



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ANTONIO DAVI DELFINO FERREIRA

HISTÓRIAS SEM FIM
UMA ABORDAGEM COMPLEXA SOBRE UNIVERSOS CINEMATOGRAFICOS

FORTALEZA

2024

ANTONIO DAVI DELFINO FERREIRA

HISTÓRIAS SEM FIM
UMA ABORDAGEM COMPLEXA SOBRE UNIVERSOS CINEMATOGRAFICOS

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

Orientação: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

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

F439h Ferreira, Antonio Davi Delfino.
Histórias sem fim : uma abordagem complexa sobre universos cinematográficos / Antonio Davi Delfino
Ferreira. – 2024.
201 f. : il. color.

Tese (doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2024.

Orientação: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira.

1. Universo cinematográfico. 2. Cinema. 3. Pensamento complexo. 4. Transtextualidade. I. Título.
CDD 302.23

ANTONIO DAVI DELFINO FERREIRA

HISTÓRIAS SEM FIM

UMA ABORDAGEM COMPLEXA SOBRE UNIVERSOS CINEMATOGRAFICOS

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

Aprovado em: 16/04/2024.

BANCA EXAMIDADORA

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

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

Prof. Dr. José Carlos Messias Santos Franco
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Profa. Dra. Kênia Cardoso Vilaça de Freitas
Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Profa. Dra. Letícia Passos Affini
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Aos meninos e meninas das periferias que se encantam com gibis e filmes e que virão a construir ciência. Mesmo que digam o contrário, esse universo será desbravado por vocês.

AGRADECIMENTOS

A todas as vozes que estão presentes nesta pesquisa, às que vieram antes de mim, às que foram silenciadas e deixadas do outro lado do oceano e também às que virão depois.

À minha família, pelo apoio e compreensão em todos esses anos nos quais o estudo sempre foi tratado com a honra da esperança por dias melhores para todos nós.

Ao Marcelo Dídimo pela orientação e parceria na construção deste trabalho em seus altos e baixos de produção e hiatos, sempre de forma leve e confiante.

Aos professores Ricardo Jorge, José Messias, Kênia Freitas e Letícia Affini, por todas as contribuições e conhecimentos compartilhados nos exames de qualificação e defesa.

Aos amigos da Oficina de Quadrinhos UFC e da Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos pela inspiração que é acompanhar e fazer parte da construção coletiva de conhecimento sobre nossas histórias sem fim.

Ao Eduardo, por segurar minha mão e estar presente em todas as crises e conquistas me ensinando a viver esse processo com cuidado e amor.

À Soraya, ao Márcio e ao Pedro pela amizade e pelo fortalecimento mútuo de vermos uns aos outros crescer em nossas pesquisas e vidas pessoais.

Às turmas de mestrado e doutorado do PPGCOM-UFC, pela corajosa missão compartilhada de fazer ciência em trabalhos tão potentes mesmo com todas as dificuldades e angústias dos últimos anos.

À Universidade Federal do Ceará, seus professores, estudantes e técnico-administrativos que sustentam esse lugar que se fez minha segunda casa e que é possibilidade de transformação para muitos que virão depois de mim.

À Funcap – Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico, pelo financiamento desta pesquisa.

Aos programas e políticas educacionais que ajudam mais pessoas pretas a terem acesso à formação e permanência em universidades públicas, para que a produção de conhecimento sobre nós seja feita, de fato, por nós.

“Cê vai atrás desse diploma
Com a fúria da beleza do sol, entendeu?
Faz isso por noiz, faz essa por noiz
Te vejo no pódio.”
(Emicida)

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo apresentar discussões conceituais e metodológicas sobre os universos cinematográficos a partir de uma abordagem complexa. Interações entre diferentes filmes, séries cinematográficas e franquias de entretenimento, os universos cinematográficos são expressões próprias do cinema comercial contemporâneo, remixando estruturas de continuidade narrativa e estratégias comerciais da indústria cinematográfica historicamente testadas em um contexto particular de sofisticação das relações entre linguagens na convergência midiática. Consideramos então os universos cinematográficos como traduções contemporâneas e comerciais do ato de narrar, presente em nossas diversas culturas desde que nos entendemos como membros de organizações sociais, nas quais a potência do encontro e do reencontro de forças constrói o reconhecimento de mundos em comum. Tal potência é transformada em apelo ao consumo em um cinema de colecionador, marcado pela resignificação da experiência cinematográfica como ponto de acesso a alguns dos muitos capítulos de histórias contínuas que se estendem em franquias transmidiáticas. Por essa razão, adotamos uma postura investigativa que considera tanto os elementos diegéticos quanto extradiegéticos para investigar os universos cinematográficos como coisas vivas (Ingold, 2012), fenômenos dinâmicos que operam em práticas socioculturais, narrativas e artísticas ao mesmo tempo. Essa postura resulta em um construto teórico baseado principalmente no pensamento complexo (Morin, 2005), no dialogismo (Bakhtin, 2008) e na transtextualidade (Genette, 1989) sob um prisma crítico que desemboca na proposição de uma abordagem descentralizada da produção científica sobre esses universos cinematográficos na cultura popular.

Palavras-chave: universo cinematográfico; cinema; pensamento complexo; transtextualidade.

ABSTRACT

This research aims to present conceptual and methodological discussions about cinematic universes from a complex approach. Integrating different films, film series, and entertainment franchises, cinematic universes are expressions specific of contemporary commercial cinema, remixing structures of narrative continuity and commercial strategies of the film industry historically tested in a particular context of sophistication of relations between languages in media convergence. We consider cinematic universes as contemporary and commercial translations of the act of narrating, present in our various cultures since we understand ourselves as members of social organizations, in which the power of the encounter and the reunion of forces builds the recognition of common worlds. This power is transformed into consumer appeal in a collector's cinema, marked by the resignification of the cinematic experience as an access point to some of the many chapters of continuous stories that extend into transmedia franchises. For this reason, we adopt an investigative stance that considers both diegetic and extradiegetic elements to investigate cinematic universes as living things (Ingold, 2012), dynamic phenomena that operate in sociocultural, narrative, and artistic practices simultaneously. This stance results in a theoretical construct based mainly on complex thinking (Morin, 2005), dialogism (Bakhtin, 2008), and transtextuality (Genette, 1989) under a critical prism that leads to the proposition of a decentralized approach to scientific production on these cinematic universes in popular culture.

Keywords: cinematic universe; movies; complex thinking; transtextuality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O protagonista Seiya de Pégaso em Prólogo do Céu (2004)	26
Figura 2 – Bastian encontra o dragão Falkor no filme A História sem Fim (1984).....	43
Figura 3 – Fatores perceptivos da gravidez segundo Wertheimer.....	50
Figura 4 – Monstros da obra de H.P. Lovecraft em Lovecraft Country (2020)	60
Figura 5 – Cartaz de divulgação do crossover A Casa de Frankenstein (1944).....	61
Figura 6 – Personagens dos filmes de Kevin Smith em Jay and Silent Bob Strike Back (2001).....	62
Figura 7 – Cartaz do filme La Rebelion de los Fantasmas (1949)	63
Figura 8 – Patrick Wilson e Vera Farmiga como o casal Warren em Invocação do Mal (2013).....	64
Figura 9 – Primeira reunião da equipe de super-heróis em Os Vingadores (2012).....	65
Figura 10– Cena do filme Todo Mundo em Pânico (2000).....	66
Figura 11– Cena pós-créditos de Pantera Negra: Wakanda para Sempre (2022)	69
Figura 12– Fragmentos da edição de Guerras Secretas (1994)	70
Figura 13– Cena de The Adventures of Kathlyn (1913)	73
Figura 14– Divulgação dos diferentes títulos do primeiro filme de Star Wars (1977)	75
Figura 15– Cartela de texto na abertura de Duna (2021)	76
Figura 16– Divulgação de Rogue One: Uma história Star Wars (2016).....	79
Figura 17– Criatura Starweid incorporada do selo Legends às HQs em Star Wars: Doctor Aphra (2023).....	83
Figura 18– Cena reúne os protagonistas de Guardiões da Galáxia (2014).....	87
Figura 19– Fãs trajados de Homem-Aranha para a pré-estreia de Sem Volta Para Casa (2021).....	94
Figura 20– Kevin Feige, o ator Mark Ruffalo e Kathleen Kennedy (2018).....	96
Figura 21– Vilões de diferentes filmes em Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa (2021)	98
Figura 22– Trailer de <i>Os Vingadores</i> é a cena pós-créditos de <i>O Primeiro Vingador</i> (2011).....	107
Figura 23– Projeto social leva crianças ao cinema para assistir a Wakanda Forever (2022) .	120
Figura 24– Capitão América empunha mjölnir em Os Vingadores: Ultimato (2019)	125
Figura 25– Batalha de Nova York revisitada em Os Vingadores: Ultimato (2019).....	128
Figura 26– Movimentos de convergência e expansão.....	136
Figura 27– Personagem Galadriel em diferentes fases da vida no universo da Terra Média.	137
Figura 28– Primeiro encontro de monstros em Frankenstein encontra o Lobisomem (1943)	138

Figura 29– Reunião de super-heróis em Os Vingadores (2012)	139
Figura 30– Alanis Morissette interpreta Deus e carrega o “livro do universo” dos filmes de View Askewniverse	141
Figura 31– Alternância de movimentos de convergência e expansão	141
Figura 32– Expansões e convergências entre os longa-metragens da Saga do Infinito	142
Figura 33– Forças externas e multidirecionais na complexidade dos universos	144
Figura 34– O universo como rede ficcional complexa, multidirecional e aberta.....	145
Figura 35– O escudo do Capitão América em Homem de Ferro 2 (2010).....	158
Figura 36– Menção ao programa do supersoldado em O Incrível Hulk (2008).....	158
Figura 37– Cenário da batalha final contra o exército de Thanos em Ultimato (2019)	161
Figura 38– Vingadores reunidos na batalha final de Os Vingadores: Ultimato (2019)	162
Figura 39– Heroínas na batalha contra Thanos em Ultimato (2019)	166
Figura 40– Wong em comentário sobre as dimensões do crossover de Ultimato (2019)	168

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Produções da Marvel Studios em exibição durante o ano de 2021.....	102
--	-----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Relações conceituais entre universos, séries e franquias cinematográficas	89
Tabela 2 – Produções integradas ao Universo Cinematográfico da Marvel até Os Vingadores: Ultimato (2019).....	148

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2	HISTÓRIAS SEM FIM	25
2.1	Narrar como a vida	27
2.1.1	<i>Contadores de histórias</i>	28
2.1.2	<i>A história de dois ou mais</i>	32
2.1.3	<i>Os outros em nós</i>	38
2.2	O universo em nossas mãos	43
2.2.1	<i>Conhecer o fim</i>	44
2.2.2	<i>Conhecer o todo</i>	48
2.2.3	<i>Para todo lado, histórias sem fim</i>	52
2.3	A arte de criar (e conceituar) universos	55
2.3.1	<i>Narrativas Vastas</i>	56
2.3.2	<i>Crossovers</i>	59
2.3.3	<i>Universos cinematográficos: uma definição possível</i>	67
3	CINEMA DE COLECIONADOR	69
3.1	Sequências, franquias, universos	72
3.1.1	<i>Continua...</i>	74
3.1.2	<i>Produtos sem fim</i>	81
3.1.3	<i>Redes cinematográficas</i>	88
3.2	O cinema dos universos cinematográficos	93
3.2.1	<i>Os blockbusters na era da convergência</i>	94
3.2.2	<i>Uma nova experiência cinematográfica</i>	99
3.2.3	<i>Poder, consumo e diferença</i>	104
3.3	Nas margens do universo	108
3.3.1	<i>Arte, produto e consumo</i>	109
3.3.2	<i>Os blockbusters servem para pensar</i>	113
3.3.3	<i>Consumir para pertencer</i>	118
4	DESBRAVAR UNIVERSOS	123
4.1	Coisas que transbordam	126
4.1.1	<i>Trazendo os universos à vida</i>	127
4.1.2	<i>Jogos de relações</i>	131
4.1.3	<i>Expansão e convergência</i>	135

4.2	Rotas possíveis	146
4.2.1	<i>Ajustando o olhar</i>	147
4.2.2	<i>Perspectivas restritas: ver mundos</i>	151
4.2.3	<i>Perspectivas abertas: rumo à complexidade</i>	155
4.3	Proposta de desbravar	161
4.3.1	<i>Tentativa e ultimato</i>	163
4.3.2	<i>Uma perspectiva complexa insurgente</i>	169
4.3.3	<i>Incompletude</i>	175
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	179
5.1	Pós-créditos, esperança e <i>crossover</i>	179
	REFERÊNCIAS	185

1 INTRODUÇÃO

Pensamentos complexos sobre coisas que transbordam

Sobem os créditos, fim de sessão. Algumas pessoas já estão de pé, enquanto outras se apressam em recolher o lixo e se dirigir à saída que interrompe a escuridão na qual estiveram mergulhados nas últimas duas horas, em favor da fonte de luz única da tela de cinema. A luz que vem da porta é completamente diferente: tímida, lateral, baixa, parece pedir licença para retirar as pessoas da experiência espetacular de imagem e som. Enquanto se dirigem à saída, um grupo de amigos comenta sobre o filme, um casal desce as escadas em silêncio, uma mulher boceja, uma criança grita que está com fome. Acabou a imersão. O ritual do cinema chegou ao fim. Ou não: quem permanece nas poltronas ainda alimenta a expectativa de que a tela se ilumine novamente para ter um vislumbre do que está por vir em um desdobramento da história a que acabaram de assistir. Questão de tempo, em poucos meses eles retornariam para continuar a experiência temporariamente interrompida pela emersão ao mundo de fora da tela.

Há anos, essa cena se repete em inúmeras sessões de cinema do circuito comercial. Dos seriados semanais exibidos nas salas de projeção no início do século 20 até as franquias de *blockbusters*¹ que dominam as bilheterias atuais, são cada vez mais recorrentes os filmes que excedem o momento da projeção e se estendem no imaginário e no consumo do público, tornando-se potenciais histórias sem um fim à vista. Estendendo-se em continuações e derivações, essas narrativas sobrevivem e se retroalimentam em ciclos que podem durar décadas. Com efeito, muitos dos títulos mais populares do cinema contemporâneo podem soar familiares aos nossos pais, como *Star Wars*, *Batman* ou *007* e tantos outros que surgem hoje almejam permanecer familiares aos nossos filhos e netos. Atravessar gerações com histórias é um dos efeitos poderosos que as narrativas podem ter, e, na indústria do entretenimento, um atestado de sucesso comercial que produtoras perseguem com afinco.

Por isso, o cinema contemporâneo se apropriou, em sua lógica industrial, de modelos de produção que exploram amplamente essas narrativas que transbordam a experiência pontual e se convertem em histórias que perduram por diferentes gerações e linguagens. Um filme pode não ser apenas um filme, mas também um retorno a histórias passadas, parte de uma série ou peça de um quebra-cabeça que envolve o público na busca por uma conclusão que

¹ Produções “arrasa-quarteirão”, marcadas por “grandes elencos, grandes orçamentos, grande distribuição, grande espetáculo e grande receita” (Gordon; Jancovich; Mcallister, 2010, p. 110).

parece cada vez mais distante, à medida que novas peças vão surgindo no cinema e em outros meios.

É sobre os filmes que não acabam quando termina a sessão que nos debruçaremos nesta pesquisa. As obras cinematográficas que excedem a visita ocasional à sala de projeção e integram projetos narrativos complexos e duradouros. Os fios invisíveis, mas cada vez mais exaltados, que unem filmes e dilatam seu mundo ficcional à medida em que exploram seus personagens, lugares, eventos e possibilidades. E as variáveis sociais e econômicas que afetam e são afetadas por essas produções ao passo em que elas se convertem em fenômenos culturais dos nossos tempos. Investigaremos, portanto, a formação do empreendimento comunicacional que é forjado em torno desse transbordar da obra fílmica para outras, estabelecendo entre elas relações de solidariedade e se convertendo em um todo maior que a soma das partes: o universo cinematográfico.

Um dos mais proeminentes desses casos é também o caminho que nos trouxe ao desenvolvimento desta pesquisa: o Universo Cinematográfico Marvel (UCM). Baseados nos quadrinhos da Marvel Comics, os filmes de super-heróis produzidos pela Marvel Studios a partir de 2008 ganharam notoriedade no cinema contemporâneo ao aprofundar a serialização fílmica em uma integração narrativa de grandes proporções. Além da estratégia das continuações e derivações, o UCM passou a conectar diferentes séries de filmes lançadas simultaneamente, bem como histórias em quadrinhos, curtas-metragens, séries de televisão e *streaming*, somando mais de 30 títulos integrados ao universo narrativo somente em sua primeira década de existência, enquanto segue em curso com mais projetos à vista.

O UCM foi o prisma por meio do qual analisamos a construção de universos em um percurso de pesquisa anterior (Ferreira, 2019). Na ocasião, enveredamos pelo tema ao analisar o universo cinematográfico de super-heróis da Marvel Studios como objeto de transcrição das histórias em quadrinhos no cinema. Ao tomar como objeto de análise do processo tradutório não um título ou personagem específico, mas a estrutura de universo compartilhado pelas obras – estratégia recorrente nas HQs do gênero de super-heróis –, construímos uma proposta de metodologia que se propôs a investigar as relações graduais estabelecidas entre os filmes, para além da análise comparada entre as versões.

Essa proposta, desenvolvida a partir das relações transtextuais apresentadas pelo crítico literário francês Gérard Genette (1989) e das pesquisas contemporâneas que tratam de narrativas complexas e ecossistemas narrativos no chamado cinema da convergência (ZECCA *et al.*, 2012), é um dos pontos de partida que impulsionaram este novo percurso.

Complementarmente, temos a relevância de produções como as do Universo Cinematográfico Marvel para a indústria do cinema e para a cultura popular, inseridas em um momento particular do desenvolvimento consciente de narrativas complexas em universos cinematográficos e/ou transmidiáticos.

Tal tendência se constrói principalmente sobre fatores econômicos, centrais à lógica de produção de entretenimento contemporânea. As séries cinematográficas, estratégias utilizadas pelos estúdios há bastante tempo com o objetivo de estender o sucesso comercial de determinados títulos, representam até hoje um bom negócio para Hollywood. Nove das dez maiores arrecadações de bilheteria no circuito internacional até o fim de 2020² são filmes integrados a alguma forma de continuidade narrativa: *Avatar* (*Avatar*, James Cameron, 2009), que sustentou o título de maior bilheteria de todos os tempos por 10 anos, teve quatro sequências anunciadas para expandir a história do filme em uma franquia própria;³ *Os Vingadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012), *Os Vingadores: Guerra Infinita* (*The Avengers: Infinity War*, Anthony Russo, Joe Russo, 2018) e *Os Vingadores: Ultimato* (*The Avengers: Endgame*, Anthony Russo, Joe Russo, 2019) são culminâncias que reúnem as séries de filmes de super-heróis que integram o Universo Cinematográfico Marvel; *Star Wars: Episódio VII - O Despertar da Força* (*Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, JJ Abrams, 2015), marca o início de uma nova trilogia cinematográfica do universo de *Star Wars*, em curso em diversas mídias desde 1977; *Jurassic World: O Mundo dos Dinossauros* (*Jurassic World*, Colin Trevorrow, 2015), revisita o universo de *Jurassic Park* 15 anos após o último filme da trilogia inicial; *O Rei Leão* (*The Lion King*, Jon Favreau, 2019), é uma nova versão do filme de animação lançado em 1994, que, bem como sua contraparte animada, teve sequências anunciadas após o êxito comercial de sua exibição nos cinemas; *Velozes e Furiosos 7* (*Furious 7*, James Wan, 2015) é mais um capítulo da série de filmes de ação iniciada em 2001; e *Frozen II* (*Frozen II*, Jennifer Lee, Chris Buck, 2019) é a continuação direta da animação lançada em 2013 pela Walt Disney Pictures.

Entre os filmes que aparecem no topo da lista, apenas *Titanic* (*Titanic*, James Cameron, 1997) não é uma produção do século 21, o que demonstra a força que os filmes integrados a narrativas vastas apresentam em resultados comerciais para a indústria nos últimos anos, ainda que não sejam necessariamente uma invenção dos nossos tempos. Continuações,

² Fonte: Box Office Mojo: Top Lifetime Grosses. Disponível em: [boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/](https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/). Acesso em 23 de mar. de 2021.

³ Fonte: Vulture: An Exhaustive Timeline of All the Avatar Sequel Announcements. Disponível em: <https://www.vulture.com/2020/09/avatar-sequel-announcements-timeline-james-cameron.html>. Acesso em 23 de mar. de 2021.

refilmagens, produções derivadas e cruzamentos de histórias são estratégias de longa data que complexificam a experiência cinematográfica e a inserem em uma relação mais duradoura com as narrativas e seus personagens, mundos e conceitos. E, dado o desempenho financeiro e o apelo nostálgico-emocional que a experiência de acompanhar essas narrativas proporciona, produtoras sofisticam cada vez mais as formas de inserção de filmes em continuidades extensas, valendo-se também das possibilidades tecnológicas e da convergência midiática contemporânea que favorecem sua realização.

Dessa forma, modelos de produção como o da Marvel Studios encontram paralelos em outros estúdios. Se, no UCM, diferentes séries de filmes protagonizadas por super-heróis distintos se conectam na narrativa macro de *Os Vingadores*, movimentos semelhantes são percebidos em produções contemporâneas. É o caso da Warner Bros., detentora dos direitos de adaptação para o cinema dos quadrinhos da DC Comics, principal concorrente da Marvel, que seguiu seus paços para formar a *Liga da Justiça* (*Justice League*, Joss Whedon, Zack Snyder, 2017), após apresentar seus principais personagens em filmes solo lançados nos anos anteriores. Seguindo a mesma estratégia de conectar franquias, o diretor M. Night Shyamalan promoveu o cruzamento dos filmes *Corpo Fechado* (*Unbreakable*, 2000) e *Fragmentado* (*Split*, 2017) em *Vidro* (*Glass*, 2019); e a Legendary Pictures produziu *Godzilla vs Kong* (*Godzilla vs Kong*, Adam Wingard, 2021), conectando os filmes *Godzilla* (*Godzilla*, Gareth Edwards, 2014), *Kong: Ilha da Caveira* (*Kong: Skull Island*, Jordan Vogt-Roberts, 2017) e *Godzilla II: Rei dos Monstros* (*Godzilla: King of the Monsters*, Michael Dougherty, 2019).

Além das aglutinações de franquias paralelas, o retorno de títulos consagrados soma-se a essas produções na construção de universos cinematográficos desenvolvidos a partir de marcas previamente estabelecidas na indústria e na cultura pop. É o caso dos universos de *Star Wars*, *Harry Potter* e *Transformers*, que expandiram suas respectivas séries de filmes já em curso com novas franquias derivadas a partir dos anos 2010.

Temos então um movimento de grandes proporções da indústria do entretenimento. Tudo é maximizado nas narrativas dos universos cinematográficos, a ponto de eles mesmos transbordarem o cinema e se tornarem muitas vezes também transmidiáticos. São os maiores estúdios de audiovisual produzindo filmes para públicos gigantescos sobre universos igualmente grandiosos e contínuos, histórias sem fim. Tamanho alcance indica a importância que essas obras assumem ao impactar culturalmente milhares de pessoas ao redor do mundo, afetando-as de diferentes formas e atravessando gerações ao povoar o imaginário coletivo com seus personagens. O contrário também acontece e, por estenderem-se por anos de produção

contínua, esses filmes também revelam as transformações sociais, econômicas e tecnológicas que interferem na cultura popular e são refletidas por ela. Trata-se, portanto, de fenômenos de comunicação e cultura tão complexos quanto as narrativas que almejam construir, configurados de modo particular em seu momento de mais expressiva popularização e reprodução. Coisas que pulsam ao pesquisador de comunicação como um convite a refletir e elaborar sobre a produção de entretenimento contemporânea.

Por esse motivo, voltamos aos universos cinematográficos com um olhar mais amplo para compreendê-los e lançar luz sobre suas particularidades em meio às narrativas audiovisuais, especialmente um olhar atento à complexidade não apenas como característica dos fenômenos, mas como uma própria postura científica, baseada no pensamento complexo apresentado por Edgar Morin (2005). Diante do estabelecimento dessas organizações narrativas como fenômenos da cultura pop e da indústria do entretenimento diretamente relacionados às transformações midiáticas do século 21, podemos dizer que elas reclamam para si lentes de aumento especificamente ajustadas para as questões de narrativa, cinema, mídias, produção, consumo e fruição que suscitam. Intentaremos discutir uma teoria consciente desses múltiplos fatores nas páginas a seguir, partindo de um lugar diferente do centro intelectual de onde falam pensadores franceses – uma posição muito particular onde se observam as narrativas diegéticas e as forças extradiegéticas que convergem nessas produções: das margens para o centro.

Da mesma forma que muitos são os lugares explorados pelos mundos ficcionais dos universos cinematográficos, muitos também são os olhares e as vozes que se debruçam sobre eles. E, assim como é importante que o público perceba as particularidades e as intersecções desses lugares para que o efeito macro da narrativa complexa se sustente, entender de onde partem os exercícios empíricos desenvolvidos sobre essas produções também é importante para se ter dimensão das diferentes facetas que esses fenômenos de escala internacional podem assumir em pesquisas científicas. Tão importante quanto o que se fala sobre determinado fenômeno, é o quando, o como e o de onde se fala.

Diversas pesquisas que partem dos mesmos objetos que esta certamente estão sendo publicadas e escritas em diferentes partes do mundo e com diferentes focos de análise neste momento. Por isso, o relato de pesquisa aqui apresentado não se furtará de assumir um lugar político e histórico delimitado, a fim tanto de contribuir com o diálogo internacional desenvolvido acerca da temática abordada, quanto de ressaltar aspectos dela que são percebidos de forma particular a um pesquisador preto vindo da periferia de uma capital do nordeste brasileiro dos anos 2020. Sim, um pesquisador, no singular, como são pesquisadoras e

pesquisadores singulares todas as pessoas que fazem a pesquisa científica em todas as áreas. Reconhecer que nossas pesquisas se desenvolvem por pessoas que têm vivências específicas e pontos de vista social e historicamente localizados não anula o rigor teórico ou a validade científica do que produzimos – na verdade, ocultar isso apenas cria/mantém um véu temporário que eventualmente há de ser rompido pelas pessoas leitoras que se depararão com nossas produções e precisarão localizá-las em um contexto específico para que elas façam sentido. Como bem pontua Morin (2005, p. 39), “a ciência ocidental fundamentou-se na eliminação positivista do sujeito a partir da ideia de que os objetos, independentemente do sujeito, podiam ser observados e explicados como tais”. A postura científica desta pesquisa se pretende não apenas a doravante desconstruir o tratamento dos fenômenos sobre os quais nos debruçamos como “objetos” no sentido de entidades estáticas observáveis e descritíveis – em favor da concepção de “coisas”, vivas e dinâmicas, como propõe Tim Ingold (2012) –, como também abdica de tal eliminação das subjetividades, reconhecendo essa perspectiva como determinante para se compreender e discutir a ciência, a arte e a cultura.

É nessa perspectiva que, sempre com atenção à compreensão do relato de pesquisa aqui construído, por vezes falarei em primeira pessoa do singular. Porque é tão honesto quanto óbvio dizer que as conclusões que serão apresentadas nessa pesquisa são resultado a longo prazo de inquietações muito particulares, boa parte delas desenvolvidas durante a pandemia de Covid-19, período no qual o isolamento e a solidão do fazer científico se explicitaram ainda mais. Por outro lado, igualmente honesto e óbvio é dizer que todas essas inquietações são frutos de reflexões sobre coisas que foram e são discutidas em outros contextos particulares por outras pessoas. Falo tanto de ancestrais que, em retrospecto, forjam as subjetividades que carrego em minhas visadas e escritas, quanto mais objetivamente de autoras e autores cujas contribuições são evocadas durante uma pesquisa cientificamente embasada e que fazem de todo texto científico, em última instância, um avanço coletivo de reflexões particularmente desenvolvidas sobre outros avanços coletivos. Um palimpsesto onde uma sobreposição de diálogos entre vozes de diferentes épocas, lugares e pontos de vista são traçados e se sustentam umas às outras. E é também por isso que, na maior parte do texto dessa tese, falaremos em primeira pessoa do plural – porque quando devolvemos para a comunidade o conhecimento que acessamos em forma de produções escritas, propomos novos diálogos que farão companhia e suporte a outras leituras e pesquisas solitárias no futuro – e no presente, agora que estas linhas estão sendo lidas. E assim fazemos ciência.

Dito isso, eu (em primeira pessoa do singular), nem sequer fui ao cinema quando *Homem de Ferro* (*Iron Man*, Jon Favreau, 2008), primeiro filme do Universo Cinematográfico Marvel, estreou. Isso porque o cinema para uma criança preta da periferia naquela época era diversão pouco frequente, ainda que eu já flertasse com o universo dos super-heróis nos quadrinhos que lia e guardava rabiscados desde que aprendera a ler. Uma década depois de *Homem de Ferro*, eu estava totalmente inserido nos calendários de lançamento, sessões de pré-estreia e eventualmente escrevendo uma dissertação de mestrado sobre aquele monte de super-heróis que tomaram de assalto as salas de cinema no mundo inteiro. Nesse intervalo, fiz parte de uma parcela de espectadores de cinema que aprendeu a experienciá-lo sob a lógica que aqui chamaremos de *cinema de colecionador* – a lógica seriada dos universos cinematográficos da era da convergência, com atenção redobrada aos detalhes de cada cena e de olho nas revelações e especulações que orbitavam cada filme nos fóruns e *blogs*.

Foi então que a observação da própria experiência com esses filmes levou à elaboração teórica sobre ela, sem perder de vista o lugar de onde ela parte e as conseqüentes questões que dele derivam. A formulação teórica que desenvolveremos nessa pesquisa não se propõe a ser um guia para produtores, nem um estudo de recepção, tampouco uma bíblia de conceitos cristalizados: trata-se de uma proposição teórica acerca de um fenômeno que é em suma profundamente complexo, carregando em si discussões não apenas sobre narratologia, mas também sobre consumo, mercado e sociedade. Assumir uma postura crítica diante desses fenômenos é o ponto de partida escolhido aqui para discuti-los em um nível mais amplo de observação, a fim de dar conta de variáveis que os afetam diretamente, mas escapam à diegese dos textos, e também de apontar a complexidade que esses produtos audiovisuais apresentam.

Dessa forma, objetivamos também contribuir com as pesquisas que despontam de diferentes lugares do mundo, com diferentes abordagens acerca dessas produções. Enquanto as próprias produtoras de cinema assimilam e experimentam as potencialidades que as narrativas vastas cinematográficas podem alcançar nos nossos tempos, pesquisas do mundo inteiro as perseguem a fim de compreendê-las e discuti-las cientificamente. Nos unimos a essa rede invisível de pessoas com olhares e perspectivas distintos, compondo um quadro diverso de discussões sobre a complexidade desses fenômenos.

Entre elas, citamos *The Marvel Studios Phenomenon: Inside a Transmedia Universe*, de Martin Flanagan, Andrew Livingstone, Mike McKenny (2016); *Os Jogos de Memórias e a Construção de Universos: As Adaptações Cinematográficas de Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis*, de Robson Costa (2017); *World Building: transmedia, fans,*

industries, organizado por Marta Boni (2017); *Uma Análise do Story World de Star Wars: A New Hope e Star Wars: The Force Awakens*, de Antonio Henrique Garcia Vieira (2017); *Assembling the Marvel Cinematic Universe: Essays on the Social, Cultural and Geopolitical Domains*, organizada por Julian C. Chambliss, William L. Svitavsky e Daniel Fandino (2018); *Projetando Mundos Ficcionalis: escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos*, de André Conti Silva (2018); *Narrative Complexity: Cognition, Embodiment, Evolution*, organizado por Marina Grishakova e Maria Poulaki (2019), entre outras.

Assim como parte dessas pesquisas, especialmente dedicadas a discutir conceitos presentes nos universos cinematográficos, nossa discussão partirá de uma revisão conceitual acerca dos universos narrativos que se desdobram no cinema atualmente, sem inicialmente se limitar a estudos de caso específicos. Recorreremos a muitos deles como exemplos, ilustrações e embasamento para compor a proposição teórica que traçaremos, para em seguida demonstrá-la em alguns universos cinematográficos escolhidos como exercícios de discussão teórica.

Toda essa discussão, de forma objetiva, pode ser sintetizada em algumas questões centrais: o que são e como se apresentam os universos cinematográficos contemporâneos em termos narrativos, midiáticos e formais? O que esses fenômenos revelam sobre a produção e o consumo de entretenimento audiovisual do século 21? Que instrumentais teórico-metodológicos podem ser esboçados para tratar da complexidade que tais universos operam em seu cursar? Que reflexões sobre a própria postura de investigação científica podem ser descortinadas diante de fenômenos tão dinâmicos?

Para dar conta dessas questões, nossa jornada começa com um capítulo dedicado a resgatar as heranças narrativas que culminam nos universos cinematográficos como os conhecemos hoje. Com o objetivo de sedimentar a discussão crítica sobre essas histórias notadamente marcadas pela vastidão e continuidade indefinida, vamos retornar a algumas funções e efeitos sociais das narrativas e das formas como contamos e acessamos histórias. Nessa etapa, observaremos o desenvolvimento das narrativas vastas desde as tradições orais mitológicas, passando pela literatura, histórias em quadrinhos e audiovisual. Com base na narratologia (Abbott, 2008; Culler, 1999; Motta, 2012) na mitologia (Barthes, 1993; Campbell, 2007; Jesi, 2014), nas teorias da percepção (Engelman, 2002) e nos cruzamentos de histórias (Nevins, 2011), vamos elencar exemplos e conceitos-chave que nos permitam discutir o próprio conceito de universo narrativo, com especial atenção aos mundos ficcionais compartilhados por

diferentes títulos, além de esboçar uma definição possível para o que tratamos cientificamente como universos cinematográficos.

No segundo movimento, vamos nos ater aos universos narrativos desenvolvidos prioritariamente entre filmes. Os universos cinematográficos do século 21 experienciados no que chamaremos de cinema de colecionador serão nosso foco para apresentar as complexidades narrativas, midiáticas, sociais e econômicas que orbitam suas produções. Discutiremos aqui como esses filmes acabam também por forjar uma experiência cinematográfica particular, na qual o ritual de cinema é ora atualizado para uma celebração coletiva, ora individualizado para formas alternativas de acesso aos títulos, como as plataformas de *streaming* e compartilhamento de conteúdos. Partindo das ideias de Henry Jenkins (2009), Carlos Scolari (2014), Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore (2012) e sob a ótica do consumo de Néstor García Canclini (1997) e dos estudos culturais em Stuart Hall (2003), veremos como se estabelece esse cinema de colecionador, inserido em uma cultura contemporânea de produção e reverberação de suas histórias sem fim.

Após discutir aspectos internos e externos dos universos cinematográficos, dedicaremos o terceiro capítulo a esquematizar propriamente o pensamento teórico-metodológico que lançamos sobre eles. Partindo do campo de batalha das sequências finais do filme *Os Vingadores: Ultimato*, vamos desnovelar e renovar as possibilidades de análise metodológica lançadas sobre os universos cinematográficos nos últimos anos, tencionando-as. Reconhecendo, à luz de Edgar Morin (2005), a complexidade que define os universos cinematográficos como coisas que transbordam, se movimentam e se estendem em todas as direções, defenderemos para eles uma abordagem nova, sistêmica, transdisciplinar e aberta às expansões que os universos tendem a seguir em seu desbravar.

2 HISTÓRIAS SEM FIM

Lá dentro há pessoas que ainda não conheço, e toda a espécie de aventuras, feitos e combates — e muitas vezes há tempestades no mar, ou alguém vai a países e cidades exóticos. Tudo isso, de algum modo, está dentro do livro. É preciso lê-lo para o saber, é claro. Mas antes disso, já está lá dentro. Gostaria de saber como....

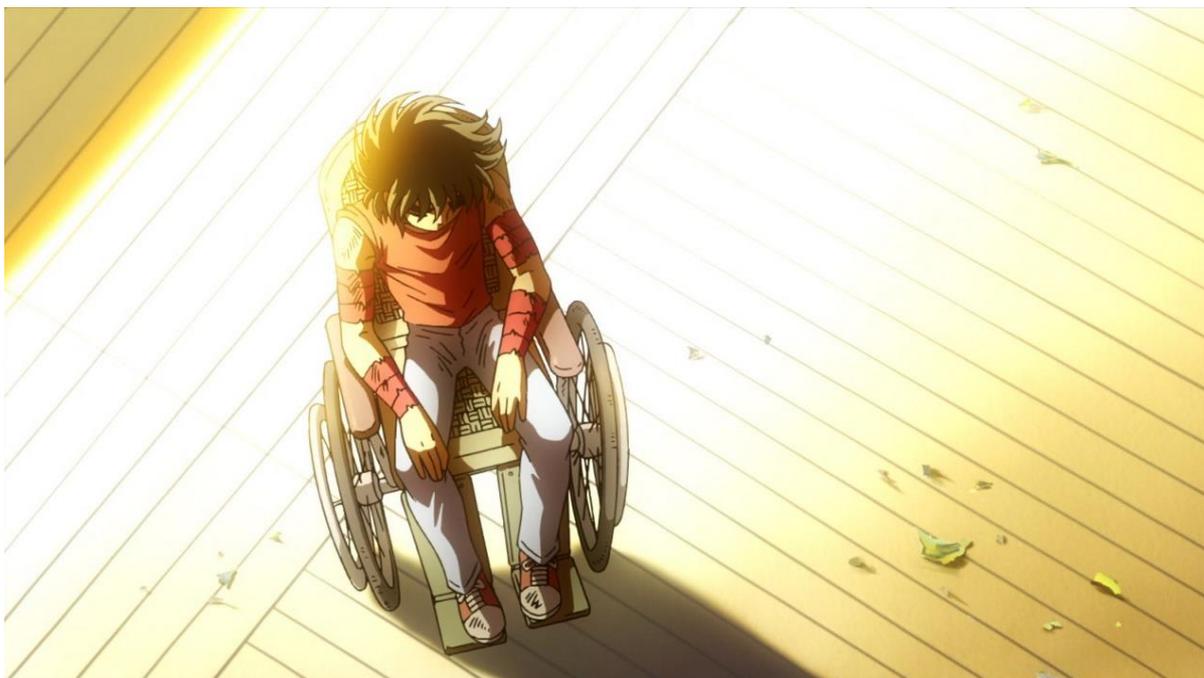
(Michael Ende, *A história sem fim*, 1979)

Sobem os créditos, fim de sessão. Algumas pessoas já estão de pé, enquanto outras se apressam em recolher o lixo e se dirigir à saída que interrompe a escuridão na qual estiveram mergulhados nas últimas horas, em favor da fonte de luz única da tela de cinema. Eu permaneci sentado, ouvindo *Never*, canção de encerramento do filme *Os Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu* (*Saint Seiya: Tenkai-hen Josô – Overture*, Shigeyasu Yamauchi, 2004). Eu contava 12 anos de idade e essa era a minha primeira ida à sala de cinema, num momento especialmente impactante por proporcionar um reencontro com os personagens do desenho animado que assistira em sucessivas reprises durante a infância, finalmente em uma história inédita.

O longa-metragem reproduz o mote da trama presente em todos os arcos da animação e do mangá que o originou, publicado em 1986 pelo quadrinista Masami Kurumada: heróis que trajam armaduras inspiradas na mitologia grega enfrentando soldados que servem a uma figura inimiga em seu plano de tomar da deusa Atena a responsabilidade sobre os rumos da humanidade e da Terra. Apesar da previsibilidade do roteiro, *Prólogo do Céu* carregava também uma promessa: as aventuras concluídas na série de televisão teriam continuidade a partir do filme, sem uma versão prévia nos quadrinhos. A palavra “prólogo”, presente no título, indicava um retorno à continuidade extensa que havia sido construída até ali, contando 28 volumes originais do mangá, com 200 páginas cada, e 145 episódios da versão animada, dividida em quatro sagas.

Prólogo do Céu é sutilmente diferente dos demais filmes de *Cavaleiros do Zodíaco*, que eram produzidos em paralelo ao desenho animado e contavam histórias desvinculadas da cronologia da série regular. Dessa vez, o filme começa exatamente de onde a série animada havia terminado, se apresentando como a abertura de uma quinta fase da história. Dessa forma, o filme atraiu fãs de longa data para o ineditismo de uma nova saga, agora cinematográfica.

Figura 1 – O protagonista Seiya de Pégaso em *Prólogo do Céu* (2004).



Fonte: Os Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu (2004)

Ao aliar nostalgia e prenúncios de novidade, *Prólogo do Céu* pode ser visto como um exemplo das várias extensões narrativas que nos atraem pelo poder da continuidade. Depois de acompanhar as batalhas dos heróis contra o deus do mundo dos mortos, Hades, os reencontramos no filme enfrentando a deusa da lua, Artemis; e, na conclusão dessa luta, já se apresenta um novo oponente na figura de Apolo, deus do sol. Em histórias como essas, a estrutura aristotélica das narrativas com começo, meio e fim é transformada em um jogo de continuidade que converte essa linearidade em uma forma cíclica, na qual o esperado fim se apresenta como um possível recomeço. Estando imersos nas histórias, o adiamento do fim nos leva a continuar acompanhando-a, na esperança de sermos recompensados quando finalmente chegarmos à sua conclusão.

Essa negação da finitude se apresenta como um aspecto central para a construção de narrativas extensas, como as próprias mitologias que inspiraram *Cavaleiros do Zodíaco* e franquias de entretenimento longevas como ela mesma. Adiar a conclusão é um pacto testado à exaustão entre produtoras e público, posto em prática enquanto – e se – se sustentar. Nesse intervalo, a história ganha sobrevida à medida que novos personagens e eventos são incluídos em um cenário que se torna cada vez mais complexo e multipovoadado.

Neste capítulo, vamos investigar a construção de histórias que exploram esse jogo de diferentes formas e em diferentes linguagens, a fim de compreender algumas das formas

pelas quais nos envolvemos de maneira tão íntima com essas narrativas. Empregamos tempo, investimos dinheiro e dedicamos atenção a produtos midiáticos – ainda que conscientes de suas intenções comerciais – ao ponto de seus personagens se tornarem quase que velhos conhecidos, os quais gostamos de reencontrar periodicamente e saber como andam suas vidas.

Prólogo do Céu é um exemplo interessante pelas duas vias: o filme se apoia nesse reencontro nostálgico com a narrativa que sobrevive, mas sofre as consequências dessa relação afetiva existir em um contexto comercial. Os resultados financeiros do filme não atingiram as expectativas comerciais e todas as promessas da saga cinematográfica alimentadas no filme foram canceladas sem cerimônia. A trama deixada em aberto foi abandonada e só posteriormente recriada no mangá *Saint Seiya: Next Dimension* (Masami Kurumada, 2006), onde a história dos cavaleiros ganhou novos rumos, sem, contudo, retornar aos eventos vistos na animação no cinema.

Às vezes o fim tão evitado é imposto.

