teixeira Coelho. **Semiótica, informação e comunicação**: diagrama da teoria do signo. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

O INCRÍVEL Hulk. Direção de Louis Leterrier. Intérpretes: Edward Norton, Liv Tyler, Tim Roth, William Hurt, Paul Soles, Débora Nascimento *et al.* Estados Unidos: Universal Pictures, 2008. 1 vídeo (112 min.). Título original: The Incredible Hulk. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

OS VINGADORES. Direção de Joss Whedon. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Jeremy Renner *et al.* Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2012. 1 vídeo (143 min.). Título original: The Avengers. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

PEDROSSIAN, Dulce Regina dos Santos. O mecanismo da identificação: uma análise a partir da teoria freudiana e da teoria crítica da sociedade. **Inter-Ação: Revista da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás**, Goiás, v. 33, n. 2, p. 417-442, jul./dez. 2008. DOI: <https://doi.org/10.5216/ia.v33i2.5275>. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1dfr7PRMEKEfz2Y1VmM7Qh2Vjsd2MAui_/view?usp=drive_sdk. Acesso em: 30 jun. 2021.

REDEL, Carlos. Além de “Homem-Aranha: Sem Volta para Casa”, quais são as maiores bilheterias do cinema? **Gaúcha ZH**. [s.l.], 2021. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/cinema/noticia/2021/12/alem-de-homem-aranha-sem-volta-para-casa-quais-sao-as-maiores-bilheterias-do-cinema-ckxqp7ije003f015pd9hrcbu7.html>. Acesso em: 22 jan. 2022.

SANTOS, Bruno Botelho dos. Marvel: Conheça cada uma das fases dos filmes e séries do MCU. **AdoroCinema**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-158421/>. Acesso em: 2 set. 2021.

THOR. Direção de Kennet Branagh. Intérpretes: Chris Hemsworth, Natalie Portman, Anthony Hopkins, Tom Hiddleston, Kat Dennings, Rene Russo *et al.* Estados Unidos: Paramount Pictures, 2011. 1 vídeo (115 min.). Título original: Thor. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

THOR: Ragnarok. Direção de Taika Waititi. Intérpretes: Chris Hemsworth, Tom Hiddleston, Cate Blanchett, Idris Elba, Jeff Goldblum, Tessa Thompson *et al.* Estados Unidos: Paramount Pictures, 2017. 1 vídeo (131 min.). Título original: Thor: Ragnarok. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

VINGADORES: Era de Ultron. Direção de Joss Whedon. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Samuel L. Jackson, Scarlett Johansson, Jeremy Renner *et al.* Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2015. 1 vídeo (141 min.). Título original: The Avengers: Age of Ultron. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

VINGADORES: Guerra Infinita. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Hemsworth, Mark Ruffalo, Chris Evans, Scarlett Johansson, Don Cheadle *et al.* Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2018. 1 vídeo (156 min.). Título original: Avengers: Infinity War. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

VINGADORES: Ultimato - Crítica com Spoilers. [S. l.: s. n.], 27 abr. 2019. 1 vídeo (11min25s). Publicado pelo canal PeeWee. Disponível em:

https://m.youtube.com/watch?v=Bac_DB2qTdg&list=PLSQz171YxKooQ7qZ254Cf3nBfi5oWdfeZ&index=5&t=58s. Acesso em: 18 maio 2021.

VINGADORES: Ultimato. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Jeremy Renner *et al.* Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2019. 1 vídeo (181 min.). Título original: Avengers: Endgame. Acesso pelo serviço de streaming Disney Plus.

**APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADA AO PÚBLICO QUE
POSSIVELMENTE ASSISTIU AO FILME VINGADORES: ULTIMATO.**

ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADA AOS GRUPOS 1 E 2.

E-mail:

Idade:

- Menos de 18 anos
- Entre 18 e 29 anos
- Entre 30 e 40 anos
- Entre 41 e 50 anos
- 50 anos ou mais

Perfil 1

1) Você tem o hábito de ler quadrinhos de super-heróis em geral?