2.1 Narrar como a vida

Lendo essas páginas, a pessoa leitora já sabe que o autor desta pesquisa teve uma de suas primeiras experiências em salas de cinema aos 12 anos de idade, assistindo a um filme dos *Cavaleiros do Zodíaco*, série da qual era fã na infância. São fatos sobre uma pessoa que, dosados, organizados e somados a tantos outros, fornecem informações sobre uma história de vida. Biografias são exercícios de reunir informações como essas, elencando-as e delas formando uma história com começo, meio e fim por meio de construções narrativas. Seja sobre a vida de um pesquisador, de um grupo de cavaleiros, de uma figura histórica, de uma super-heroína ou de uma sociedade secreta, a construção de narrativas acompanha a consciência da humanidade sobre si. É o dosar, somar e organizar informações sobre algo dispostas no tempo, e nesse conjunto observar um todo integrado pela sucessão de acontecimentos encadeados. É o produto quase que involuntário da percepção da historicidade que atravessa culturas e épocas.

Iniciamos então a abordagem dos universos cinematográficos como traduções contemporâneas e comerciais do ato de narrar, presente em nossas diversas culturas desde que nos entendemos como membros de organizações sociais, nas quais a potência do encontro e do reencontro de forças constrói o reconhecimento de mundos em comum.

2.1.1 *Contadores de histórias*

A universalidade das narrativas é uma temática amplamente discutida em diversos campos do conhecimento em ciências sociais aplicadas, como elenca o pesquisador H. Porter Abbott (2008) retornando à percepção do crítico estadunidense Fredric Jameson (1981, p. xiii) de que o processo informativo das narrativas seria a função central da mente humana; e do filósofo francês Jean-François Lyotard (2009), para o qual a narrativa é a forma por excelência do conhecimento. Em diversos campos, a humanidade persegue relações de causas, consequências e explicações de fenômenos que são percebidas na organização de fatos, na disposição de informações, no desenrolar de conflitos. Contamos as histórias dos nossos dias, narramos o percurso de uma pesquisa, listamos as etapas da vida de um inseto, desenvolvemos tecnologicamente ferramentas físicas e digitais em resposta a demandas socioculturais, atribuímos sentidos para a vida e para a morte, fazemos filmes.

Apreendemos a realidade e entendemos o mundo por meio das histórias que compartilhamos no ato de narrar (Culler, 1999; Motta, 2012). É da sistematização dos acontecimentos dispostos no tempo que formamos nosso conhecimento, o qual adquirimos também por meios narrativos, uma vez que não necessariamente precisamos vivenciar todas essas experiências para aprender sobre elas, mas as acessamos por meio de elaborações de terceiros sobre a realidade que são, elas mesmas, narrativas. O professor Luiz Gonzaga Figueiredo Motta (2012) defende que todos nós somos seres narradores, construindo sentidos quando narrativizamos o mundo, e dessas narrativas derivam nosso pensamento e os lugares aos quais ele nos leva. Nesse sentido, o teórico húngaro George Gerbner aponta que:

A maior parte do que sabemos, ou pensamos que sabemos, nunca experimentamos pessoalmente. O fato de aprendermos a maior parte do que sabemos das histórias contadas por outros indica que contar histórias é uma das necessidades e atividades humanas fundamentais (Gerbner, 1999, p. 17. Tradução nossa).⁴

Luís Mauro Sá Martino (2016, p. 48) traça reflexões sobre comunicação e narrativas considerando também essa presença constante do ato de narrar: “contar coisas parece fazer parte de um bom número de culturas humanas”. Essa abordagem da universalidade e multiplicidade das narrativas se popularizou com a síntese do filósofo francês Roland Barthes:

⁴ Most of what we know, or think we know, we have never personally experienced. The fact that we learn most of what we know from the stories told by others indicates that telling stories is one of the fundamental human needs and activities.

(...) sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta; a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura; internacional, trans-histórica, transcultural; a narrativa está aí, como a vida (Barthes, 1971, p. 19).

Assim, iniciamos nossa jornada de exploração dos universos cinematográficos direcionando nossas lentes de aumento para a sua parte mais elementar: a construção de narrativas. Isso porque os filmes que movimentam a indústria hollywoodiana, bem como os que se limitam a festivais experimentais; as mais longas séries literárias e os contos infantis; as telenovelas e as séries de TV que se estendem por várias temporadas; os jogos de *videogame* que acompanham a história de um ou mais personagens; a reportagem sobre um escândalo internacional ou o comentário casual sobre o divórcio do seu vizinho são, em última instância, variações do exercício de narrar.

Em uma abordagem mais ampla do termo, trabalhamos aqui com as narrativas como “as histórias que contamos” [*the stories we tell*] (Gerbner, 1999), justamente para tratar de seus aspectos mais comuns aos diferentes formatos e modelos que elas assumem em cada campo. É sobre esse gesto tão cultural e universal que se voltam olhares diversos, perseguindo as diferentes formas, motivações e efeitos das narrativas.

O percurso que traçamos nesta pesquisa parte dos chamados universos cinematográficos que despontam nas formas contemporâneas de produção e consumo de entretenimento tanto por seu impacto comunicacional e cultural quanto pelo fato de que esses produtos refletem a importância que a estruturação de narrativas assume na contemporaneidade. Veremos mais à diante que, ainda que por vezes o conteúdo de alguns filmes soe previsível ou pouco atraente, a forma do universo cinematográfico os sustenta à medida em que eles se convertem em peças de uma estrutura complexa que pode ser atrativa simplesmente pela maneira como conecta suas inúmeras partes. Em outras palavras: saber que os heróis vão derrotar o vilão no final passa a importar menos do que saber como esses heróis vão se reunir e como esse conflito pode desencadear toda uma nova aventura.

Nas primeiras décadas do século 21, testemunhamos essas questões assumirem papel fundamental para além do consumo de entretenimento. As narrativas e as discussões sobre elas se tornarem cada vez mais determinantes para se compreender as dinâmicas de mídia, consumo, sociedade e política contemporâneas. Tão ou mais importante do que elencar informações, é a forma como essas informações são organizadas, transmitidas e reproduzidas

nos processos comunicacionais. Narrativas impulsionam comportamentos, movem indústrias, erguem e derrubam governos. Ao mesmo tempo, as estruturas dessas narrativas são expostas à medida que refletimos sobre elas. A construção dos discursos, os mecanismos do simulacro, as intenções por trás dos textos e a dosagem de informação são processos debatidos em diferentes níveis e por diferentes camadas da sociedade contemporânea.

Dessa forma, o modo de narrar as histórias se torna objeto de análise e discussão uma vez que ele é fundamental nos efeitos que essas histórias podem vir a ter. O campo da narratologia se debruça sobre as minúcias dessas questões, enquanto todos nós, ao sermos provocados a ler os textos com os olhos atentos ao conteúdo, à forma e ao contexto, passamos a mais frequentemente elaborar sobre as múltiplas possibilidades das narrativas:

A narrativa pode ser, e muitas vezes é, um instrumento que provoca o pensamento ativo e nos ajuda a resolver os problemas, mesmo quando falamos sobre eles ou ouvimos falar deles. Mas, finalmente, também é importante notar que a narrativa pode ser usada para fornecer informações falsas; pode ser usado para nos manter nas trevas e até mesmo nos encorajar a fazer coisas que não devemos fazer. Isso também deve ser mantido em mente (Abbot, 2008, p. 10-12. Tradução nossa).⁵

Mais de uma década depois dessa reflexão de Abbot (2008), de fato nos deparamos com a afirmação do debate, dentro e fora da academia, sobre a centralidade das narrativas e seus efeitos nas sociedades contemporâneas. Discutimos *fake news*, pós-verdade e o poder das narrativas com a velocidade e a multiplicidade de vozes que a internet proporciona, à medida em que são expostas as estruturas sobre as quais elas são construídas, seja nos debates *online*, nas análises especializadas ou nas conversas do dia a dia. Gérard Genette (1989) chama de arquiteitualidade essa relação entre enunciados que se dedicam a descrever e analisar suas formas e estruturas. Realizamos esses movimentos constantemente quando os textos que comunicam nossas narrativas se tornam os objetos de análise de outros textos que produzimos sobre eles: vivemos uma era de intensa produção e consumo de textos e de textos sobre textos.

O que a guerra narrativa da política contemporânea tem a ver com o último *blockbuster* em cartaz é justamente o fato de que ambos os fenômenos são produtos de um mesmo período social e, conseqüentemente, respondem a ele e dialogam entre si. Embora nenhum dos dois seja necessariamente uma invenção dos nossos tempos, é na contemporaneidade que a arquiteitualidade e a metatextualidade (Genette, 1989) assumem

⁵ Narrative can be, and often is, an instrument that provokes active thinking and helps us work through problems, even as we tell about them or hear them being told. But, finally, it is also important to note that narrative can be used to deliver false information; it can be used to keep us in darkness and even encourage us to do things we should not do. This too must be kept in mind.

contornos particulares e tornam a discussão sobre o que forma os textos tão relevante quanto a discussão sobre seu conteúdo – pois tudo isso se torna objeto dos processos de comunicação. Podemos entender o que é dito em um discurso político ou em um filme de ação, por exemplo, mas acessamos níveis diferentes desses textos quando os colocamos em relação a outros, quando compreendemos seu contexto, os eventos aos quais se referem, as intenções para as quais apontam e os referenciais que evocam. Talvez, nesse movimento, até mudemos nossa percepção sobre esses textos com base no que sabemos, julgamos ou acreditamos. A tônica do jogo das narrativas contemporâneas é identificar essas relações, puxar os fios até descortinar o máximo da estrutura sistêmica na qual os textos estão inseridos – e na qual se movimentam continuamente.

Nesse sentido, adotamos aqui uma visada que tem como algumas de suas principais bases a perspectiva complexa de Edgar Morin (2005) e dialógica do filósofo russo Mikhail Bakhtin. Do primeiro, partimos da complexidade como ele mesmo trata inicialmente em sua etimologia – “*complexum*, o que é tecido junto” – e revisitamos o pensamento sistêmico para tratar dos universos cinematográficos e de suas narrativas como coisas transdisciplinares, abertas, vivas e contínuas. Por consequência, enveredamos então por caminhos de análise de universos cinematográficos que partem da necessária inserção desses fenômenos em relações de interação, seja entre as obras que os compõem, seja entre o conjunto delas e o cenário sócio-histórico do qual fazem parte. Essa postura é determinante para ler essas obras como partes vivas de um sistema em movimento, uma vez que é nas interações sociais que as linguagens se manifestam vivas em práticas discursivas (Bakhtin, 2008, p. 107). O discurso, para Bakhtin, é essa manifestação que só pode ocorrer entre seres sociais postos em diálogo – ou seja, o discurso, a linguagem viva, é fruto de relações sociais dialógicas, nas quais os enunciados sempre respondem e/ou se referem a outros enunciados.

A abordagem bakhtiniana nos é bastante cara porque nela podemos identificar com facilidade a lógica que sustenta os universos cinematográficos enquanto estrutura narrativa; e também porque dela derivamos nossa perspectiva de análise sobre esses fenômenos, como discutiremos mais à diante. A complexidade das narrativas e os níveis mais sofisticados de integração entre as histórias que consumimos e produzimos hoje são efeitos das possibilidades tecnológicas e econômicas que dispomos atualmente, mas ainda aplicadas à lógica elementar do discurso: o dialogismo.

A professora Patrícia Marcuzzo (2008, p. 3-4), a partir de Morson e Emerson (2008), lembra que o termo dialogismo pode ser encontrado em pelo menos três concepções na

obra bakhtiniana: como descrição da linguagem em si, como oposição aos enunciados ditos monológicos e como conceito global de mundo. Esta última, que engloba as demais, reside a postura filosófica que nos interessa abordar: a visão de mundo e da humanidade como necessariamente atrelada ao estabelecimento de relações entre suas partes. Nessas relações, os fluxos dialógicos ressaltam a historicidade que se manifesta nos discursos, uma vez que as interações sociais, dispostas no tempo, produzem enunciados que respondem aos anteriores e que serão respondidos e/ou evocados nas produções textuais seguintes. Vivemos a sucessão desse processo desde o princípio da comunicação humana – seja ele qual for – até a complexificação e autorreflexão dele com as quais nos deparamos atualmente.

Nesse curso, a sobreposição de discursos revela a pluralidade de vozes independentes – ou a polifonia (Bakhtin, 2008, p. 23) – que nos é inerente enquanto seres sociais e que nos permite pensar sobre a nossa própria condição e elaborar sobre ela. O que dizemos tem relação com o que acessamos; e o que nos dirão terá relação com o que dissermos. Entre esses movimentos, as relações lógicas de causa, efeito e consequência são aplicadas a esses enunciados, levando à elaboração dos novos. Esse encadeamento, então, nos leva de volta ao dosar, organizar e somar informações; nos leva de volta ao exercício de narrar:

Narro a partir do que sei, mas o que sei está ligado diretamente às condições que tenho para conhecer a realidade. E essas condições formam, em minha mente, o jeito como vou entender o mundo – e como vou contá-lo para os outros (Martino, 2016, p. 44).

Nos debruçamos aqui sobre narrativas que exploram na cultura popular contemporânea essa condição que é inerente à própria comunicação e, conseqüentemente, às narrativas em si. Conscientes desse fluxo dialógico, o que encontraremos nos universos ficcionais cinematográficos é o forjar calculado dos textos que serão intencionalmente evocados em textos posteriores, imitando em seu microcosmo narrativo o efeito de acúmulo de conhecimento e a produção de sentidos conectados que as histórias que contamos assumem na vida. Na ficção e na realidade, tal complexificação passa, necessariamente, pelas interações sociais, pela conexão de histórias, pela dialética do encontro e do reencontro.

2.1.2 A história de dois ou mais

O professor e linguista José Luiz Fiorin (2006) comenta o pensamento bakhtiniano apontando para a classificação relativa dos atores envolvidos no processo discursivo. A posição do interlocutor é derivada da existência do discurso, depende dele e é variável de acordo com

o ponto de vista. Essa é a história do menino de 12 anos que foi ao cinema ou é a história da pessoa leitora que acessa essas informações em uma tese de doutorado? As duas coisas: “todo enunciado possui uma dimensão dupla, pois revela duas posições: a sua e a do outro” (Fiorin, 2006, p. 170).

Ampliamos assim a visão do processo comunicativo abandonando a limitação à oposição entre emissores e receptores para adotarmos uma postura relativa e que considera a existência de processos de mediação e decodificação que são também produtores de sentido, ao encontro da perspectiva dos estudos culturais de Stuart Hall (2003). A comunicação se estabelece, portanto, sempre como processo complexo e dialógico, fruto de interações sociais e dependente delas para se concretizar.

Com efeito, as narrativas também assumem esse caráter dialógico, uma vez que narramos algo para alguém sobre algo ou alguém. Ainda que em casos extremos de produção de discursos autorreflexivos, nos lembra Martino (2016), esse enunciado também se produz a partir da experiência com o outro, necessária para a efetivação da linguagem (Bakhtin, 2008). Dessa forma, mesmo que o objeto do enunciado e o interlocutor sejam a mesma pessoa que fala, a disposição temporal entre o que acontece, o que se percebe e o que se narra já coloca essa pessoa em posições diferentes, ecoando o postulado de Heráclito de Éfeso: “Nenhum homem pode banhar-se duas vezes no mesmo rio, pois na segunda vez o rio já não é o mesmo, nem tão pouco o homem é o mesmo”. Nesse caso particular, o “eu” do passado pode se transformar no “outro” ao qual o “eu” do presente se refere em seu enunciado.

Nessas interações, podemos dizer que a questão central de seu funcionamento reside no compartilhamento de sentidos. Como produto de comunicação, a narrativa depende de um cenário em que os interlocutores envolvidos no enunciado, sejam eles quantos forem, tenham em comum ao menos parte de um mesmo chão referencial. É desse ponto em comum que os interlocutores partem para caminhar pela estrada narrativa que compartilham. David Bohm (1996) aponta, em sua leitura da etimologia da palavra “diálogo”, a centralidade desse compartilhamento de sentidos, antes mesmo da noção de oposição de ideias – a qual também precisa de um referencial em comum entre os interlocutores para se desenvolver:

Dou um significado à palavra “diálogo” um pouco diferente do que é comumente usado. As derivações de palavras muitas vezes ajudam a sugerir um significado mais profundo. “Diálogo” vem da palavra grega *dialogos*. *Logos* significa “a palavra” ou, no nosso caso, pensaríamos no “significado da palavra”. E *dia* significa “através” – não significa “dois”. Um diálogo pode ser entre qualquer número de pessoas, não apenas duas. Mesmo uma pessoa pode ter um senso de diálogo dentro de si mesma, se o espírito do diálogo estiver presente. O quadro ou imagem que esta derivação sugere é de uma corrente de significados que flui ao nosso redor e através de nós e entre nós. Isso

possibilitará um fluxo de significados em todo o grupo, do qual poderá emergir algum novo entendimento. É algo novo, que pode não estar no ponto de partida. É algo criativo. E esse significado compartilhado é a “cola” ou “cimento” que mantém as pessoas e as sociedades unidas (Bohm, 1996, p. 6. Tradução nossa).⁶

Esses fluxos de sentidos compartilhados que unem as pessoas se retroalimentam da consciência social que nos permite levá-los a níveis mais complexos e manter em constante movimento as trocas que se combinam e se convertem em conhecimento através das narrativas que compartilhamos. Trata-se, aponta Martino (2016, p. 47), “do reconhecimento do outro e de si mesmo como participantes de algo que, se por um lado é formado por ambos, ao mesmo tempo se distingue radicalmente de cada um e dos dois”. Essa é a lógica que rege a comunicação como prática social e que se reflete nas elaborações que criamos nessas organizações sociais, como as artes da representação. O todo formado pelas partes é um sistema diferente da simples soma delas (Morin, 2005, p. 20) porque essa soma não é um mero ajuntamento: é o cruzamento de inúmeras outros fluxos de sentido presentes em cada parte, que por sua vez produzem novos fluxos de sentido ao se integrarem com outras em uma coletividade.

A alteridade se apresenta, então, como um aspecto central do ato narrativo, presente desde a efetivação da comunicação até a complexificação das narrativas contemporâneas, como os universos narrativos de entretenimento. Tudo começa do encontro de dois ou mais – e da percepção de que esses encontros e reencontros são inerentes à vida humana em sociedade: “A narrativa é um espaço de encontro com o outro” (Martino, 2016, p. 46).

Não por acaso, o ato narrativo nas artes da representação tende a forjar no espaço ficcional o encontro entre dois ou mais personagens. O conflito se estabelece e se desenrola a partir do diálogo entre essas personas que refletem o que vivemos na realidade – a constante presença do outro. A interação com o outro e os consequentes fluxos de sentido estabelecidos entre os interlocutores está presente na vida humana desde o nascimento, sendo também a partir desse momento que, ao narrativizarmos a vida, escolhemos pontos de vista (Fiorin, 2006) ou enquadramentos (Goffman, 1974) para transformar a realidade nas histórias que contamos.

⁶ I give a meaning to the word “dialogue” that is somewhat different from what is commonly used. The derivations of words often help to suggest a deeper meaning. “Dialogue” comes from the Greek word *dialogos*. *Logos* means “the word” or in our case we would think of the “meaning of the word”. And *dia* means “through” – it doesn’t mean “two”. A dialogue can be among any number of people, not just two. Even one person can have a sense of dialogue within himself, if the spirit of the dialogue is present. The picture or image that this derivation suggests is of a stream of meaning flowing among and through us and between us. This will make possible a flow of meaning in the whole group, out of which may emerge some new understanding. It’s something new, which may not have been in the starting point at all. It’s something creative. And this shared meaning is the “glue” or “cement” that holds people and societies together.

Uma das mais famosas sistematizações sobre as narrativas humanas está contida na estrutura da jornada do herói, apresentada em 1949 no livro *O Herói de Mil Faces*, do mitologista estadunidense Joseph Campbell (2007). Ao analisar narrativas mitológicas de diversas culturas, Campbell chega ao monomito, identificando uma jornada cíclica mais ou menos regular em todas elas: “(...) existe uma certa sequência de ações heroicas, típica, que pode ser detectada em histórias provenientes de todas as partes do mundo” (1991, p. 150). Amplamente abordada em estudos sobre narrativas e adotada por diversos criadores de narrativas ficcionais desde então, a jornada do herói de Campbell fornece um padrão de história de transformação de uma figura heroica, partindo de “um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida” (Campbell, 2007, p. 20).

Entre os diferentes estágios do monomito campbeliano – já bastante discutido (Martino, 2009, p. 237) e revisitado em leituras críticas e ampliações (Murdock, 2022; Vogler, 1998, p. 34-35) – temos a presença de outros personagens que interagem com a figura heroica em questão e que são os responsáveis por retirá-la da inércia e catalisar a aventura. O chamado à aventura, o encontro com o mentor, o encontro com a deusa, a tentação e vários outros estágios que empurram a jornada do herói para a frente são efetivamente *encontros*. Em *O Poder do Mito*, ao citar o psicanalista austríaco Otto Rank para reconhecer que a aventura heroica não necessariamente está limitada a grandes feitos, mas se manifesta na própria vida humana, Campbell fornece elementos que nos permitem identificar tanto a importância das relações dialógicas presentes na jornada do herói quanto a relatividade do enquadramento que essas relações podem revelar sobre quem é o herói da história:

(...) somos todos heróis ao nascer, quando enfrentamos uma tremenda transformação, tanto psicológica quanto física, deixando a condição de criaturas aquáticas, vivendo no fluido amniótico, para assumirmos, daí por diante, a condição de mamíferos que respiram o oxigênio do ar, e que, mais tarde, precisarão erguer-se sobre os próprios pés. É uma enorme transformação, e seria, certamente, um ato heróico, caso fosse praticado conscientemente. E existe aí também um ato heróico de parte da mãe, responsável por tudo isso (Campbell, 1991, p. 138).

Ora, se considerarmos a jornada do nascimento humano como a transformação ocorrida no ato heroico de nascer, temos a figura da mãe cumprindo a função mítica de ajudante sobrenatural ou de mentora da pessoa que nasce. Por outro lado, se considerarmos o ponto de vista da mãe, ela mesma está passando por um ciclo de transformação próprio, paralelo ao do filho. São dois atos heroicos simultâneos, profundamente afetados um pelo outro e

complementares entre si. O enquadramento ou ponto de vista adotado para contar essa história depende da escolha de quem vai ser lido como o “eu” e quem vai ser lido como o “outro”.

E é da história desses dois ou mais que se formam o que chamamos de universos narrativos. Da consciência da coletividade das histórias, do cruzamento de vetores, ações e acontecimentos. Um universo narrativo nasce da colisão cotidiana e ao mesmo tempo arrebatadora de histórias que se cruzam, se completam e se complexificam. Acontecem o tempo todo na vida ordinária, mas ganham ares de projetos visionários quando têm suas estruturas expostas em espetáculos no cinema ou na TV. Porque essas produções se propõem a emular o fantástico do encontro, ao narrar como a vida, recriando nossas interações. Esses cruzamentos narrativos são chamados no campo do entretenimento de *crossovers*, sobre os quais falaremos mais à frente. São representações, no microcosmo da ficção, da simultaneidade das histórias vividas e vistas, jogando com os enquadramentos e relações entre heroísmo e adjuvação, entre “eus” e “outros”.

Assim acontece em nossas relações sociais e nas narrativas que construímos: o autor dessas páginas é o herói de sua jornada de pesquisa e ao mesmo tempo adjuvante da jornada da pessoa leitora que eventualmente precisa passar por elas por algum motivo que lhe é particular em sua própria jornada. E aqui nossas narrativas se encontram em diálogo. O “eu” que escreve e o “outro” que lê e vice-versa, uma vez conscientes da relatividade dos enquadramentos, podem intencionalmente deslocar-se rumo a um intercâmbio de posições, transformando-se em “outro” para acessar o “outro” como “eu”. É inerente ao pensamento complexo, aponta Morin (2005, p. 39), resignificar, portanto essa posição do sujeito que pode se objetificar. Esse deslocamento é abordado pelo pesquisador Alexandre Nodari (2015), ao posicionar seus estudos entre a ficção e a antropologia. Nodari discute o conceito de *obliquação*, definido como

(...) um movimento complexo de desdobramento subjetivo e das posições enunciativas, cuja face mais visível se apresenta quando o sujeito, sem deixar completamente de sê-lo, ocupa também a posição de objeto. Enquanto modo de, linguisticamente, tomar a si mesmo como objeto, o pronome oblíquo da primeira pessoa do singular (“mim”) pareceu-me um bom índice para nomear essa relação transversal, de terceira margem entre o eu e o outro (...) (Nodari, 2019, p. 2).

No movimento de obliquação, identificado por Nodari a partir da metodologia etnográfica, por meio da qual a antropologia produz descrições e narrativas sobre determinados grupos sociais, é necessário deslocar-se da posição referencial para intentar acessar o outro como sujeito e os enquadramentos que este outro lança sobre o sujeito obliquado. É alterocupar-

se (Nodari, 2019), ocupar o lugar de outro para tomar emprestada uma determinada visão que a posição de interlocutor-produtor dos enunciados torna sempre parcial.

Ainda que preservando as devidas limitações desse ato de alterocupar-se, enxergamos com mais amplitude quando tomamos maior distância. Entendemos melhor os grupos dos quais pertencemos, a sociedade da qual fazemos parte e o mundo em que nos inserimos quando realizamos esses movimentos de obliquação, quando percebemos que nossa jornada heroica é também parte da jornada de outrem. Na construção de narrativas, isso significaria nos retirar da posição de heróis solitários para assumirmos o papel de coadjuvante – que age *junto*.

Na prática, realizar essa abstração é praticamente impossível, uma vez que nossa visão de mundo é particular e mediada por experiências, acúmulo e assimilação de conhecimentos que nos diferenciam uns dos outros de maneira incorrigível. Por isso, aprendemos a nos obliquar em avatares de representação que nos permitem certo afastamento da realidade a fim de acessá-la e compreendê-la da maneira mais panorâmica possível: criamos personagens e narrativizamos o mundo – ficcionalizamos nossa realidade.

Citando o cineasta Brian De Palma, Abbot (2008, p. 6) nos lembra que “as pessoas não veem o mundo diante de seus olhos até que ele seja colocado em um modo narrativo”.⁷ E, quanto mais distante de nossa capacidade imediata de conhecimento empírico estão as coisas que queremos entender, maior é o movimento de afastamento da realidade material para que possamos acessá-las de modo narrativo. Nossas narrativas abraçam a ficção à medida que a realidade não responde nossas perguntas sobre ela mesma.

Em outras palavras: quando narro sobre mim, me converto em objeto do meu próprio enunciado e assim posso me analisar mais ou menos como penso que analiso o outro. Os outros, nesse movimento, são uma representação virtual do que nós somos porque já nos percebemos como semelhantes, unidos pela “cola” do compartilhamento de sentidos (Bohm, 1996). Consequentemente, quando queremos entender sobre a unidade que formamos a partir desses fluxos de sentido, repetimos o movimento em escala maior, transformando esse conjunto todo em objeto de narrativas nas quais a nossa coletividade é que assume o lugar de outro. E assim criamos universos.

Construímos essas instâncias nas quais tentamos nos afastar temporariamente da condição de “eu” contaminada pela parcialidade para que, acessando mundos de *todos como outros*, possamos identificar os fluxos de sentido que permeiam nossas relações e nos mantêm

⁷ "People don't see the world before their eyes until it's put in a narrative mode".

integrados enquanto grupo social. Assim, os universos narrativos nos dizem coisas sobre nosso próprio universo; são mecanismos para sistematizar o que sabemos ou queremos saber sobre nós e sobre o mundo em que vivemos – e até mesmo para assimilarmos didaticamente a noção de que vivemos juntos em um mundo.

2.1.3 *Os outros em nós*

Uma das primeiras formas de narrativa sobre as coletividades são os mitos. Ficcionalizando a realidade, essas histórias falam sobre nós enquanto grupos sociais a partir de outros – deuses, heróis, entidades, forças sobrenaturais e criaturas –, que se afetam mutuamente, coexistem e realizam seus próprios cruzamentos narrativos, uma vez que estão inseridos em universos narrativos compartilhados.

As enéades egípcias, que reúnem divindades com ligações familiares entre si; os orixás africanos em suas representações das coletividades; e as Argonáuticas de Apolônio, reunindo dezenas de heróis gregos na busca pelo Vale Dourado; são algumas das mais antigas sistematizações de universos narrativos sob a forma de mitos. E, para se firmarem como tais, dependem do compartilhamento de conhecimentos sobre seus personagens, acontecimentos e elementos centrais em algum grau de concordância dentro dos grupos nos quais se desenvolvem, embora não sejam acessados sensorialmente ou de qualquer outra forma que não seja pelas próprias narrativas.

Em sua conversa com Joseph Campbell registrada em *O Poder do Mito*, o jornalista Bill Moyers conclui, a partir das leituras da obra de seu interlocutor, que os mitos revelam o que existe em comum entre os seres humanos:

Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos (Moyers *apud* Campbell, 1991, p. 16).

Campbell, por sua vez, responde com um sutil, mas central reposicionamento de sua concepção sobre os mitos, apontando para uma causa maior que motivaria essa busca por conhecimento do mundo que perseguimos: a busca pela experiência de nos sentirmos vivos.

Dizem que o que todos procuramos é um sentido para a vida. Não penso que seja assim. Penso que o que estamos procurando é uma experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior de nosso ser e de nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos. É disso que se trata, afinal, e é o que essas pistas nos ajudam a procurar, dentro de nós mesmos (Campbell, 1991, p. 17).

Dessa forma, as narrativas mitológicas representam um exercício por meio do qual nossas individualidades, uma vez conscientes de nossa necessária integração com o outro, buscam uma contraparte exterior, maior e anterior à existência de todo o grupo que o acolha em uma lógica e que o dê razão de existir para que, assim, nós mesmos façamos sentido na engrenagem da vida. A palavra religião, do latim *religare*, evoca essa busca pela sensação de pertencimento, busca essa que é social e existencial. Nos sentimos vivos não apenas porque experienciamos a realidade material aqui e agora, mas porque temos memórias construídas e organizadas sob a forma de narrativas das nossas experiências ancestrais. É a interação com o outro que nos assegura que não estamos sozinhos e que confirma que fazemos parte de uma lógica compartilhada, de um universo afinal.

Essa confirmação se manifesta na própria efetivação da comunicação. Assim como *religare*, o verbo do latim *communicare* se refere a uma ligação estabelecida, a algo que se apresenta como “comum” entre dois ou mais interlocutores. Cria-se uma relação de solidariedade que permite que compartilhem sentidos e que, assim, construamos nossas narrativas coletivas.

O estabelecimento de um vínculo comunicacional existe, dentro dessa perspectiva, quando algo é efetivamente compartilhado com o outro: é a partir desse princípio que a narrativa se desenha como um elemento por excelência do ato comunicacional (Martino, 2016, p. 44).

As narrativas mitológicas são, portanto, manifestações do estabelecimento de laços coletivos com o outro e com o passado tão fortes que eles se transformam em conhecimento compartilhado. Elas são mecanismos de cura, diz Clyde W. Ford (1999), da ausência de sentido de existência, sem o qual nos sentimos perdidos e incompletos. Ao analisar as mitologias africanas, o autor ressalta o poder de narrativas compartilhadas em coletividades, especialmente quando o pertencimento é inexistente.

De fato, nosso passado de violência, sequestro, negação de cidadania e morte arrancou de nós esse valioso vínculo com a ancestralidade que dá sentido às coletividades e consequentemente comprometeu nossa percepção de identidade e pertencimento. Nesse doloroso processo de banzo, foi e é pela força de narrativas, muitas delas mitológicas, que

buscamos a cola e a cura para nos entendermos enquanto coletividade e para buscarmos movimentos de religação a histórias de heroísmos coletivos historicamente apagadas, enterradas sob cruces ou deixadas do outro lado do oceano. É pela força das narrativas que, de alguma forma, essa ausência de sentido tenta ser curada.

Tal perspectiva do mito como cura do vazio deixado por uma história roubada evidencia mais uma vez nossa conexão uns com os outros por meio de narrativas. Precisamos compartilhar sentidos e mesmo suas ausências. Estamos falando, portanto, de um nível de integração no qual compartilhamos elementos narrativos que não fazem parte do mundo físico experienciado, mas que ainda assim operam na construção de sentido coletivo do grupo social.

É de forma semelhante às narrativas mitológicas – e de certa forma, devedora delas – que estabelecemos relações com as narrativas ficcionais. A transmissão oral ou mediada por códigos e linguagens materiais e/ou digitais dessas narrativas permite que acessemos uma visão de mundo que não é centrada no nosso “eu” individual, mas que parte do referencial coletivo que compartilhamos para narrar o outro com a visão privilegiada e panorâmica obtida pelo afastamento que jamais conseguimos ter de nós mesmos.

Os personagens míticos e ficcionais são avatares que nos representam e que nos permitem experimentar um olhar semelhante ao que os outros lançam sobre nós. Ford (1999) ressalta ainda a visada do herói mítico como representação coletiva, o totem que fala sobre a jornada de um povo. Esses heróis habitam mundos de histórias nas quais estabelecem relações com outros, afetam-se entre si, vivem glórias e tragédias, aprendem, crescem e morrem. E, por serem representações do que nós somos, eles podem nos fornecer conhecimentos aplicáveis à vida não-ficcional, seja por meio do estabelecimento de uma cosmogonia, pela explicação de fenômenos ou pela transmissão de conhecimentos e códigos socialmente compartilhados.

A semelhança dos mitos com algumas narrativas ficcionais contemporâneas é frequentemente ressaltada, sobretudo no que se refere ao alto grau de popularidade e incorporação ao repertório cultural coletivo que essas histórias e personagens eventualmente podem assumir. De fato, os séculos 20 e 21 nos posicionaram em um mundo globalizado no qual a distribuição internacional de conteúdos e as configurações atuais da indústria do entretenimento permitem que personagens de filmes, séries, jogos e livros se popularizem de tal forma que suas histórias sejam reconhecíveis por grupos sociais inteiros, em diversos países, épocas e culturas.

Certamente um dos exemplos mais proeminentes dessa popularização são os super-heróis das histórias em quadrinhos. Personagens como Homem-Aranha, Batman e Superman

são amplamente reconhecidos desde meados do século passado e se mantêm vivos pelas constantes atualizações às quais são submetidos nas diferentes mídias e suportes em que aparecem, sejam os gibis, a televisão, o cinema e inúmeros outros produtos derivados. Nesse movimento, o fato de estes personagens serem também produtos de corporações de entretenimento e terem suas histórias produzidas em um contexto histórico no qual as mídias assumem papel fundamental na difusão de informações e tendências, são elementos que favorecem esse aparente *status* de mitos contemporâneos (Coogan, 2006, p. 117).

Outro ponto de vista defende que esses mesmos elementos afastariam as narrativas da cultura popular midiática contemporânea do caráter mítico em seu sentido originário, uma vez que essa leitura se sustentaria apenas no nível de amplo reconhecimento das histórias, mas não na mesma profundidade existencial atribuída ao mito religioso. O pesquisador Charles Hatfield, ao discordar da atribuição mítica aos super-heróis da editora Marvel Comics, argumenta que:

Se o Universo Marvel constitui um mito, então é um que não carrega todos os significados que atribuem ou anexam à palavra: não constitui histórias tradicionais construídas em torno de eventos históricos; não constitui, pelo menos não de forma sagrada ou autoritária, um conjunto de crenças amplamente compartilhadas sobre o mundo; não suporta a cosmogonia ou a escatologia de um povo (embora tenha suas próprias histórias de Gênese e Armagedon, feitas e desfeitas). Em suma, os mitos Marvel não parecem realizar muito do trabalho cultural realizado, ou uma vez executado, pelo mito tradicional tão frequentemente invocado por motivos de comparação (Hatfield, 2011, p. 124-125. Tradução nossa)⁸

Discutiremos mais à frente a influência das variáveis comerciais e os efeitos das narrativas de universos ficcionais na sociedade contemporânea. Por ora, no entanto, cabe observar que as ressalvas de Hatfield sobre a atribuição do caráter mítico a esses textos fazem sentido sobretudo a partir da observação de que essa comparação frequentemente atende a vieses comerciais e de autoexaltação de obras e produtos.

Contudo, se de fato as narrativas ficcionais contemporâneas não necessariamente dialogam com as necessidades existenciais de uma comunidade, podemos dizer que, ao menos dentro de um contexto midiático, essa “sobrevivência” se manifesta em comunidades de consumo – inclusive com as noções de pertencimento e não-pertencimento, dessa vez ditadas

⁸ If Marvel constitutes a mythos, then it is one that does not carry all the meanings that attach, or once attached, to the word: it does not consist of traditional stories built around putatively historical events; it does not constitute, at least not in any sacred or authoritative way, a body of widely shared beliefs about the world; it does not bear the cosmogony or eschatology of a people (though it has its own privileged stories of genesis and Armageddon, making and unmaking). In short, the Marvel mythos does not seem to perform much of the cultural work performed, or once performed, by the traditional mythos so often invoked for the sake of the comparison.

pela lógica do capital. Além disso, ao considerarmos a configuração dos mitos contemporâneos para além da história “ocorrida no tempo das origens, que explica como nasceram todas as coisas do universo” (Jesi, 2014, p. 87), encontramos também caminhos alternativos que apontam para o papel dos meios de comunicação e das linguagens artísticas atuais na construção dessas narrativas em uma perspectiva mais ampla. Essa abordagem ganha notoriedade com Roland Barthes (1993), que trata do mito como mensagem:

(...) o mito, semelhantemente ao que a sociologia durkheimiana denomina ‘representação coletiva’, se deixa revelar nos enunciados da imprensa, da publicidade, do objeto de grande consumo; é um determinado social, ‘um reflexo’. Este reflexo, todavia, segundo uma imagem célebre de Marx, é invertido: o mito consiste em transformar a cultura em natureza ou, ao menos, o social, o cultural, o ideológico, o histórico em ‘natural’ (Barthes, 1993, p. 1183).

Em todos esses aspectos, as narrativas ficcionais de entretenimento parecem fornecer um outro nível de relação que estabelecemos com as histórias. São histórias que se posicionam em um afastamento da realidade material ainda maior que os mitos religiosos, embora em parte se assemelhem a eles. As narrativas ficcionais de entretenimento nos mantêm em condições cada vez mais confortáveis para acessar “outros” em relação a “outros” – o “eu” parece estar bem seguro na posição de observador externo. Nessas histórias, os sentidos podem fluir em direções mais difusas, ainda que inevitavelmente partam de referenciais da realidade onde são criados. Mas, depois que partem dela, podem ir a lugares que não podemos ou não conseguimos alcançar nas narrativas que sistematizam nosso conhecimento empírico. Podemos imaginar inúmeras possibilidades de organizações sociais alternativas às nossas, de habilidades que superam nossos limites, de leis naturais que desafiam nosso cosmos.

São mundos que se descortinam à nossa capacidade criadora e que se mantêm perfeitamente compartilháveis com o outro, uma vez que a linguagem já está viva fluindo entre nós e nos permitindo emitir registros dessas potências imaginativas através delas. Criamos, contamos e perpetuamos nossas narrativas por meio das linguagens que estabelecemos como comuns entre nós. Assim, podemos criar infinitos “outros” a partir do particular “eu”. E, através desses “outros”, podemos acessar dimensões que geralmente nos escapam em nossas próprias histórias de vida, como a criação de leis e sentidos que não necessariamente estão estabelecidos na nossa realidade, a superação dos limites humanos e o controle sobre o fim das coisas.

Descobrimos então a potência criativa de contar histórias que deem sentido não somente ao mundo que compartilhamos materialmente, mas que também reproduzam esse

efeito em universos que são, eles todos e seus elementos constituintes, sistematizações miméticas do mundo real na instância ficcional, mundos frutos da nossa criação.

2.2 O universo em nossas mãos

Em 1979, o escritor alemão Michael Ende publicou a primeira edição de *A história sem fim* (*Die Unendliche Geschichte*). O protagonista da história, Bastian Balthazar Bux, é um menino que rouba um livro homônimo à obra. Enquanto Bastian começa a ler o livro, ele – e, por consequência, nós – vamos aprendendo sobre o fictício mundo de Fantasia, onde as criações da imaginação humana habitam. Heróis, elfos, dragões e vários elementos fantásticos são descritos de forma semelhante às histórias infantis dos contos de fadas. Em determinado ponto, porém, os personagens do livro que Bastian está lendo começam a perceber a presença do menino. O narrador se torna também personagem no universo de Fantasia à medida que descobre que ele pode ser a chave para a salvação daquele mundo mágico.

Figura 2 – Bastian encontra o dragão Falkor no filme *A História sem Fim* (1984).



Fonte: *A História sem Fim* (1984).

A partir da inserção de Bastian em Fantasia, *A história sem fim* toma contornos mais densos. A fábula infantil se transforma em uma trama psicológica da relação de Bastian com suas próprias fantasias e desejos humanos. É um contraste interessante entre a história que

Bastian acessa pela leitura, divertida e inventiva, e a que ele efetivamente vivencia, perigosa e assustadora. As criaturas e os perigos de Fantasia já estavam lá, no livro, mas pareciam um inofensivo conto de fadas até a distância entre elas e Bastian ser reduzida pela sua entrada no mundo do livro. Bastian é retirado da zona segura do observador e inserido na perigosa jornada do herói. De repente, ele não pode mais simplesmente fechar o livro em um trecho que não lhe agrada para fazer outra coisa, contar quantas páginas faltam para acabar a leitura ou mesmo pular direto para o fim porque agora a história do livro *é a sua própria história*. E, da nossa própria história, nós não conseguimos nos afastar; a narrativa da vida geralmente tem final aberto.

2.2.1 Conhecer o fim

Sendo as narrativas formas pelas quais conhecemos o mundo e a nós mesmos, o domínio sobre elas está relacionado ao domínio do próprio conhecimento humano. Quanto mais histórias conhecemos, mais sabemos sobre as coisas, os lugares e as pessoas porque essa é a forma pela qual compartilhamos nossas experiências coletivas e delas formulamos nossas leis e regras sociais. Para entender quem somos, qual nosso lugar no mundo e para nos sentirmos de fato vivos (Campbell, 1991) ou curados (Ford, 1999), nos perguntamos de onde viemos, por quê as coisas são como são e como elas surgiram e se organizaram até estarem do jeito que as experienciamos. Buscamos essas respostas em narrativas ancestrais, na cosmogonia que assimilamos narrativamente por meio das mitologias.

Mas o que vem depois? Quando nos posicionamos historicamente ao ponto de entender que houve algo antes de nós, conseqüentemente aceitamos que haverá algo depois. Ocorre que, sobre esse depois, não há narrativas prontas porque ele é, por si mesmo, construído à medida que vivenciamos o que chamamos de "agora". Você já sabe o que leu nas linhas de texto acima e está descobrindo agora o que está escrito nessa, mas só vai saber o que está escrito na próxima quando chegar nela, embora ela já esteja escrita antes mesmo de você iniciar a leitura. E, agora que chegou, a linha de texto que você não conhecia já é de seu conhecimento atual e está virando passado à medida que você ainda tem muitas outras linhas desconhecidas para ler. Passado, presente e futuro, a organização do tempo enfim, é o chão por onde a estrada das narrativas é construída. De acordo com o filósofo francês Paul Ricoeur:

O mundo exibido por qualquer obra narrativa é sempre um mundo temporal. Ou, como será frequentemente repetido nesta obra: o tempo torna-se tempo humano na medida

em que está articulado de modo narrativo; em compensação, a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal. (Ricouer, 1994, p. 15)

As narrativas, diz Abbot (2008, p. 3-4), são as principais formas por meio das quais organizamos nossa compreensão de tempo e possibilitamos que pedaços dele sejam esculpidos sob a forma das histórias que contamos. Encadear um início, um meio e um fim é a estrutura básica das narrativas no clássico modelo de Aristóteles. Mas essa estrutura só se concretiza quando completamos as três partes, o que posiciona as narrativas num passado em relação ao nosso “agora” – quando crianças, aprendemos a iniciar histórias com “*Era uma vez...*”, no passado. Podemos contar o começo, o meio e o fim do que aconteceu ontem e do que aconteceu ao outro; mas sobre nós mesmos, o distanciamento necessário para acessarmos essa visão completa se mostra, a princípio, inacessível: nas palavras de Machado de Assis (1998, p. 171): “matamos o tempo; o tempo nos enterra”.

Por isso, para tratar do que virá depois, em grande parte das vezes recorreremos à especulação e à ficção. O crítico literário Jonathan Culler (1999) traz algumas reflexões sobre essa questão, as quais fornecem elementos interessantes para compreender nossa relação com as narrativas, sobretudo ficcionais; bem como identificar as demandas por conhecimento da própria natureza humana que são apropriadas nas construções narrativas de universos ficcionais.

Em *Teoria Literária: uma introdução*, Culler (1999, p. 92-93), discute a chamada *epistemofilia*: “o desejo de saber, descobrir segredos, saber o final, encontrar a verdade”. O termo foi popularizado pela perspectiva psicanalista de Melaine Klein, aludindo à “tendência inata da criança em querer conhecer (*filos*, amigo de) as verdades dos fatos que a cercam e para os quais não encontra explicação” (Zimmerman, 2001, p. 120).

A força desejante por conhecimento impulsiona os mecanismos que dispomos para alcançá-lo – entre eles, as narrativas. Culler comenta que a estrutura narrativa aristotélica atende à uma necessidade de prazer, satisfeita com a conclusão das três etapas basilares – início, meio e fim – e que esse prazer é acessado por meio da imitação da vida nas histórias que contamos. Imitação, simulacro, ficcionalização: estratégias para satisfazer nossa epistemofilia sobre nós mesmos através do outro que conseguimos acessar em completude, seja esse outro alguém com quem convivemos, uma celebridade que acompanhamos à distância, um personagem ou um mundo ficcional inteiro. Consideramos mundo ficcional doravante como “(...) um modelo de sistema semiótico, ou seja, como uma coleção de entidades criadas pelo poder do discurso

ficcional, ou como um conjunto extensional ao qual o texto se refere” (Koten, 2010, p. 50. Tradução nossa).⁹

Buscamos nessas representações enxergar o que não podemos enxergar sobre nós e, assim, tentar experimentar o prazer narrativo de saber e curar ou arrefecer a frustração do conhecimento inatingível: “a experiência da indeterminação, de querer saber e não poder saber, é em si uma espécie de dor (...)” (Abbot, 2008, p. 10. Tradução nossa).¹⁰ Esse desejo por conhecer o futuro e o final da nossa história é fruto da nossa própria organização enquanto sociedade pautada pelo compartilhamento de sentidos. A busca por se sentir vivo e pertencente a um grupo no qual nossa existência faça sentido se completa no desfecho da própria vida. Se temos uma função no mundo, temos uma *finalidade*, um fim para o qual caminhamos. Ainda que sob uma visão de mundo na qual a morte seja algo ruim e indesejado, queremos conhecer o fim de alguma forma, porque toda a nossa forma de conhecer o mundo foi organizada em narrativas. Completamos a assimilação de sentidos quando fechamos o ciclo dessas histórias, conhecendo seu início, seu meio e seu final – sua razão de existir, seu funcionamento e sua finalidade. Aquilo que foge a esse ciclo não parece plenamente completo, não-encaixado na engrenagem de sentidos que forjamos sobre o mundo em que vivemos. Daí então a angústia de perceber que a nossa própria história é a que está mais provavelmente fadada a nos escapar do conhecimento completo e do controle, desde que não encontremos outras formas de construir seu sentido.

O filósofo sul-coreano Byung-Chul Han (2017), comenta sobre a importância desses mecanismos de construção de sentido para a vida humana. Na *sociedade da transparência*, a finitude precisa estar associada a esses mecanismos para ser assimilada de modo não doloroso, sobretudo no contexto contemporâneo no qual o controle sobre as coisas é constantemente almejado: “em um mundo desprovido de narrativa e de ritual, o fim só pode ser visto como uma ruptura que dói e perturba. Somente no contexto de uma narração que o fim pode ser visto como conclusão” (Han, 2017, n.p.).

As narrativas são, portanto, instâncias em que o fim das coisas é ressignificado como recompensa. Porque, no ato de narrar, transformamos os fatos em elementos de uma estrutura que tem um funcionamento lógico, uma estrutura que é um recorte da vida e do mundo. Formulamos nosso conhecimento sobre o mundo criando narrativas de pequenas passagens da

⁹ a model of a semiotic system, that is as a collection of entities created by the power of fictional discourse, or as an extensional set to which the text refers.

¹⁰ The experience of indeterminacy, of wanting to know and not being allowed to know, is itself a kind of pain (...).

nossa história, uma vez que o fim verdadeiro dela nos causará a dor da ruptura. Na indeterminada estrada em que nossas histórias são construídas, extraímos fragmentos de tempo nos quais uma sequência de acontecimentos encadeados nos fornece os sentidos que satisfazem nossas perguntas cotidianas, em escalas diversas e por vezes temporariamente, mas que jamais chegam a uma revelação definitiva e absoluta sobre toda a existência. E essa incerteza, por sua vez, serve de estímulo ao movimento criativo da busca por conhecimento (Morin, 2005, p. 35), sendo essa busca, bem como as narrativas que dela derivam, infinita diante da condição humana.

Na fruição de narrativas, sobretudo na perspectiva da busca pelo prazer experimentado pela conclusão da estrutura básica aristotélica, a recompensa do fim se encaixa com os acontecimentos narrados no início e no meio, completando com eles uma unidade de sentido construído. De acordo com Culler:

Uma mera sequência de acontecimentos não faz uma história. Deve haver um final que se relacione com o começo - de acordo com alguns teóricos, um final que indique o que aconteceu com o desejo que levou aos acontecimentos que a história narra. (Culler, 1999, P. 86)

São as narrativas ficcionais, portanto, as que mais facilmente satisfazem nossa epistemofilia, porque nelas temos maior acesso a um encadeamento de acontecimentos intencionalmente organizados de modo a formar sentidos que atendam ao nosso desejo de conhecer o fim. E são as narrativas ficcionais as que predominam quando tratamos de histórias voltadas para o entretenimento, para o prazer recreativo, para a satisfação da experiência de completude.

Não sabemos exatamente para onde vamos, como o garoto Bastian não sabia mais para onde iria uma vez inserido no mundo de Fantasia em *A história sem fim*. Mas podemos nos divertir descobrindo para onde Bastian vai quando lemos o livro ou quando assistimos à versão cinematográfica da história, experimentando a posição privilegiada de observadores que o próprio Bastian ocupa na primeira metade do livro.

Por outro lado, interrupções como o cancelamento da saga iniciada em *Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu* provoca uma ruptura brusca com essa sensação de prazer e conforto de acompanhar uma narrativa de ficção. O conhecimento que começava a ser construído sobre a nova aventura dos heróis na animação é cortado abruptamente, deixando nesse caso que a dor de não saber o final atinja até mesmo a dimensão segura da ficção (Abbot, 2008; Han, 2017).

Veremos mais à frente que esse fornecimento de recompensa representado pelo fim das histórias ganha configurações um tanto particulares quando tratamos dos universos cinematográficos contemporâneos. Contudo, a dinâmica de envolvimento e permanência do público fruidor nesses universos narrativos ainda se baseia na nossa busca pela conclusão. Acontece que, antes de chegar até ela, somos convidados a experienciar o prazer da descoberta do caminho, da construção e do quão complexa pode ser a estrutura sobre a qual essas narrativas se desenvolvem para os lados antes de chegar a um fim.

2.2.2 *Conhecer o todo*

Como vimos anteriormente, a produção contemporânea de narrativas tem como elemento central o aspecto formal. Os discursos que unem todos os elementos de uma história em um mundo ficcional (Koten, 2010) constroem esse efeito a partir da percepção de um todo integrado por esses elementos – personagens, cenários, acontecimentos, leis, entre outros. A identificação dos núcleos e das fronteiras de um mundo ficcional é fruto de um pacto que se dá no compartilhamento de sentidos mutuamente aceitos no processo de comunicação das narrativas. Em outras palavras: a percepção das narrativas é afetada diretamente pelo acúmulo e pela qualidade das experiências e dos conhecimentos que detemos sobre seus elementos.

Voltando aos exemplos já citados: a magnitude da epopeia das Argonáuticas de Apolônio é percebida de formas diferentes dependendo do conhecimento que se tem sobre Jasão, Hércules e os demais deuses e heróis envolvidos na busca pelo Vale Dourado; a expectativa e a frustração dos fãs com o cancelamento da saga de *Prólogo do Céu* estão diretamente relacionadas à continuidade pretendida pela franquia *Cavaleiros do Zodíaco*; e até mesmo a incursão de Bastian pelo mundo de Fantasia ganha dimensões muito específicas pelo conhecimento prévio de que aquele reino existe dentro de um livro.

Ou seja, acessamos mundos ficcionais como colecionadores de histórias e de elementos de histórias, adquiridos previamente ou conforme vamos adentrando neles. É então pela maneira como esses elementos se organizam para nós que percebemos a complexificação de narrativas. É dessa forma que chegamos às configurações contemporâneas das narrativas ficcionais de entretenimento que supervalorizam essa percepção ao se apoiarem em grande parte no jogo de construção de mundos a partir do acúmulo e da associação de informações fornecidas paulatinamente em suas histórias. Por isso, para tratarmos de universos narrativos e cinematográficos nos moldes como se apresentam no século 21, tão importante quanto a busca pelo conhecimento do fim das histórias é a busca pelo conhecimento do *todo*.

Uma chave de leitura possível para entender como construímos esse conhecimento que se direciona para as laterais e não somente para a frente na linha narrativa das histórias, é a teoria da percepção à luz da Gestalt. Tal abordagem ganhou popularidade a partir do início do século 20, sobretudo por meio dos estudos publicados pelos psicólogos Max Wertheimer, Kurt Koffka e Wolfgang Köhler na Alemanha. O professor Arno Engelmann (2002), sintetiza duas diferentes interpretações do termo Gestalt para chegar à visada adotada pelo grupo de Berlim:

O substantivo alemão ‘Gestalt’, desde a época de Goethe, apresenta dois significados algo diferentes: (1) a forma; (2) uma entidade concreta que possui entre seus vários atributos a forma. É o segundo significado que os gestaltistas do grupo, que posteriormente vai se chamar de Berlim, utilizam. É por isso que a tradução da palavra “Gestalt” não se acha nas outras línguas e a melhor maneira encontrada pelos próprios gestaltistas ao escrever em idiomas diferentes é simplesmente mantê-la. (Engelman, 2002, p. 2).

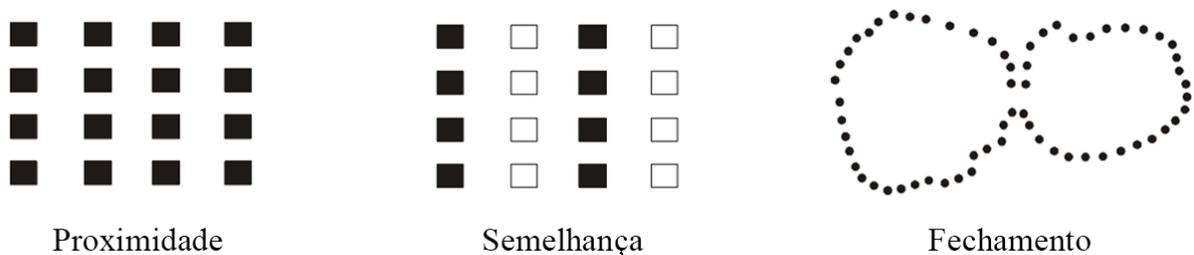
Assim, Gestalt é "mais do que uma teoria da percepção; mais do que uma mera teoria psicológica" (Koffka, 1922, p. 531), é a abordagem e a entidade em si por ela abordada. Devido a essa conceituação ampla e que se refere na verdade a uma forma de olhar, além da psicologia, outras áreas do conhecimento historicamente se valem da teoria gestaltista para compreender aspectos formais de seus objetos de análise, como o *design* gráfico e a arquitetura. Em termos criativos, ter em mente os efeitos e a percepção do todo formado pelas partes possibilita a elaboração de projetos que exploram conscientemente esses aspectos.

Isso porque a teoria se debruça sobre a percepção que pode se desenhar pela relativa organização de informações e estímulos. Essas percepções, ou as Gestalten, podem ser decompostas em partes para que compreendamos sua própria composição. Em um extremo de linguagem para fins didáticos, podemos dizer que um filme, por exemplo, pode ser decomposto em uma grande quantidade de imagens: “o cinema é realmente uma sucessão de fotografias estáticas que são apresentadas com uma rapidez tal que as pessoas que as assistem veem, não uma série de fotografias, mas os movimentos contínuos no tempo” (Engelman, 2002, p.2). Ou ainda, podemos falar sobre a "apreensão imediata da ‘coletividade’, como no caso das constelações ou da percepção de grupos de elementos semelhantes, como multidões" (Cholfe, 2009, p. 27-28). Assim, nos acostumamos a tratar do Universo Marvel antes de cada um dos muitos títulos de histórias de super-heróis que o compõem; ou do mundo ficcional de *Star Wars* antes de seus filmes individuais, livros e séries de TV.

De todos os desdobramentos e apropriações que a teoria gestáltica passou e passa nas diferentes áreas em que se aplica, nos interessa sobretudo o que seria a formulação inicial da chamada lei da pregnância – a percepção dessas unidades psicológicas a partir de certos

fatores perceptivos, definidos por Wertheimer inicialmente como sendo três: proximidade, semelhança e fechamento. Na esquematização visual de Engelman, é demonstrada a percepção de unidade entre elementos que se apresentam próximos uns dos outros; ou que compartilham características formais semelhantes entre si; ou ainda que se agrupam de modo a formar unidades pela coletividade.

Figura 3 – Fatores perceptivos da pregnância segundo Wertheimer



Fonte: Engelman (2002, p. 4)

Várias outras leis de pregnância foram sistematizadas posteriormente (Filho, 2009), mas por ora basta-nos observar essas três iniciais para identificar como a construção de universos narrativos pode ser lida como fenômeno profundamente devedor da percepção de unidades. São fatores estruturais que nos apresentam elementos das histórias como partes que se conectam em um todo e complexificam o mundo ficcional. Edgar Morin (2005) chama de holograma essa imagem em que as partes contêm o todo e este está inscrito nas partes, constituindo o princípio hologramático do pensamento complexo.

São, em suma, histórias que se apresentam próximas umas às outras, sobretudo temporalmente, preservando semelhanças estéticas e formais entre si, que podem ser agrupadas à medida que nos familiarizamos com esses padrões, cada uma contendo o que de fato são os universos dos quais fazem parte uma vez que os constituem. É o que acontece com os panteões mitológicos da Antiguidade e com as séries cinematográficas contemporâneas. Discutiremos no capítulo 2 como essa organização das partes que formam especificamente os universos cinematográficos se valem dos efeitos da percepção para estabelecerem franquias de entretenimento bem-sucedidas comercialmente. Antes disso, porém, ressaltamos à luz da Gestalt a função decisiva da percepção das relações entre elementos que constituem as histórias em seu processo de assimilação.

A perspectiva aqui é psicológica, uma vez que a noção de unidade é construída pela percepção e não necessariamente existente em materialidade. O professor David Herman (2002) trata dos mundos de histórias (*storyworlds*) como modelos mentais construídos pelos interatores para compreender as relações entre as entidades que formam as histórias. Trata-se, portanto, de tal sofisticação do nosso compartilhamento de sentidos que permite a construção de estruturas imaginárias, mas ainda acessíveis coletivamente por meio do discurso: “o mundo das histórias é um conceito muito útil que nos ajuda a explicar como nossa mente, percepção e imaginação funcionam enquanto lemos e interpretamos narrativas literárias” (Koten, 2010, p. 51. Tradução nossa).¹¹

Assim, o pacto de compartilhamento de sentidos para a efetivação da comunicação de narrativas – e de complexificações como os mundos ficcionais e os universos narrativos – que também atua nos efeitos psicológicos do prazer narrativo, não se limita somente à recompensa do conhecimento do fim das histórias. O conhecimento do todo, o holograma, a visão panorâmica e privilegiada de todas as peças que se movem no tabuleiro da história, enquanto ela está em curso, nos fornece também a sua própria satisfação.

Essa satisfação é, então, um sentido construído pela percepção de relações, ocultas ou manifestas, entre os elementos do mundo ficcional. É montar o quebra-cabeça, enxergar desenhos formados pelas estrelas no céu, ou identificar figuras em mosaicos, nos diz a hipótese de Wertheimer (Cholfe, 2009, p. 35). O jogo de preencher lacunas, traçar relações invisíveis, identificar sinais e potenciais causas e consequências para o desenrolar da história é o que nos seduz a permanecer nas narrativas, uma vez que elas já estão tão intimamente ligadas à nossa condição humana, que nos permitimos arriscar prevê-las: “temos fórmulas narrativas armazenadas em nossa memória que rapidamente preenchem certos elementos da história até agora” (Abbot, 2008, p. 8).

O professor Engelman (2002, p. 3) nos lembra ainda que o próprio pensamento aristotélico já ressaltava a importância do todo, sendo este “anterior à parte” e “diferente da simples reunião dos elementos”, como a visada sistêmica que pauta parte do pensamento complexo. Por isso, embora o final das histórias represente o momento culminante da recompensa, podemos dizer que o prazer narrativo se dá pelo todo formado pela história, e não apenas pelo seu desfecho ou resultado final que pode não ser tão agradável assim – ou mesmo ser adiado indefinidamente.

¹¹ Story world is a very useful concept that helps us explain how our mind, perception and imaginative work while reading and interpreting literary narratives.

Os universos narrativos da ficção se apoiam sobre essa máxima para compor histórias cada vez mais complexas e longevas. O jogo de percorrer as relações que tecem um mundo ficcional apela para nosso desejo de conhecimento e nos atrai para dentro do livro, para dentro do filme ou de qualquer suporte que seja. Nos tornamos Bastian deliberadamente para desbravar o que há de escondido e invisível a se descobrir enquanto o fim não chega.

2.2.3 Para todo lado, histórias sem fim

O que acontece quando temos o universo em nossas mãos? O controle da história que não temos acesso em nossa própria vida, mas que a ficção nos permite assumir? Talvez *possibilidade* seja a resposta mais abrangente. Ir a lugares que não temos acesso, ou que sequer existem no nosso mundo material, fazer coisas que não podemos através dos personagens, nossos avatares virtuais, e uma porção de outras coisas que a nossa capacidade imaginativa pode criar. Vimos que uma das mais sedutoras dessas possibilidades é conhecer o fim, satisfazer nossa epistemofilia, conhecer o todo, testemunhar a completude das coisas. Percorrer a jornada do início ao fim e, no decorrer dela, encontrar o prazer narrativo das histórias.

Nessa visada, o consumo de ficção insere mais uma camada nessa relação que assumimos com as histórias. Uma vez que as narrativas surgem do ato comunicacional com o outro (Martino, 2016), assumir a onipotência de controlar a história e seus rumos para satisfazer nossas próprias demandas por prazer narrativo eliminaria o elemento central do nosso ato narrativo e a sua própria origem: a relação com o outro.

Talvez por isso, mesmo a dimensão segura da ficção precise de limitações ao conhecimento completo para manter sua razão de ser, e assim nos atrai a ficção que é criada *pelo outro*. A história que pode ir para lugares que *eu* não controlo, que não posso prever, mas que posso experienciar o conhecimento completo. Preserva-se o desconhecido, o misterioso e o incontrolável ao mesmo tempo em que o conhecimento do todo e do fim ainda é possível em vida. E aqui não retornamos ao reducionismo das posições de emissor e receptor, mas nos colocamos como interatores de um processo de comunicação no qual as posições são relativas e mutantes (Fiorin, 2006). Ao consumir ficção, escolhemos não saber tudo a princípio para assumir o papel ativo de decodificadores, para descobrir e experimentar o prazer da descoberta, descortinar as relações entre os elementos da narrativa e nos surpreendermos com o que ou como a história se desenrola. Na ficção de entretenimento, escolhemos deliberadamente a narrativa como “fonte de ilusão” para experienciar o prazer da mesma narrativa como “fonte de conhecimento” (Culler, 1999, p. 94), ainda que sobre si mesma.

E é dessa forma que chegamos a empreendimentos tão complexos quanto os universos narrativos que o cinema, a televisão, os quadrinhos, os *videogames* e diversas outras mídias constroem na contemporaneidade. Aqui, o jogo de construir sentidos e forjar mundos é elevado à máxima potência tanto quanto os interatores estiverem dispostos a permanecer nele. São estúdios, produtoras, realizadoras e realizadores que assumem o papel desse “outro” que nos convida a desbravar mundos ficcionais em múltiplas direções.

A primeira dessas direções é a narrativa linear, que caminha para um fim, uma conclusão, um desenlace, uma resposta final. A outra é a que caminha para todos os outros lados que não são o fim, mas que sedimentam o caminho que eventualmente chegará até ele. É o fornecimento paulatino de cada uma das peças para montar o mosaico, de cada uma das estrelas para formar a constelação, de cada novo fio para a tessitura completa. Somos convidados a armazenar informações sobre o mundo ficcional e a identificar relações possíveis entre elas, para formar sentidos que satisfaçam não apenas a conclusão da história, mas a unidade coesa em que cada parte faça sentido no todo composto.

Ocorre que, num contexto de consumo e produção industrial da ficção de entretenimento operando sob a lógica capitalista, esse jogo pode se alongar indefinidamente à medida que as histórias se convertem em franquias que representam marcas valiosas para a indústria. Essa variável é central na relação de continuidade que se estabelece com essas histórias, uma vez que obtendo sucesso comercial, elas tendem a ser prolongadas para maximizar sua lucratividade. É o que acontece com muitos dos universos cinematográficos que analisaremos nos capítulos seguintes e também com os já citados *A história sem fim* – cuja versão cinematográfica ganhou duas continuações,¹² além de séries de TV e jogos eletrônicos – e *Cavaleiros do Zodíaco* – que segue ganhando continuações e derivações na TV, nos quadrinhos e no cinema.¹³

Temos então o estabelecimento de um ciclo que ressignifica a experiência de recompensa do fim das histórias: sob o controle das indústrias do entretenimento, o fim das histórias tende a ser adiado enquanto elas ainda representarem investimentos lucrativos. O resultado disso é o crescimento dos universos ficcionais para direções cada vez mais ramificadas e potencialmente exploráveis em novos desdobramentos. Criam-se novos desafios

¹² *A história sem fim 2 (The NeverEnding Story II: The Next Chapter*, George Miller, 1990) e *A história sem fim 3 (The NeverEnding Story III*, Peter Macdonald, 1994).

¹³ Depois de *Prólogo do Céu*, *Cavaleiros do Zodíaco* retornou ao cinema com o filme *A Lenda do Santuário (Saint Seiya: Legend of Sanctuary*, Kei'chi Sato, 2014), que reconta a primeira saga do mangá em uma versão livre da continuidade da série; e com *Os Cavaleiros do Zodíaco – Saint Seiya: O Começo (Saint Seiya: The Beginning*, Tomasz Baginski, 2023), mais uma revisitação do início da história, dessa vez em *live-action*.

imediatamente após a resolução do conflito central da história, personagens secundários ganham destaque em tramas derivadas, o passado dos protagonistas é contado em novos títulos, formam-se alianças e grupos, rompem-se relacionamentos e organizações sociais... o fim de cada história abre margem para o surgimento de outras, que, inseridas no mesmo mundo ficcional, já nascem com a mão estendida para que continuemos a percorrer seus caminhos.

E o fazem justamente se valendo das relações de percepção gestálticas para reclamarem pertencimento à unidade já conhecida, seja preservando semelhanças estilísticas e formais com as histórias anteriores; seja sendo lançadas próximas umas às outras para manter a noção de que integram uma mesma série; ou seja simplesmente por arbitrariedades enfáticas como a repetição de personagens ou do título que identificam o universo narrativo em questão.

Nesse limite, além dos elementos diegéticos que compõem o mundo ficcional, as próprias histórias anteriores se convertem em partes de um todo contínuo que constitui o universo narrativo. Vai se formando uma teia multilinear de histórias interligadas que se abrigam sob o mesmo universo à medida que enriquecem seu acervo de elementos e sua mitologia; unidades se tornam integrantes de unidades maiores, que crescem e se reconfiguram rumo à uma complexificação contínua, uma enciclopédia viva de sentidos compartilhados. De acordo com Culler:

As complicações da narrativa são ainda mais intensificadas pelo encaixe de histórias dentro de outras histórias, de modo que o ato de contar uma história se torna um acontecimento na história - um acontecimento cujas consequências e importância se tornam uma preocupação principal. Histórias dentro de histórias dentro de histórias. (Culler, 1999, P. 92)

A etimologia da palavra universo remete às ideias de “unidade” e “movimento” (Rezende, Bianchet, 2014): universos são organizações grandes e complexas, mas ainda *organizações*. O que acontece quando temos um universo em nossas mãos, como acontece com a ficção, é que temos que lidar com unidade, coesão, continuidade e transformação, tudo ao mesmo tempo. E, nessa equação, a finitude das coisas parece se distanciar a cada novo girar dessa unidade em movimento, uma vez que cada rotação transforma seus elementos ao acrescentar novas experiências comuns a todos eles. Enquanto existem, universos narrativos são histórias em movimento; e, enquanto se movem, histórias se reorganizam, se transformam, se aproximam, se distanciam, e se cruzam.

2.3 A arte de criar (e conceituar) universos

Na mitologia iorubá, a criação do mundo, Aiê, se dá pelo conjunto de ações de Olorum, governante do céu, Obatalá, divindade da criação, e Oduduá, divindade da terra. Já no mito grego, as sementes de todas as coisas coexistiam em confusão e desordem habitando o Caos, até que ele origina Gaia, a Mãe Terra. Entre os guaranis, é recorrente a figura de Tupã, o sol e trovão, ao lado de Jaci, a noite e a lua, como casal responsável pela criação da Terra.

Cientificamente, a perspectiva mais aceita sobre a origem do Universo é explicada pela teoria do Big Bang, uma grande explosão de uma partícula altamente quente e densa, ocorrida por volta de 13 bilhões de anos atrás, a partir da qual se formaram os primeiros nêutrons e prótons, que passaram a se agrupar nos primeiros átomos de hidrogênio, à medida que as partículas se espalhavam e esfriavam, expandindo o universo.

Em diferentes perspectivas, a cosmologia da criação de mundos parece retornar sempre a um lugar em comum: o *encontro*. Seja a ordenação de vetores, a cooperação entre divindades ou o choque de partículas, o universo como organização complexa e viva suscita a noção de interação entre outrem, de coletividade, de vastidão. É o que encontramos na definição de complexidade discutida por Edgar Morin, essa tessitura coletiva em que operam ao mesmo tempo a perspectiva de unidade e de multiplicidade, o todo que se forma pelo encontro:

A um primeiro olhar, a complexidade é um tecido (*complexus*: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Num segundo momento, a complexidade é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico. Mas então a complexidade se apresenta com os traços inquietantes do emaranhado, do inextricável, da desordem, da ambiguidade, da incerteza.... Por isso o conhecimento necessita ordenar os fenômenos rechaçando a desordem, afastar o incerto, isto é, selecionar os elementos da ordem e da certeza, precisar, clarificar, distinguir, hierarquizar... (Morin, 2005, p. 13)

Universos narrativos também se originam da multiplicidade em unidade, do caos emaranhado que o nosso conhecimento e nossa capacidade criativa ordenam com o poder de controle que a ficção nos permite exercer. Eles nascem do transbordar de histórias umas nas outras, do cruzamento de elementos em um mundo ficcional, da sistematização de diferentes forças operando juntas em uma diegese compartilhada na qual a abertura às incertezas e ao encontro são as leis que possibilitam a complexificação e a aglutinação desse mundo ficcional com tantos outros.

Para fecharmos nossa perspectiva conceitual acerca dos universos narrativos e, enfim, nos debruçarmos especificamente sobre aqueles que se desenvolvem no cinema, nos dedicamos agora a analisar a criação de universos nas artes da representação, sem perder de vista o fato de que estas também se encontram irremediavelmente inseridas em uma lógica capital de comércio e consumo de entretenimento.

2.3.1 *Narrativas Vastas*

O compartilhamento de um mundo ficcional por diferentes obras tende a complexificá-lo, uma vez que seu conjunto de entidades se torna mais amplo com a introdução de novos elementos. Dessa forma, universos narrativos produzem mundos ficcionais extensos e prioritariamente abertos, à medida que novos fios são desenovelados de sua estrutura. É o que geralmente acontece quando obras ganham continuações e outras reverberações.

Ao transbordar entre títulos, esses mundos ficcionais extrapolam a relação de exclusividade entre obras e seus respectivos mundos. Várias histórias coexistindo em um mesmo mundo ficcional o elevam de modo que ele passa a persistir para além da fruição individual de cada uma de suas partes. Essa persistência configura tais instâncias como *narrativas vastas*. O termo foi popularizado sobretudo por Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin (2009) no compêndio *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, na introdução do qual os autores defendem que:

(...) podemos considerar uma obra "vasta" na medida em que excede as expectativas usuais de extensão que temos para uma obra dessa forma (por exemplo, um livro de trezentas páginas ou um filme de duas horas). Isso não é simplesmente o prolongamento de uma situação narrativa; caso contrário, este livro teria muitas contribuições sobre temas como *Os Simpsons*, com suas aparentemente inúmeras histórias de vinte e dois minutos. Em vez disso, os ensaístas deste livro estão mais propensos a considerar narrativas como as várias temporadas de *The Wire*, da HBO, que se afastam da tradição do procedimento policial televisionado ao dedicar horas à narrativa de uma única investigação (Harrigan, Wardrip-Fruin, 2009, p. 2. Tradução nossa).¹⁴

É a forma de apresentação dos mundos das histórias, portanto, que define esse tipo de narrativa em um primeiro olhar. Uma configuração estrutural que estende as dimensões da

¹⁴ (...) we can consider a work 'vast' inasmuch as it exceeds the usual expectations of extent we have for a work of that form (e.g., a three-hundred-page book or a two-hour film). This is not simply the drawing out of a narrative situation; otherwise this book would have many contributions on topics such as *The Simpsons*, with its seemingly innumerable twenty-two-minute stories. Instead, this book's essayists are more likely to consider narratives such as the various seasons of HBO's *The Wire*, which depart from the tradition of the televised police procedural by dedicating hours to the narrative of a single investigation.

diegese ou, em outro ponto de vista, que parcela a sua apresentação em diferentes textos. Na perspectiva inicial de Harrigan e Wardrip-Fruin, a extensão narrativa é ressaltada como aspecto central das narrativas vastas, o que os leva, de certa forma, a privilegiar histórias seriadas em detrimento das estruturas episódicas. Isso porque, ao tomar a continuidade como fator determinante das conexões mais evidentes entre as histórias, a percepção de uma linearidade capaz de unir todos os elementos do mundo ficcional torna muito mais urgente e necessário um encadeamento de partes para formar um todo coeso.

Cumprir lembrar, porém, que à época da publicação de *Third Person*, a exploração das narrativas vastas pelas artes da representação ainda não havia sido experimentada com a ênfase que ganharam nos anos 2010. Para além da serialidade explícita, outras formas de expansão das narrativas se tornaram recorrentes como estratégias de ampliar mundos ficcionais sem necessariamente continuar uma história linear.

É o que acontece, por exemplo, com o universo narrativo de *Star Wars*. Embora suas trilologias cinematográficas contem a história linear e contínua dos Skywalker, outras produções ambientadas no mesmo mundo ficcional surgem pela mudança de foco narrativo, apresentando outros grupos de personagens, raças e planetas. Ou ainda com o chamado Universo Invocação do Mal (*Conjuring Universe*), franquia de filmes de terror que abarcam tanto continuações diretas entre suas produções, quanto histórias paralelas de casos sobrenaturais não conectados com os demais, emulando algo semelhante à estrutura episódica desconsiderada por Harrigan e Wardrip-Fruin.

Por ora, esses exemplos servem para indicar que a construção de narrativas vastas, que excedem a experiência de uma obra em si, vão além das continuações, embora a continuidade seja de fato uma de suas características principais. Mas essa continuidade tende a ser trabalhada de forma cada vez mais elástica, muito por questões comerciais a fim de retardar a conclusão das histórias e prolongar o prazer narrativo da descoberta do todo complexo formado pelo mundo ficcional vasto, o que na indústria do entretenimento significa esticar o lucro obtido por franquias de sucesso comercial.

Some-se a isso também as configurações tecnológicas que permitem o estabelecimento de cada vez mais franquias de entretenimento transmidiáticas (Innocenti & Pescatore, 2012, p. 135-136). Uma vez inseridos na lógica da convergência midiática (Jenkins, 2009), esses empreendimentos narrativos passam a acolher frequentemente títulos desenvolvidos em mídias distintas, mas ainda assim integrados à mesma diegese. Diante do objetivo de expandir a história e ao mesmo tempo preservá-la acessível a novos públicos em

diferentes suportes e linguagens, universos transmidiáticos tendem a dosar a informação contida em cada título de modo a manter a continuidade sem exigir que o público necessariamente siga um caminho específico de fruição – o que, veremos mais à frente, se mostra um desafio que ocasiona êxitos e fracassos comerciais.

Apesar de as narrativas transmidiáticas pressuporem equilíbrio de relevância entre os diferentes meios nos quais a história se desenvolve (Jenkins, 2009), uma saída frequente nas produções do início do século 21 para evitar o paradoxo de complexificar o universo narrativo e ao mesmo tempo mantê-lo acessível aos novos públicos é o estabelecimento de certo grau de hierarquização entre as mídias integradas. Em *Star Wars*, por exemplo, diversos títulos coexistem em sua narrativa oficial, entre livros, histórias em quadrinhos, jogos e séries de televisão. Mas são os filmes lançados no cinema que concentram a maior parte dos acontecimentos que reverberam nessas outras mídias, podendo esses serem acompanhados sem grandes prejuízos ao público que porventura se limite à experiência fílmica – grau de independência esse que ainda é perseguido e aos poucos lapidado nas demais mídias. Esse é um dos muitos exemplos que demonstram uma característica frequente dos universos cinematográficos contemporâneos: embora pautados sobretudo nas séries de filmes, essas narrativas vastas admitem cada vez mais a incidência de desdobramentos transmidiáticos, que ganham maior integração à trama principal à medida em que os próprios meios convergem.

Então, o que preserva a percepção gestáltica de um universo coeso nesses casos de sofisticação da construção de narrativas vastas é ainda a base dos processos de comunicação: o compartilhamento de sentidos mutuamente compreendidos, destacando entre eles a própria assimilação de um mundo ficcional compartilhado. Tal assimilação é construída de diversas formas, sendo a continuidade direta uma delas, mas não a única possível. Na verdade, nosso intento em boa parte desta pesquisa se dedica justamente a investigar possibilidades de lançar luz sobre essas outras formas que nos levam a construir os sentidos de universos narrativos. Muitas delas vão parecer ocultas, etéreas e difíceis de abarcar com instrumentais metodológicos tradicionais da análise de produtos audiovisuais, mas todas elas preservam forças vetoriais que convergem para a percepção de unidade do universo narrativo.

Propomos, portanto, pensar a criação dos universos narrativos, sobretudo nas artes da representação audiovisuais – mas não apenas nelas, como exercícios de *encontro* dessas muitas forças vetoriais. É o estabelecimento de relações mútuas entre as histórias que as levam a forjar universos que abarcam um mundo ficcional em comum, onde personagens, lugares, acontecimentos e mitologias são compartilhadas em níveis de maior ou menor interação. Nesse

sentido, as narrativas vastas são o terreno, a condição primeira para a concretização de universos. Pois têm como caráter central a extrapolação da experiência única com determinada obra em favor da multiplicidade de textos, uma coletividade tão necessária à criação de universos ficcionais como a que nos é necessária para existir interação, comunicação e narrativas. É a partir da coletividade desses textos, sejam eles diretamente sequenciais ou não-lineares, que conseguimos identificar as relações possíveis entre eles, os pontos de convergência, as ocorrências de encontros e os cruzamentos de histórias.

2.3.2 *Crossovers*

Uma vez que o encontro entre interatores se apresenta como condição quase que inerente ao processo de comunicação e criação de narrativas, a criação de universos narrativos na perspectiva das narrativas vastas eleva esse encontro para uma verdadeira coalizão de mundos ficcionais inteiros. Isso significa dizer que se o compartilhamento de sentidos de histórias sobre o “um” e sobre o “outro” pode colocá-los em uma mesma comunidade, o compartilhamento da comunidade em que “uns” e que os “outros” habitam podem também transformá-las em partes de uma mesma coletividade maior e mais complexa.

É dessa forma que, à medida que dominamos as possibilidades criativas da construção de histórias, esses exercícios de promover cruzamentos entre mundos ficcionais se apresentam como mais um grau de representação da vida em nossas criações ficcionais. Afinal, quando partículas se chocam e divindades se unem o universo é criado; quando descobrimos o que há além das fronteiras e dos oceanos, percebemos que há outras coletividades coexistindo conosco; quando nos encontramos com o outro, cruzamos nossas histórias.

Os *crossovers* são, portanto, estratégias narrativas que expressam a mágica do encontro de mundos, abrindo possibilidades para que eles se conectem em um mesmo universo. O pesquisador Jess Nevins (2003; 2011) desenvolve uma ampla pesquisa sobre o assunto, realizando uma arqueologia dos universos narrativos ficcionais em narrativas vastas, e identificando como base para a construção desses universos exatamente a ocorrência dos *crossovers*. Trata-se, resumidamente, do encontro entre personagens ou conceitos de dois ou mais textos distintos em uma mesma instância diegética.

Nevins propõe uma sistematização de oito diferentes tipos de *crossovers* na cultura popular. Longe do objetivo de esgotar o assunto, mas como exercício que nos ajuda tanto a compreender as diferentes ocorrências do fenômeno quanto a percorrer precursores dos universos narrativos contemporâneos, vejamos a seguir quais são eles:

O primeiro é chamado por Nevins de *fusão de mitos*. Como vimos anteriormente, a percepção de uma narrativa coletiva a partir das histórias mitológicas, bem como a busca por sentido de ser e origens de uma comunidade frequentemente desemboca na articulação entre as diferentes narrativas compartilhadas por ela. As Argonáuticas de Apolônio, reunindo mitos gregos em busca do Vale Dourado, as histórias do Rei Arthur, aglutinando mitos celtas e galeses e o sincretismo entre santos católicos e orixás na Umbanda e no Candomblé afro-brasileiros são alguns exemplos de panteões mítico-religiosos que se constroem sobre os encontros entre suas divindades.

O segundo tipo trata dos *crossovers* em que personagens e conceitos de um autor são reunidos por outro autor. Sobretudo em épocas em que questões de propriedade de direitos sobre obras não tinham legislações muito bem definidas, a imaginação de personagens de um mesmo autor como pertencentes ao panteão de sua obra era comum sobretudo na literatura. É o que acontece em *Shakespeare's Jubilee: A Maque*, publicado em 1769 por George Sackville Carey, promovendo o encontro entre diversos personagens da obra do dramaturgo inglês. No audiovisual contemporâneo, podemos citar a série *Lovecraft Country* (2020), que reúne personagens e conceitos criados pelo escritor estadunidense H.P. Lovecraft em uma história que critica o caráter racista da obra do autor, ressignificando os elementos de suas criações.

Figura 4 – Monstros da obra de H.P. Lovecraft em *Lovecraft Country* (2020)



Fonte: Lovecraft Country (2020)

Há também os *crossovers* em que personagens e conceitos de vários autores são reunidos por um autor. Esse tipo de cruzamento é definido por Nevins (2011) como “uma colcha de retalhos”, encontrando seu primeiro expoente no romance *Kit Bam's Adventures; or, The Yarns of an Old Mariner*, da escritora inglesa Mary Cowden Clarke (1848), no qual o protagonista Kit Bam relembra suas aventuras como marinheiro ao lado de célebres personagens advindos das obras de William Shakespeare, Mary Shelley, entre outros. No cinema, essa prática se repetiu nos filmes da Universal Studios – funcionando aqui como uma autoria propiciada pela propriedade de direitos de adaptação – que promoveram encontros entre as versões cinematográficas de Frankenstein, Lobisomem e Drácula durante a década de 1940. A estratégia comercial consistia em realizar uma espécie de “passagem de bastão” de uma franquia para outra, valendo-se da popularidade de títulos anteriores para impulsionar as produções seguintes. Dessa forma, os encontros acontecem nos filmes *Frankenstein encontra o Lobisomem* (*Frankenstein Meets the Wolf Man*, Roy William Neill, 1943), *A Casa de Frankenstein* (*House of Frankenstein*, Erle C. Kenton, 1944) e *A Casa do Drácula* (*House of Dracula*, Erle C. Kenton, 1945). Além disso, os três personagens se reúnem novamente em um *crossover* com os comediantes Abbott e Costello em *Abbott e Costello Às Voltas Com Fantasma* (*Abbott and Costello Meet Frankenstein*, Charles Barton, 1948).

Figura 5 – Cartaz de divulgação do *crossover* *A Casa de Frankenstein* (1944)

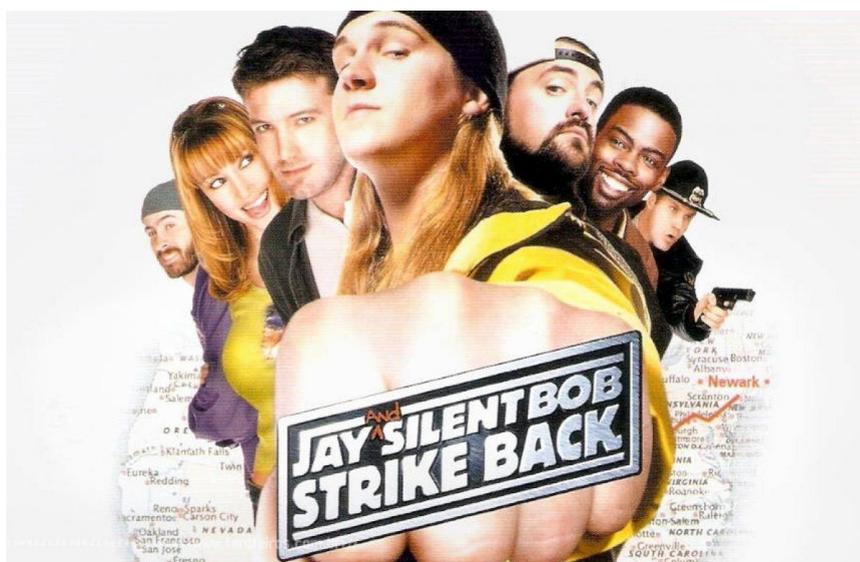


Fonte: IMDb.com¹⁵

¹⁵ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0036931/>. Acesso em 12 de fev. de 2021.