- Sim
- Não
- Às vezes

Leitura de quadrinhos 1

2) Qual(is) o(s) tipo(s) de quadrinho(s) que você costuma ler? (Exemplos: adaptações literárias, graphic novels, mangás.)

3) Com que frequência você lê os quadrinhos de super-heróis?

- Diariamente
- Semanalmente
- Mensalmente
- Anualmente
- Quando consigo ou quando tenho tempo

4) Indique o(s) título(s) da(s) história(s) em quadrinho(s) que você leu recentemente.

5) Indique em quais dos suportes listados abaixo você costuma ler os quadrinhos.

- Impresso
- Digital
- Ambos

6) Você costuma ler os quadrinhos da Marvel?

- Sim
- Não
- Às vezes

Leitura de quadrinhos 2

7) Há quanto tempo você acompanha os quadrinhos da Marvel?

Perfil 2

8) Você tem o hábito de assistir aos filmes de super-heróis em geral?

- Sim
- Não
- Às vezes

Filmes assistidos 1

9) Com que frequência você assiste/reassiste ao(s) filme(s) de super-heróis?

- Diariamente
- Semanalmente
- Mensalmente
- Anualmente
- Quando consigo ou quando tenho tempo

10) Indique o(s) título(s) do(s) filme(s) que você assistiu recentemente.

11) Você costuma assistir aos filmes (lançados no cinema) da Marvel?

- Sim
- Não
- Às vezes

Filmes assistidos 2

12) Há quanto tempo você acompanha os filmes da Marvel?

Perfil 3

13) Indique dentre quais das opções abaixo você se considera em relação à Marvel:

- Fã
- Leitor(a) de quadrinhos
- Espectador(a) de filmes/séries
- Curioso(a)

Sagas 1

As sagas dos Vingadores podem ser de vários meios, como os quadrinhos, animações, filmes, séries, dentre outros.

14) Você conhece as sagas dos Vingadores?

- Sim
- Não

Acesso 1

15) Por qual(is) dos meios abaixo você conheceu a Marvel e as sagas dos Vingadores?

- Sites especializados
- Revistas de super-heróis
- Quadrinhos
- Filmes
- Livros
- Indicação de amigos

Preferências 1

16) Qual(is) o(s) filme(s) dos Vingadores você gosta mais?

17) Qual(is) sua(s) personagem(ns) favorita(s) ou favorito(s) dentre os Vingadores?

Justifique a sua resposta.

Comportamento 1

18) Você assistiu o filme Vingadores: Ultimato?

- Sim
- Não

Comportamento 2

19) Onde você assistiu ao filme Vingadores: Ultimato pela primeira vez?

- No cinema
- Em casa (por serviço de streaming)
- Em casa (por site)
- Em casa (por aplicativo)
- Em casa (por DVD/Blu-Ray)
- Em casa (por TV a cabo)

Preferências 2

20) Você gostou do filme Vingadores: Ultimato?

- Sim
- Não

Reconhecimento 1

21) Qual(is) cena(s) do filme Vingadores: Ultimato você acha memorável(is)?

22) Você se lembra da cena do Capitão América empunhando o Mjölnir?

- Sim
- Não

Cena 1

23) Você acha que é a primeira vez que a cena em que o Capitão América empunha o Mjölnir, no filme Vingadores: Ultimato, ocorre no Universo Marvel em geral?

- Sim
- Não

24) Você se lembra de onde conhece essa cena?

25) Você esperava essa cena ou foi pego(a) de surpresa? Justifique sua resposta.

26) Você acha que essa cena tem um significado especial? Se sim, qual?

Opinião 1

27) Você acha necessário assistir à todos os filmes do Universo Cinematográfico Marvel (UCM) para compreender melhor Vingadores: Ultimato?

Sim

Não

28) Você acha importante a participação dos fãs em fandoms, fóruns de discussão e grupos em redes sociais para a compreensão do UCM?

Sim

Não

Participação 1

29) Você participa de algum fandom, fórum de discussão ou grupo em redes sociais sobre as sagas dos Vingadores nos quadrinhos?

Sim

Não

30) Você participa de algum fandom, fórum de discussão ou grupos em redes sociais sobre os filmes dos Vingadores?

Sim

Não