Já nos casos de *crossovers* em que um autor reúne personagens e conceitos criados por ele mesmo em diferentes histórias, Nevins destaca o extenso universo ficcional do escritor francês Honoré de Balzac. A partir de 1834, o romancista passa a utilizar personagens recorrentes em seus romances, atingindo a marca de mais de 500 personagens que participam de mais de um dos quase 90 romances do ciclo *La Comédie Humaine*. Essa prática se popularizou no final do século 19, sendo observável nos romances de Julio Verne, Alexandre Dumas e outros autores europeus, africanos e americanos. O uso de personagens e conceitos recorrentes da obra de um mesmo autor é então a cola que une seu próprio universo narrativo autoral, como acontece com os filmes do *View Askewniverse* (1994-presente), do diretor Kevin Smith, interligados sobretudo pelos personagens Jay e Silent Bob. O cineasta polonês Krzysztof Kieślowski também lança mão do recurso na sua trilogia das cores: A liberdade é azul (*Trois couleurs: Bleu*, 1993), A igualdade é branca (*Trois couleurs: Blanc*, 1994) e A fraternidade é vermelha (*Trois couleurs: Rouge*, 1994). A prática também é recorrente entre novelistas brasileiros, como Silvio de Abreu – que traz o personagem Jamanta em *Torre de Babel* (1998) e *Belíssima* (2005), e Dona Armênia em *Rainha da Sucata* (1990) e *Deus Nos Acuda* (1992); e Rosane Svartman – que retorna o personagem Willian de *Bom Sucesso* (2019) em *Vai Na Fé* (2023).

Figura 6 – Personagens dos filmes de Kevin Smith em *Jay and Silent Bob Strike Back* (2001).



Fonte: IMDb.com¹⁶

¹⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0261392/>. Acesso em 12 de fev. de 2021.

Outra possibilidade é a vida após a morte ou fantasia bangsiana, que consiste no uso de personagens e conceitos famosos em narrativas que imaginam suas interações no mundo dos mortos ou como assombrações. Histórias desse tipo foram popularizadas pelo escritor estadunidense John Kendrick Bangs, autor da série humorística *Associated Shades* (1895-1901), onde os fantasmas de inúmeras personalidades reais e ficcionais se encontram, como Confúcio, Sócrates, Sherlock Holmes, William Shakespeare, Napoleão Bonaparte, Nero, Charles Darwin, George Washington, entre outros. Nevins cita como pioneiro cinematográfico dessa modalidade o filme mexicano *La Rebelion de los Fantasmas* (Adolfo Fernandez Bustamente, 1949), que conta a história de uma casa assombrada pelos fantasmas de Dom Quixote, Chopin, Romeu e Julieta e vários outros personagens famosos.

Figura 7 – Cartaz do filme *La Rebelion de los Fantasmas* (1949)



Fonte: IMDb.com¹⁷

Outro tipo de *crossover* que ganhou fôlego a partir da popularização dos jornais no século 19, possibilitando que outras pessoas além dos chefes de Estado se tornassem internacionalmente conhecidos foi o uso de personalidades do mundo real em narrativas ficcionais. Foi o que aconteceu com o policial irlandês Thomas Byrnes (1802-1910), cuja atuação nos EUA o transformou em protagonista de vários romances policiais publicados em

¹⁷ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0244164/>. Acesso em 12 de fev. de 2021.

dime novels. No cinema, a mesma prática acontece em filmes como *Abraham Lincoln: Caçador de Vampiros* (*Abraham Lincoln: Vampire Hunter*, Timur Bekmambetov, 2012) e nas adaptações dos casos dos investigadores paranormais Ed e Lorraine Warren, que originaram os filmes do Universo Invocação do Mal a partir de 2013.

Figura 8 – Patrick Wilson e Vera Farmiga como o casal Warren em *Invocação do Mal* (2013)



Fonte: Invocação do Mal (2013)

O sétimo tipo trata dos *crossovers* em que personagens de diferentes autores são reunidos como uma equipe: esse tipo de cruzamento é amplamente explorado nas histórias em quadrinhos de super-heróis desde a década de 1940. Tornando estável e contínua a narrativa em que diferentes personagens se reúnem para cooperar em uma história compartilhada – como em *Society of Infallible Detectives* (Carolyn Wells, 1905), equipe de detetives da ficção liderada por Sherlock Holmes – o conjunto de personagens de um mesmo gênero criados por autores diferentes possibilitou que os super-heróis dos quadrinhos formassem equipes coesas e duradouras. Foi o que aconteceu em *All-Star Comics #3* (1940), HQ que trouxe a primeira história da Sociedade da Justiça, assinada pelos quadrinistas Sheldon Mayer, Gardner Fox, Everett Hibbard e Sheldon Moldoff. O título reunia personagens que protagonizavam títulos independentes da DC Comics, como Flash, Lanterna Verde e Sr. Destino. A estratégia se tornou recorrente no gênero de super-heróis desde então, tanto nos quadrinhos quanto em suas adaptações para o cinema, desembocando nos mais proeminentes *crossovers* da indústria

cinematográfica contemporânea, como os filmes *Os Vingadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) e *Liga da Justiça* (*Justice League*, Joss Whedon, Zack Snyder, 2017).

Figura 9 – Primeira reunião da equipe de super-heróis em *Os Vingadores* (2012)



Fonte: *Os Vingadores* (2012)

Por fim, temos os *crossovers* ambientados em um mundo fictício onde habitam personagens de vários autores diferentes. Entre as histórias de realidades alternativas, Nevins destaca o Universo Wold Newton, criado pelo escritor literário Philip José Farmer. Trata-se dos livros *Tarzan Alive* (1972) e *Tarzan Alive: Doc Savage* (1973), em que o autor defende que o Tarzan de Edgar Rice Burroughs realmente existiu e é um super-humano originado da queda de um meteoro radioativo que teria pousado em Wold Newton, na Grã-Bretanha. Além de Tarzan, o evento teria originado também Sherlock Holmes, Doc Savage e dezenas de outros personagens ficcionais reunidos nos livros de Farmer como coabitantes de um mesmo mundo. Já no cinema, esse tipo de cruzamento é recorrente em filmes paródicos, como a franquia cinematográfica *Todo Mundo em Pânico* (2000-2013), que reúne vários personagens de diferentes filmes de terror e ação.

Figura 10 – Cena do filme *Todo Mundo em Pânico* (2000)

Fonte: *Todo Mundo em Pânico* (2000)

Na categorização proposta por Nevins, encontramos diferentes tipos de encontros entre histórias, quase sempre proporcionados pela efetiva interação entre personagens das obras em questão. Os *crossovers* de personagens são, assim, os catalisadores mais enfáticos para o cruzamento de mundos ficcionais distintos em um universo narrativo compartilhado. Porém, cumpre ressaltar que eles não são necessariamente o sinal de formação de universos narrativos vastos, mas sim uma de suas características mais comuns. Isso porque muitos dos *crossovers* acontecem como experimentações, homenagens, sátiras e encontros pontuais entre personagens e conceitos, sem levar a uma efetiva coexistência entre as entidades dos mundos ficcionais que dele participam. Em outras palavras: nem todo *crossover* pressupõe o estabelecimento de um universo narrativo compartilhado, mas um universo narrativo vasto admite sempre a existência de *crossovers* entre suas histórias.

Podemos dizer, portanto, que o *crossover* é a base sobre a qual se constroem narrativas vastas quando ele deixa de ser excepcionalidade e se torna regra naquele mundo ficcional. Quando os encontros entre personagens e elementos estabelecem fluxos estáveis de interação, afetando uns aos outros mutuamente ou continuamente no decorrer das obras em que aparecem, suas narrativas efetivamente coexistem, suas mitologias se alinham e seu universo se concretiza.

2.3.3 Universos cinematográficos: uma definição possível

Em algum momento entre o estabelecimento da comunicação humana e o momento presente, aprendemos a criar universos. Imitando nossos deuses e mitos, construímos mundos vastos, habitados por diferentes tipos de seres que se encontram e se afetam, vivendo sob diferentes leis e caminhando para diferentes fins, tanto quanto nossa potência imaginativa consegue criar. E em algum momento aprendemos também a materializar esses universos em códigos de linguagens, meios, suportes e artefatos que os eternizam para a posteridade.

O que hoje se apresenta como astuta estratégia da indústria do entretenimento, sob a forma de franquias de forte apelo popular e expressivo investimento financeiro, é no fim das contas mais uma representação da nossa prática inerente de sistematizar conhecimento ao narrar (Lyotard, 2009). Afinal, se faz parte de nós buscar sentido em nossa própria existência, em saber de onde viemos e para qual fim caminhamos, que outra forma pode intentar satisfazer essa falta perene além da ficcionalização da vida em um universo que esteja, finalmente, disponível por inteiro para que o conheçamos em completude, para todos os lados e até o seu fim?

Dessa forma, não é por acaso que muitos desses universos se apresentam para nós sob a forma de produtos audiovisuais. Acessamos sua materialidade em imagens, sons e corpos que se apresentam diante de nós em telas que se funcionam como que janelas para esses mundos ficcionais. Discutiremos no próximo capítulo os efeitos e as influências que a linguagem cinematográfica, especificamente, exercem na construção e na percepção de universos narrativos, mas, desde já, podemos dizer que poucas linguagens se apoderaram tão profundamente da criação de universos quanto o cinema. Ao ponto de tratarmos aqui de universos narrativos, mais especialmente de *universos cinematográficos*.

Sem pretensão alguma de formular conceitos duros e “sabendo que a coisa jamais será totalmente fechada no conceito, o mundo jamais será aprisionado no discurso” (Morin, 2005, p. 49-50), mas como exercício de organizar as lentes que escolhemos e promover discussões sobre elas, propomos então definições possíveis para os caminhos que construímos nesse primeiro percurso sobre os universos narrativos cinematográficos, o que podemos dizer até o momento sobre eles com aquilo que temos experienciado e tecido juntos. Entendemos hoje, aqui, o universo cinematográfico como uma instância narrativa em que dois ou mais filmes, integrados a uma ou mais séries predominantemente cinematográficas, estabelecem suas histórias, compartilhando um mundo ficcional que se complexifica a partir do encontro de suas partes e em que os acontecimentos de cada título afetam os demais, em maior ou menor grau

de dependência. Ele é sustentado pelas teias que ligam os filmes e estabelecem relações de solidariedade mútua entre seus personagens, cenários e eventos, transformando cada título em uma estrela pertencente à constelação de histórias que compartilham um mesmo mundo ficcional em narrativas vastas. Dessa forma, podemos dizer que o universo cinematográfico:

- a) *é uma narrativa vasta*, sendo sempre coletivo, uma série de títulos que compartilham o mesmo mundo ficcional;
- b) *é dialógico*, como o são os discursos, mas especialmente explicitam as relações que existem entre os títulos que o compõem para ser percebido como unidade;
- c) *é pregnante*, conservando certos aspectos hologramáticos formais e grandezas gestálticas de proximidade, semelhança e fechamento entre suas partes;
- d) *é inter cruzado*, ocasionando *crossovers* recorrentes entre seus títulos;
- e) *é predominantemente fílmico*, embora admita eventuais desdobramentos transmidiáticos, mas que não comprometam a compreensão da narrativa desenvolvida pelos filmes;
- f) *é potencialmente aberto*, admitindo desdobramentos e derivações que o conferem continuidade indefinidamente.

Entendemos assim, por enquanto, as principais configurações narrativas dos universos cinematográficos contemporâneos – ou pelo menos as que mais influenciam a discussão que traçamos aqui. São elaborações narrativas derivadas das nossas experiências primeiras de comunicação e criação de histórias, agora formuladas segundo variáveis tecnológicas e comerciais particulares dos nossos tempos e profundamente afetadas por elas.

São nossas histórias de pertencimento e de busca por conhecimento recontadas com as fórmulas que desenvolvemos para atender às demandas sociais, culturais e econômicas que se apresentam para nós hoje. Mudam-se essas demandas, as tecnologias disponíveis, os códigos de linguagens que dominamos, os efeitos e influências que exercem, mas permanece a lacuna que preenchemos com histórias. E é por isso que percorremos essa primeira etapa da pesquisa visitando esses aspectos mais permanentes da criação narrativa de universos, chegando a uma definição possível de sua natureza e funcionamento.

Resta então lançarmos luzes sobre outros aspectos desses fenômenos, esses agora profundamente atrelados ao contexto social, político e cultural em que os universos cinematográficos se reconfiguram na contemporaneidade, bem como às leituras críticas que podemos tecer sobre elas a partir dessas perspectivas.

3 CINEMA DE COLECIONADOR

Pra ver a história toda tem que pagar mais caro
(Mateus Fazeno Rock, *Pose de Malandro/Me Querem Morto*)

Sobem os créditos, fim de sessão. Enquanto se dirigem à saída, um grupo de amigos comenta sobre o filme, um casal desce as escadas em silêncio, uma mulher boceja, uma criança grita que está com fome. Eu soluçava. *Pantera Negra: Wakanda Para Sempre (Black Panther: Wakanda Forever, Ryan Coogler, 2022)* havia terminado com um desabar de lágrimas que eu nem sabia que estavam represadas.

Quatro anos antes, quando o primeiro filme da série estreou, também me emocionei e chorei na sala de cinema, mas foi um choro daqueles bonitos, de quem vive uma emoção positiva. O primeiro filme da Marvel Studios protagonizado por um super-herói preto, com equipe e elenco majoritariamente pretos, em uma história que evocava diversos aspectos das nossas ancestralidades não passaria indiferente a um preto amante do mundo dos quadrinhos. A qualidade técnica, aliada à potência de finalmente ver corpos como o meu no papel de heroísmo daquele universo que eu já acompanhava havia tantos anos, mas se mantinha tão distante de mim, fizeram da experiência de assistir ao filme também um borbulhar de ideias e sentimentos sobre a força que essas produções exercem na vida pessoal de quem as consome.

Figura 11 – Cena pós-créditos de *Pantera Negra: Wakanda para Sempre* (2022)



Fonte: *Pantera Negra: Wakanda Para Sempre* (2022)

Frantz Fanon (2008) escreve em *Pele Negra, Máscaras Brancas* que as HQs de super-heróis podem representar um dos canais para extravasar energias acumuladas no público

infanto-juvenil. Porém, sobretudo à época da primeira publicação do livro, em 1952, a representação de personagens não-brancos estava costumeiramente atrelada a figuras vilanescas, caricatas, sempre prontamente derrotadas pelos heróis estadunidenses brancos, altos, fortes e heterossexuais. Como consequência, quando essas histórias ganham popularidade e alcance internacional, a figura super-heroica que se constrói no imaginário coletivo vem completamente embebida desse viés normativo nacionalista.

Eu sempre adorei super-heróis. O quadrinho mais antigo que guardo comigo é uma edição de *Guerras Secretas* publicada no Brasil em 1994. Mesmo sem saber ler, eu guardei aquele gibi de capa laminada com uma camada brilhante com especial fascínio pelos desenhos diferentes das outras muitas revistinhas que tinha contato na fase de alfabetização. Quando aprendi a ler, voltei às páginas rabiscadas que restaram e descobri um universo compartilhado por dezenas de super-heróis que a Marvel Comics reuniu naquela saga especial escrita por Jim Shooter com desenhos de Mike Zeck em 1984. À essa altura, a cronologia já havia avançado em muito nas publicações oficiais e, sem saber de onde vieram ou para onde iriam aqueles personagens depois do fragmento que tinha em mãos, escrevi de caneta no canto da página que a história continuaria – pois é para frente que caminha um universo. Um universo inteiro de personagens, lugares e mitologias nas mãos de um garoto que abriu um gibi.

Figura 12 – Fragmentos da edição de *Guerras Secretas* (1994)



Fonte: SHOOTER *et al.* (1994)

Mas um universo outro, dos outros, distante do meu. Em *Guerras Secretas*, os super-heróis são transportados para um planeta novo, criado pela entidade Beyonder. Mesmo fora do quadrinho, esses personagens todos ainda estavam em um mundo tão distante quanto outro planeta para um menino preto, gay e favelado que acessa o universo dos super-heróis diretamente da periferia de uma cidade do nordeste brasileiro, por exemplo. Um mundo estadunidense, alvo, idealizado e rico, ditado pelas lógicas capitais de consumo. Literalmente: *Guerras Secretas* é um *crossover* criado pela Marvel Comics exclusivamente para dar vasão à venda de uma coleção de bonecos encaixados (Howe, 2013).

Por isso, o choro ao final de *Wakanda Para Sempre* me pegou de surpresa. Pode um pesquisador, ciente das inegáveis motivações comerciais e das controversas relações de consumo e representação envolvidas em seu próprio objeto de estudo, se deixar levar assim pela emoção? Imediatamente depois de levantar a dúvida, dissipei o conflito: claro que pode. Eva Illouz (2009, p. 378) escreve que, no capitalismo, o consumo é ao mesmo tempo violentamente implacável, mas também “fala aos recantos mais delicados da nossa psique”. Eu chorei de emoção genuína quando finalmente me vi representado em *Pantera Negra (Black Panther)*, Ryan Coogler, 2018), apesar de guardadas as ressalvas sobre a vilanização do espectro mais revolucionário do movimento negro no filme e de outros poréns racionalizados depois; chorei quando o intérprete do herói, o ator Chadwick Boseman faleceu em 2020, porque apesar de um astro hollywoodiano membro da grande engrenagem de consumo da Marvel/Disney, era antes um irmão de cor que encarnou um símbolo de inspiração para muitas crianças que eu mesmo não tivera na infância; e, finalmente, chorei em *Wakanda Para Sempre* por tudo isso e também pela consciência de que escrever do lugar de onde escolhi escrever pode, em algum momento, ser também inspiração para outras pessoas que virão depois de mim, como eu vim devedor de toda uma ancestralidade historicamente massacrada pelo sistema que fabrica essas histórias sem fim e as vende a altos preços como peças de colecionismo.

Tomar consciência de si enquanto parte do sistema em que se insere seu tema de pesquisa e a si própria é uma chave determinante nos rumos dessa pesquisa e nas discussões desse segundo percurso. Entender os universos cinematográficos como produtos destinados a atender as demandas de consumo, sobretudo na indústria hollywoodiana, insere na discussão sobre essas estruturas narrativas aspectos centrais em sua produção. É desse ponto de vista, marginal no sentido de quem fala das margens, que se obtém uma visão mais ampla do fenômeno e de suas reverberações – o holograma brilha diferente e é visto até suas extremidades

quanto mais de longe se olha. Intentamos enxergar tanto o epicentro da explosão do Big Bang quanto a poeira estelar que entra pelas janelas da quebrada.

3.1 Sequências, franquias, universos

Em julho de 1912, estreou nas salas de cinema estadunidenses *O que aconteceu com Mary* (*What Happened to Mary*, Charles Brabin). Dividido em 12 episódios, o drama estrelado pela jovem Marry Fuller em busca dos pais biológicos se tornou um sucesso popular, com o lançamento simultâneo de uma versão literária da história na revista *The Ladies' World*, além de produções derivadas em peças de moda, músicas, apresentações teatrais e, claro, continuações fílmicas (MoMA, 2021). Tido como “o primeiro seriado estadunidense” – embora declarações de pioneirismo sempre sejam questionáveis, sobretudo em períodos nos quais experimentações acerca de uma mesma técnica/tecnologia borbulhavam simultaneamente –, o projeto teria nascido a partir de um acordo entre o roteirista Horace G. Plympton e o editor da *The Ladies' World* para lançar um produto “transmidiático” e promover uma colaboração sinérgica entre a versão cinematográfica e a publicação impressa.

Um ano mais tarde, outra produção ganhou popularidade nas salas de cinema dos EUA: *The Adventures of Kathlyn*. Com direção de Francis J. Grandon e roteiros de Harold MacGrath e Gilson Willets, os 13 episódios contavam a história de uma jovem vivendo como rainha sequestrada na Índia em tom aventureiro.

The Adventures of Kathlyn é responsável pela popularização de um formato de produção de entretenimento que se mantém eficaz até hoje na indústria onde pululam franquias transmidiáticas. Igualmente planejado para ser um sucesso multiplataforma, o seriado cinematográfico foi lançado em episódios quinzenais, alternados com capítulos lançados semanalmente nas páginas do jornal *Chicago Tribune*, contando dessa vez com uma massiva campanha de divulgação que chamava atenção justamente para a grandiosidade do projeto e para o “ineditismo” da forma de acessar a história em diferentes linguagens durante os seis meses de lançamento (Wilinsky, 2000). Além disso, a produção também trazia como novidade a maior integração entre seus capítulos, representando um marco importante na ficção seriada estadunidense ao inserir com ênfase os recursos de *trailers* e *cliffhangers* (Carneiro dos Santos, 2010).

Os *trailers* – paratextos fílmicos que apresentam trechos de uma obra audiovisual como peça publicitária para divulgar seu lançamento futuro (Kernan, 2004) e os *cliffhangers* –

em inglês “segurar-se na beira de um precipício”, em alusão aos finais em aberto em pontos climáticos da história a fim de criar expectativas sobre sua continuação – em *The Adventures of Kathlyn* evidenciam a astúcia do apelo comercial para a continuidade presente na obra. O professor Márcio Carneiro dos Santos (2010, p. 301), ressalta o episódio que termina com Kathlyn sendo atirada na cova de um leão, sendo a exibição interrompida pela chamada do próximo episódio, com cenas da continuação da história.

Figura 13 – Cena de *The Adventures of Kathlyn* (1913)



Fonte: *The Adventures of Kathlyn* (1913)

As histórias de Mary e Kathlyn são exemplos notáveis de algo que afirmamos anteriormente sobre os universos cinematográficos contemporâneos: eles são fenômenos dos nossos tempos, carregam em si muitos aspectos particulares da produção e do consumo de entretenimento midiático no século 21, mas nem de longe são uma criação inédita do momento presente. São, na verdade, sofisticções de estratégias e configurações adotadas pela indústria audiovisual desde que ela se percebeu como tal – daí, portanto, a escolha de dedicar essa segunda etapa a algumas das questões de consumo e mercado que indubitavelmente fazem parte da construção dos universos cinematográficos como se apresentam hoje.

3.1.1 Continua...

Tudo parece perdido. Luke Skywalker acaba de descobrir que o implacável assassino do Império, Darth Vader, é na verdade seu pai; ele perdeu uma das mãos no combate com seu progenitor e arqui-inimigo; enquanto isso, seu companheiro Han Solo foi congelado em uma câmara de carbonita e seu esquife foi levado por um caçador de recompensas. *Star Wars: Episódio V – O Império Contra-Ataca* (*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, George Lucas, 1980) termina cheio de questões em aberto, criando expectativas para a continuação da história, que viria apenas três anos mais tarde em *O Retorno de Jedi* (*Star Wars: Return of the Jedi*, George Lucas, 1983).

Os ganchos – entre eles os *cliffhangers* – ao final de filmes como esse são elementares sintomas de um cinema em série. O formato serializado de *What Happened to Mary*, *The Adventures of Kathlyn* e das primeiras versões cinematográficas das histórias em quadrinhos de super-heróis, como Capitão Marvel (1941), Batman (1943), Capitão América (1944) e Superman (1948), é remodelado quando os longas-metragens assumem a primazia das produções de cinema. Inspirados em precursores como o australiano *The Story of the Kelly Gang* (Charles Tait, 1906), e os italianos *Quo vadis?* (Enrico Guazzoni, 1913) e *Cabíria* (Giovanni Pastrone, 1914), na década de 1920 os filmes mais longos se popularizaram nos Estados Unidos atendendo à demanda mercadológica de fornecer filmes mais longos para justificar os preços cobrados para as exhibições nos *nickelodeons* (Ballerini, 2020). Nessa nova lógica de produção e consumo, ganham destaque os longas-metragens de maior duração e maiores equipes envolvidas em sua produção, agora dedicados a contar histórias aparentemente completas, com início, meio e fim em uma única e mais longa sessão, transformando a experiência de cinema pago em entretenimento pontual e finalizado em si.

Na chamada Nova Hollywood em que *Star Wars* se insere, contudo, a serialização volta ao centro das produções cinematográficas da indústria e longa-metragens com *cliffhangers* e claros acenos a continuações se tornam mais frequentes (Mascarello, 2006). Sob a dinâmica de produção e consumo dos filmes *blockbusters*, o sucesso comercial de um filme, ainda que inicialmente autocontido, abre portas para a produção de continuações e da construção de extensas séries fílmicas, estrutura básica que desemboca nos universos cinematográficos vastos.

Na esteira de contemporâneos da aurora dos *blockbusters* da Nova Hollywood, como *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), o filme inicial de *Star Wars* teve suas continuações garantidas a partir do sucesso comercial obtido pelo primeiro filme – notadamente

renomeado como *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança* (*Star Wars: Episode IV – A New Hope*, George Lucas, 1977), o filme alcançou a maior bilheteria de todos os tempos à época de seu lançamento, com arrecadação de mais de US\$ 75 milhões.¹⁸ A atribuição posterior de subtítulos indica a transformação do filme em literalmente um *episódio* de uma *série*, o que se explicita com o final aberto de *O Império Contra-Ataca*: à altura do segundo longa-metragem em ordem de lançamento, o universo de *Star Wars* já estava suficientemente testado e aprovado no circuito comercial ao ponto de sua próxima continuação já ser uma realidade garantida antes mesmo da estreia da primeira.

Figura 14 – Divulgação dos diferentes títulos do primeiro filme de *Star Wars* (1977)



Fonte: IMDb.com¹⁹

Essa concepção do filme como parte de uma sequencialidade almejada e cada vez mais frequentemente planejada com antecedência se tornou uma constante na indústria do entretenimento direcionada a produzir mais séries bem-sucedidas. Esse movimento culmina em títulos que, em alguns casos, nem sequer se submetem ao teste comercial de uma primeira parte menos dependente de continuções, se apresentando como aberturas de pretensas continuidades. É o caso do já citado projeto de *Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu* e de obras como *Duna* (*Dune*, Denis Villeneuve, 2021), longa baseado no romance de ficção científica escrito por Frank Herbert em 1965. Diferente da primeira versão cinematográfica da

¹⁸ Fonte: Box Office Mojo: *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (1977). Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0076759/>. Acesso em 04 de set. de 2022.

¹⁹ Disponível em: <https://imdb.com/title/tt0076759/>. Acesso em 25 de fev. de 2024.

obra, dirigida por David Lynch em 1984, apenas a primeira parte do livro é adaptada no filme de Villeneuve, que antecipou os planos de serialização da obra ainda em sua fase de pré-produção: “o objetivo é fazer dois filmes, talvez mais”, declarou o diretor em entrevista publicada no site *The Playlist*, em março de 2018.²⁰ Dessa forma, o filme já é introduzido por uma cartela de texto com subtítulo bastante explícito: *Duna: Parte Um [Dune: Part One]*.

Figura 15 – Cartela de texto na abertura de *Duna* (2021)



Fonte: *Duna* (2021).

O investimento na produção de filmes serializados revela um estado particular do pacto de consumo de narrativas nesse formato na contemporaneidade. Entram em jogo nesses projetos questões bastante práticas, como contratos de licenciamento e direitos de produção; e também outras de cunho cultural dos nossos tempos – se “Hollywood é uma indústria que não gosta de incertezas” (Dupont, 2012, p. 7), a aposta na produção de séries fílmicas e universos cinematográficos reflete relações de afeição aos mundos ficcionais vastos, universos inteiros em nossas mãos desbravados quando percorremos suas muitas trilhas em filmes, séries de TV e *streaming*, jogos, quadrinhos e onde mais eles se espalharem (Mascarello, 2006, p. 57).

Historicamente, muito já se discutiu sobre as narrativas seriadas, sobretudo a partir da perspectiva televisiva (Eco, 1989; Machado, 2000). No cinema, mais especificamente no caso de universos cinematográficos, recuperar essas discussões pode ajudar a entender os mecanismos por meio dos quais se constroem as narrativas vastas desses fenômenos em relação sobretudo à estruturação dos conteúdos em seus múltiplos textos. Em comum entre elas,

²⁰ Fonte: The Playlist: Director Denis Villeneuve Says ‘Dune’ Will Be At Least Two Films. Disponível em: <https://theplaylist.net/denis-villeneuve-two-dune-films-20180309/>. Acesso em 13 de set. de 2022.

podemos dizer que está a centralidade da *repetição*. Ora, se universos ficcionais são elaborações narrativas a partir das nossas culturas de *encontro*, sua concretização passa pela efetiva percepção de que certos elementos da história se encontram uns com os outros. Isso significa experienciá-los uma vez como conhecimento, e outra vez como reconhecimento, como persistência de conceitos conhecidos em colisão com outros novos ou igualmente pré-estabelecidos. Em outras palavras, o universo cinematográfico como ambiente serializado em continuidade pressupõe quase sempre a repetição e suas eventuais diferenciações ou variações, na arte do *re-encontro*.

Umberto Eco (1989) propõe uma clássica tipologia da repetição observada nas narrativas seriadas, sendo elas, resumidamente: a retomada de temas e títulos de sucesso; o decalque, ou reformulação de histórias de sucesso, como os *remakes*; a série propriamente dita, na qual se mantêm elementos fixos em torno dos quais se cria uma noção de continuidade, ainda que efetivamente a repetição de situações seja sua característica mais evidente; a saga, uma continuidade de fato em que elementos sempre novos se sucedem na construção da narrativa; e o dialogismo textual, que consiste na repetição de elementos menos evidentes da história, que indicam referências sutis a outros títulos.

Já Arlindo Machado (2000), apresenta uma divisão de três categorias para as narrativas seriadas, sendo elas: as variações, nas quais se alteram o máximo de variantes em torno de certos elementos fixos da história, algo semelhante à perspectiva da definição de série para Eco; as metamorfoses de elementos narrativos a fim de recuperá-los em partes mais ou menos independentes da história, a fim de conectá-las; e o entrelaçamento de situações diversas, distantes e até mesmo totalmente independentes em uma trama mais complexa.

Os universos cinematográficos brincam com praticamente todas essas possibilidades de continuidade para compor suas narrativas vastas. O reencontro ocasionado pela repetição dos elementos, que constrói a noção de solidariedade entre os filmes integrados ao universo, carece da serialização de suas partes, da possibilidade de perceber as semelhanças e os fechamentos das *Gesltaten*, ecoando a teoria de Wertheimer (Cholfe, 2009).

Daí, portanto, que a série de filmes – e outros produtos audiovisuais integrados – se apresenta como a unidade básica que constrói o universo cinematográfico. Tomando a instância do universo cinematográfico como a coletividade de histórias que compartilham um mesmo mundo ficcional, há de se discutir a noção das séries fílmicas como conjuntos de histórias ou divisão de uma mesma história em diferentes capítulos. Essa discussão eventualmente encontra a própria percepção do universo cinematográfico como uma história

macro, na qual cada filme ou série de filmes se apresenta como parte de uma continuidade no fim das contas. Uma chave possível seria, então, a exemplo do entrelaçamento de Machado (2000), identificar a *complexificação do mundo ficcional* quando se combinam as partes do universo cinematográfico.

Assim, ainda que a extensa profusão de séries ou sagas fílmicas, nos termos de Eco (1989), componham histórias pautadas na continuidade narrativa ou na variação de elementos em torno dos mesmos elementos permanentes, o (re)encontro de vetores – ou o choque de partículas que ocasiona o Big Bang – que catalisa os universos cinematográficos não se concretiza. Em outras palavras: o mundo ficcional de uma série de filmes, por mais extenso e aberto a continuidades que se apresente ao longo dos anos, sem dúvidas constitui uma narrativa vasta na perspectiva de Harrigan e Wardrip-Fruin (2009), mas não necessariamente inaugura um universo cinematográfico enquanto compartilhamento de mundo ficcional entre títulos diferentes, com variações mais palpáveis de foco ou tema entre si.

Desse modo, *Duna* é um elementar prenúncio de uma saga fílmica, como efetivamente foram partes de uma série as sequências *Superman: O Filme* (*Superman: The Movie*, John Williams, 1978), *Superman 2 – A Aventura Continua* (1980), *Superman 3* (1983) e *Superman 4 – Em busca da Paz* (1987). Nesses casos, a continuidade do mundo ficcional se estende sem necessariamente se cruzar com nenhum outro, seja pela estrutura serializada do primeiro caso, seja pela configuração episódica do segundo.

Já *Star Wars* representa um caso notável de conversão de uma série fílmica em universo cinematográfico. A primeira trilogia é uma saga contínua e aparentemente encerrada que ganha continuidade prequela – a segunda trilogia, lançada com os títulos *Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, George Lucas, 1999), *Star Wars: Episódio II – O Ataque dos Clones* (*Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*, George Lucas, 2002) e *Star Wars: Episódio III – A Vingança dos Sith* (*Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, George Lucas, 2005); e posteriormente uma continuidade direta na terceira trilogia, composta pelos filmes *Star Wars: Episódio VII – O Despertar da Força* (*Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*, J.J. Abrams, 2015), *Star Wars: Episódio VIII – Os Últimos Jedi* (*Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi*, Rian Johnson, 2017) e *Star Wars: Episódio IX – A Ascensão Skywalker* (*Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker*, J.J. Abrams, 2019).

É curioso notar que, embora as três trilogias de *Star Wars* sejam protagonizadas por personagens diferentes (Luke Skywalker, Anakin Skywalker e Rey), se dediquem a lidar com

épocas distintas e com elementos novos em cada sequência, a narrativa contínua da família Skywalker ainda é o tema central dos nove filmes, seus personagens são permanentes como âncoras de todos eles e, embora estejamos em uma “galáxia muito, muito distante”, repleta de planetas, raças e organizações sociais desconhecidas, a saga de uma única família se mantém como centro gravitacional em que orbitam todos os outros elementos da série.

Isso passa a mudar sutilmente quando novos títulos se destinam a focar em outros lugares e personagens do mundo ficcional. O sintomático abandono da numeração de episódios, substituída pelo subtítulo “uma história *Star Wars*” em filmes como *Rogue One: Uma história Star Wars* (*Rogue One: A Star Wars Story*, Gareth Edwards, 2016) e *Han Solo: Uma história Star Wars* (*Solo: A Star Wars Story*, Ron Howard, 2018) reflete um movimento em direção à exploração de outros temas dentro do vasto mundo criado por George Lucas, embora ambos os filmes ainda se liguem diretamente à continuidade da saga dos Skywalker.

Figura 16 – Divulgação de *Rogue One: Uma história Star Wars* (2016)



Fonte: Disney+²¹

Esse movimento se mostra mais inventivo em obras produzidas em outros meios, no chamado selo *Star Wars Legends*. Anteriormente nomeado como “universo expandido” – termo bastante caro à essa pesquisa, como veremos mais adiante – *Legends* é uma reunião de

²¹ Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/rogue-one-uma-historia-de-star-wars/14CV6eSbygOA>. Acesso em 03 de jun. de 2023.

livros, histórias em quadrinhos, jogos de *videogame*, séries televisivas e vários outros títulos que contam diversas histórias ambientadas na galáxia de *Star Wars*, produzidos em todo o período de existência da obra, tanto por George Lucas quanto por outras autorias, e categorizados como “lendas” a partir da compra da franquia pela Disney em 2014. Nessas histórias, que podem ou não ser recuperadas pelas novas produções oficiais, personagens, raças e planetas são explorados paralelamente aos eventos vistos nos filmes, como a série animada *Star Wars: Guerras Clônicas* (*Star Wars: Clone Wars*, 2003-2005). Posteriormente, títulos oficialmente integrados à cronologia do mundo ficcional também passam a se debruçar sobre outros personagens e temas, como a animação *Star Wars: Rebels* (2014-2018) e as séries de *streaming* *The Mandalorian* (2019), *Andor* (2022) e *Ahsoka* (2023).

À essa altura, *Star Wars* já não é mais nem somente uma série, nem apenas fílmica. O universo cinematográfico se estabelece na complexidade do encontro e reencontro de seus muitos títulos – e séries de títulos – ao mesmo tempo em que se converte em fenômeno transmidiático para desbravar os cantos menos explorados da galáxia.

Star Wars é um caso central para entendermos os universos cinematográficos contemporâneos porque atravessa épocas diferentes da própria percepção e tratamento da indústria do entretenimento com suas narrativas vastas. A saga, organizada em séries e expandida em universo reflete diferentes possibilidades de serialização narrativa e maneiras de conduzir sua complexificação. Afinal, tendo em vista as demandas comerciais que atravessam os *blockbusters*, fica mais evidente o movimento lento, gradual e quase temeroso que *Star Wars* segue para ir além de Darth Vader e seus filhos. Sob a égide do sistema capitalista, sem dúvidas a primeira categoria proposta por Eco, a retomada de temas de sucesso, se apresenta como catalisador da construção dessas histórias, uma vez que a indústria persegue a repetição de produtos bem-sucedidos. Em um primeiro momento, a continuação direta (sequela ou prequela) parece ser uma fórmula ideal para alcançar tal objetivo, sofisticada aos poucos com novos exercícios de elasticidade da mitologia apresentada, ainda que inegavelmente se mantenha a chancela evidente no próprio título: “uma história *Star Wars*”. É a repetição que reivindica pertencimento a um mundo conhecido e querido por seu público, a atribuição de sentidos atrelados ao que se viu anteriormente e a efetiva conversão do filme e da série de filmes em marca de consumo.

3.1.2 *Produtos sem fim*

A pesquisadora Marie-Laure Ryan, em sua discussão sobre narrativas e narratologias transmidiáticas, pontua que “em nossa cultura louca por marcas, receber um rótulo é equivalente a vir à existência” (2020, p. 4).²² Essa frase é polissêmica nessa pesquisa, mas comecemos pela discussão intencional da autora: aqui, Ryan trata do estabelecimento do termo *narrativa transmídia*, popularizado por Jenkins (2007, n.p.) como um “processo em que elementos integrais de ficção são entregues sistematicamente por vários canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada”.²³ A autora problematiza a apropriação do termo, sobretudo do ponto de vista da indústria hollywoodiana, que tende a reclamar tal categorização badalada na contemporaneidade para se referir a muitas obras que, na verdade, não oferecem a distribuição de conteúdos sistematicamente, nem unificadamente e tampouco coordenadamente em seus múltiplos canais e plataformas.

Nessa perspectiva, tratar *Duna* como narrativa transmídia seria incorreto, uma vez que o livro e os filmes não cooperam entre si para compor uma narrativa sistematizada. São, antes disso, casos de adaptação (Hutcheon, 2013; Stam, 2006), tradução de um texto de um sistema semiótico para outro (Eco, 2007; Plaza, 2003); transficcionalidade (Saint-Gelais, 2011), compartilhamento de elementos por duas ou mais obras de ficção; ou transcrição (Campos, 2011), criação de novos textos por meio de outros pré-existentes (Ferreira, 2019). Em todos esses casos, ocorre antes um fenômeno de crossmídia, que Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore definem como um modelo de arquitetura da informação no qual um texto originalmente concebido como singular permite gerar uma multiplicidade de produtos derivados (2012, p. 135).

Uma variável importante para diferenciar os dois modelos seria então o conteúdo distribuído, como aponta a pesquisadora Mariana Moreira (2023) em seu resgate da construção teórica acerca das abordagens acadêmicas de franquias transmidiáticas no Brasil. Se a crossmídia opera pela derivação, sua formação se dá entregando versões de um mesmo conteúdo em diferentes mídias e suportes; ao passo que a transmídia opera pela simultaneidade, visto que as múltiplas plataformas entregam conteúdos diferentes e complementares, de forma coordenada, ao mesmo tempo, compondo uma mesma narrativa sinérgica:

²² In our brand-crazy culture, receiving a label is tantamount to coming into existence.

²³ Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience.

Ou seja, enquanto os processos de crossmídia acionam estratégias apenas para a maior difusão da mensagem pelas mídias (mais pontos de contato), a transmídia opera com estratégias que envolvem necessariamente complementaridades e associações, posto que as mensagens são distintas, exigindo engajamento e participação no processo de correlacioná-las (MOREIRA, 2023, p. 32-33).

Por esse motivo, é possível dizer que os universos cinematográficos da contemporaneidade, inseridos no contexto da convergência midiática, admitem também modelos transmidiáticos em que outros canais, que não o cinema, participam da construção narrativa; por outro lado, nem todas as narrativas crossmidiáticas em que o cinema aparece como uma das linguagens participantes podem ser consideradas como universos cinematográficos. Apesar disso, é interessante observar que, sobretudo no léxico da internet, a popularização do termo “universo cinematográfico/cinemático” o leve frequentemente a ser empregado para se referir a séries filmicas que apresentem um mundo ficcional vasto, ainda que não integrem uma coletividade de títulos para além das suas próprias sequências diretas.

Mais uma vez *Star Wars* aparece como caso emblemático: se hoje o universo cinematográfico-transmidiático abarca séries de filmes, longa-metragens descolados da sequência oficial de episódios numerados, séries de televisão e *streaming*, jogos, livros e mais vários outros títulos integrados e simultâneos, tudo começou com a derivação de um filme comercialmente bem-sucedido que levou à produção de sequências e se converteu em um fenômeno popular tal que criadores não-oficiais passaram a contar histórias ambientadas no mesmo mundo em ficções de fãs [*fan-fictions*] e outros produtos derivados. Décadas de histórias depois, uma grande corporação assume a propriedade sobre todo o universo narrativo e categoriza sagazmente essas obras como *lendas*, um meio-termo entre o canônico e o não-canônico, um arcabouço de histórias e personagens em estado permanente de devir até que seja financeiramente lucrativo deslocar elementos dessa sub-mitologia para a diegese dos títulos chancelados pela marca *Dinsey's Star Wars*. Quando isso acontece, a indústria sequestra o discurso e celebra-se a com pompa a grandiosidade de uma “narrativa transmidiática de mais de 40 anos de existência”. Nas palavras de Marie-Laure Ryan:

Veja a franquia *Star Wars*: agora é um sistema narrativo com uma gestão rigorosa de *top-down*, mas nunca teria decolado se a primeira trilogia não tivesse tido tanto sucesso e se os fãs não tivessem começado a criar todos os tipos de histórias baseado no universo *Star Wars*. Uma das razões pelas quais temos tão poucos projetos transmídia verdadeiramente de *top-down* é que os produtores não querem correr o risco de criar os vários objetos de mídia e depois ver o projeto fracassar. Por depender de mídias que são muito dispendiosas para serem produzidas, como filmes e séries de jogos de computador para TV, o modelo de transmídia da Costa Oeste é acessível para grandes corporações, mas não para indivíduos criativos. (Ryan, 2020, p. 8)

Figura 17 – Criatura Starweid incorporada do selo *Legends* às HQs em *Star Wars: Doctor Aphra* (2023)



Fonte: Wookipedia Fandom Star Wars²⁴

Aponto aqui uma outra dimensão da frase de Ryan: receber o rótulo oficial de “uma história *Star Wars*” pela Disney significa levar à efetiva existência os personagens e eventos em suspenso no selo *Legends*. Um exemplo são as criaturas espaciais Starweid, criadas por Eric Cagle e Andrew Jones em um livro de *role-playing game* (RPG) de *Star Wars* dos anos 2000, que são incorporadas à história em quadrinhos canônica *Doctor Aphra #34* (2023). É uma decisão arbitrária, tomada por fins comerciais, que reorganiza toda a estrutura narrativa a partir da aplicação de um selo, de uma marca que transforma um texto em um *produto de uma franquia*. De acordo com Carneiro dos Santos:

A indústria usa o termo “franquias” para grandes sucessos que se desmembraram em tantos outros produtos que já não podem ser mais vistos apenas como um filme, mas sim verdadeiros negócios independentes que continuam gerando receitas por vários anos após o lançamento do filme que lhes deu origem. “Parque dos Dinossauros”, “Homem-Aranha” e “Batman” estão nessa categoria. (Carneiro dos Santos, 2010, p. 304)

A definição de franquia trazida por Carneiro dos Santos se cruza com a própria noção de universos cinematográficos, se considerarmos especialmente a transmutação da coletividade de títulos “que já não podem ser vistos apenas como um filme”. Essa perceptiva

²⁴ Disponível em: <https://starwars.fandom.com/wiki/Starweird>. Acesso em 18 de jun. de 2023.

adiciona, porém, um aspecto inerente aos universos cinematográficos da indústria de entretenimento contemporânea: eles são em grande parte movidos pela geração de receitas, são efetivamente negócios e marcas.

O pesquisador Frantjesco Ballerini (2020, p.28), em sua investigação sobre a história do cinema mundial, aponta como um dos “primeiros rudimentos das franquias cinematográficas” as produções de Charlie Chaplin iniciadas por *O Vagabundo* (*The Tramp*, 1915). No curta-metragem, Chaplin interpreta seu mais famoso personagem, Carlitos, já presente em curtas de humor anteriores, mas que a partir de então assume um caráter tragicômico a ser revisitado em outros filmes, aprofundando assim sua personalidade. A diferença fundamental entre *O Vagabundo* e outros precursores, como *What Happened to Mary* e *The Adventures of Kathlyn* é precisamente a incorporação da lógica de uma franquia/marca expansível em uma organização episódica, e não mais uma série contínua planejada para contar uma história serializada em capítulos. Ademais, Chaplin detinha os direitos sobre sua criação, levando sua bem-sucedida marca consigo mesmo depois de romper com o estúdio Keystone, onde havia criado Carlitos em 1914.

Deter propriedade sobre é, desde então, um trunfo na manga para a indústria do entretenimento que ecoa nos universos cinematográficos. A prerrogativa para que o encontro entre mundos ficcionais de filmes e séries fílmicas se estabeleçam nas dinâmicas do cinema comercial é a prévia possibilidade comercial para tal encontro, seja por meio de acordos entre proprietários das franquias, seja pela efetiva compra de todos os elementos a serem incorporados ao universo narrativo por uma mesma corporação. É sintomático que o que determina se as criaturas Starweid existem ou não na diegese de *Star Wars* seja uma decisão artística da equipe de quadrinistas, mas que está sujeitada à autorização editorial-corporativa, porque a corporação é *proprietária* de tudo o que se produz no universo narrativo e pode, portanto, escolher a organização de todos os elementos que detém.

Isso ajuda a entender os universos cinematográficos como expressões profundamente atreladas ao extremo mais comercial da produção fílmica. Afinal, se a estrutura dessas instâncias narrativas requer a serialidade para se concretizar e como Ryan (2020) pontua, o sucesso comercial de um filme é determinante para que ele ganhe continuações ou não, aqui a retomada de títulos de sucesso de Eco (1989) significa a continuidade de universos financeiramente lucrativos. Uma vez que a linguagem cinematográfica está intrinsecamente atrelada também à detenção de meios de produção e distribuição específicos e pouco acessíveis, emplacar um conjunto de longa-metragens bem-sucedidos significa investir altas quantias para

atingir altas receitas. Nas palavras de Fernando Mascarello, essas franquias de filmes *blockbusters*

em sua maioria tem custo de produção alto (normalmente por conta de cachês e efeitos especiais), custos de lançamento também elevados e às vezes próximos ou superiores aos custos de produção (em razão do número elevado de cópias e da publicidade massiva) e rápida “queima” do filme no circuito primário de exibição, não importando o quão positivo seja o boca-a-boca, já que eventuais prejuízos de bilheteria, através da lógica do *high concept*, poderão ser compensados nos mercados secundários de exibição, bem como através dos produtos conexos (Mascarello, 2006, p.349).

Universos cinematográficos no formato que Hollywood popularizou são, portanto, financeiramente caros. Um único *blockbuster* já seria. Em uma indústria bilionária que sempre quer mais, apostar no incerto é algo pouco provável de acontecer, dados os riscos. Daí a repetição ganha ainda mais importância nas regras do jogo de produção dessas obras, numa constante mimese de fórmulas e estratégias comercialmente bem-sucedidas para minimizar as chances de fracasso e largar na frente com apelo a formatos já testados e aceitos pelo público.

Dessa forma, não é de se espantar o fato de a popularização dos universos cinematográficos contemporâneos vir fortemente pautada em produções de ação, aventura, ficção científica e super-heróis. Eram histórias desses gêneros as que borbulhavam aos montes no início do século 20, quando o cinema ficcional se estabelecia como linguagem e como negócio. Elas eram publicadas e consumidas em altíssima profusão nas *pulp fictions* e *dime novels* (Nevins, 2011), publicações de baixo custo e produção acelerada – condições mais propícias à inventividade de fórmulas e exercícios de criatividade narrativa.

É nessas publicações, entre romances, contos e histórias em quadrinhos, que as editoras passam a promover *crossovers* nos quais seus títulos poderiam se encontrar e se combinar ocasionalmente. Dessa dinâmica, surgiram na década de 1940 os universos compartilhados de super-heróis, a partir da publicação de HQs em que personagens de diferentes títulos de uma mesma editora passam a se encontrar e coexistir em um mundo ficcional complexificado. Do encontro entre os super-heróis Tocha Humana e Namor nas páginas de *Marvel Mystery Comics* e da criação da superequipe Sociedade de Justiça composta por heróis provenientes de títulos independentes em 1940, as editoras que viriam a se tornar respectivamente Marvel e DC Comics passaram a perseguir uma continuidade que colocasse todos os seus títulos em publicação ambientados em universos corporativos coesos que se estendem por décadas (Coogan, 2006; HOWE, 2013), ao ponto de essa estrutura narrativa ser praticamente incorporada como convenção do gênero (Ferreira, 2019).

É dessa dinâmica que surgem títulos como *Liga da Justiça* (1960) e *Os Vingadores* (1963). Sobre a criação deste último, nos quadrinhos da Marvel Comics, Sean Howe conta:

Era promoção cruzada, muito astuta, mas o mais importante era o efeito narrativo que viria a se tornar marco da Marvel Comics: a ideia de que esses personagens dividiam o mesmo mundo, que as ações de um tinham repercussão nas dos outros e que o gibi era um fio da megatrama Marvel. Tudo serviu de preparação para *Os Vingadores* (...). (Howe, 2013, p. 56).

Cinquenta anos depois, *Os Vingadores* seria um dos principais exemplos de convergência narrativa em universos cinematográficos contemporâneos. Depois de décadas de publicação ininterrupta nos quadrinhos, a estratégia comercial de atrelar um título de sucesso a outros em produção simultânea já estava suficientemente testada – e seus personagens igualmente já estabelecidos no imaginário da cultura pop – ao ponto de a Marvel Studios dar o pontapé inicial para a produção da versão cinematográfica de seu universo de super-heróis.

Dos quadrinhos ao cinema, a franquia Marvel sintetiza o poder da propriedade sobre títulos para a construção de universos vastos. Se, historicamente, o fato de a editora reservar para si os direitos sobre as criações de inúmeros quadrinistas *freelancers* alimentou seu panteão de heróis com personagens famosos como Homem-Aranha, Capitão América, X-Men, Hulk, entre outros; a divisão de cinema da corporação se apoiou precisamente sobre a condição de propriedade para criar o Universo Cinematográfico Marvel (UCM): “com a virada do século, a Marvel Comics anunciou que estava menos interessada em publicar revistas em quadrinhos do que em gerar personagens para se tornarem franquias midiáticas” (Bordwell, 2006, p. 54. Tradução nossa).²⁵

De fato, depois de comercializar os direitos de adaptação de seus principais personagens para estúdios de Hollywood – notadamente o Homem-Aranha para a Sony; os X-Men e o Quarteto Fantástico para a Fox; e o Hulk para a Universal – enquanto tentava se recuperar de um longo período de crise financeira, a Marvel Studios surge em 2008 para se valer da propriedade que a empresa detinha sobre os personagens restantes – Capitão América, Homem de Ferro, Thor e outros – e então criar no cinema a contraparte audiovisual do universo compartilhado dos super-heróis (Howe, 2013).

Do primeiro filme lançado pelo estúdio ainda de forma independente – *Homem de Ferro* (*Iron Man*, Jon Favreau, 2008) – até a reunião dos personagens em *Os Vingadores* (*The*

²⁵ As the century turned, Marvel Comics announced that it was less interested in publishing comic books than in generating characters to be spun off into media franchises.

Avengers, Joss Whedon, 2012), a Marvel Studios já havia sido adquirida pela Disney Company e cruzado a casa dos bilhões em arrecadação com bilheteria dos seus filmes de super-heróis. Depois disso, o projeto do UCM se expandiu para mais de 20 filmes, séries de televisão e *streaming*, histórias em quadrinhos, jogos de *videogame* e uma gama extensa de produtos licenciados, se firmando como uma das franquias mais lucrativas do século 21.²⁶

Sobretudo após *Os Vingadores*, a Marvel Studios passou a investir na produção de filmes baseados em histórias em quadrinhos ainda menos conhecidas do grande público. Os filmes que precederam a primeira reunião da equipe – *Homem de Ferro*, *O Incrível Hulk* (*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008), *Homem de Ferro 2* (*Iron Man 2*, Jon Favreau, 2010), *Thor* (*Thor*, Kenneth Branagh, 2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (*Captain America: The First Avenger*, Joe Johnston, 2011) – eram protagonizados por personagens populares, especialmente catapultados ao protagonismo nas histórias em quadrinhos a fim de impulsionar suas versões fílmicas. Depois do *crossover* de 2012, os mesmos personagens voltam a protagonizar filmes solo de suas próprias séries cinematográficas, sendo eles *Homem de Ferro 3* (*Iron Man 3*, Shane Black, 2013), *Thor: O Mundo Sombrio* (*Thor: The Dark World*, Alan Taylor, 2013) e *Capitão América: O Soldado Invernal* (*Captain America: The Winter Soldier*; Anthony Russo, Joe Russo; 2014). Em seguida, uma subfranquia inédita teve início com *Guardiões da Galáxia* (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2014).

Figura 18 – Cena reúne os protagonistas de *Guardiões da Galáxia* (2014).



Fonte: *Guardiões da Galáxia* (2014)

²⁶ Fonte: IGN: The 10 Highest Grossing Movie Franchise of All Time. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/highest-grossing-movie-franchises>. Acesso em 14 de maio de 2023.

O novo título chamou atenção e causou certa estranheza ao levar para o cinema um título bem menos popular dos quadrinhos da Marvel Comics, embora a equipe de Guardiões interplanetários já existisse nas HQs desde 1969. A aventura dos heróis mais improváveis e em tom menos naturalista que o adotado pelos filmes anteriores do UCM, incluindo agora como protagonistas um guaxinim e uma árvore falantes, *Guardiões da Galáxia* alcançou a terceira maior bilheteria mundial do seu ano de lançamento.²⁷ Esse sucesso, além das qualidades do filme em si, sem dúvida também se deve à atribuição do selo Marvel Studios ao longa.

É, uma terceira vez ecoando Ryan (2020), “a atribuição de rótulos conferindo existência” a algo no mundo mediado por marcas. À altura do lançamento de *Guardiões da Galáxia*, o próximo *crossover* do UCM já era esperado pelos fãs mais devotos dos super-heróis e, portanto, o novo filme já se apresentava a esse público como uma peça no quebra-cabeças do universo cinematográfico dos Vingadores. Nos próximos capítulos, trataremos com mais ênfase dos elementos diegéticos que conectam esses filmes, mas por ora atentemos para o efeito narrativo que a propriedade sobre uma franquia confere a um filme simplesmente por assiná-lo. Ao receber o rótulo do UCM da Marvel Studios, os Guardiões da Galáxia e todo o seu mundo ficcional passam a *existir* no sistema complexo que é o mesmo universo que habitam o Homem de Ferro e companhia, ainda que suas aventuras se passem em planetas diferentes e sem o encontro efetivo entre os personagens nesse primeiro momento. São as mãos da indústria, invisíveis aos personagens, mas bastante expostas para o público, que aplicam esses rótulos e incluem novos elementos no mundo ficcional compartilhado.

3.1.3 Redes cinematográficas

“O universo é maior que o filme, maior, até, do que a franquia”, aponta Jenkins (2009, p. 161). No recorte que desta pesquisa, essa característica dos universos cinematográficos é possivelmente o ponto de diferenciação destes fenômenos em relação às séries fílmicas, franquias audiovisuais e demais narrativas vastas que envolvem o cinema e que, num movimento semelhante ao que Ryan (2020) identifica sobre as narrativas transmídia, podem em algum momento se apresentarem sob o mesmo rótulo nas perspectivas da indústria e dos fãs.

²⁷ Fonte: Box Office Mojo: 2014 Worldwide Box Office. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2014/>. Acesso em 14 de maio de 2023.

Já na visada científica que lançamos luz aqui, passamos pelas narrativas seriadas e pelas franquias de cinema para pontuar que os universos cinematográficos são, de fato, essas duas coisas, mas não apenas elas; e que, talvez ainda mais importante seja ressaltar, serialidades fílmicas e marcas de entretenimento audiovisual não constituem por si só o que tratamos como fenômeno universo cinematográfico. Vale lembrar que a perspectiva com a qual trabalhamos não é uma conceituação dura e nem se propõe a ser um conceito fechado, mas sim uma lente de aumento possível para se pensar as dinâmicas de formação e consumo dos universos cinematográficos como se apresentam na contemporaneidade, sobretudo a partir da segunda década do século 21, considerando, portanto, características particularmente observáveis nesse recorte para traçar nossos percursos de reflexão e análise.

Tabela 1 – Relações conceituais entre universos, séries e franquias cinematográficas

Universos cinematográficos		
Séries fílmicas	Franquias cinematográficas	
Continuidade ordenada de filmes/obras audiovisuais que se desenvolvem de forma serializada ou episódica, como sagas ou séries geralmente focadas em um tema, personagem ou grupo de personagens estáveis.	Exploração comercial de obras audiovisuais como negócio e marca, admitindo outras linguagens e mídias na produção de textos que distribuem seu conteúdo de forma reiterativa (crossmídia) ou coordenada (transmídia).	...e muitos outros meios de exploração e complexificação de mundos ficcionais.

Fonte: elaborada pelo autor (2024)

É por esses caminhos que chegamos aos universos cinematográficos como *coisas*, e não como *objetos*, tomando como base as proposições de Tim Ingold. O antropólogo britânico, ecoando Heidegger, defende que

(...) o objeto coloca-se diante de nós como um fato consumado, oferecendo para nossa inspeção suas superfícies externas e congeladas. Ele e é definido por sua própria contrastividade com relação à situação na qual ele se encontra (Heidegger 1971, p. 167). A coisa, por sua vez, é um ‘acontecer’, ou melhor, um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam. Observar uma coisa não é ser trancado do lado de fora, mas ser convidado para a reunião. Nós participamos, colocou Heidegger enigmaticamente, na coisificação da coisa em um mundo que mundifica (Ingold, 2012, p. 29).

Poderíamos facilmente tratar dos universos cinematográficos como “um mundo que se mundifica” diante dos nossos olhos e na palma das nossas mãos, com os poderes de criadores de mundos de ficção que assumimos desde que aprendemos a nos comunicar e a contar histórias (Culler, 1999; Motta, 2012; Martino, 2016). Ao “se mundificar”, ser “um acontecer” e um lugar “onde vários acontecimentos se entrelaçam”, os universos narrativos como os cinematográficos se definem pela ostensiva utilização de verbos de ação. São fenômenos vivos em potência, abertos e inacabados, cuja constituição é baseada sobretudo na constante possibilidade de se desdobrar em histórias sem fim.

Ingold recorre à coisidade de uma árvore para explicitar seu raciocínio: em sua casca, por exemplo, habitam pequenas criaturas, na superfície externa há musgo crescendo, em seu topo pássaros constroem ninhos e ela por si só reage às correntes de vento balançando galhos e folhas – “Essas considerações me levaram a concluir que a árvore não é um objeto, mas um certo agregado de fios vitais. É isso que entendo por coisa” (INGOLD, 2012, p. 29). Traçando um paralelo, vejo os universos cinematográficos como a árvore de Ingold. Eles se apresentam como unidade gestáltica fechada à distância, um holograma para Morin, mas de perto abrangem uma ampla variedade de formas coexistindo de diferentes maneiras ao mesmo tempo dentro e em torno de si, sejam elas notadamente os filmes, mas também as séries fílmicas, franquias inteiras, títulos derivados em outras linguagens, de autorias oficiais e não-oficiais, e o próprio imaginário que construímos na cultura popular a partir dessas coisas todas.

Também como uma árvore, coisa viva que é, o universo cinematográfico eventualmente também pode morrer? Considerando que as forças comerciais que regem a indústria do entretenimento podem levar ao cancelamento de projetos e à descontinuação de títulos, o tronco pode vir ao chão e morrerem criaturas que lá habitavam, certamente. Encerram-se séries, franquias e licenciamento de marcas, mas o universo ficcional permanece. Árvores mortas são recanto de vida para inúmeras espécies, a natureza é resiliente e onde havia morte, pássaros constroem novos ninhos, animais de todas as espécies encontram abrigo e fungos e outras plantas se apoiam para sobreviver. Como o casco morto é potência de vida, universos narrativos são ambientes propensos ao nascedouro de histórias, ainda que as relações de

propriedade enrijecidas pelas corporações de entretenimento cortem os troncos. Nos hiatos de produções cinematográficas entre suas trilologias, o universo de *Star Wars* sobreviveu dessas criações não-oficiais e certamente sobreviverá se em algum momento uma decisão monocrática da Disney decidir encerrar a marca.

Entra em cena nesse ponto a cultura participativa, resumidamente definida como a “relação dos meios de comunicação e das tecnologias digitais a partir do comportamento da audiência, que se tornou participativa e interativa assumindo seu lugar de interferência dentro do processo midiático” (Moreira, 2023, p. 36). Veremos mais adiante que essa participação do público nos universos cinematográficos reflete uma série de tensões entre proprietários das marcas e consumidores ativos e criativos que podem ressignificar e sustentar vivos os universos narrativos sobre os quais se debruçam. Por ora, basta perceber que os universos cinematográficos como coisas são mais do que o conjunto de títulos que o integram; são na verdade a instância viva e dinâmica de mundos ficcionais ostensivamente exploráveis na criação de histórias. Também cumpre adiantar que, na esteira da abordagem desses fenômenos como coisas, “agregados de fios vitais” (Ingold, 2012, p.29), surgem paradigmas teóricos conscientes da eminente vida que os sustenta. Um deles, bastante caro ao percurso construído nesta pesquisa, é o dos *ecossistemas narrativos* (Innocenti, Pescatore, 2012; Zecca *et al.*, 2012). Com especial desenvolvimento na Universidade de Bolonha, o paradigma parte das discussões de Jenkins e de diferentes modelos de distribuição de conteúdo e arquitetura da informação para descrever e analisar universos narrativos, sobretudo os de narrativas seriadas audiovisuais, considerando-os como ecossistemas dinâmicos, movidos por aspectos diegéticos (bióticos) e extradiegéticos (abióticos) em seu cursar. Nesse sentido, o pensamento complexo sugere pensar objetos (ou coisas) sem jamais os “isolar [...] de seu contexto, de seus antecedentes, de seu devenir” (Morin, 2005, p. 7).

Por esses caminhos, podemos dizer que os universos cinematográficos são narrativas vastas que tratam, em última instância, da história de *mundos*. Como os ecossistemas naturais, suas partes constitutivas podem morrer e gerar novas formas de vida, dando continuidade à história do mundo ficcional até mesmo para além de seus personagens protagonistas. Ainda que a muito custo nos movimentos calculados da indústria para preservar ao máximo suas marcas de sucesso, a longevidade dos universos cinematográficos pode levar ao despreendimento de certos pontos de ancoragem das tramas em favor de outros, como a conclusão da saga pessoal de Luke Skywalker em *Os Últimos Jedi*, que não encerra o universo de *Star Wars*, mas o abre para novas possibilidades, uma vez que seus elementos de mundo

ficcional já estão suficientemente estabelecidos para catapultar ao sucesso comercial outros títulos chancelados pela marca da franquia.

Da mesma forma, o Universo Marvel, nos quadrinhos e no cinema, sobrevive como coletividade de histórias, embora cada uma das franquias abarcadas pelo universo compartilhado experimente seu próprio valor enquanto marca valiosa ao mercado de entretenimento e, portanto, tenha seu fim constantemente adiado ou posto em suspenso até que certos personagens ou títulos descontinuados ganhem novas histórias em futuras criações. Dessa forma, nas HQs, são mais de 27 mil números em mais de 500 mil páginas de quadrinhos até 2021 compondo o universo de super-heróis da Marvel (Wolk, 2021); enquanto no cinema são as dezenas de filmes, séries de TV e *streaming* e outros textos derivados que se contam as histórias dos muitos heróis, heroínas, planetas, galáxias e multiversos que compõem o UCM para além das sagas individuais de cada protagonista.

O pesquisador Jason Craft (2004) chama de *redes de ficção* essas construções narrativas que se espalham por diferentes textos e títulos na complexificação de mundos ficcionais, como os quadrinhos de super-heróis, os mundos vastos de certos jogos de *videogame* e os universos cinematográficos dos quais tratamos aqui. Essas redes são formadas por títulos conectados, mas que excedem seus textos unitários nos moldes das narrativas vastas; são escaláveis quando analisados em nível macroscópico; envolvem fãs que desempenham papéis cada vez mais ativos na continuidade da narrativa; são produzidos e controlados por organizações privadas que detêm seus direitos de propriedade; e são, finalmente, direcionados a impulsionar e preservar o relacionamento dos consumidores com suas marcas.

A perspectiva de Craft soma-se a dos ecossistemas narrativos para terminar de compor o olhar que lanço neste segundo percurso sobre os universos cinematográficos: a dimensão de consumo que permeia essas coisas, especialmente no contexto de convergência midiática e de discussões sobre o acesso ao entretenimento na contemporaneidade. Se os universos narrativos ficcionais são produto do nosso exercício de narrar, através do qual nos alterocupamos (Nodari, 2019) em mundos outros na busca de satisfazer nossa epistemofilia (Culler, 1999), eles não o fazem sem as mediações do capital. Uma vez convertidos em produtos, esses textos existem em relações de consumo, em espaços de tensão entre classes e em jogos de produção, distribuição e acesso subordinados ao sistema e às demandas específicas de um mercado em transformação.

3.2 O cinema dos universos cinematográficos

Em dezembro de 2021, a Marvel Studios, em parceria com a Sony Pictures, estreou nos cinemas *Homem-Aranha: Sem volta para casa* (*Spider-man: No Way Home*, Jon Watts, 2021). O filme é o terceiro da série iniciada em 2017 após um acordo que permitiu que o Universo Cinematográfico Marvel incluísse o Homem-Aranha em sua narrativa compartilhada, uma vez que os direitos de adaptação do personagem foram vendidos para a Sony na crise financeira pela qual a Marvel passou na década de 1990 (Howe, 2013).

Desde essa venda até a estreia de *Sem volta para casa*, a Sony Pictures havia produzido uma trilogia do Homem-Aranha, com filmes dirigidos por Sam Raimi de 2002 a 2007, uma nova versão do herói em dois filmes na série *O Espetacular Homem-Aranha*, dirigidos por Mark Webb em 2012 e 2014, além da franquia derivada sobre o vilão Venom (2018 e 2021) e da animação *Homem-Aranha no Aranhaverso* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018).

A novidade do novo longa da Marvel Studios era a inserção de personagens vistos nessas produções assinadas pela Sony Pictures anteriormente, as quais até então não faziam parte do UCM, sendo ignoradas na série de filmes que funcionava como mais um *reboot* da franquia – quando o universo fica muito complicado de acompanhar e é descartado sem cerimônia, recomeçando do zero, define Bjørkan (2013, p. 32-33). A partir de *Sem volta para casa*, contudo, através de um *retcon* – “abreviação de ‘continuidade retroativa’, prática de reescrever eventos passados para atender às necessidades da história” (*idem, ibidem*), todos os elementos apresentados nas muitas versões audiovisuais do Homem-Aranha passaram a existir na instância narrativa do UCM.

O resultado foi uma celebração dos quase 20 anos de filmes do herói reunindo fãs de diferentes gerações para assistir a um filme que não era apenas um filme, mas *um evento*. Depois de quase dois anos de restrições devido à pandemia de Covid-19 e graduais retornos às salas de exibições com adesão inconstante mundo afora, *Homem-Aranha: Sem volta para casa* representou o retorno dos *blockbusters* à casa dos bilhões em arrecadação,²⁸ com ingressos esgotados, sessões lotadas e um expressivo resultado viral nas redes sociais e fora delas, com fãs comparecendo às salas de cinema trajados como as diferentes versões do Homem-Aranha para assistir ao longa.

²⁸ Fonte: Box Office Mojo: 2021 Worldwide Box Office. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2021/>. Acesso em 03 de ago. de 2023.

Figura 19 – Fãs trajados de Homem-Aranha para a pré-estreia de *Sem Volta Para Casa* (2021)



Fonte: Diário da Região²⁹

Sem volta para casa é um exemplo representativo de como funciona o consumo dos *blockbusters* de universos cinematográficos. São muitos os filmes-evento que superam a experiência cinematográfica por si, ao mesmo tempo que a transformam em um ritual de consumo e celebração em torno do universo narrativo. Nessa reconfiguração do cinema comercial, entram em cena vetores que dialogam com e refletem as transformações tecnológicas, sociais e políticas que atravessam a produção de entretenimento no século 21.

3.2.1 Os *blockbusters* na era da convergência

Na cultura da convergência definida por Jenkins (2009), experimentamos uma nova forma de produzir, consumir e reverberar uma realidade midiática, assimilando a mídia para além da noção do consumo de produtos de entretenimento. Questões relativas à produção e à arquitetura da informação se apresentam expressamente em diversos materiais paratextuais ao consumidor, que, como nunca, enxerga as estruturas de produção das histórias e, ele próprio, *produz*. Conversamos sobre os filmes e séries a que assistimos, escrevemos, gravamos e

²⁹ Disponível em: <https://www.diariodaregiao.com.br/cidades/riopreto/f-s-do-homem-aranha-v-o-ao-cinema-fantasiados-e-reproduzem-meme-em-rio-preto-1.842693>. Acesso em 03 de ago. de 2023.

publicamos as reverberações desses textos porque vivemos, de acordo com José Luiz Braga (2012), embebidos pela midiatização, que corresponde às

(...) inúmeras possibilidades que vão se desenvolvendo para criticar, para apreender reflexivamente os produtos e processos dessa indústria, para setores da sociedade agirem nas mídias e pelas mídias, os esforços de regulamentação político-social (Braga, 2012, p. 35-36).

Ainda de acordo com Braga (2012), esse consumo crítico tende a tornar a indústria do entretenimento menos homogeneizante do social, se é verdade que diversas vozes sobre seus produtos ganham espaço na democratização dos meios de comunicação. Jenkins (2009, p. 108) considera que essa posição mais ativa do público podendo gerar respostas imediatas e midiatizadas aos produtos criados pela indústria cria a necessidade de que ela compreenda esses consumidores para torná-los seus aliados na perpetuação de seus universos narrativos. Afinal, para a efetivação de produções como os universos cinematográficos, as novas formas de apreensão e ação da sociedade sobre as mídias são fatores determinantes. Sem um pacto com o público que complete o quebra-cabeça que se forma entre filmes e entre franquias conectadas, a noção de coesão de um universo como o da Marvel Studios dificilmente teria sobrevivido.

Assim, a produção de universos cinematográficos de *blockbusters* como os produzidos no século 21 não ocorre sem um planejamento devidamente sustentado em bases firmes de pesquisa e testes de mercado. Uma dessas bases é o que Jenkins (2009, p. 57) chama de comunidades de conhecimento: difundidos principalmente pela internet, são redes de indivíduos que acompanham, analisam e discutem sobre os produtos de entretenimento em comunidades que investigam seus detalhes mais obscuros. Ocorre intensamente nas comunidades de conhecimento o chamado fluxo adiante:

(...) desde a reposição do próprio produto para outros usuários (modificado ou não); à elaboração de comentários – que podem resultar em textos publicados ou em simples “conversa de bar” sobre um filme recém visto; a uma retomada de ideias para gerar outros produtos (em sintonia ou contraposição); a uma estimulação de debates, análises, polêmicas – em processo agonístico; a esforços de sistematização analítica ou estudos sobre o tipo de questão inicialmente exposta; passando ainda por outras e outras possibilidades, incluindo aí, naturalmente a circulação que se manifesta nas redes sociais (Braga, 2012, p. 39-40).

Assim, a existência do núcleo duro das comunidades de conhecimento, o *fandom* (Duncan; Smith *apud* Burke, 2015, p. 135), possibilita que a indústria cinematográfica aposte cada vez mais em desdobramentos de franquias e universos. Pedro Curi (2015) define o termo como

Fan Kingdom, ou *Fandom*, é o universo criado em torno de um produto midiático, composto por seus fãs e pelos artefatos que surgem dentro dessas comunidades a partir do consumo de seus integrantes. A expressão, usada pelos próprios fãs para exemplificar de que “*fandoms*” fazem parte ou porque um fandom é melhor que o outro, pode ser literalmente traduzida do inglês como reino do fã (Curi, 2015, p. 123).

Não por acaso, os universos que tratamos até aqui são todos derivados de títulos já testados, abraçados por seus respectivos *fandoms* e, portanto, seguros para receberem os elevados investimentos de tempo e orçamento necessários à continuidade de seus universos.

Embora os modelos propostos por Jenkins (2009) e Braga (2012) ressaltem a importância de participação ativa e criativa do público no desenvolvimento das franquias, é interessante perceber também que os universos cinematográficos hollywoodianos parecem negar esse poder em prol de sua própria sobrevivência. As corporações mantêm controle total sobre os rumos das narrativas, delegando ao público o papel de vetores de difusão, comentando e difundindo textos que orbitam as produções oficiais dos estúdios. Até mesmo dentro das próprias equipes criativas, figuras de autoridade nas lideranças dos estúdios, tais como Kathleen Kennedy e Kevin Feige – que presidem a Lucasfilm de *Star Wars* e a Marvel Studios do UCM, respectivamente – supervisionam diretores para garantir que nenhum filme individual desvie o curso do universo a que pertencem e se tornam eles próprios celebridades aguardadas nas convenções de cultura pop como figuras de autoridade sobre os rumos dos universos cinematográficos.

Figura 20 – Kevin Feige, o ator Mark Ruffalo e Kathleen Kennedy (2018)



Fonte: Vanity Fair³⁰

³⁰ Disponível em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/09/kevin-feige-star-wars-movie>. Acesso em 05 de ago. de 2023.

Contudo, apenas o nicho do *fandom* não é suficiente para sustentar o investimento da indústria em *blockbusters*. Isso porque é central para esses produtos de entretenimento a sobrevivência financeira baseada no lucro conquistado graças a seu apelo ao maior público possível, adequando-se a diferentes segmentações demográficas (Elberse, 2013, p. 16; Burke, 2015, p. 27). A comunidade de conhecimento é uma importante base para o desenvolvimento de obras arquitetadas cuidadosamente com múltiplas camadas de fruição, a fim de atrair públicos diversos. Dessa forma, a própria estrutura dos filmes é diretamente afetada para que os universos cinematográficos de *blockbusters* preservem seu apelo acessível a públicos novos e de longa data, ao mesmo tempo em que deem continuidade ao universo que integram.

Os filmes de super-heróis da Marvel Studios, por exemplo, se consolidaram com uma fórmula particular com pelo menos três camadas diferentes de fruição: o primeiro nível, mais superficial, diz respeito à aventura dos heróis contra vilões em uma estrutura de três atos na qual certo maniqueísmo facilita a compreensão do conflito central de cada filme – ainda que os torne consideravelmente previsíveis; é a manutenção de uma trama simples para o público ocasional. Em um segundo nível, temos o jogo de intertextualidades proposto pela inserção de inúmeras referências aos textos dos quais o filme se origina – no caso, as histórias em quadrinhos; são os chamados *easter-eggs*, pequenos objetos em cena, trechos de falas dos personagens e quaisquer outras informações verbais ou imagéticas que façam alusão às HQs e ofereçam às comunidades de conhecimento uma espécie de recompensa especial por sua dedicação ao universo em outras mídias. Finalmente, em um terceiro nível, há a conexão do filme com os demais que compartilham o universo cinematográfico – a noção de que aquela aventura é na verdade um capítulo em uma narrativa maior, afetando e sendo afetada diretamente por outras franquias em curso.

Assim, em *Homem-Aranha: Sem volta para casa*, acompanhamos a aventura de Peter Parker diante do desafio de devolver a seus respectivos mundos uma série de vilões que escapam de realidades alternativas a partir de um feitiço malsucedido do mago Doutor Estranho. Em outro nível, leitores dos quadrinhos podem encontrar nessa aventura elementos que remetem às HQs, como a famosa frase “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”, presente na primeira história do personagem, publicada em 1962, e ecoada em diferentes versões desde então. Já em um terceiro nível, os consumidores do Universo Cinematográfico Marvel acessam o filme como episódio de uma macrossérie e conferem a seus elementos uma importância diferente no que diz respeito às conexões com o universo

cinematográfico – Doutor Estranho é um personagem determinante nos rumos do UCM, a mitologia apresentada de realidades alternativas em colisão é o tema de diversos outros filmes conectados ao universo, e os próprios vilões e demais personagens que aparecem no filme são conhecidos das outras versões audiovisuais do Homem-Aranha.

Figura 21 – Vilões de diferentes filmes em *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (2021)



Fonte: *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (2021)

O primeiro nível é o mais importante para o êxito comercial do filme, fortalecido pela ampla distribuição em salas de cinema do mundo inteiro. O terceiro nível é o fim último para a assimilação do universo, sendo também a aposta menos testada até a ascensão comercial de projetos com proporções como o da Marvel Studios. Por isso, estrategicamente entre os dois está o nível que conversa diretamente com as comunidades de conhecimento. Delas fazem parte o que Umberto Eco chamou de leitores de segundo nível ou leitores críticos, com os quais as produções “estabelecem um pacto explícito (...) e por assim dizer o desafiam a destacar as habilidades inovadoras do texto” (Eco, 1989, p.129).

Tendo em vista que essa parcela do público já assimila a complexidade do universo compartilhado porque já a conhece das histórias em quadrinhos, por exemplo, e que ela possui voz ativa na reverberação dos filmes principalmente na internet, a construção dos universos compartilhados no cinema contemporâneo se alia a esses indivíduos para que seus textos disseminem os resultados de suas investigações e especulações, popularizando para cada vez mais pessoas as informações que ligam as peças da rede de ficção (Craft, 2004) e que explicitam sua estrutura. Sobre essa cooperação, Massarolo e Alvarenga (2009) apontam que:

O trabalho em conjunto permite acordos táticos, antecipações, análise de pistas sobre locações, previsões sobre o vencedor, além de testar novas hipóteses que possam conduzir à resolução do problema. Nesse processo, a figura do fã, que durante muito tempo permaneceu em segundo plano na indústria do entretenimento, torna-se um dos principais agentes da economia digital, mesmo que o seu talento ou a sua especialização não seja reconhecido pelo mercado tradicional ou pela Academia (Massarolo; Alvarenga, 2009, p.4).

Assim, fóruns, *sites* e eventos especializados em cultura pop ganharam notoriedade e superaram as barreiras dos nichos, se convertendo em elementos de importância central para o estabelecimento de universos cinematográficos como os conhecemos hoje (DUPONT, 2011, p. 6). Ainda que indiretamente, esses textos periféricos ajudam a construir a noção de unidade perseguida pelas franquias porque essa construção é produto da combinação entre o projeto do estúdio e a adesão do público. Por meio de conceitos e práticas difundidos neles, a experiência cinematográfica chega a ser reformulada pelos universos cinematográficos contemporâneos.

3.2.2 Uma nova experiência cinematográfica

A linguagem cinematográfica possui a particular característica de ter desenvolvido um suporte próprio, o cinema-dispositivo, ambiente, sala de projeção e exibição de filmes. Houve tempos em que a sala de cinema era praça pública, lugar de encontro e socialização, quando a imersão na narrativa não era tão importante quanto a curiosidade despertada pela nova forma de ver imagens em movimento (Innocenti; Pescatore, 2012, p. 127).

Porém, como ressalta a professora Victa de Carvalho (2006), a partir da década de 1960 a indústria cinematográfica passou a se dedicar em evidenciar esse dispositivo, quando a televisão ganhou popularidade no acesso às produções audiovisuais e quando começaram a serem produzidos os primeiros *blockbusters* da Nova Hollywood – esforços esses voltados para explorar o cinema como *experiência*.

Com esse desenvolvimento da linguagem no contexto moderno, a experiência de imersão cinematográfica se tornou mais elaborada, sendo amplamente debatida (Barthes, 2004; Machado, 1997; Xavier, 2003). A experiência de cinema como isolamento do mundo exterior, privação dos demais sentidos além da visão e audição e suspensão da descrença diante de histórias em áudio e vídeo ocupando todo o campo de visão (Mauerhofer, 1983, p. 375) emula o onírico em um aparelho especialmente desenvolvido para provocar tal sensação, como reconheceu McLuhan (1999, p. 327): “[o cinema] não é apenas a suprema expressão do

mecanismo; paradoxalmente oferece como produto mais mágico de todos os bens de consumo, a saber: sonhos”.

Os universos cinematográficos do século 21 se inserem em um contexto específico em que esse mecanismo se encontra em crise diante da convergência midiática (Gaudreault; Marion, 2016). Com as fronteiras entre os meios de comunicação cada vez menos opacas, o cinema questiona a si mesmo como suporte uma vez que o acesso à obra fílmica transborda a sala de exibição e se dá em múltiplas telas, nas salas de casa e na palma da mão em *smartphones*. É sintomático que tratamos aqui de fenômenos denominados universos cinematográficos os quais frequentemente não são exclusivamente cinematográficos em si, mas admitem cada vez mais desdobramentos transmidiáticos e se convertem em expressões dessa convergência midiática por excelência.

Em tempos nos quais o que Jenkins e outros precursores dos estudos de mídia do início do século vislumbravam parece se estabelecer com mais concretude, atravessamos 20 anos de reconfiguração dos processos de intermediação, definida por Priscila Arantes (2005) como uma proposta estética que se pauta na mistura entre suportes e na participação do público na obra, e de remediação, fluxo de transformação, intersecção e derivação de meios, conforme apresentam Bolter e Grusin (2000). Nesse sentido, enquanto o cinema testa os limites e reinvenções das possibilidades que esses diálogos mais intensos com outras linguagens podem ocasionar, sua parcela mais comercial e industrial abraça com afinco a serialização e a integração a uma rede vasta e interconectada de meios por onde transitam os outrora espectadores e agora mais propriamente participantes da experiência narrativa de acumular acessos a mundos ficcionais multiplataforma (Gaudreault; Marion, 2016, p.149).

Dessa forma, a experiência cinematográfica se modifica mais uma vez porque assim é o curso das mídias. Uma vez que os filmes mais difundidos também podem ser episódios de uma história contínua, ou capítulos cruzados de uma saga compartilhada, a experiência cinematográfica vigente tende a ser menos pontual e encerrada em si, se convertendo em encontros periódicos de revisitação de conceitos e personagens conhecidos, à medida em que nos aproximamos do nível mais complexo da fruição dos universos cinematográficos – a assimilação da serialidade, por vezes, multilinear:

Basicamente, a complexidade narrativa do cinema contemporâneo se manifesta na forma de uma perda da estrutura processual das narrativas, que a partir de caminhos complexos, porém orientados e direcionados para um fim específico, são transformadas em narrativas que não têm mais um único centro de irradiação, mas

tendem a se desenvolver em diferentes direções e em várias linhas. (Innocenti; Pescatore, 2012, p. 131. Tradução nossa)³¹

A pandemia de Covid-19 e as consequentes medidas de restrição a aglomerações, especialmente aplicadas entre 2020 e 2021, catalisaram essa crise no dispositivo cinematográfico, além de evidenciar questões comerciais inerentes à indústria formada ao seu redor. Com as dinâmicas de gravação e produção paralisadas ou repensadas para modelos de trabalho remoto e principalmente com as salas de exibição fechadas, o acesso ao cinema precisou encontrar vasão em plataformas alternativas, notadamente os serviços de *streaming* e compartilhamento de arquivos digitais, como mostram os levantamentos feitos pela Organização das Nações Unidas, que apontam pelo menos 443 milhões de novos assinantes de serviços pagos de *streaming* no ano de 2020.³² Dessa forma, quando títulos previamente produzidos para exibição em salas de cinema passam a ser mais frequentemente distribuídos por canais digitais, questiona-se os limites do que é o cinematográfico uma vez que seu dispositivo é dispensado em prol do acesso fílmico por outros meios. Em outro ponto da discussão, os efeitos narrativos e financeiros que esse rearranjo acarretou levou à aceleração da integração entre cinema e *streaming* nos universos cinematográficos em curso.

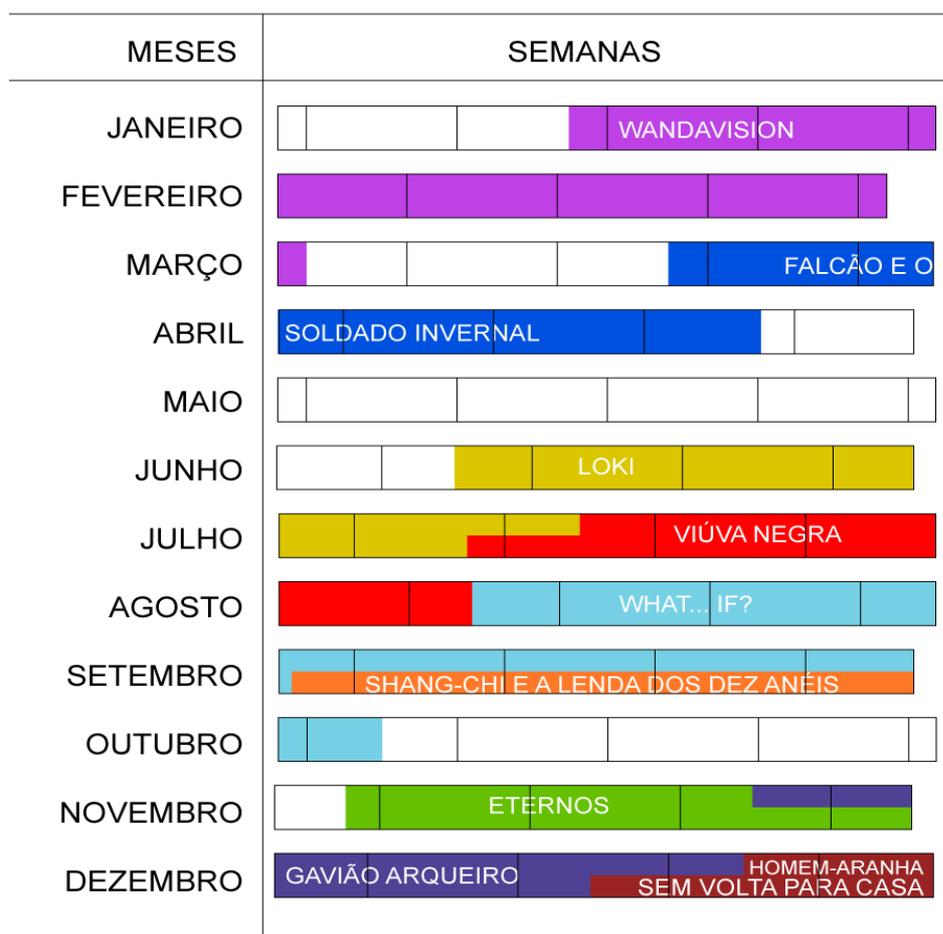
Nesse período, a Marvel Studios redireciona o filme *Viúva Negra (Black Widow)*, (Cate Shortland, 2021) para lançamento simultâneo nas salas de cinema em atividade e na plataforma Disney+. A prática já havia sido testada pela concorrente DC Comics/Warner Bros. Pictures, que lançou o longa-metragem *Mulher Maravilha 1984 (Wonder Woman 1984)*, (Patty Jenkins, 2020) nos mesmos moldes, adotando seu respectivo serviço de *streaming*, à época HBOMax, para receber o segundo filme da franquia, iniciada em 2017 com sucesso de crítica e público. Em ambos os casos, depois de muitos adiamentos na incerteza sobre a retomada ou não de eventos presenciais de grande porte como as estreias mundiais de *blockbusters*, a continuidade direta de séries em curso no cinema foi oficialmente desmembrada para plataformas alternativas. Na esteira dessa convergência por necessidade externa, projetos originais para os serviços de vídeo sob demanda ganharam maior importância nesses universos narrativos, com destaque para a estratégia de difusão de conteúdo da Marvel Studios em 2021, que manteve seus títulos em circulação durante 41 das 52 semanas do ano, entre 5 séries de

³¹ In buona sostanza, la complessità narrativa nel cinema contemporaneo si manifesta nella forma di una perdita della struttura procedurale delle narrazioni, che da percorsi complessi, ma orientati e finalizzati, si trasformano in narrazioni che non possiedono più un unico centro di irradiazione, ma tendono invece a svilupparsi su strade diverse e su più linee.

³² Informação disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2021/05/1751892>. Acesso em 19 de fev. de 2023.

streaming lançadas em capítulos semanais e 4 filmes em cartaz nas salas de cinema com pelo menos um mês contínuo de exibição e lançamento posterior no Disney+.

Gráfico 1 – Produções da Marvel Studios em exibição durante o ano de 2021.



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de dados de disneyplus.com (2021).

O caso da Marvel Studios revela ainda uma manutenção do cinema como hierarquicamente superior aos demais meios na construção do UCM. Especialmente depois de enfrentar uma série de imbróglis judiciais por ter descumprido acordos previamente feitos acerca da arrecadação financeira da bilheteria de *Viúva Negra* — montante esse consideravelmente reduzido com a disponibilização do filme via Disney+ —,³³ os filmes do Universo Cinematográfico Marvel passaram a ser disponibilizados em cópias digitais somente

³³ Informação disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/scarlett-johansson-disney-lawsuit-1234990249/>. Acesso em 21 de fev. de 2023.

45 dias depois da estreia no cinema, preservando assim um período de lucratividade dos títulos no circuito de exibição tradicional.

Essas reconfigurações do cinema no jogo de interações entre meios passa pela discussão apresentada pelos pesquisadores Wilson Filho e Márcia Sousa (2023) sobre as salas de cinema como *ambientes*. Os autores reafirmam que “um filme é visto em qualquer lugar, mas o Cinema é de fato lembrado na sala, no espaço para o qual foi tradicionalmente pensado” (Filho; Sousa, 2023, p. 5). Ecoando Serroy e Lipovetsky (2000), a valorização do espaço cinematográfico passa por questões sociais, culturais e políticas aprendidas com reforço da própria indústria. Faz parte tanto do jogo de mercado quanto do exercício de linguagem em si a atribuição do adjetivo *cinematográfico* aos universos narrativos dos nossos tempos, por mais transmidiáticos que eles eventualmente possam parecer:

O espetáculo cinematográfico não contava com um lugar específico para ser fruído quando de sua invenção (mesmo já demandando o escuro) e hoje pode ser consumido em qualquer lugar. Ao menos o que poderíamos, destarte, chamar de seu conteúdo: o filme. Na era do *streaming*, dos vídeos curtos no *tik tok*, de filmetes variados em outras redes, de séries que proliferam em telas pequenas; na era das projeções em fachadas através dos citados videomapeamentos, da redescoberta dos *drive ins* devido a pandemia, filmes e outras manifestações audiovisuais ocupam novamente a tela grande, ampliando ainda mais o que Serroy e Lipovetsky chamaram de tela global, ‘o ecrã (...) aquele espaço mágico onde se projetaram os desejos e os sonhos das massas (...) a arte da grande tela foi a arte do século XX’ (2000, p.11). (Filho; Sousa, 2023, p. 7)

É em um novo palco, consideravelmente mais aberto a intervenções e desdobramentos em outros canais, que o espetáculo cinematográfico se redesenha na indústria de universos. Nele, os participantes encenam papéis diferentes da postura de espectador-receptor e o próprio filme é transformado em algo diferente à medida em que se integra a continuidades complexas e oferece níveis diferentes de fruição. Gaudreault e Marion (2016) falam de eventos cinematográficos para se referir a essas novas experiências cinematográficas provocadas por títulos como *Sem volta para Casa* e tantos outros. É a visita pontual à grande tela transformada em *reencontro* periódico com memórias, signos de pertencimento e reafirmação de comunidades, sejam elas tanto diegéticas, dos elementos que compõem o mundo ficcional em questão, quanto extradiegéticas, no sentido da experiência coletiva forjada nas sessões de exibição desses *blockbusters*.

É a essa particular reformulação da experiência cinematográfica, marcada pela complexidade dos universos cinematográficos contemporâneos em suas extensões narrativas e suas franquias de entretenimento e consumo chamo aqui *cinema de colecionador*.

3.2.3 Poder, consumo e diferença

A experiência cinematográfica atrelada a seus universos narrativos se vale de diversos fatores presentes nos arranjos midiáticos e comerciais da contemporaneidade para produzir os chamados eventos cinematográficos, sejam eles ostensivas campanhas de publicidade, valorização da cultura do *fandom*, arquitetura de informações de modo a compor diferentes níveis de fruição para públicos ocasionais e fidelizados, utilização de recurso diegéticos como cenas pós-créditos antecipando próximas partes da história e extradiegéticos, como eventos, anúncios públicos e a presença ativa de representantes das corporações proprietárias das franquias como celebridades e figuras de autoridade.

Em síntese, há toda uma estrutura direcionada a estimular o reencontro com as séries e franquias fílmicas, e são frequentemente compostos por contatos periféricos aos filmes em si, compondo ações de *marketing* que estimulam o desejo coletivo de assistir a mais uma parte das sagas (Innocenti; Pescatore, 2012, p. 128-130). No cinema de colecionador, portanto, a tônica mais frequente é aquela pautada sobretudo no consumo, razão pela qual parto das reflexões seminais de Néstor Canclini (1997) para tecer as próximas reflexões sobre essa dimensão dos universos cinematográficos.

Temos então que a serialização do cinema nas narrativas vastas dos universos cinematográficos transforma o produto fílmico em parte de um conjunto, de uma coleção. Na perspectiva do consumo, isso significa levar à fruição do filme uma dimensão também quantitativa, uma vez que se faz necessário assistir a vários títulos para se consumir a história completa, acumular idas ao cinema, colecionar as peças do quebra-cabeça. Somemos a isso o imaginário construído em torno dessas franquias. Estendendo-se por décadas, esses universos tendem a constituir forte apelo afetivo para comunidades de fãs fiéis, que acompanham cada novo capítulo e compartilham impressões, teorias e informações sobre eles (Jenkins, 2009, p. 137). Tal senso de comunidade se constrói e sustenta em última instância, portanto, no compartilhamento de sentidos socialmente construídos por um grupo em torno do consumo de um determinado produto em comum: “no consumo se constrói parte da racionalidade integrativa e comunicativa de uma sociedade” (Canclini, 1997, p. 56).

Contudo, assim como o consumo serve para integrar grupos, também serve para diferenciá-los (Canclini, 1997, p. 55). Dessa forma, num sistema econômico em que ser detentor da maior quantidade de bens ou dos bens que assumem um valor superior eleva hierarquicamente um grupo, como reproduzir essa lógica no consumo de obras artísticas como

filmes, que fornecem, em tese, uma experiência que parte da mesma emissão para todos os públicos?

A própria indústria e as práticas socioculturais em torno dela criam os mecanismos para manter distinções econômicas e refletir relações de poder e de classe no consumo de cinema. Apesar de filmes *blockbusters* serem produzidos com a meta comercial de alcançar as maiores receitas possíveis – o que motiva seu alto investimento em distribuição – um mesmo título pode ser transformado em diferentes experiências cinematográficas, que reforçam distinções de classes e grupos e sociais. Um desses mecanismos é a variação de salas de exibição. Os avanços tecnológicos e a configuração do dispositivo cinematográfico podem fornecer experiências diferentes nas projeções. São telas mais amplas, melhor qualidade de imagem e som, utilização dos óculos 3D, combinação de estímulos sensoriais sincronizados com o filme, poltronas reclináveis, serviços agregados e outras variações no ritual da sala de cinema que se refletem no custo financeiro para o público e, assim, segmentam socialmente o consumo de um mesmo filme. Isso considerando apenas as exibições em salas de cinema, que, no circuito comercial, por si só já configuram espaços condicionados ao consumo pela compra de ingressos.

Outra estratificação se dá pelo que podemos chamar de *antecipação do consumo*, motivada pela noção coletiva de que consome melhor quem consome *antes*. Do ponto de vista do conteúdo, a mensagem emitida nas diferentes salas de projeção é semelhante, ainda que sua decodificação (Hall, 2003) seja mediada por diferentes fatores, entre eles, o econômico. Mas, sobretudo na sociedade do hiperconsumo (Lipovetsky, 2007), na qual desejamos objetos para satisfazer demandas emocionais e afetivas para além da posse e da ostensão, os filmes – e sobretudo esses *blockbusters* que fazem parte de universos narrativos que sobrevivem dos laços afetivos com seu público – assumem com frequência o lugar desse consumo de experiências.

São como “não-coisas”, apontadas por Byung-Chul Han (2021) como os objetos de desejo do consumo obcecado por informações e dados. Diferente da perspectiva de Ingold sobre as coisas como formas vivas, Han trata do termo de maneira mais próxima ao sentido de “objeto”, considerando portanto os fenômenos informacionais e comunicacionais como “não-coisas” em uma leitura pautada na materialidade dos objetos.

Assim, consumir um *blockbuster* que faz parte de um universo cinematográfico leva não apenas à satisfação lúdica e emocional, mas também ao acúmulo de dados sobre a narrativa maior. Cada novo filme pode trazer revelações sobre o enredo, mortes de personagens ou reviravoltas que são especuladas pelas comunidades de conhecimento e que alimentam o

marketing e o interesse do público – principalmente a parcela mais emocionalmente envolvida com a obra, o *fandom*.

Temos então uma configuração de consumo na qual cada sessão de cinema se converte em um ponto de coleta de informações na corrida para completar o quebra-cabeça narrativo dos universos cinematográficos. O senso de urgência é alimentado pelo temor de a experiência com o filme ser comprometida por possíveis vazamentos ou revelações antecipadas do enredo por parte da própria comunidade, os chamados *spoilers* (do inglês “*to spoil*”, “estragar”). Se, em pouco mais de uma semana após a estreia, as principais revelações do último lançamento já estarão nas redes sociais em formato de análises, comentários e memes, é forjada a necessidade de evitar *spoilers* assistindo ao filme o quanto antes – também porque dali a um mês já haverá possivelmente outro lançamento pronto para centralizar as atenções.

Nessa cultura de consumo, sessões de pré-estreia mundiais se tornam um mecanismo de antecipação do consumo. Exibições realizadas no primeiro minuto do dia de estreia reúnem fãs e transformam o ritual de cinema: “o desejo de possuir ‘o novo’ não atua como algo irracional ou independente da cultura coletiva a que se pertence” (Canclini, 1997, p. 60). À meia-noite de dias úteis, surgem pessoas fantasiadas como os Homens-Aranha de *Sem Volta para Casa* para testemunhar a próxima parte da saga em uma celebração coletiva com ilustres desconhecidos, unidos pelo consumo em comum. Tudo isso condicionado, obviamente, pela aquisição de ingressos limitados e mais caros que as sessões tradicionais. Nessas sessões, realizadas principalmente em *shopping centers*, a cobertura midiática é ampla e o isolamento da situação cinema dá lugar a uma experiência coletiva. O público libera suas emoções com aplausos e gritos socialmente aceitos naquela ocasião particular em que a sala de cinema se torna o campo de celebração de uma comunidade. A primeira exibição dos *blockbusters* é assim um evento social como o cinema de décadas atrás, reinventado com ares de convenção de cultura pop e guiado pela ostentação do consumo precoce de uma elite: “hoje lançamentos de filmes *blockbuster* transformam as ruas, criando espetáculos midiáticos que lembram a própria produção de um filme (Filho; Sousa, 2023, p. 6).

Além do impacto efusivo das sessões de pré-estreia, os filmes integrados às franquias de universos cinematográficos também estimulam outra forma de lidar com os protocolos sociais até mesmo após o término da exibição. Isso porque, sobretudo quando se avança nos níveis de fruição que vimos anteriormente, a consciência de que determinado filme se conecta a outros estimula que *easter-eggs* e pistas sobre o futuro das franquias sejam atentamente perseguidos e discutidos pelo público. De acordo com Jenkins:

O velho sistema de Hollywood dependia da redundância, a fim de assegurar que os espectadores conseguiram acompanhar o enredo o tempo todo, mesmo se estivessem distraídos ou fossem até o saguão comprar pipoca durante uma cena crucial. A nova Hollywood exige que mantenhamos os olhos na estrada o tempo todo, e que façamos pesquisa antes de chegarmos ao cinema (Jenkins, 2009, p. 144).

É seguindo essa alta profusão de informações sobre o universo cinematográfico que produções como as da Marvel Studios se apropriam de um antigo recurso de publicidade, inserindo-o em seus filmes para promover os lançamentos: as cenas pós-créditos. Indicações mais diretas sobre os filmes seguintes, as cenas pós-créditos se popularizaram e também modificaram a experiência cinematográfica com esses filmes. Presentes em todos os seus títulos desde *Homem de Ferro* – excetuando-se apenas *O Incrível Hulk*, em que a cena de ligação com o universo compartilhado está posicionada antes dos créditos finais; e *Vingadores: Ultimato*, cujo corte original não possui cenas pós-créditos por simbolizar uma conclusão à primeira saga do UCM –, as cenas pós-créditos se estabeleceram de modo que mais e mais pessoas se habituam a não deixar a sala de cinema antes do acender das luzes, para serem recompensados com uma piada extra ou com informações antecipadas sobre os próximos filmes.

O UCM explorou de tal forma esse recurso a ponto de a própria campanha de divulgação de sua primeira convergência, o filme *Os Vingadores*, de 2012, ser iniciada imediatamente ao fim de seu antecessor, *Capitão América: O Primeiro Vingador*. A cena pós-créditos do filme é o próprio trailer de *Os Vingadores*, com recortes de várias sequências do título e com cartelas de texto indicando a data de estreia do filme da equipe de super-heróis.

Figura 22 – Trailer de *Os Vingadores* é a cena pós-créditos de *O Primeiro Vingador* (2011)



Fonte: Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)

A estratégia da Marvel Studios repercutiu em outras produtoras e os universos compartilhados da DC Comics, produzido pela Warner Bros., e *Eastrail 177*, do diretor M. Night Shyamalan, também se valeram do recurso da cena pós-créditos para apresentar as ligações entre seus filmes. O mesmo vale para outros elementos paratextuais, como as animações que apresentam o universo compartilhado na abertura de cada filme, produzindo familiaridades estéticas entre eles, e o fortalecimento do reconhecimento do logotipo da Marvel Studios, presente nos cartazes e materiais de divulgação dos títulos das diferentes franquias integradas, indicando que todas elas também se conectam ao universo dos Vingadores.

Com todos esses artifícios e intertextualidades, experienciar um desses filmes pode ser mais do que duas horas de entretenimento, se houver adesão ao projeto do universo cinematográfico. Uma lógica sistêmica na maneira de acessá-los estabelece um relacionamento particular com o público, de modo a torna-lo também vetor da expansão narrativa multimidiática à medida em que consome e reverbera os desdobramentos das sagas em suas produções discursivas e decisões de consumo. O universo se torna maior que o filme, que a franquia e que a própria mídia e dispositivo – ele transborda das telas e das páginas, cooptando linguagens e se impregnando nos mais variados suportes e práticas sociais.

3.3 Nas margens do universo

“Eu não assisto. Eu tentei, sabe? Mas não é cinema. Honestamente, o mais perto disso, por mais bem feitos que sejam, com atores fazendo o melhor possível dadas as circunstâncias, são parques temáticos”, declarou o cineasta Martin Scorsese à revista *Empire* em outubro de 2019, ao ser perguntado sobre a avalanche de filmes de super-heróis como os da Marvel Studios.³⁴ A fala do diretor repercutiu amplamente na mídia especializada, gerou debates nas redes sociais e levou outras pessoas envolvidas na produção de filmes, de dentro e de fora do *mainstream*, a emitir alguma opinião sobre os filmes desse e de outros universos cinematográficos.

Entre as muitas interpretações, réplicas e análises descortinadas pela entrevista de Scorsese, a associação dos filmes a parque temáticos chama atenção por alguns motivos que contribuem com a nossa investigação sobre os universos cinematográficos. Ora, parques temáticos são empreendimentos voltados ao entretenimento, estruturas mais ou menos perenes

³⁴ Fonte: Empire’s Martin Scorsese Interview. Disponível em: <https://www.empireonline.com/movies/features/irishman-week-martin-scorsese-interview/>. Acesso em 01 de ago. de 2023.

que as pessoas podem visitar semanalmente, mensalmente ou nas férias de cada ano e, mesmo que se mantenham iguais, ainda oferecem experiências diferentes a cada visita, uma vez que as atrações dos parques temáticos não são apenas assistidas, mas participadas pelos visitantes.

Vimos que a repetição é um elemento ao qual as séries fílmicas que compõem os universos cinematográficos e outras formas de entretenimento serializado de fato recorrem com frequência, o que, do ponto de vista de alguns críticos como Kothe (1994, p. 20), tornaria tais obras rasas e simplórias. Por outro lado, sobretudo nas perspectivas mais recentes e atentas a esses produtos como fenômenos de comunicação, cultura e entretenimento representativos dos arranjos sociais e tecnológicos dos nossos tempos, essa valoração às coisas que os estudos de comunicação se dedicam não são pertinentes, como aponta a professora Daniela Zanetti:

(...) essa “estética da repetição” não deveria ser considerada “pobre”, pois seu valor está justamente em proporcionar ao público (e ao mercado) uma vasta combinação de variáveis temáticas e narrativas que tornam os produtos diferentes entre si. Seu valor está justamente na composição de arranjos possíveis (Zanetti, 2009, p. 185).

Assim, o cinema de colecionador dos universos cinematográficos é, óbvia e inegavelmente, cinema. Um cinema novo, embebido de questões comerciais e de motivações capitalistas, mas inegavelmente a forma de cinema que se apresenta no início do século 21 como representativa dos caminhos para os quais caminharam as transformações da produção e do consumo de entretenimento audiovisual; que afeta as pessoas e que reflete o mundo em que se insere. Menos interessado na valoração de maior ou menor qualidade que essas demandas conferem aos filmes e mais atento a como essas questões podem contribuir para uma análise crítica e panorâmica dessas coisas, me posiciono nas margens do universo para recolher alguns fragmentos de perspectivas sobre elas, entre dar de ombros desdenhosos, olhares de cobiça e gritos de socorro.

3.3.1 Arte, produto e consumo

Não são raras as discussões sobre o lugar de filmes *blockbusters* na produção cinematográfica: legítimas expressões artísticas ou apenas reproduções formulaicas da engrenagem caça-níqueis de Hollywood? É verdade que esse é um debate amplo que passa pelo menos por outra questão mais complexa: o conceito de arte. Entre as várias concepções formuladas sobretudo a partir do século 20, perspectivas restritas como a de Arthur Danto (2006), que trata da arte como obra, e outras mais amplas, como a de Vilém Flusser (2007) que

se voltam para os atos artísticos culturais, coexistem e ganham novos sentidos que orbitam a palavra “arte” (Ferreira, 2014).

Jacques Aumont e Michel Marie (2006, p.22) lembram que o cinema enquanto linguagem passou por períodos de reivindicação do *status* de arte objetivando a validação sociocultural que o termo carrega em sua definição institucional. Isso porque, apontam os autores, sendo uma diversão popular em seus primeiros anos, o cinema precisou provar a legitimidade de seu fazer diante das demais artes já estabelecidas.

Tal discussão revela, porém, uma questão anterior, na dimensão social: a existência de uma perspectiva consideravelmente elitista que se posiciona diante de determinado fenômeno com ceticismo tal ao ponto de questionar *se ele é o que deveria ser para ocupar o lugar onde está*. Não me interessa por ora debruçar-me sobre o que faz determinada criação ser considerada ou não uma obra de arte, mas parto dessa questão anterior, embebida de noções culturalmente construídas, para terminar de tecer uma abordagem sociocultural sobre esses fenômenos e o que essa abordagem nos permite depreender sobre eles.

Universos cinematográficos são cinema. E cinema é arte, linguagem, dispositivo, produto e indústria. Certamente um dos catalisadores das frequentes – e por vezes infrutíferas – discussões de críticos a cerca de uma suposta hierarquização entre “cinema de arte” e “cinema comercial” vem dessa multiplicidade de visadas que a palavra “cinema” atrai sobre si – como acontece com a própria palavra “arte”. Por diversos motivos que podem ser observados desde suas origens, como o fato de estar associado a uma tecnologia específica e não tão facilmente acessível, o cinema está atrelado à lógica industrial e capitalista, uma vez que o próprio dispositivo cinematográfico e a projeção de filmes se popularizam como mercadoria (Lukács, 1982). Sendo assim, essa arte e essa linguagem que inauguram seu próprio dispositivo e em seguida sua própria indústria, originam obras que são tidas, também de modo polissêmico, como *produtos*.

O filme é tanto o objeto dos exercícios de linguagem e expressão artística cinematográfica, como o produto de uma indústria, trabalho alienado de forças produtivas em trabalho coletivo e, por conseguinte, mercadoria fetichizada no sentido marxista. Lessa (2016), ao defender a intrínseca relação do cinema com a lógica capitalista, elenca diversas nuances que essa relação assume historicamente sobre a produção cinematográfica, sendo uma delas o ponto que o filme é, inevitavelmente, uma mercadoria:

(...) falamos de um condicionamento sociohistórico que o cinema e em particular o filme como obra de arte sofre dentro desta etapa no desenvolvimento das forças

produtivas e neste sentido podemos apontar qual condicionamento é este. E este se dá, sobretudo, como dissemos, pelo modo como o filme assume a condição de mercadoria, e também como o fetichismo, uma das categoriais mais caras à discussão da mercadoria em Marx, se aplica à obra de arte cinematográfica (Lessa, 2016, p. 91).

Cumprе ressaltar que essa condição do filme como produto vale tanto para as obras mais evidentemente ligadas à lógica industrial, sobretudo às grandes corporações dos centros econômicos capitalistas, quanto para as que são desenvolvidas de modo independente ou mesmo sem fins lucrativos – uma vez que estão sempre sujeitos à detenção e domínio dessas tecnologias. É notório que essas relações admitem um espectro bastante amplo de motivações mais ou menos comerciais, situações de maior ou menor exploração e alienação do trabalho e efeitos maiores ou menores nas mecânicas de consumo em que se inserem. Do mesmo modo, a inventividade com a linguagem e a expressividade artística em toda essa diversidade de produções também é ampla e variável, com a particularidade de estas serem bem menos fáceis de mensurar e analisar objetivamente, dito que se tratam, todas, de obras de arte – do sentido restrito ao mais amplo.

Os universos cinematográficos *blockbusters* estão em um extremo desse espectro, no qual as motivações e a consciência comercial são explícitas. As grandes proporções de produção e arrecadação (Gordon; Jancovich; Mcallister, 2010) caracterizam esse tipo de produção marcada por superlativos (Stringer, 2003) que ditam os rumos do cinema industrial desde a década de 1960 (Bordwell, 2006). Esses filmes assumem cada vez mais abertamente essa dependência do mercado para sua sobrevivência. Os estúdios celebram recordes de bilheteria em moeda internacional, explicitando enfaticamente o objetivo ao qual sua produção se destina. Há todo um ramo jornalístico que informa o público sobre esses números, anúncios de novos títulos e contratações de equipes de produção e elenco justificadas quase sempre por resultados comerciais.

Nesse sentido, aponta Bordwell, as evidentes relações dos filmes *blockbusters* com a lógica industrial provocaram uma forte tendência de a crítica ler tais produções como um desmonte do cinema narrativo. Thomas Schatz escreve que esses filmes tendem a ser “cada vez mais viscerais, cinéticos e acelerados, cada vez mais dependentes de efeitos especiais, cada vez mais ‘fantásticos’ (e, portanto, apolíticos) e cada vez mais voltados para públicos jovens” (Schatz, 1993, p. 23. Tradução nossa).³⁵ Por outro lado, tal leitura um tanto reducionista sobre esses filmes encontra oposição em pesquisas que buscaram identificar as potências narrativas

³⁵ increasingly visceral, kinetic, and fast-paced, increasingly reliant on special effects, increasingly "fantastic" (and thus apolitical), and increasingly targeted at younger audiences.

nos filmes *blockbusters* dos anos 1970 e 1980 – como Murray Smith (1998), Geoff King (2000) e Kristin Thompson (1999).

Sendo assim, no contexto atual, é possível dizer que esses filmes abrem mão completamente da expressão artística em favor das demandas financeiras? E que, do outro lado do espectro, filmes independentes representam a verdadeira arte cinematográfica por não seguirem, a um primeiro olhar, as mesmas diretrizes dos grandes estúdios? Para o alívio de todos e para os fins específicos dessa discussão, defendo que não – ou pelo menos, que não interessa ao debate acadêmico qualificar as obras sob esse critério nem adentrar na discussão arbitrária e inevitavelmente contaminada por juízos de valor sobre o lugar e os limites da arte, sendo esta primordialmente subjetiva. Adoto, portanto, uma perspectiva científica para tratar das mesmas coisas que também podem me afetar como consumidor, concordando com Dru Jeffries (2017, p.8. Tradução nossa, grifos do autor) quando ele diz que “avaliar um filme não pelo que ele é, mas pelo que *você acha que deveria ser* é aceitável para os fãs, mas é uma gafe para críticos de cinema e acadêmicos”.³⁶

Isso porque ainda que o controle das grandes corporações exerça forças externas sobre a produção dos filmes *blockbusters* – forças essas que exercem várias interações nos efeitos que esses produtos assumem na sociedade – os exercícios de linguagem e expressão artística não se anulam apenas porque estão visíveis as engrenagens da indústria que é inerente à própria linguagem cinematográfica. E também porque a produção fílmica em geral, nos moldes em que se desenvolveu, está intimamente ligada à detenção de tecnologias e artefatos derivados de uma indústria sob a lógica capitalista e, finalmente, porque seu objeto constitui um produto que nasce para ser *consumido*.

Temos então que o cinema por si está inserido em relações de produção e consumo, definido como “o conjunto de processos socioculturais em que se realizam a apropriação e o uso dos produtos” (Canclini, 1997, p. 53). Tomando como base os apontamentos de Canclini, penso os universos cinematográficos como um desses produtos, tendo em vista que eles são mercadorias de uma indústria, mas que também são sempre “mais do que simples exercícios de gostos, caprichos e compras irrefletidas, segundo os julgamentos moralistas” (idem, ibidem). Essas coisas são produtos inseridos no sistema capitalista, mas que também fazem parte de relações complexas de fruição artística, hábitos culturais e organização social que vão além da suposta hegemonia vertical das grandes corporações sobre uma massa meramente receptora.

³⁶ Evaluating a film not for what it is but for what you think it should be is fine for fans, but it is a faux-pas for film critics and scholars.

Soma-se à perspectiva de Canclini então as noções de codificação e decodificação apontadas por Stuart Hall (2003) desde a aurora dos estudos culturais, que considera as variáveis culturais, econômicas e políticas envolvidas nesse processo de consumo, apropriação e uso dos produtos de comunicação.

Deixo então a discussão se um determinado filme “é o que deveria ser para estar onde está” em prol de uma abordagem que parte do princípio que estes e quaisquer outros filmes e produtos culturais já são o que são e estão onde estão – o que podemos discutir e observar daí para frente? O que estas posições bem marcadas nos jogos de produção e consumo podem revelar sobre os universos cinematográficos e sobre suas dinâmicas de circulação?

3.3.2 Os blockbusters servem para pensar

Como em todo mercado, o consumo de universos cinematográficos também tem como condição necessária à existência de um grupo exclusivo, a existência de grupos excluídos. Pode soar paradoxal a exclusão deliberada de consumidores em potencial para uma indústria que arquiteta suas produções com preocupação em atender à maior variedade de públicos possível (Elberse, 2013, p. 16; Burke, 2015, p. 27). Mas, como vimos até aqui, os efeitos de estratificação do público no cinema de colecionador não tratam exatamente de limitar o acesso às obras, mas de manter de pé as relações de poder que regem o sistema e que se refletem também no consumo de produtos da cultura popular. Na verdade, esses filmes representam casos emblemáticos de como se organiza e funciona o consumo de entretenimento popular contemporâneo. É a partir dessa visada que podemos afirmar que *os blockbusters servem para pensar*.

Afinal, o que significa termos produtos de consumo massivo que ressaltam a todo momento a própria estrutura de consumo a que estão atrelados? Em um contexto no qual as engrenagens da indústria estão à mostra, ela mesma se converte em espetáculo e potencial autorreflexão sobre demandas comerciais, sociais, culturais e políticas. Ainda que eventualmente carreguem em seus conteúdos debates mais diretos em subtextos sobre sociedade, filosofia, ideologia e outros assuntos complexos, sem dúvidas o primeiro e mais pulsante exercício de pensamento que suscitam é sobre sua própria construção, suas motivações e os efeitos que podem provocar.

Nos deparamos então com um consumo que pode revelar as cordas que nos prendem ao sistema no qual estamos, todos, inseridos. Mais de 20 anos após as reflexões de Canclini sobre consumidores e cidadãos, não podemos dizer que atendemos exatamente aos

requisitos que ele lista para a articulação do consumo com um exercício refletido de cidadania num contexto de consumo global, que seriam:

a) uma oferta vasta e diversificada de bens e mensagens representativos da variedade internacional dos mercados, de acesso fácil e equitativo para as maiorias; b) informação multidirecional e confiável a respeito da qualidade dos produtos, cujo controle seja efetivamente exercido por parte dos consumidores, capazes de refutar as pretensões e seduções da propaganda; c) participação democrática dos principais setores da sociedade civil nas decisões de ordem material, simbólica, jurídica e política em que se organizam os consumos (Canclini, 1997, p. 65-66).

O primeiro ponto de Canclini toca tanto na crítica à repetição sobre a qual se baseia grande parte da assimilação dos universos cinematográficos, quanto em outra questão inerente a essas obras: a prevalência de uma história nacional sobre as demais. Embora a maior parte desses mundos ficcionais sejam reinos imaginários, planetas desconhecidos e galáxias muito distantes, a produção centrada nos estúdios hollywoodianos tende a oferecer no circuito internacional invariavelmente construções narrativas do ponto de vista estadunidense. Desde *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), o investimento em distribuição internacional se tornou uma das principais características dos filmes *blockbusters*. O consumo globalizado possibilitou que o cinema estadunidense de Hollywood dominasse as praças de exibição cinematográfica em todo o mundo, quebrando recordes de arrecadação financeira. A alta popularidade desses produtos, porém, afeta também a própria noção de cinema e de narrativa audiovisual, uma vez que a expressiva prevalência de um (sub)gênero específico do cinema comercial oriundo de um único país em vários outros eventualmente oculta outras formas de produção – ou pelo menos, limita o acesso a elas (Canclini, 1997, p. 65).

A lógica é invertida de tal modo que premiações pretensamente “internacionais”, como o Oscar, reservam uma categoria – Filme Internacional – para abarcar todas aquelas obras produzidas fora dos Estados Unidos e que não desfrutam da mesma primazia sobre os mecanismos de distribuição cinematográfica ao ponto de serem suficientemente acessados e premiados. No que diz respeito aos universos cinematográficos, a construção de mundos ficcionais oriundos de uma mesma perspectiva nacionalista é questionável sobretudo dado o poder de influência que essas obras exercem sobre a cultura popular de diferentes países, penetrando o modo de produção estadunidense em detrimento de outras perspectivas possíveis e afetando a própria cultura nacional desses lugares. De acordo com Stuart Hall:

As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a

concepção que temos de nós mesmos. (...) as culturas nacionais ao produzir sentidos sobre “a nação”, sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades. Esses sentidos estão contidos nas estórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas. Como argumentou Benedict Anderson (1993), a identidade nacional é uma “comunidade imaginada” (Hall, 2003, p.50-51).

Sendo o cinema parte importante da construção do imaginário coletivo midiático, arrisco dizer que mais perigoso ao cinema como arte do que a repetição dos *blockbusters* é a supremacia de produções advindas de um único lugar, ecoando o que discute a escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie (2018). Afinal, que outras mitologias ficcionais poderíamos conhecer e compartilhar em nosso imaginário coletivo de um mundo globalizado se a maior parte dos universos narrativos que consumimos não fossem histórias de homens brancos contra perigos estrangeiros?

É a partir desse problema que a indústria mais uma vez cria mecanismos para responder às demandas que ela mesma criou. Para penetrar no mercado internacional, os *blockbusters* se preocupam em evitar discursos que acirrem embates políticos que eventualmente prejudiquem seu desempenho comercial, ainda que sejam profundamente dotados de ideologia e posicionamento político – como o são, invariavelmente, todas as obras de arte e ficção. Em parte por isso, o escapismo se faz presente como característica comumente atribuída a esses filmes, alimentando uma frágil ilusão de que se tratam apenas de obras pueris, automaticamente geradas para entreter e sem implicações filosóficas e sociais – o que, temos visto até agora, não se sustenta por muito tempo.

Nessa mesma visada, a atenção a demandas do mundo globalizado se reflete na produção dos filmes *blockbusters*, sobretudo no século 21. A consciência de que seus produtos são destinados a afetar públicos diversos faz a indústria hollywoodiana se apropriar da diversidade nas artes da representação. Manifesta-se então a chamada cultura internacional-popular, termo cunhado por Renato Ortiz para se referir a uma “memória coletiva feita com fragmentos de diferentes nações” (Canclini, 1997, p. 63). Assim, minorias sociais como mulheres, pessoas pretas, asiáticas, latinas, a comunidade LGBTQIAPN+ e outros grupos historicamente invisibilizados pelas décadas de protagonismo monotemático centrado em personagens masculinos, brancos e heterossexuais enfim ganham espaço nas superproduções – todas sob o ponto de vista de produtores estadunidenses.

Contudo, da mesma forma que os subtextos políticossociais, essa diversidade é controlada e os debates que as causas levantam são diluídos nas fórmulas de sucesso, entre batalhas grandiosas, humor acessível para todas as idades e muitos efeitos visuais. Das margens

para o centro, a diversidade cultural existente no mundo real é apropriada sem cerimônia pela indústria do entretenimento, empacotada nas embalagens que mais vendem e devolvidas ao mercado global com ares de progresso. Entre a diversidade visível e a representatividade efetiva, a suposta superficialidade dos *blockbusters* volta à discussão.

Afinal, podemos dizer que a indústria do entretenimento, centrada em Hollywood, está se aproveitando de demandas sociais e da diversidade de culturas para delas se apropriar e transformá-las em mercadorias vazias para públicos enganados? Numa perspectiva linear de comunicação do início do século passado que considerava esses públicos como meras massas receptoras, certamente. Mas num contexto em que se sabe que essa diversidade de culturas opera em todas as etapas do processo de comunicação e consumo, a equação se complexifica. Isso porque, como Canclini (1997, p. 54) antecipa: “a interação entre produtores e receptores [...] revela que no consumo se manifesta também uma racionalidade sociopolítica interativa”.

É também nessa perspectiva que o segundo ponto de Canclini, a existência de informação multidirecional e confiável a respeito da qualidade dos produtos, se apresenta hoje mais como uma deliberada distribuição de informações sobre os filmes e produtos audiovisuais a serviço da própria indústria. Todo o ramo de imprensa especializado em cobrir cultura pop se alimenta da epistemofilia das comunidades de conhecimento na busca por informações oficiais acerca dos bastidores de produção. A indústria mais uma vez sagazmente sequestra essas dinâmicas e atrai para si até mesmo o fornecimento dessas informações, sob a forma de eventos e convenções internacionais nas quais são anunciados os próximos filmes, as contratações de equipes criativas e a oficialização ou não das informações em circulação nas redes sociais.

Já o “controle efetivamente exercido pelos consumidores” também é subvertido na medida em que o público, por mais ciente que esteja das demandas comerciais que movem as superproduções, elas mesmas explicitadas pelos próprios estúdios, estão longe de controlar o acesso a essas informações. Suas reivindicações e anseios podem até serem atendidas pelas corporações, mas antes como estratégia de relacionamento com o público do que efetivamente uma relação de poder do consumidor sobre o produtor, ou quiçá uma pretensa horizontalidade dessa relação. É nesse ponto que a participação democrática também é ressignificada para uma versão atenuada ao discurso que enaltece a suposta participação ativa do público nas franquias de entretenimento contemporâneas.

Ora, se as intenções comerciais por trás dos filmes *blockbusters* são explicitadas pelos próprios estúdios na mensuração de seus resultados em cifrões e se as dinâmicas de produção, continuidade ou cancelamento das franquias são abertamente acompanhadas pelo

público através da imprensa especializada, porque imaginar que as demais decisões de produção são balas mágicas que apenas atingem uma massa alienada? É verdade que os meandros de produção podem não ser objeto de interesse da maior parte do público vasto que consome os filmes *blockbusters*, mas a consciência de que produtos atendem a interesses de corporações está presente, ainda que em diferentes graus, no consumidor da sociedade contemporânea. Misturado a essa consciência, opera o controle corporativo inerente a essas obras, afinal, se é verdade que o universo cinematográfico como instância narrativa coletiva só se concretiza com a participação do público fechando a Gestalt e assimilando a coexistência dos títulos em um mesmo mundo ficcional, também é verdade que as pistas deixadas para que esse leitor de segundo nível (Eco, 1989) são construídas e cuidadosamente distribuídas ainda por corporações produtoras que determinam, sob a égide da propriedade privada, as fronteiras do universo compartilhado.

Dessa forma, ao invés de atender aos requisitos para um consumo cidadão, o sistema se apropria deles e os ressignifica como regras do próprio jogo de consumo. Entre a limitação nacional, o deliberado fornecimento de informações sobre os bastidores e dinâmicas de produção da indústria e a limitada participação popular nas decisões de produção, convivemos com versões desses requisitos atravessados e controlados pela indústria.

Observamos isso com mais evidência no lugar que nos posicionamos, olhando pelo prisma do extremo mais mercantil do espectro da indústria cinematográfica. Porém, como vimos, o sistema funciona em toda a produção fílmica porque ela toda, bem como todos nós e a sociedade inteira em que vivemos, está também sob a mesma lógica de consumo capitalista. Escapar verdadeiramente e atender com plenitude aos requisitos de consumo cidadão significaria romper com o sistema em níveis profundos de organização econômica.

Ainda assim, ao nos colocar na posição de observadores externos aos mundos ficcionais e suas construções, as artes que consumimos também podem nos levar a refletir sobre o mundo que representam. Numa tempestade de códigos e possibilidades interpretativas, tudo é um convite para pensar. Tal movimento envolve uma reapropriação do produto-filme por parte dos diferentes públicos que o consomem simultaneamente à época das estreias mundiais, mas com olhares e percepções profundamente diferentes, que têm o poder de transformar um mesmo filme em múltiplas experiências culturalmente mediadas nos processos de decodificação.

Isso porque “todos nós escrevemos e falamos desde um lugar e tempo particulares, desde uma história e uma cultura que são específicas” (Hall 2003, p. 116). A perspectiva dos

Estudos Culturais coloca em campo a importância de se considerar as variáveis que interferem no modo como os processos de comunicação – e seus respectivos processos de consumo – se dão. Certamente identificar essas questões no lado da emissão/codificação é uma tarefa mais simples do que na decodificação, principalmente diante de públicos tão difusos quanto os que interagem com produtos distribuídos em escala global.

Perseguindo esse raciocínio, é fácil perceber que, bem como a organização social do sistema em que se insere, a indústria dos universos cinematográficos também possui um topo de pirâmide privilegiado muito menor do que a base que a sustenta – as marges do universo são muito mais vastas do que o pequeno centro que delas se alimenta. Afinal, para cada sessão limitada de pré-estreia em IMAX, precisa haver milhares de sessões convencionais que justifiquem a urgência do consumo de uma versão exclusiva – *que exclui as demais*. Para cada rede de cinema comercial majoritariamente ocupada pelo *blockbuster* da vez, precisa haver uma demanda de público muito maior que as salas podem comportar, eventualmente com poder aquisitivo muito menor do que elas irão exigir. Em última instância: para haver sala de cinema cobrando ingresso, tem que haver gente na rua que não consegue cruzar suas portas.

3.3.3 Consumir para pertencer

O que acontece quando as portas para o universo são condicionadas ao pagamento por elas – e fazem parecer que são mais estreitas do que realmente são para motivar a urgência por atravessá-las? Universos narrativos como *Star Wars* e Marvel parecem habitar o imaginário coletivo antes mesmo de termos contato direto com suas histórias – elas orbitam nossa atmosfera de consumo como marcas e franquias bem-sucedidas que são. De fato, eu sabia da existência de *Star Wars* por miniaturas de soldados *stormtroopers* antes de assistir qualquer um dos filmes; bem como sabia da existência de uma assembleia de super-heróis pela velha edição de *Guerras Secretas* antes mesmo de saber ler. Quando aprendi, descobri que precisaria colecionar histórias, muitas delas, para conhecer o todo. E que teria que pagar por elas.

É bem longe das sessões de pré-estreia internacional que os universos cinematográficos se transformam nos ícones de cultura popular que são. Os sentidos construídos sobre as histórias podem escapar ao controle corporativo, mesmo que não sejam considerados canônicos ou sequer façam sentido na cronologia da narrativa, mas são eles, incontestavelmente, que alimentam a busca pelos textos oficiais e que mantêm esses universos vivos. Se cada parte do universo cinematográfico é um ponto de coleta de informações sobre o mundo ficcional vasto em construção, o que alimenta sua existência é o desejo de conhecer – o

que nos termos da indústria do entretenimento significa desejo de consumir. É então na ausência da informação que esse desejo é estimulado, na lacuna deixada em aberto ao final do filme, na incompletude perene de histórias sem fim. Dessa forma, na imaginação da criança que só assistiu a um dos filmes, a potência do desejo de fechar a história é a manifestação mais genuína do efeito que essas narrativas vastas produzem.

É aí que as práticas socioculturais criadas nas margens apresentam algumas das maneiras de ressignificar produtos aparentemente populares, mas ainda elitistas em algum grau. O cinema inaugurou seu próprio dispositivo e nele aplica os mecanismos de distinção de consumo que vimos até aqui para manter as engrenagens da indústria funcionando, mas esse dispositivo não é a única forma de acesso ao seu produto. Consumir a arte cinematográfica fora da sala de projeção é uma realidade que a televisão popularizou ainda nos anos 1950, possibilidade que se ampliou nas décadas seguintes com o surgimento dos mercados de *home video*, locadoras de VHS, aparelhos de DVD e plataformas de *streaming*. Contudo, ainda se mantém a distinção de público que justifique a superioridade da experiência nas salas de cinema, sobretudo pela urgência do consumo imediato, uma vez que a disponibilização de filmes nesses canais alternativos geralmente ocorre após algumas semanas ou meses da estreia no circuito de exibição cinematográfico.

Além disso, essas plataformas ainda representam mercados de nicho, condicionados a investimento financeiro considerável, uma vez que cada corporação detentora de um ou mais universos cinematográficos se alia a um serviço de *streaming* exclusivo para exibir seus filmes e produzir seus conteúdos originais, somando só nessa etapa investimentos do público com ingressos de cinema e assinaturas de plataformas distintas.

A forma de consumo mais barata dos filmes *blockbusters* seria então a transmissão em canais de TV aberta, o que ocorre com intervalo de alguns anos no Brasil. Nesse período, tanto o imaginário construído em torno da expectativa sobre o enredo dos filmes quanto a própria organização dos títulos lançados em série e em sequência específica dentro do universo cinematográfico a que pertencem são aspectos que tendem a se dissipar em meio à programação dos canais de televisão. Certamente seria preciso um estudo de recepção mais detalhado para dar conta dessas questões, mas basta a essa discussão pontuar que o caminho originalmente desenhado pelas corporações na produção de seus universos pode ser subvertido por dinâmicas de consumo que produzem formas outras de o público se relacionar com elas; nem melhores nem piores, mas maneiras inventivamente criadas pelas estratégias de sobrevivência e escalada ao pertencimento de quem habita as margens.

É na *internet* que se encontra, então, a principal ferramenta de democratização do acesso aos universos cinematográficos. Apesar dos esforços dos estúdios para evitar vazamentos, o compartilhamento de arquivos *online* e a própria pirataria são fatores determinantes para o estabelecimento de filmes *blockbusters* no *status* de ícones populares dos nossos tempos. Com o crescimento do acesso a redes *wi-fi* e *smartphones* – que, cumpre lembrar, ainda são limitados e inacessíveis a muitas pessoas – as histórias que emocionam fãs à meia-noite nas salas de cinema de *shoppings centers* podem estar em poucas horas na tela do celular de quem é excluído das sessões exclusivas.

Retornemos, finalmente, à sala de cinema que exhibe *Pantera Negra: Wakanda Para Sempre*. Ela pode ser no grande teatro de Hollywood à porta do qual se estende o tapete vermelho por onde passam as estrelas do filme, mas pode ser também a sessão de um *shopping* em Belo Horizonte em que 400 crianças pretas da periferia foram levadas para assistir ao filme por meio de uma ação de financiamento coletivo criada por um coletivo de mulheres pretas.³⁷

Figura 23 – Projeto social leva crianças ao cinema para assistir a *Wakanda Forever* (2022)



Fonte: Culturadoria³⁸

³⁷ A iniciativa “Wakanda é nós” foi criada pelas advogadas Cristina Tadielo, Tatiana Pauline, Zaira Pereira e Luísa Helena Martins Saraiva. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2022/11/pantera-negra-advogada-leva-400-adolescentes-da-periferia-ao-cinema-em-belo-horizonte.ghtml>. Acesso em 02 de set. de 2023.

³⁸ Disponível em: <https://culturadoria.com.br/wakanda-e-nois/>. Acesso em 15 de ago. de 2023.

São os mesmos 162 minutos da aventura do povo de Wakanda, mas as experiências e os sentidos construídos são completamente diferentes. Ainda assim, contudo, são as portas de um mundo vasto abertas para ilustres visitantes, sejam velhos conhecidos ambientados com os meandros dos muitos personagens e elementos narrativos presentes no filme, sejam olhos deslumbrados com o primeiro contato efetivo com as aventuras tantas vezes imaginadas e tantas vezes negadas, agora finalmente acessadas.

À essa altura, o filme efetivamente não é mais o filme, é o evento. E, arrisco dizer, eventos diferentes para participantes diferentes. A estratégia dos três níveis de fruição cumpre seu papel e garante que de algum modo todas as variantes do evento cinematográfico produzam efeitos satisfatórios às camadas do público, desde o colecionador de peças do quebra-cabeça do universo cinematográfico até a criança fascinada com heróis e heroínas que finalmente se parecem com ela. E, de todos eles, a indústria e a corporação arrecadam um pouco mais. Afinal, ainda se trata um filme *blockbuster* da indústria de Hollywood, certo? Também, mas não somente. A partir da exibição e dos olhos que a testemunham no centro ou nas margens, o filme passa a sofrer contínuos e diferentes processos de decodificação, que no modelo de Stuart Hall incluem posições de “negociação” e de “oposição” (Escosteguy, 1998, p. 92) por meio das quais a mensagem se transforma.

Assim, a franquia *Pantera Negra* é um produto de uma indústria que objetiva o lucro; é um exercício artístico de remixagem de referências das artes de países africanos, sob a ótica contemporânea de produtores afrodescendentes; é uma aventura previsível de um super-herói contra um vilão; é o descortinar de um mundo novo; é mais uma etapa de um universo cinematográfico vasto; é a apropriação de uma causa social pelo sistema capitalista; é a ruptura em uma indústria branca, feita com as armas da própria indústria; é o passatempo da família em um fim de semana; é a novidade da vez nos *sites* de *download* de filmes; é a inspiração da criança preta levada ao cinema pela primeira vez pela iniciativa de um projeto social de cultura afro; é o filme-evento que vai povoar as discussões *online* por alguns dias até o próximo lançamento; é o espelho de identificação de um público que nunca se viu em seus heróis preferidos. E é muito mais.

É por isso que apenas a análise narrativa e/ou fílmica não me parece dar conta por si só da complexidade dos universos narrativos como coisas vivas, sistemas dinâmicos e profundamente embebidos das tensões contemporâneas que são. É verdade que nem esses nem quaisquer outros métodos que se proponham conseguiriam encerrar o assunto e abarcar toda a

potência mutante que eles carregam como características definidoras de si, precisamente porque são coisas multifacetadas e produzem sentidos diferentes em cada perspectiva que se adote.

É preciso então se escolher, deliberadamente, as perspectivas de olhar. Nesse sentido, considero centrais os fluxos de interação constante que os universos cinematográficos mantêm com o mundo exterior a seu mundo ficcional, tanto quanto as estruturas narrativas internas de sua diegese, por tudo que foi explanado nesse segundo percurso. Afinal, é verdade que “a inteligibilidade do sistema deve ser encontrada, não apenas no próprio sistema, mas também na sua relação com o meio ambiente, e que esta relação não é uma simples dependência, ela é constitutiva do sistema” (Morin, 2005, p. 21).

Escolho, por isso, tomar esses dois fios como guias para a proposição teórica de uma abordagem complexa sobre os universos cinematográficos: sua configuração sistêmica retroalimentada por seus próprios textos constituintes, sobretudo os filmes e séries de filmes; e sua inevitável relação com o meio ambiente em que se insere, notadamente a cultura popular de consumo de entretenimento ocidental no século 21. Sem perder nenhum deles de vista, podemos discutir tentativas de exercícios de análise, testar instrumentais teórico-metodológicos, ponderar sobre lentes de aumento e intentar caminhos possíveis para desbravar universos.

4 DESBRAVAR UNIVERSOS

*Pela primeira vez em mil anos, eu não tenho um caminho.
Mas tenho uma carona.
(Thor em Os Vingadores: Ultimato)*

Sobem os créditos, fim de sessão. Acabou a imersão. O ritual do cinema chegou ao fim. Ou não: quem permanece nas poltronas ainda alimenta a expectativa de que a tela se ilumine novamente para ter um vislumbre do que está por vir em um desdobramento da história a que acabaram de assistir.

Mas dessa vez não houve. Eram três horas e vinte e dois minutos da manhã do dia 26 de abril de 2019, e numa sala de cinema centenas de pessoas aplaudiam os créditos finais do filme da vez, após terem rido, chorado, berrado e se arrepiado com cenas povoadas por uma altíssima profusão de personagens, sequências de confusão e celebração catártica, entre elas o dado momento em que um homem branco fantasiado com as cores da bandeira dos Estados Unidos levantou um martelo. Gritaria, lágrimas e palmas.

Era o final das mais de três horas de duração de *Os Vingadores: Ultimato* e, pela primeira vez em mais de 10 anos e 20 filmes atrelados ao seu universo cinematográfico, uma produção da Marvel Studios chegava ao fim sem cenas pós-créditos ou acenos tão evidentes a continuações como de costume. Aquela peça da coleção enfim tinha um peso diferente, era figurinha brilhante no álbum de colecionador de tantos títulos super-heróicos que compuseram o Universo Cinematográfico Marvel até ali.

Eu estava presente na madrugada de pré-estreia, ao lado de amigos pesquisadores que compartilham a paixão pelos quadrinhos e o fazer científico que investiga as histórias vastas que neles pulsam. Curiosamente aquele era um dia festivo: comemorávamos o financiamento desta pesquisa e, alguns anos depois, abro o último capítulo dela retornando àquele momento em que – percebo agora em retrospecto de tudo que foi construído nessa jornada –, as consequências da construção de universos pautados na complexidade se observava de maneira tão contundente em um universo cinematográfico.

Isto porque *Ultimato* é tanto uma continuação direta de *Os Vingadores: Guerra Infinita* quanto a convergência final da chamada “Saga do Infinito”, primeiro grande arco narrativo que engloba todas as produções da Marvel Studios desde *Homem de Ferro*, em 2008. No filme, os super-heróis restantes do combate anterior precisam lidar com as perdas ocasionadas pelo ataque do vilão Thanos usando a manopla do infinito – artefato que,

impulsionado pelas seis joias caçadas nos filmes anteriores do UCM, confere ao tirano poderes incomensuráveis. De posse das joias, Thanos estala os dedos e promove o que ele considera ser o equilíbrio perfeito: a eliminação de metade dos seres vivos de todo o universo.

Em *Ultimato*, Capitão América, Homem de Ferro, Thor, Viúva Negra e outros heróis e heroínas remanescentes empreendem uma caçada a Thanos pelo universo, conseguem encontrá-lo e eliminá-lo logo nos primeiros minutos do filme, para só então se darem conta de que tal feito não reverterá as tragédias causadas pelo vilão. Cinco anos depois, lidando de diferentes maneiras com o luto pela perda dos companheiros e pelo trauma de escala mundial, uma faísca de esperança é acesa pelo retorno do Homem-Formiga, que estivera desaparecido nos eventos anteriores e que levanta a possibilidade de uma viagem no tempo para recuperar as joias do infinito antes que Thanos estale os dedos e assim evitar que o vilão alcance seus objetivos genocidas.

Enquanto empreendem essa última tentativa desesperada, os Vingadores revisitam o passado exatamente em momentos-chave de filmes anteriores do UCM. A batalha de Nova York, no clímax de *Os Vingadores* (2012); os últimos momentos de Thor com sua mãe em *Thor: O Mundo Sombrio* (2013); a luta dentro de um elevador vista em *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014); e a cena de abertura de *Guardiões da Galáxia* (2014) estão entre os fragmentos de história que são lembrados na viagem ao passado. Aqui, para além da presença de dezenas de personagens originados em filmes lançados em toda uma década de diversas produções, as situações em que eles se encontram abraçam de vez o filme como convergência da rede ficcional tecida em tantos outros títulos.

Embora as conexões entre os filmes fosse exatamente a tônica das produções da Marvel Studios em toda a sua trajetória, as múltiplas camadas de fruição e acesso à narrativa dos *blockbusters* do cinema de colecionador dedicavam recorrentes recapitulações em linhas gerais dos eventos ocorridos em filmes anteriores para que a experiência com cada título ainda se sustentasse por si, garantindo um mínimo de compreensão das motivações dos personagens, geralmente por meio de linhas de diálogo expositivo, ainda que de forma superficial. Em *Ultimato*, porém, o tema do filme é precisamente o *reencontro* e a celebração do Universo Cinematográfico Marvel como uma enciclopédia de personagens e eventos. Sendo assim, o filme parece assumir que o público acompanhou a jornada dos heróis e heroínas mais ou menos com o mesmo chão conceitual trilhado por seus filmes ao ponto de se emocionar com os muitos recursos autorreferenciais que o longa lança mão em seu cursar.

Em outras palavras, *Ultimato* é um filme sintomático de como se dá a consolidação dos universos cinematográficos na cultura popular do século 21 por, entre muitos outros aspectos, escancarar a complexidade e a multiplicidade desse tipo de história. Correndo para todos os lados, as histórias que compõem o UCM deixam de ser filmes anteriores acabados e franquias paralelas, se é que um dia foram, para ganharem nova vida ao serem explicitamente incorporados à rede macro da Saga do Infinito.

À essa altura já bastante testado e devidamente consolidado comercialmente no mercado de produção audiovisual, o Universo Cinematográfico Marvel encontra terreno bastante favorável para lançar mão de tal aposta em um filme completamente apoiado em experiências anteriores, apelando para a nostalgia e para o sentimento de pertencimento construídos pela constância de seus lançamentos e pela repetição de suas fórmulas (Ferreira, 2019). O resultado comercial atestou essa posição confortável da Marvel Studios: *Ultimato* foi mais um recorde de bilheteria para o estúdio, chegando a quase US\$ 3 bilhões arrecadados em vendas de ingressos e se tornando um dos filmes mais vistos na história do cinema internacional.³⁹

Figura 24 – Capitão América empunha *mjölnir* em *Os Vingadores: Ultimato* (2019)



Fonte: Os Vingadores: Ultimato (2019)

³⁹ *Os Vingadores: Ultimato* atingiu o topo do ranking das maiores bilheterias de todos os tempos à época do seu lançamento, sendo ultrapassado posteriormente com o relançamento de *Avatar* (2009). <<https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154796/>>. Acesso em 18.12.2023.

O fenômeno de consumo e de narrativa audiovisual que *Ultimato* representa é um quadro pintado pelos caminhos superlativos por onde correm os universos cinematográficos de *blockbusters* da cultura pop no século 21. É por isso que escolho trilhar esse último percurso da pesquisa tomando como fio condutor a catarse de seu clímax.

Afinal, definitivamente não estamos falando de *um filme* quando tomamos exemplos como este, que encontra cada vez mais paralelos na produção audiovisual da cultura da convergência. Também não estamos falando apenas da continuidade de uma série, do desdobrar de uma franquia ou mesmo da conclusão de uma saga. Estamos falando de elaborações que contêm em si toda uma coletividade de textos, subtextos e sentidos construídos em múltiplas experiências de contato com um mundo ficcional que resultam na criação e assimilação de que há um universo inteiro em movimento ali.

Dessa forma, se é verdade que “o objeto não deve somente ser adequado à ciência, a ciência deve também ser adequada ao seu objeto” (Morin, 2005, p. 53) e que, uma vez assumida uma postura decolonial, há de se pensar uma “reexistência epistêmica” (Passos, 2019), dedico este último capítulo a esboçar uma concepção científica, levando em conta as variadas relações em jogo e as principais construções teóricas que podemos desenvolver a partir das particularidades complexas dos universos cinematográficos.

4.1 Coisas que transbordam

Pensar universos narrativos nos moldes dos cinematográficos contemporâneos significa pensar na multiplicidade em unidade. Ao mesmo tempo em que essas estruturas narrativas reclamam para si a amplitude de uma vasta coleção de títulos, a perder de vista a quantidade de filmes, séries e desdobramentos transmidiáticos do seu mundo ficcional, elas também perseguem a ilusão da coesão, da continuidade extensa, mas uniforme, que transforma todo esse acervo de histórias em um conjunto perceptível como *uni*.

Estamos tratando, então, de fenômenos complexos sobre os quais um pensamento simplificador (Morin, 2005) não daria conta de sua natureza própria, sendo ela produto de dinâmicas muito particulares onde a linearidade perde cada vez mais espaço em favor da multiplicidade e da própria complexidade. Essas dinâmicas, discutimos até aqui, são realizadas não apenas pelos agentes detentores dos meios de produção, mas têm sua gestalt fechada nas decodificações (Hall, 2003), nas relações culturais populares múltiplas e inventivas que se estabelecem com elas, incluindo a perspectiva das margens que adotamos.

Por isso, para desbravar os universos que apresentamos aqui, construímos agora uma abordagem teórica que se afasta da pretensão de engessar conceitos e métodos, partindo exatamente de uma postura científica oposta a essa: propomos pensar os universos cinematográficos a partir da sua complexidade, para então demonstrar a insuficiência de quaisquer pensamentos simplificadores que se proponham a esgotá-los e, finalmente, apontar possibilidades, ainda que iniciais, para tratá-los cientificamente sem mutilar sua potência nem aprisionar suas múltiplas e constantes transformações.

4.1.1 Trazendo os universos à vida

Vimos anteriormente que o antropólogo britânico Tim Ingold (2012, p. 27) defende que “o mundo em que habitamos é composto não por objetos, mas por *coisas*”, no sentido de que objetos seriam como “fatos consumados”, ao passo que as coisas são lugares “onde vários acontecimentos se entrelaçam”. Essa visada nos é muito cara porque indica uma chave importante para superar o tratamento dos universos cinematográficos como conjunto de filmes em favor de enxergá-los exatamente como esse *acontecer*, em ação, em movimento e em transformação. Sem dúvida a visão de um conjunto de títulos expressa em parte sua materialidade, mas nem de longe é capaz de definir o que de fato operam: o entrelaçamento de elementos e de mundos ficcionais, as relações de solidariedade sobre as quais histórias sustentam umas às outras, sobrevivem, geram novas e se retroalimentam.

Ingold demonstra o processo pelo qual as coisas são trazidas à vida por meio do exercício ilustrativo de produzir uma pipa – aparentemente, a princípio, um objeto físico, material, mas imediatamente coisificado quando imerso em correntes de ar que definam a pipa no ar não como objeto, mas como coisa. Ora, os universos cinematográficos acontecem quando se estabelecem suas conexões, seus cruzamentos, encontros e reencontros, para além da mera produção de um grupo de muitos filmes. Conseqüentemente, uma abordagem analítica sobre eles que se dedique estritamente a elencar análises individuais de cada um dos filmes que os constituem será mais um extenso exercício descritivo ou uma coleção de muitas análises fílmicas do que efetivamente uma reflexão sobre a complexidade que é o universo narrativo por si.

Em *Os Vingadores: Ultimato*, por exemplo, os 21 filmes anteriores do Universo Cinematográfico Marvel se coisificam para além da mera posição de antecessores. Eles fazem parte do que é essa convergência do UCM, são trazidos de volta à vida, remixados e ressignificados de maneira bastante evidente pelo recurso da viagem no tempo que os heróis

empreendem no filme. Deixam de ser passado para dançarem pela constelação em movimento que o universo cinematográfico exalta em seu filme mais aut centrado, retroalimentado como sistema vivo.

Em uma das sequências, Hulk, Homem-Formiga, Capitão América e Homem de Ferro viajam de volta à batalha de Nova York – clímax do filme *Os Vingadores* de 2012, quando o vilão Loki provoca a invasão dos alienígenas Chitauri à Terra, ocasionando a primeira reunião dos Vingadores a fim de deter a ameaça. É curioso notar aqui que essa passagem do Universo Cinematográfico Marvel representa a primeira grande convergência do empreendimento narrativo da Marvel Studios, o primeiro *crossover* efetivo que encerra o primeiro ciclo no qual os Vingadores vinham sendo apresentados em filmes solo e com gradativa interação entre si até então (Ferreira, 2019). O filme de 2012 representa, à época de seu lançamento, a grande culminância do UCM (Figura 32), para alguns anos mais tarde ser convertido em mais uma das muitas partes de uma culminância ainda maior que se desenhou no cursar do universo cinematográfico.

Figura 25 – Batalha de Nova York revisitada em *Os Vingadores: Ultimato* (2019)



Fonte: Os Vingadores: Ultimato (2019)

Assim, em *Ultimato*, os acontecimentos vistos no filme *Os Vingadores*, para além de nostálgicamente reprisados, são ressignificados, uma vez que a intervenção dos heróis ocasionalmente leva a desfechos diferentes para algumas situações. Entre elas, está a perda da Joia do Espaço, artefato que é roubado pelo vilão Loki, abrindo possibilidades outras para o próprio personagem em uma viagem solitária no tempo que viria a ser abordada em uma série solo na plataforma Disney+.

Por esta breve sequência, já é possível perceber que o universo cinematográfico rejeita a noção de objetos acabados, uma vez que suas partes estão em constante diálogo e abertas à ressignificação. *Ultimato* é um título que evidencia esse processo ao trazê-lo como tema do próprio filme e por efetivamente revisitar e transformar acontecimentos vistos no passado do UCM, mas a verdade é que tal processo acontece em toda a lógica que rege os universos cinematográficos contemporâneos. Cada filme ou cada título é, ao mesmo tempo, um produto e uma ferramenta; um ponto de chegada e uma imensa porta aberta para novos passeios pelo universo que se descortina.

Assim, *Os Vingadores* deixa de ser apenas um filme para ser também parte da complexidade que chamamos Universo Cinematográfico Marvel – assim como *Uma Nova Esperança* vive na constituição do Universo *Star Wars* e a franquia *Annabelle* retroalimenta o Universo Invocação do Mal, por exemplo. Se retornarmos às leis da pregnância gestáltica propostas por Wertheimer (Figura 3) certamente esse caráter mutante e aberto dos universos cinematográficos como sistemas se mostrará ainda mais evidente, já que a disposição formal e o conteúdo dos discursos que cada filme carrega podem ser ressignificados quando postos em diálogo e tensão com as demais partes que constituem o universo como coisa viva. Em outras palavras, podemos perceber a instância do universo como forma prenha ao mesmo tempo em que enxergamos seus títulos em relação uns aos outros na formação dessa coletividade.

Nesse sentido, podemos evocar por enquanto dois dos três princípios que Edgar Morin elenca para ajudar a pensar a complexidade. Um deles, sobre o qual já falamos anteriormente, é o princípio hologramático. De maneira semelhante à perspectiva da Gestalt, porém sob uma visada complexa, “num holograma físico, o menor ponto da imagem do holograma contém a quase totalidade da informação do objeto representado” (Morin, 2005, p. 74). Indo mais além, o pensamento complexo considera que não se trata apenas de enxergar o todo formado pelo arranjo das partes: as partes estariam contidas no todo, bem como o todo estaria efetivamente contido na parte. Isso significa dizer que, no caso dos universos

cinematográficos, eles não apenas são produtos do encontro de mundos ficcionais em uma mesma instância narrativa compartilhada pelos diferentes filmes e séries fílmicas, como também estão contidos, presentes e, portanto, observáveis, em cada um desses filmes e séries. Nessas condições, o universo cinematográfico estaria além do conjunto de obras – estaria impregnado em todas elas, ao mesmo tempo que em cada uma, e também em todos os textos que orbitam suas obras propriamente ditas. Isso significa dizer que, expandindo as ideias de Jenkins (2009), o universo é de fato maior que o filme, que a série e que a franquia porque é tudo isso e ao mesmo tempo também é a experiência coletiva, viva, social e cultural que se estabelece com essas histórias.

Forma-se, então, o que Morin identifica na figura ilustrativa de um turbilhão para apresentar o segundo princípio, o da recursão organizacional. No turbilhão, defende o autor, cada momento é ao mesmo tempo produto e produtor. Numa perspectiva sistêmica de retroalimentação, a recursão organizacional nos universos cinematográficos garante a sobrevivência das histórias sem fim enquanto gira o turbilhão de elementos que os constituem. É o que observamos até agora desde o princípio dialógico da comunicação, passando pela criação de histórias e narrativas até chegar às franquias de entretenimento pautadas na serialidade que se prolonga sustentada em sucessos comerciais. As engrenagens dos universos cinematográficos funcionam assim também no nível da produção e do próprio conteúdo, considerando que os próprios filmes-produtos se convertem em produtores de novos conteúdos para as vindouras séries e filmes, como a batalha de Nova York que encerra *Os Vingadores* e serve de passagem em *Ultimato*. Nas palavras de Morin:

A ideia recursiva é, pois, uma ideia em ruptura com a ideia linear de causa/efeito, de produto/produtor, de estrutura/superestrutura, já que tudo o que é produzido volta-se sobre o que o produz num ciclo ele mesmo autoconstitutivo, auto-organizador e autoprodutor (Morin, 2005, p. 74)

Dessa forma, a ruptura com a linearidade significa tanto admitir que os rumos do universo narrativo podem se dirigir para todos os lados como histórias sem fim, tanto superar noções deterministas sobre o papel e o impacto social dessas coisas na vida material. Como afirmamos até aqui, os fluxos de influências e os vetores que afetam a construção dos universos cinematográficos operam em todas as direções, eles afetam e são afetados por todas as variáveis que entram em jogo em seu processo de criação e de consumo. E esses fluxos são constantes, vivos e contínuos como o são os próprios universos.

Como tratar como objetos estáticos, então, coisas que se reconfiguram o tempo todo, seja pelos rumos criativos que suas autorias podem lhes conferir ao revisitá-las em novas criações que não param de ser produzidas, seja pelos sentidos socialmente conferidos pelas dinâmicas de consumo às quais estão submetidas, estas mesmas em constante transformação como é o próprio cursar da vida?

Ingold (2012, p. 29) nos diria que “numa palavra, as coisas *vazam*, sempre transbordando das superfícies que se formam temporariamente em torno delas”. Eis o ponto sobre o qual podemos construir uma imagem mental dos universos cinematográficos como esse transbordar. São narrativas vastas que não se limitam a um suporte ou a uma experiência pontual, que não se resumem a conjuntos ordenados de títulos audiovisuais. São, antes disso, construções coletivas que se pautam precisamente no vazamento, no excesso, no extravasar do que é pontual e acabado em favor do que é múltiplo e vivo.

Dessa forma, o diagrama gestáltico, a constelação ou o holograma dos universos cinematográficos não deve ser lido apenas pela pregnância da forma contornada pelas suas partes, não apenas pelo conjunto de estrelas ou pela disposição de pontos. Trata-se de considerar os fios invisíveis nesse tecer contínuo, não ignorar a poeira cósmica que dança entre os pontos brilhantes no céu: entender o universo como coisa viva que é feita sobretudo de *relações*.

4.1.2 Jogos de relações

Pela perspectiva bakhtiniana do dialogismo, desde a descrição das linguagens até o conceito global de mundo (Marcuzzo, 2008), a lógica do estabelecimento de relações rege toda uma postura filosófica e epistemológica, afinal “a vida é dialógica por natureza” (Bakhtin, 2008). E é precisamente o princípio dialógico que forma, junto ao princípio da recursão organizacional e do princípio hologramático, a tríade proposta por Edgar Morin para ajudar a pensar a complexidade. Por esse princípio, a estabilidade e a instabilidade, a ordem e a desordem coexistem na coisa complexa, “são necessários um ao outro” (Morin, 2005, p. 73), porque há a abertura para as incertezas e transformações do mundo externo, e há a estabilidade à qual essa abertura precisa estar em relação para existir como tal.

Essa visada, se serve para pensar sobre o mundo como um todo a partir das suas relações, certamente há de servir para pensar os microcosmos dos mundos ficcionais que forjamos com nossa capacidade criativa de ficcionalizar.

De fato, os estudos sobre narrativas frequentemente partem dessa perspectiva para tratar das relações que os discursos estabelecem entre si, sob a forma de textos manifestos nas

mais variadas linguagens comunicacionais. No campo da literatura se desenvolvem de forma proeminente as teorias sobre a *intertextualidade* e a *transtextualidade*, por exemplo. A filósofa Julia Kristeva propôs, em 1966, sistematizações sobre relações intertextuais, as quais são revisitadas pelo crítico literário francês Gérard Genette, sobretudo em sua obra *Palimpsestos: A literatura de segunda mão*, originalmente publicada em 1982.

A transtextualidade é resumidamente definida como “tudo o que põe um texto em relação, manifesta ou secreta, com outros textos” (Genette, 1989, p. 8-9. Tradução nossa).⁴⁰ A figura de linguagem da qual o autor lança mão no próprio título de sua pesquisa resume bem o conceito em discussão – os palimpsestos são pergaminhos antigos onde os textos eram gravados e, posteriormente, raspados para darem lugar a novos textos. Nesse processo de renovação, contudo, marcas dos textos anteriores permanecem visíveis sob os novos, indicando a persistência de uma coisa sobre (e sob) a outra. Um jogo de necessárias relações, evidenciadas pelas marcas que persistem, pelas coisas que transbordam.

Mais recentemente, o pesquisador Richard Saint-Gelais dialoga com a teoria de Genette ao propor o conceito de *transficcionalidade*, entendido como “o fenômeno através do qual pelo menos dois textos, de uma mesma autoria ou não, se referem conjuntamente a uma mesma ficção” (Saint-Gelais, 2011, p. 7. Tradução nossa)⁴¹. O autor propõe pelo menos três movimentos de transficcionalidade, sendo eles: a retomada de personagens criados em uma obra e revisitados em outra posterior; o prolongamento de um conflito em continuidade; e o compartilhamento propriamente dito de um universo ficcional. Saint-Gelais avança no sentido de admitir as relações transmidiáticas que atravessam esses universos ficcionais, desenvolvendo sua teoria contemporânea à convergência midiática e entre linguagens, todas em jogo nas relações de transficção. Contudo, sua formulação teórica se constrói consideravelmente restrita à organização interna das narrativas, ajustando suas lentes para o campo da diegese, ainda que ele seja constantemente mediado por forças extradiegéticas.

Enquanto isso, a transcendência textual observada por Genette em textos literários é sistematizada em cinco possibilidades diferentes, que abrem caminhos para pensarmos também o transbordar das narrativas para outras produções textuais além de seus títulos propriamente ditos. Pensemos nelas como um exercício de categorização que serve antes para ressaltar quão diferentes podem ser as formas pelas quais os textos podem se relacionar e se

⁴⁰ [...] todo lo que pone al texto em relación, manifiesta o secreta, com otros textos.

⁴¹ Par ‘transfictionnalité’, je comprends le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongements d’une intrigue préalable ou partage d’univers fictionnel.

afetar do que para efetivamente dar conta de esgotar todas elas – na verdade o próprio autor admite que tais categorias são abertas a eventuais reinterpretações e reorganizações. Assim, por ora tomemos essas categorias como indicadores da importância de lançarmos luzes sobre as dinâmicas que operam nas múltiplas relações em fluxo nos sistemas vivos como os universos cinematográficos. Essa postura é importante para que evitemos o pensamento simplificador de produzir somente extensas listagens de referências, o qual em tese já superamos ao assumirmos a concepção dos universos como coisas vivas e não apenas como conjuntos de filmes. Por consequência, resta agora também superar a mera listagem de relações em favor de um pensamento que as identifique, mas que também investigue suas forças e modos de ação.

Dessa forma, esmiuçar os sentidos que se constroem com a convergência de um universo cinematográfico como o UCM em um filme como *Os Vingadores: Ultimato* seria, sem dúvidas, um trabalho árduo, um exercício arqueológico de escavar as muitas referências, citações e alusões que um filme-evento pautado na convergência consegue reunir em sua longa duração. E a verdade é que esse trabalho tem sido feito com bastante afinco pelo *fandom* nas comunidades de conhecimento, que alimentam fóruns e páginas *wikis* imediatamente após o lançamento de cada filme com extensas listas das conexões identificadas, além de especulações e interpretações possíveis. Esse trabalho realizado por fãs sem dúvidas contribui para um mapeamento das proporções e do aspecto quantitativo que faz parte de um universo cinematográfico, mas carece de reflexões também qualitativas para o fazer científico sobre sua complexidade.

É por isso que as categorias de Genette (1989, p. 10-17) ainda nos são caras, dadas as devidas proporções e adaptações de uma teoria elaborada sobre temas literários ainda na aurora da era dos *blockbusters* no cinema. São elas: a *intertextualidade* – retrabalhada do conceito mais amplo de Kristeva para tratar dos casos em que há citação efetiva de um texto em outro; a *paratextualidade* – que trata das relações de um texto para com seus textos periféricos, sejam eles os títulos, subtítulos, prólogos e outros; a *metatextualidade* – construção textual dedicada a comentar criticamente sobre determinado texto sem necessariamente citá-lo; a *hipertextualidade* – relação em que um texto anterior (hipotexto) é transformado por um texto posterior (hipertexto), em uma necessária condição de existência; e a *arquitextualidade* – que trata de textos que descrevem a forma e a estrutura de outros textos.

Assim, certamente a intertextualidade se apresenta de maneira contundente em um filme como *Ultimato*, que de fato cita cenas inteiras de filmes anteriores da Marvel Studios durante a viagem no tempo dos Vingadores. Identificar essas citações e alusões a outros títulos

talvez seja a mais superficial – no sentido do que vem mais facilmente à superfície – das maneiras de perceber a complexidade do universo cinematográfico. De forma semelhante, a hipertextualidade de um filme que é uma sequência direta em uma série não é difícil de se compreender. Mas chamo atenção aqui também para as demais possibilidades, como a paratextualidade, a metatextualidade e a arquitextualidade, que colocam em jogo não apenas os filmes entre si, mas toda uma grande profusão de textos que escapam à lista de produtos audiovisuais assinados pela Marvel Studios para comportar também os sentidos que construímos e reconstruímos ao experienciar o universo, tais como cenas pós-créditos, *trailers*, desdobramentos transmidiáticos, críticas, comentários, enciclopédias, ficções de fãs e muitos outros.

Esses vastos universos são, como vimos, essa instância abrigada sob atmosfera da ficção que nos confere o ilusório afastamento necessário para enxergar o todo – e quiçá o fim –, que não conseguimos acessar sobre nossa própria realidade material. Digo ilusório porque, à esta altura, seria impreciso afirmar que a fronteira que inscreve essas coisas no campo das criações ficcionais nos separa delas de fato. Na verdade, por tudo que discutimos sobre o cinema de colecionador, as experiências e as práticas socioculturais que estabelecemos com esses produtos de comunicação nos puxa para dentro do turbilhão de tal modo que não é possível mais delimitar tão bem essa fronteira entre nós e eles.

Daí, portanto, que pensar as relações entre as partes que constituem os universos cinematográficos nem de longe significa analisar somente os filmes e produtos audiovisuais de uma lista. A complexidade do empreendimento reside não apenas na estrutura interconectada que roteiristas e produtoras de entretenimento podem construir diegeticamente nas histórias que acessamos. Diz respeito também às conexões que todo o conjunto assume com o público – já convertido em participante do universo –, com a sociedade, com a indústria à qual atende os anseios, com o sistema como um todo no qual se insere, com o universo fora do universo.

Nesse sentido, o professor Robert Stam ressalta o caráter dialógico dos discursos e dos textos que produzimos em artes da representação, considerando que

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

O que confere certa peculiaridade aos universos narrativos vastos como os cinematográficos contemporâneos é justamente a tentativa de emular, no campo da diegese,

essa consciência dialógica que, de fato, experienciamos desde que nos organizamos em coletividade. É o sedutor jogo de tecer as relações de um mundo mais controlável que o nosso, de ver o tabuleiro, pegar e movimentar suas peças. É claro que, como o exercício de narrar em si também é uma resposta dialógica aos anseios que nossa condição humana nos apresenta, o próprio jogo de relações supostamente controladas da criação de universos também é uma peça no tabuleiro maior do qual fazemos parte e o qual não damos conta de acessar da mesma forma que a ficção de entretenimento. Nessa mimese da vida, especialmente por ser realizada também por corporações de uma indústria capitalista, a desordem e a ordem são, elas mesmas, pretensamente organizadas para satisfazer a carência de ver mundos inteiros e tê-los ao alcance de nossas mãos.

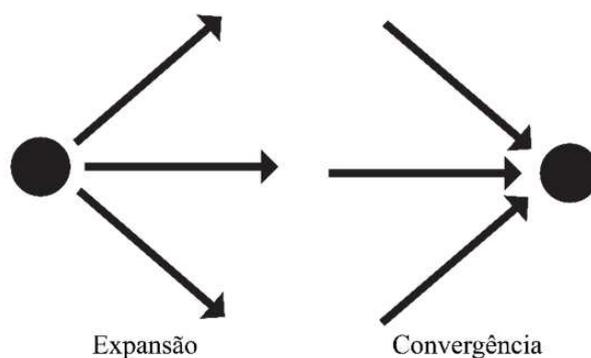
4.1.3 Expansão e convergência

Podemos pensar as dinâmicas de formação e desenvolvimento dos universos cinematográficos, como coisas que transbordam em transcendência ficcional e textual, sob o termo de movimentos. Eles são múltiplos, multidirecionais e ontologicamente difíceis de apreender sistematicamente, visto que fluem livres e vivos enquanto segue o cursar de suas histórias sem fim. Ainda assim, como exercício didático para completar nossa abordagem sobre esses fenômenos em movimento de coisificação para além da estabilidade de objetos (Ingold, 2012), lançamos luzes agora sobre alguns desses movimentos.

Do ponto de vista diegético, esses fluxos produzem a transficcionalidade que coloca em intersecção os mundos ficcionais em que coexistem as histórias conectadas no universo. Saint-Gelais (2011) considera a transficção pautada em relações de migração de dados diegéticos, ou seja, como efetivamente um fenômeno dinâmico, um movimento dialógico que resulta na criação de novas histórias a partir de anteriores.

Considero esses movimentos como sendo prioritariamente de dois tipos distintos na dimensão da construção das narrativas nos produtos audiovisuais que compõem um universo cinematográfico: movimentos de expansão e movimentos de convergência. Ambos representam esses fluxos de migração de dados diegéticos e não são necessariamente opostos entre si – na verdade atuam juntos na construção do universo, segundo o princípio dialógico operando ordem e desordem. Também não são rótulos a serem atribuídos a filmes ou títulos específicos dentro do universo, embora muitas vezes um ou outro se sobressaia na visão sistêmica da narrativa, justamente por ser o universo uma instância viva na qual pontos podem virar linhas e linhas podem virar emaranhados conforme avança sua construção.

Figura 26 – Movimentos de convergência e expansão



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Começamos então pelo movimento de expansão. Intimamente ligada à noção de continuidade e serialidade, está a dimensão expansiva dos universos narrativos. Afinal, a mais elementar das relações entre filmes para compor uma série e eventualmente um universo parte da primeira ponte estabelecida entre eles, como a continuação de uma história, a abordagem de um período anterior a ela, um outro ponto de vista, um outro foco narrativo, entre outras possibilidades. Mas sempre, em linhas gerais, é forjado o prolongamento da narrativa por derivação fluindo para alguma direção, seja posterior (as continuidades sequelas), anterior (as sequências prequelas), ou horizontal e paralela em *spin-offs*.

Muitas franquias e universos narrativos se desenvolvem a partir de um primeiro movimento de expansão, dado que ele manifesta explicitamente a lógica capitalista de prolongamento de investimentos em um produto comercialmente bem-sucedido, de repetição de fórmulas lucrativas, de reencontro com conceitos e elementos já testados. Vimos que o universo de *Star Wars*, por exemplo, segue esse movimento ao originar uma trilogia a partir do primeiro sucesso comercial obtido como filme de 1977; essa trilogia, por sua vez, gera não apenas mais duas tríades de filmes em continuidade (retroativa ou posterior), como também diversos outros títulos fílmicos e em outras linguagens, notadamente conhecidos a princípio como o Universo Expandido de *Star Wars* [*Star Wars Expanded Universe – EU*].

De forma semelhante, o universo cinematográfico da Terra Média, mundo ficcional baseado na obra do escritor britânico J.R.R. Tolkien, parte da trilogia de filmes da série *O Senhor dos Anéis* (2001-2003) para a franquia prequela *O Hobbit* (2012-2014), além de desdobramentos transmidiáticos como a série de *streaming O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder* (2022). Podemos citar também o chamado Mundo Bruxo [*Wizarding World*], que

expande o universo apresentado nos filmes da franquia *Harry Potter* (2001-2011), abordando um período anterior e com foco em outros personagens na série de filmes *Animais Fantásticos* (2016-2022); ou ainda o universo de *Transformers*, cujos filmes baseados em uma linha brinquedos formaram uma série própria iniciada em 2007 e ainda em curso, a qual se expandiu lateralmente no filme *spin-off Bumblebee* (2018).

Figura 27 – Personagem Galadriel em diferentes fases da vida no universo da Terra Média



Fonte: O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel (2001), O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos (2014) e O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder (2022)

Podemos pensar o movimento de expansão, portanto, como uma transficcionalidade que opera por derivação, partindo de um filme ou série de filmes que funcionam como “nó” inicial para se desfiarem diversos outros fios de histórias. Já o movimento de convergência evidencia a centralidade dos encontros e reencontros na formação dos universos cinematográficos; complementarmente à expansão, ele parte dos fios soltos para amarrar nós, maiores ou menores, em sua rede de ficção (Craft, 2004).

A convergência é, assim, a expressão por excelência da maximização dos *crossovers* rumo a um compartilhamento efetivo de um mundo ficcional multipovoado. Trata-se de um desenho formado pelo cruzamento das linhas em movimento, do misturar dos fluxos que vazam dos filmes, da colisão das partes para o todo. Do ponto de vista da produção industrial de entretenimento, os movimentos de convergência podem tanto servir como estratégias para impulsionar o sucesso comercial de uma franquia com o de outra (quando no encontro está envolvida pelo menos uma série fílmica previamente bem-sucedida); quanto podem representar um modelo de criação convergente para o universo em questão.

No primeiro caso, promove-se o encontro entre um mundo ficcional em curso com uma nova história a ser desenvolvida, estabelecendo a partir de então que ambos compartilham

o mesmo universo. Essa estratégia foi amplamente utilizada na formação do universo compartilhado pelos Monstros da Universal Pictures, na década de 1940. Na época, a convergência do universo consistia basicamente em *crossovers* nos quais uma série fílmica em curso apresentava a nova franquia recém-lançada, numa espécie de passagem de bastão. É o que acontece em filmes como *Frankenstein encontra o Lobisomem* (1943), *A Casa de Frankenstein* (1944) e *A Casa do Drácula* (1945).

Figura 28 – Primeiro encontro de monstros em *Frankenstein encontra o Lobisomem* (1943)



Fonte: IMDb.com⁴²

Mais recentemente os movimentos de convergência também são frequentemente observados como a construção paulatina de universos. Nesse caso, o movimento parte de direções diferentes rumo à convergência, dessa vez simultaneamente. Esse modelo reflete um momento em que a produção de conteúdo audiovisual parece tomar maior consciência do apelo que as narrativas vastas exercem em um mundo marcado pela convergência midiática (Jenkins, 2009). Na esteira dessa postura, está uma indústria atenta ao consumo cada vez mais inter cruzado de entretenimento, que aprendeu a produzir coleções a partir da repetição e da continuação, e que agora as produz a partir das figurinhas para só depois vender o álbum; lança as peças para só depois compor o tabuleiro. Enquanto isso, nos habituamos a colecionar histórias coletando suas partes em múltiplas experiências, produzimos sentidos de vastidão de

⁴² Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0035899/>. Acesso em 03 de nov. de 2023.

universos expandidos e compartilhados e, desse modo, operamos nós mesmos a complexidade da concretização desses universos.

É sintomática desse cenário a profusão de universos cinematográficos que exaltam a construção gradativa de seus *crossovers* a partir de partes cada vez mais dispersas, rumo a uma convergência que funcione como uma recompensa a quem colecionou suas experiências desde o começo. É assim que se desenvolve notadamente o Universo Cinematográfico Marvel, emulando no cinema as conexões entre títulos diferentes das histórias em quadrinhos de super-heróis até que eles efetivamente se encontrem em uma aventura compartilhada. Dessa forma, Homem de Ferro, Hulk, Thor, Capitão América, Viúva Negra e Gavião Arqueiro compõem a primeira formação dos Vingadores no cinema após serem recrutados pelo agente Nick Fury durante os cinco primeiros filmes da Marvel Studios, cada um focado em aventuras solo dos personagens, com graduais alusões e citações aos demais.

Figura 29 – Reunião de super-heróis em *Os Vingadores* (2012)



Fonte: *Os Vingadores* (2012)

Com efeito, os movimentos de convergência que caracterizaram o universo da Marvel Studios reverberaram em outras produções hollywoodianas dos anos 2010. Entre elas, podemos citar a formação do Universo Estendido DC [*DC Extended Universe - DCEU*], produzido pela Warner Bros. Pictures a partir dos super-heróis das histórias em quadrinhos da editora DC Comics. Este universo também se pauta na criação de franquias protagonizadas por

heróis solo que eventualmente se encontram em filmes-evento de *crossovers*, como *Liga da Justiça* (2017) e *Esquadrão Suicida* (*Suicide Squad*, David Ayer, 2016; *The Suicide Squad*, James Gunn, 2021).

O movimento de convergência também é observável na formação do universo *Eastrail 177*, cruzamento de filmes do diretor M. Night Shyamalan. Ao final de *Fragmentado* (*Split*, 2017), uma cena pós-créditos traz David Dunn, protagonista do filme *Corpo Fechado* (*Unbreakable*, 2000), estabelecendo a partir de então que ambos os títulos coexistem no mesmo universo. A convergência se concretiza em *Vidro* (*Glass*, 2019), que reúne os protagonistas dos dois filmes anteriores em uma clínica psiquiátrica para pessoas que acreditam ser heróis. Outro universo formado por movimentos convergentes é o chamado *MonsterVerse*, que conecta as séries cinematográficas *Godzilla* e *Kong* nos filmes em que os monstros se encontram, sendo eles *Godzilla vs Kong* (Adam Wingard, 2021) e *Godzilla vs Kong 2* (Adam Wingard, 2024). O universo também se expande para produções transmídia, como livros, histórias em quadrinhos e a série de TV *Monarch: Legado de Monstros* (2024), focada na organização presente nos filmes das franquias.

É interessante observar também que, embora os movimentos de convergência por vezes sejam celebrados como recompensa ao consumo das partes que compõem o universo, há também os casos em que as conexões entre diferentes séries fílmicas não são o fim último da construção do universo cinematográfico. Nesses casos, expansão e convergência operam mais misturadas, uma vez que a intertextualidade se manifesta ocasionalmente à medida em que certos elementos de um mundo ficcional são compartilhados por títulos distintos, sem necessariamente levá-los a um grande *crossover* que reúna todo o universo.

É o caso do *View Askewniverse* (1994-presente), universo de filmes de comédia do diretor Kevin Smith, que, embora tenha personagens recorrentes como Jay e Silent Bob – que protagonizam sua própria série de filmes (*O Império [do Besteiro] contra-ataca*, 2001; *Jay & Silent Bob's Super Groovy Cartoon Movie!*, 2013; *Jay and Silent Bob Reboot*, 2019) –, admite também filmes focados em personagens e histórias aparentemente autocontidas (a trilogia *O Balconista*, 1994, 2006, 2022; e os filmes *Barrados no shopping*, 1995; *Procura-se Amy*, 1997; *Dogma*, 1999). Em todos eles, porém, elementos, lugares e personagens dos demais títulos permanecem vivendo no mesmo universo, com encontros e aparições esporádicos, quase como que no plano de fundo das novas histórias, como vizinhos de um mesmo bairro.

De forma semelhante, o Universo de Invocação do Mal abriga diferentes franquias cinematográficas de terror inspiradas nos casos sobrenaturais investigados pelo casal Ed e

Lorraine Warren, como *Invocação do Mal*, *Annabelle* e *A Freira*. As franquias, embora se ambientem em décadas diferentes, são produzidas e lançadas alternadamente desde 2013; seus filmes compartilham muitos elementos entre si e se estabelecem de fato no mesmo mundo ficcional, mas seguem suas respectivas continuidades paralelamente.

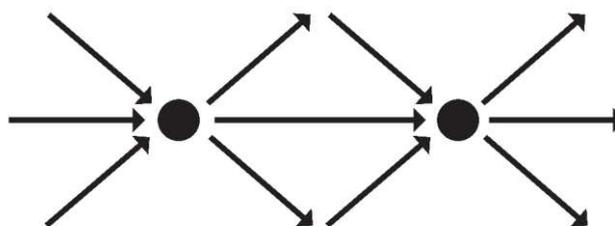
Figura 30 – Alanis Morissette interpreta Deus e carrega o “livro do universo” dos filmes de *View Askewniverse*



Fonte: O Império (do besteiro) contra-ataca (2001)

Por esses exemplos, já é possível perceber que expansão e convergência não são movimentos excludentes para categorizar a formação transficcional de universos cinematográficos; são direções diferentes da transcendência textual que compõe as redes de ficção, acontecendo ao mesmo tempo e em intensidade maior ou menor de acordo com o ponto de referência que se adote. Se retornarmos ao caso de *Os Vingadores: Ultimato*, veremos que a Marvel Studios, durante sua primeira década que culmina na batalha final contra Thanos, realiza esses movimentos alternadamente e transforma até mesmo grandes pontos de convergência como os primeiros filmes da série *Os Vingadores* em partes relativamente menores quando postas em relação à epopeia maior dos heróis em *Ultimato*.

Figura 31 – Alternância de movimentos de convergência e expansão



Elaborado pelo autor (2024)

Figura 32 – Expansões e convergências entre os longa-metragens da Saga do Infinito



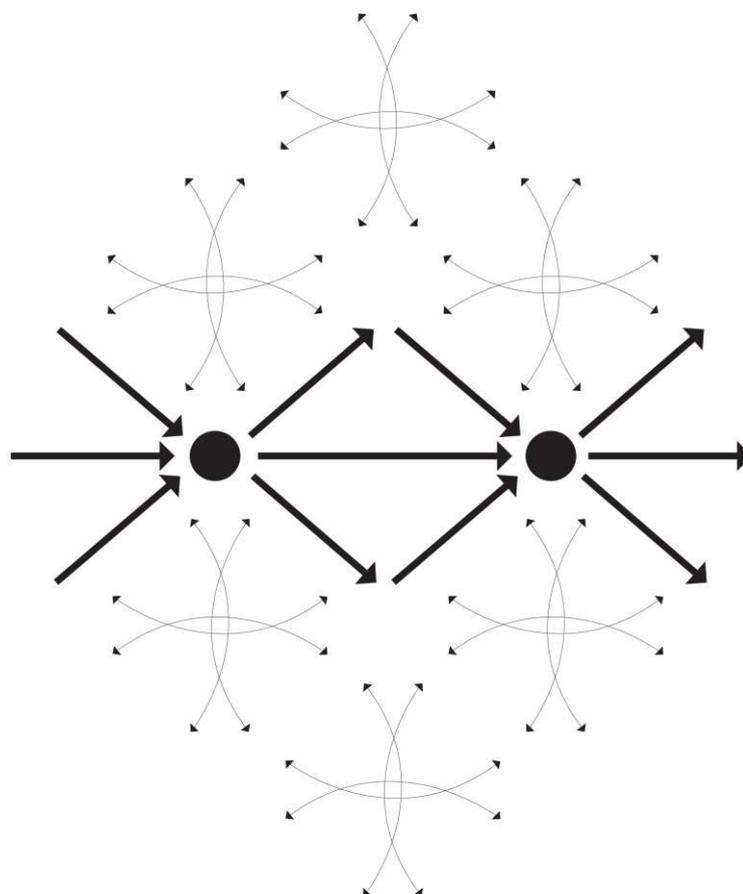
Fonte: Elaborado pelo autor com imagens disponíveis em disneyplus.com (2024)

A existência de uma franquia dentro do universo como *Os Vingadores*, sendo ela por si só uma construção transficcional forjada na convergência, marca de certa forma os nós que amarram os fios da rede de ficção do Universo Cinematográfico Marvel. Contudo, cumpre lembrar que esses não são os únicos nós, dado que movimentos de convergência também se explicitam em escala variável em outros filmes-*crossover* do UCM, como *Capitão América: Guerra Civil* (*Captain America: Civil War*, Anthony Russo; Joe Russo, 2016), *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017) e também depois de *Ultimato* em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, Sam Raimi, 2022), *As Marvels* (*The Marvels*, Nia DaCosta, 2023), entre outros.

É importante não perdermos de vista, sobretudo ao formular esses diagramas ilustrativos, que embora seja sedutor o mapeamento ordenado das partes que compõem um universo vasto para fornecer uma visão sistêmica e panorâmica de sua construção, nem de longe a formação de coisas complexas como os universos cinematográficos obedece a uma linearidade tão simples. Certamente do ponto de vista da produção, os estúdios e as corporações valorizam uma visão satisfatoriamente organizada de seus universos, de modo a celebrar o planejamento ostensivo de suas criações, bem como o *fandom* há de dedicar considerável tempo e esforço na construção desses mapas.

Mas a abordagem que adotamos aqui privilegia a abertura dos sistemas, as forças vetoriais que agem sobre eles e que deles emanam, os transformando de maneira indissociável. É por isso que ampliamos o enquadramento para adicionar às linhas e aos nós da expansão e da convergência que produzem a transficcionalidade outras linhas, outros movimentos e outros nós. Essas outras linhas são ora mais finas, quase que fiapos que se se soltam do bordado mais bonito e linear, ora mais espessas, cruzando a tessitura sem cerimônia como raios de pragmatismo. Falo aqui dos imponderáveis da vida de fora da diegese, das demandas e dos desdobramentos culturais, sociais, políticos e econômicos sobre os quais nos debruçamos no capítulo anterior. Eles dialogam e afetam a construção dessas coisas embebidas de narrativa e de consumo de tal maneira que não podem ser ignoradas para se construir uma abordagem efetivamente abrangente dos universos cinematográficos contemporâneos e de todos os textos que estão em campo no seu jogo de relações. São as variáveis de consumo, recepção, reverberação, propriedade, remixagem, comércio, decodificação e tantas outras que se apresentam como o turbilhão que faz soprar os ventos da expansão e da convergência.

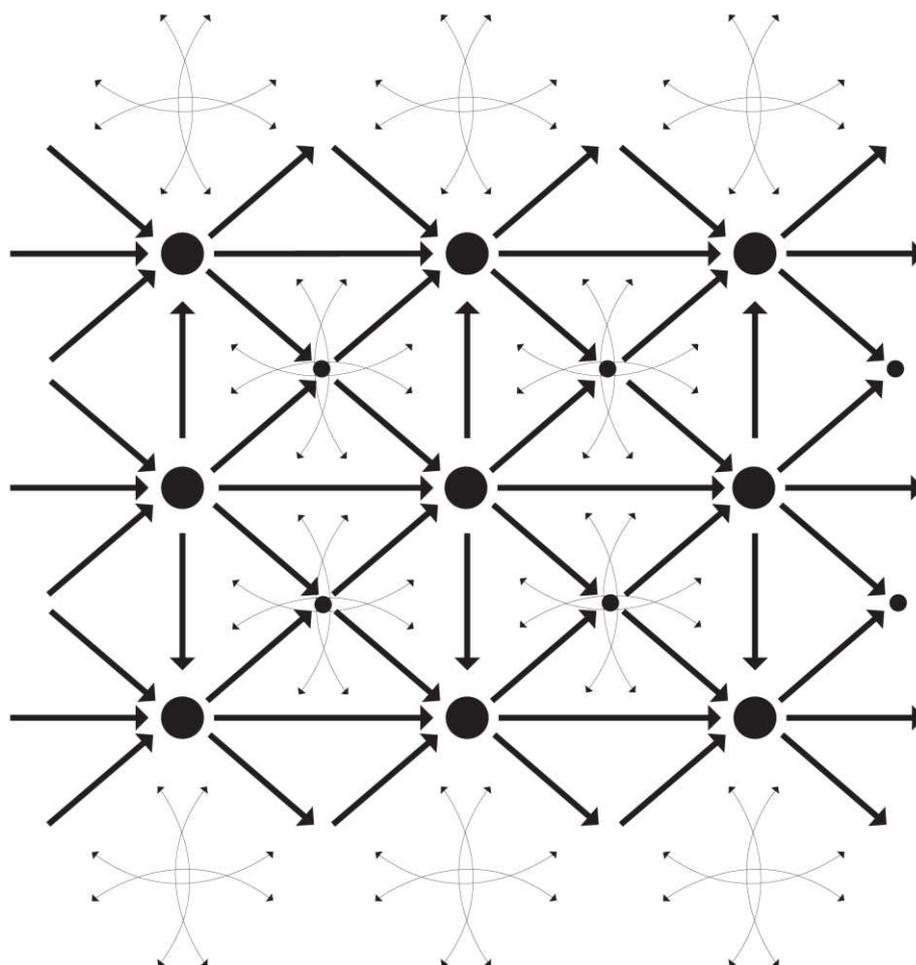
Figura 33 – Forças externas e multidirecionais na complexidade dos universos



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Resta, finalmente, adicionar mais alguns elementos na nossa representação da rede de ficção dos universos cinematográficos contemporâneos. Isso porque, dados tanto os desdobramentos transmidiáticos quanto as construções metatextuais/arquitextuais que os orbitam, se torna cada vez menos fidedigno aos movimentos desses universos uma vista plana e unilinear. Somemos a isso as recentes abordagens cinematográficas dos universos inteiros como unidades formadoras de instâncias narrativas ainda mais complexas – os multiversos, abordados em *Homem-Aranha: Sem Volta para Casa*, *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* e outros, para ficar somente nos exemplos da Marvel Studios. O resultado é uma rede de fato, em que não se tece apenas uma linha em expansão e convergência, mas onde cada fio solto potencialmente se encontra com outros e dá origem a novos cruzamentos e novos nós, maiores ou menores, em recursão (Morin, 2005).

Figura 34 – O universo como rede ficcional complexa, multidirecional e aberta



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Vislumbremos assim os universos cinematográficos como todas essas coisas em movimento produtivo. Instâncias em que cada cruzamento de histórias é ao mesmo tempo a concretização do encontro gradativamente construído e a explosão catártica que há de vazar, transbordar, fazer espalhar mais fragmentos de histórias; estes, por sua vez, se expandirão para todos os lados e eventualmente se chocarão com outras uma vez mais. Em suma: “o cosmos não é uma máquina perfeita, mas um processo em vias de desintegração e de organização ao mesmo tempo” (Morin, 2005, p. 14).

Eis as lentes que propomos para ampliar o olhar de objetos em favor do olhar de coisas que transbordam para os universos cinematográficos. Entendê-los nesses termos é o primeiro passo para enfim desbravá-los em sua complexidade.

4.2 Rotas possíveis

Como eleger métodos e analisar coisas complexas, vastas e em movimento sem incorrer no aprisionamento dos movimentos, sendo eles a característica definidora da formação dos universos que aqui tratamos? Certamente um primeiro passo é assumir que, em pesquisa científica, estamos o tempo todo fazendo escolhas. Não há como estabelecer que um ou outro caminho que se tome para investigar determinado fenômeno seja mais ou menos eficiente que os demais, uma vez que diferentes perguntas podem ser feitas sobre uma mesma realidade, diferentes pontos de vista podem ser adotados e diferentes conclusões podem ser encontradas. Para tomar esses caminhos, não há outra forma que não seja tomar decisões.

É por isso que esta pesquisa, desde o princípio, não se furta de se localizar no tempo, no espaço e na sociedade. Porque, incompleto que seja, é por essas vias que se formula o construto teórico que apresento aqui, é delas que parto para que se justifiquem as escolhas feitas. Tais escolhas nem de longe objetivam chegar a uma superação do que foi feito antes ou do que está sendo feito agora. Objetivam solidificar um pensamento teórico, para que ele se sustente cientificamente e possa se colocar em diálogo com os demais.

Por essa razão, dedicamos esta seção a recuperar propostas metodológicas ostensivamente utilizadas nos últimos anos para tratar das coisas que aqui denominamos universos cinematográficos e outras narrativas vastas audiovisuais que se relacionam com eles. Este breve exercício nos ajudará a compreender as potências e as lacunas das diferentes linhas de pensamento suscitadas por esses fenômenos, ora com perspectivas mais restritas, ora com abordagens mais abertas, rumo à complexidade que nos interessa discutir. Antes, porém, propomos pensar as próprias questões que os universos cinematográficos lançam às teorias de análise de produtos audiovisuais, sobretudo por sua natureza múltipla e viva.

Estamos diante de vários veículos que nos oferecem maneiras distintas de viajar pelos universos que se apresentam diante dos nossos olhos, ao alcance das nossas mãos e atravessando nossa vida. Se escolhermos desbravar esses universos por via terrestre nas estradas multifurcadas e perpendiculares de seus mapas; navegando pelas águas dos seus rios e oceanos que se misturam e desaguam uns nos outros; voando por sobre suas estruturas para intentar uma visão panorâmica e descobrindo que sempre há mais para ver; ou pacientemente passeando por todas essas formas de percorrê-los, certamente descobriremos coisas diferentes sobre eles. Em todas essas rotas, portanto, encontramos o poder da possibilidade.

4.2.1 Ajustando o olhar

Se os universos cinematográficos se estruturam tomando como uma de suas principais bases a serialização fílmica, e, portanto, a coletividade de produtos audiovisuais conectados a um mesmo mundo ficcional, podemos dizer que o pensamento teórico sobre eles será também guiado pela noção de multiplicidade, de sistema. Isso significa dizer que métodos de análise voltados à unidade fílmica (Aumont, 2005; Aumont & Marie, 2009; Vanoye & Goliot-Lété, 1994) certamente encontrariam dificuldade de dar conta do todo complexo e vivo que dá forma ao universo, não por limitações do próprio método, mas pelo olhar necessariamente focado ao estreito que visa responder a perguntas da ordem do filme dentro de si, que carrega por si só já um mundo ficcional próprio e rico para discussões e análises.

Sem dúvida seria possível traçar análises fílmicas cuidadosas de cada título de um universo cinematográfico e cada uma delas revelaria aspectos particularmente profundos de cada um deles. Afinal, como vimos, embora integrados a uma série que compõe um universo vasto, cada filme ainda se sustenta como unidade de sentido tanto de si próprio, como do todo complexo do qual faz parte, segundo o princípio hologramático do pensamento complexo (Morin, 2005). Contudo, uma coletânea de todas essas análises, por mais extensa que seja, não necessariamente abordará/abará a dimensão do próprio universo cinematográfico do qual fazem parte todos esses filmes. Isso porque, desde Aristóteles, está posto que o todo há de ser diferente da mera soma das partes.

De fato, se tomarmos *Os Vingadores: Ultimato* como referência da conclusão da primeira saga empreendida pelo Universo Cinematográfico Marvel, teríamos um retrospecto de mais de 20 filmes produzidos anteriormente pela Marvel Studios, além mais de 20 edições de histórias em quadrinhos ambientadas no UCM entre adaptações e prólogos, 5 curtas-metragens do selo *Marvel:One-Shots* lançados em versões *blu-ray* de alguns dos filmes, e quase uma dezena de séries de televisão e *streaming* com vários episódios e temporadas.

Cumprido lembrar que listar todas essas obras (tabela 2, figura 32) não é o suficiente para representar como as conexões se estabelecem na narrativa em rede e como o sistema complexo se retroalimenta. Na verdade, até mesmo tais diagramações multilineares ainda nos parecem limitadas segundo a leitura mais ampla que propomos sobre os universos cinematográficos, já que os fluxos de conteúdos e sentidos que circulam entre os títulos formarão um desenho que jamais será uma linha reta; tampouco se esgotará em representações bidimensionais. Mapas, listas e diagramas são bons pontos de partida, mas a complexidade dos universos definitivamente reside em relações que transcendem seus próprios textos oficiais.

Tabela 2 - Produções integradas ao Universo Cinematográfico da Marvel até *Os Vingadores: Ultimato* (2019)

Ano	Título	Meio
2008	Homem de Ferro	Cinema
2008	O Incrível Hulk	Cinema
2010	Homem de Ferro: Eu Sou o Homem de Ferro!	Quadrinhos (adaptação do filme)
2010	Homem de Ferro 2 - Identidade Pública	Quadrinhos (prelúdio)
2010	Homem de Ferro 2: Agentes da S.H.I.E.L.D.	Quadrinhos (prelúdio)
2010	Homem de Ferro 2	Cinema
2011	Thor	Cinema
2011	O Consultor	Curta (<i>Blu-ray Thor</i>)
2011	Capitão América e Thor: Vingadores!	Quadrinhos (baseado no UCM)
2011	Capitão América: Primeira Vingança	Quadrinhos (prelúdio)
2011	Capitão América: O Primeiro Vingador	Cinema
2011	Houve Algo Engraçado no Caminho para o Martelo de Thor	Curta (<i>Blu-ray Capitão América: O primeiro vingador</i>)
2012	Os Vingadores: A grande semana de Fury	Quadrinhos (prelúdio)
2012	Os Vingadores: Viúva Negra ataca	Quadrinhos (prelúdio)
2012	Os Vingadores	Cinema
2012	Item 47	Curta (<i>Blu-ray Os Vingadores</i>)
2013-2020	Agentes da S.H.I.E.L.D.	Série de TV (Canal ABC)
2012	Homem de Ferro 2 HQ	Quadrinhos (adaptação do filme)
2013	Homem de Ferro 3: Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2013	Homem de Ferro 3	Cinema
2013	Agente Carter	Curta (<i>Blu-ray Homem de Ferro 3</i>)
2013	Thor HQ	Quadrinhos (adaptação do filme)
2013	Thor: O Mundo Sombrio - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2013	Thor: O Mundo Sombrio	Cinema
2013	Capitão América: O Primeiro Vingador HQ	Quadrinhos (adaptação do filme)
2013	Capitão América: O Soldado Invernal - Prelúdio	Quadrinhos (prelúdio)
2014	Capitão América: O Soldado Invernal	Cinema

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

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

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)⁴³

Diante disso, seria possível lançar mão de análises de tantos filmes e depois inter cruzá-las para então se obter uma tentativa panorama da primeira saga do UCM? Antes disso, seria de fato um caminho produtivo para se discutir o universo cinematográfico como um todo? Pelo menos para a abordagem que construímos aqui, a resposta é negativa. Tanto porque, como vimos, a dimensão quantitativa dá conta de apenas um dos múltiplos aspectos em jogo na construção desses universos narrativos, quanto porque ajustamos nossas lentes para enxergar e questionar também o que escapa aos nós da rede – escolhemos estar atentos às linhas, às forças e aos movimentos que de fato compõem esses universos.⁴⁴

Assim, vamos resgatar algumas das possibilidades de pensamento e análise sobre narrativas vastas audiovisuais como os universos cinematográficos partindo desse primeiro recorte: perspectivas que se proponham a investigar a construção complexa dessas histórias sem fim, conscientes de que elas reclamam abordagens atentas a seu caráter vasto. Para tanto, optamos por dividir essas possibilidades teórico-metodológicas em dois grandes caminhos de pensamento: um primeiro, não exclusivamente, mas principalmente voltado a exercícios de mapeamento descritivo de transficionalidades; e um segundo, marcado pela tentativa de aliar análises internas e externas das narrativas.

⁴³ Existem ainda muitos títulos anunciados para os próximos anos, além de produções não-canônicas, porém baseadas no UCM, que incluem edições especiais de quadrinhos, compêndios dos prelúdios e novelizações dos filmes.

⁴⁴ Em *Assembling a Universe!* (Ferreira, 2019) a trajetória da Marvel Studios, bem como as relações entre seus primeiros filmes, é mais amplamente discutida como foco principal de pesquisa.

4.2.2 *Perspectivas restritas: ver mundos*

Didaticamente chamaremos aqui de perspectivas restritas as possibilidades metodológicas que se debruçam mais especificamente sobre a estruturação diegética das narrativas vastas, segundo as definem Harrigan e Wardrip-Fruin (2009); bem como sobre a complexificação de mundos ficcionais desenvolvidos especialmente em linguagem cinematográfica.

Uma dessas perspectivas, mais voltada a uma análise descritiva de mundos ficcionais vastos é popularizada pelas proposições das pesquisadoras dinamarquesas Lisbeth Klastrup e Susana Tosca (2004). Elas se dedicam a discutir os chamados mundos transmídia, compondo um instrumental amplamente utilizado em trabalhos que se dedicam a mapear narrativas vastas como jogos de RPG, séries televisivas, histórias em quadrinhos, sagas literárias e franquias cinematográficas. Nessa proposta, as pesquisadoras apresentam seu conceito de *worldness* para se referir à noção de universo assimilada por produtores e consumidores desses produtos de entretenimento:

O que caracteriza um mundo transmídia é que o público e os *designers* compartilham uma imagem mental da “mundidade” [*worldness*] (uma série de características distintivas de seu universo). A ideia da “mundidade” de um mundo específico origina-se principalmente da primeira versão do mundo apresentada, mas pode ser elaborada e alterada ao longo do tempo. Muitas vezes o mundo também tem um culto de seguidores (fãs) na mídia. (Klastrup e Tosca, 2004, p. 1. Tradução nossa)⁴⁵

O modelo de Klastrup e Tosca se volta à multiplicidade de elementos que compõem os mundos ficcionais de narrativas transmidiáveis, considerando-os como estruturas abertas a receberem cada vez mais personagens, ambientes e leis próprios, à medida em que se expandem em desdobramentos em múltiplas histórias e linguagens.

Esse modelo se pauta, resumidamente, em uma caracterização desses mundos transmidiáveis a partir de uma estrutura de três pilares diegéticos, sendo eles: *mythos*, entendido como a apresentação dos personagens e conflitos típicos do mundo ficcional em questão, “a história de fundo para todas as histórias de fundo – o conhecimento central que alguém precisa ter para interagir ou interpretar eventos desse mundo com sucesso” (Klastrup e Tosca, 2004,

⁴⁵ What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world’s worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well.

p.4. Tradução nossa⁴⁶); *topos*, uma descrição que estabelece o universo temporal e geograficamente ao listar seus ambientes e tecnologias; e *ethos*, que consiste nos códigos morais e éticos do mundo ficcional, que regem suas leis e estabelecem comportamentos aceitos ou não na organização social do mundo da história, incluindo também as expectativas estabelecidas para as ações dos personagens dentro do mundo ficcional.

O modelo da tríade *mythos*, *topos* e *ethos* é desenvolvido também com atenção à produção de narrativas transmidiáticas. Assim, a perspectiva de Kjaer e Tosca opera em uma dupla posição, tanto como possibilidade de análise descritiva quanto como instrumental para a criação de mundos vastos ficcionais, do ponto de vista do *design* de conteúdo. Essa dupla posição aparece também em muitas outras proposições teóricas que tratam de universos narrativos em audiovisual, demonstrando a atenção que o campo do *design* tem dedicado às estruturas complexas desses empreendimentos e evidenciando os esforços da indústria em compreender suas mecânicas para produzir novos universos de maneira consciente e pretensamente controlada.

Por se ocuparem desse aspecto mais específico de produção e estruturação e menos dos tensionamentos narrativos e comunicacionais que tratamos aqui, mencionaremos brevemente as visadas que tratam das narrativas vastas desse ponto de vista do *design* de conteúdo e da arquitetura da informação. São teorias como a dos mundos ficcionais (Wolf, 2014; Fořt, 2016; Silva 2018) e a do *design* transmídia (Sens, 2017), que propõem olhares mais panorâmicos sobre os mundos ficcionais de universos narrativos, investigando como suas redes se formam, como se dão os movimentos dos elementos dentro deles e frequentemente fornecendo modelos destinados a pessoas criadoras. São perspectivas que encaram os universos como projetos, nos quais há um planejamento minucioso de dosagem de informação para provocar o efeito de continuidade e vastidão entre seus múltiplos pontos de acesso.

Essas abordagens frequentemente recorrem a estudos de caso e modelos de produção transmidiáticos, análises de jogos de mundo aberto, algumas séries de televisão e revistas em quadrinhos, além do cinema como linguagem inserida na convergência midiática na qual se constroem as narrativas transmídia. Porém, as particularidades dos universos propriamente cinematográficos parecem pouco exploradas nessas teorias. Podemos considerar que isso se deve tanto à formulação mais recente do conceito como tal, ainda intimamente

⁴⁶ [...] the backstory of all backstories – the central knowledge one needs to have in order to interact with or interpret events in the world successfully.

ligado à transmídia como um todo, quanto também pelas dimensões orçamentárias de produção desses universos em cinema, geralmente limitadas aos grandes estúdios de Hollywood.

Contudo, há pelo menos mais uma perspectiva restrita que trata especificamente de mundos ficcionais cinematográficos. Trata-se da noção do “cinema complexo” de narrativas em rede, discutida pela professora Maria Poulaki (2011, 2014, 2019). Sua teoria trata de analisar os filmes tidos como sistemas complexos, aqui entendidos como aqueles “cuja partes não apenas formam um labirinto intrincado, mas também estão causalmente conectados de maneira não-linear” (Poulaki, 2014, p. 379. Tradução nossa).⁴⁷

A complexidade de que trata Poulaki é, portanto, outra e não a mesma que temos debatido a partir de Morin (2005), embora tenham pontos de contato. O cinema complexo abordado pela autora se dedica mais a filmes que subvertem as lógicas clássicas de estruturação narrativa, se caracterizando principalmente pela inventividade formal e consequente abertura interpretativa que esses labirintos narrativos podem proporcionar.

Seu pensamento parte da noção de narrativas em rede propostas por David Bordwell (2006, p. 99), se referindo aos filmes cuja grande quantidade de personagens tende a complicar as teias de relações entre eles de modo que elas precisam ser construídas gradativamente durante a trama e, com isso, “apresentam desafios” à fruição, como quebra-cabeças de histórias. A perspectiva de Bordwell se baseia na teoria do psicólogo social Stanley Milgram para considerar as ligações entre personagens como cruzamentos de indivíduos na vida em sociedade, profundamente condicionados por imponderáveis como o acaso: “A rede é composta ‘quando estranhos se cruzam’, e o acaso é o que impulsiona suas interseções, não importa quão orientadas para um objetivo as trajetórias individuais dos personagens possam ser” (Poulaki, 2014, p. 383. Tradução nossa).⁴⁸

Poulaki insere na proposição de Bordwell, por sua vez, a agência de outros elementos que não exclusivamente as ações e ligações entre personagens para compor a chamada narrativa em rede de seu cinema complexo. Para ela, não é suficiente a perspectiva quantitativa do volume de personagens que se ligam em uma história se ela permanece estruturada sob a causalidade clássica de Hollywood; a própria estrutura narrativa deve ser desconstruída para que o desafio à fruição se apresente como cinema complexo, considerando como agentes não apenas os personagens, mas a própria maneira de estruturar e contar histórias:

⁴⁷ [...]a complex system, whose parts not only form an intricate maze but are also causally connected in a nonlinear way.

⁴⁸ The network is composed ‘when strangers intersect’, and chance is what drives their intersections, no matter how goal-oriented characters’ individual trajectories might be.

“filmes com narrativas em rede seguem essa lógica sistêmica complexa. Ao aumentar o número de agentes aumentam também o alcance relacional e a complexidade da rede que essas relações formam” (Poulaki, 2014, p. 388. Tradução nossa).⁴⁹

As narrativas em rede deste cinema complexo são, portanto, apontadas em filmes cuja forma se sobressai nessa representação do acaso por meio de estratégias de montagem e composição narrativa. Poulaki cita como exemplos filmes como *Queime depois de ler* (*Burn After Reading*, Ethan Coen, 2008), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) e *A Viagem* (*Cloud Atlas*, Lana Wachowski; Tom Tykwer; Lilly Wachowski, 2013). Nenhum desses filmes integra universos cinematográficos ou narrativas vastas, e há uma razão para isso: a crítica de Poulaki a Bordwell reside justamente na discussão sobre a manutenção de estruturas narrativas clássicas de Hollywood como insuficientes, na perspectiva da autora, para se compor um cinema de fato complexo. Ocorre que, sendo majoritariamente formados pelos *blockbusters* do século 21, os universos cinematográficos contemporâneos preservam essas estruturas clássicas em seus filmes. Na verdade, recorrem com frequência ao melodrama e repetem em suas fórmulas constantemente a estrutura narrativa de três atos bem marcados, como recurso para se manterem acessíveis a todos os públicos como filmes comercialmente populares, bem como para reforçar certa linearidade estética e formal que privilegia a continuidade entre seus muitos títulos conectados.

Ainda assim, seria possível pensar os universos cinematográficos como narrativas em rede, feita essa ressalva da estruturação das narrativas? Certamente sim, sobretudo quando se considera o elementar aspecto do encontro de mundos dentro do filme no cinema complexo. Esse encontro, observado por Poulaki e Bordwell em filmes isolados, acontece em escala proporcionalmente maior entre os muitos filmes e séries que compõem um universo cinematográfico, sendo observável quando ajustamos o olhar para uma vista mais abrangente do mundo ficcional onde operam os acasos.

Porém, escolhemos pensar aqui também nos acasos e imponderáveis que afetam as narrativas agindo também no nível extradiegético, motivo pelo qual dividimos as perspectivas de análise entre restritas e abertas. É nessa segunda abordagem que incluímos propostas metodológicas mais próximas da postura complexa que pretendemos desenvolver.

⁴⁹ Films with network narratives follow this complex systemic logic. By increasing the number of agents they also increase the relational range and complexity of the network that these relations form.

4.2.3 Perspectivas abertas: rumo à complexidade

Pensar os universos cinematográficos contemporâneos significa pensar, antes, o cinema em transformação no século 21. Como vimos no capítulo 2, um cinema de colecionador é forjado pelas novas configurações das práticas socioculturais em torno da produção e do consumo do cinema comercial de *blockbusters* e universos narrativos vastos, estando este cada vez mais mergulhado em relações profundas com outras linguagens e meios.

Nesse sentido, perspectivas abertas abordam o cinema e suas narrativas como *em relação* aos muitos fluxos que o afetam na contemporaneidade. Uma delas, desenvolvida pelo pesquisador brasileiro Bernardo Santos (2017), é a do chamado *cinema reloaded*. O paradigma trata do cinema enquanto rede complexa a partir das transformações observadas nos anos 2000, considerando o ambiente midiático das redes, os processos de digitalização e as relações com os usuários. O cinema *reloaded* é também derivado do pensamento complexo apresentado por Edgar Morin ao qual recorreremos aqui, situando o cinema como fenômeno de comunicação inserido na cultura e, portanto, atravessado por paradoxos e incertezas à medida que produz suas novas configurações:

O que queremos dizer em resumo é que este cenário do Cinema *reloaded* oferece outras visões quando pensamos o Cinema não somente como um objeto fechado, mas como parte de um sistema-Cinema ainda maior, interligado com a sociedade de redes do século XXI. (Santos, 2017, p. 119)

Essa visada nos leva, então, a pensar o cinema contemporâneo e seus universos como elaborações narrativas, como projetos midiáticos e como manifestações socioculturais, tudo ao mesmo tempo. É em tentativas de abarcar essas múltiplas facetas que encontramos mais uma perspectiva aberta que sugere um modelo de análise para narrativas vastas em processos transmidiáticos.

Trata-se da proposta metodológica apresentada pela pesquisadora sueca Renira Gambarato (2013) em *Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations*. Embora também se insira nas pesquisas do campo do *design* de conteúdo e eventualmente também elabore contribuições para a produção técnica de narrativas transmídia, Gambarato parte de uma abordagem sistêmica ao reconhecer essas narrativas como complexidades que colocam em jogo diferentes interfaces:

[...] os projetos transmídia são fenômenos complexos que envolvem múltiplas dimensões, tais como narrativa, contexto cultural, *marketing*, modelos de negócios e enquadramento jurídico. Atualmente, as abordagens habituais dão lugar a

perspectivas analíticas metodologicamente separadas relacionadas com algumas destas dimensões (Gambarato, 2013, p. 81. Tradução nossa)⁵⁰

É com o objetivo de não ignorar essas múltiplas dimensões que a autora propõe uma perspectiva analítica aberta baseada em 10 eixos de perguntas sobre os projetos transmidiáveis e seus universos narrativos, sendo elas: 1) qual a sua premissa e quais os seus objetivos?; 2) como se dá a construção do mundo ficcional?; 3) qual a história efetivamente contada na narrativa?; 4) quais os personagens envolvidos na história?; 5) em quais plataformas midiáticas e gêneros narrativos a história é contada?; 6) quais suas extensões e eventuais desdobramentos?; 7) qual o seu público-alvo e suas estratégias de *marketing*?; 8) qual seu engajamento e sua repercussão?; 9) qual sua estrutura de organização dos títulos e histórias?; e 10) qual a sua caracterização estética e estilística?

Embora não esgote e nem pretenda esgotar todas as dimensões possíveis de se analisar narrativas vastas, o aparelho analítico de Gambarato assume, em última instância, que essas narrativas se expandem não apenas entre seus múltiplos títulos, mas também no ambiente midiático e cultural em que se inserem. Trata-se de uma abordagem do ponto de vista dos projetos, mas que, bem como o cinema *reloaded*, encontra o pensamento complexo ao concordar que “o sistema só pode ser compreendido se nele incluímos o seu meio ambiente, que lhe é ao mesmo tempo íntimo e estranho e o integra sendo ao mesmo tempo exterior a ele” (Morin, 2005, p. 21).

É nessa linha de pensamento que encontramos, então, mais uma das abordagens contemporâneas desenvolvidas a partir da complexificação dos fenômenos midiáticos contemporâneos: os estudos que tratam dos chamados ecossistemas narrativos (Innocenti, Pescatore, 2012; Zecca *et al.*, 2012). O paradigma oferece uma leitura das narrativas serializadas baseada nas ciências da natureza – formas vivas que são – se dedicando a descrever universos narrativos considerando tanto os aspectos diegéticos, ou bióticos, quanto as influências extradiegéticas, ou aspectos abióticos, envolvidos em sua produção (Brembilla, Innocenti, Pescatore, 2014). Concebe-se, assim, um nascente modelo teórico para analisar esses fenômenos considerando a cooperação entre mídias e entre seus elementos narrativos cambiantes.⁵¹

⁵⁰ [...] transmedia projects are complex phenomena involving multiple dimensions, such as narrative, cultural context, marketing, business models, and legal framework. Currently, the usual approach gives place to methodologically separate analytical perspectives related to some of these dimensions.

⁵¹ Grupos de pesquisa da Universidade de Bolonha desenvolveram um site sobre paradigma, no qual expõem conceitos, metodologias e resultados: <<http://www.narrativecosystems.org>> Acesso em 10.09.2023.

A estrutura teórica dos ecossistemas narrativos os caracteriza como sistemas abertos, que se modificam com o passar do tempo; que possuem estrutura interligada, se estendendo em narrativas prequelas, sequelas, *spin-offs* e *crossovers*; que persistem ao longo do tempo e são imprevisíveis em suas reverberações e remixagens; e que são determinados por elementos compartilhados em seus ambientes.

O paradigma fornece então uma perspectiva bastante próxima da que construímos sobre os universos cinematográficos, tomando como base também a complexidade observável nas organizações da vida. Nesse sentido, Morin pontua que:

[...] num certo sentido toda realidade conhecida, desde o átomo até a galáxia, passando pela molécula, a célula, o organismo e a sociedade, pode ser concebida como sistema, isto é, associação combinatória de elementos diferentes. (Morin, 2005, p. 19)

Contudo, apesar de compartilhar certos argumentos do paralelismo que ressalta os universos narrativos do cinema e da TV atuais como variações da nossa própria organização cultural e social enquanto formas vivas em um mundo que narrativizamos, considero que os ecossistemas narrativos carregam certa parcialidade em seus métodos de análise propostos.

Isso porque, entre os instrumentais disponibilizados pelo grupo de pesquisa, está o uso de planilhas montadas para calcular o tempo de tela em que os personagens – vetores do cruzamento e da complexificação das narrativas – ocupam em cada capítulo ou filme, a fim de mapear uma rede ilustrativa de suas interações uns com os outros,⁵² “[...] contabilizando as interações entre agentes, mudanças e evoluções [...] dos atores-chaves dos ecossistemas narrativos, isto é, os personagens das histórias” (Bremilla, Innocenti, Pescatore, 2014, p. 2. Tradução nossa)⁵³.

Problematizo essa matematização das relações porque na verdade muitas delas não são tão objetivamente mensuráveis. Sobretudo em narrativas que jogam com o conhecimento do público, lançando pistas e indicativos de futuras conexões, as relações entre personagens podem se manifestar em milésimos de segundo na duração dos filmes, mas ainda assim representar colisões entre mundos ficcionais inteiros (Ferreira, 2019), como uma rápida, mas contundente aparição de um personagem de uma franquia em outra ou a breve menção a lugares

⁵² Os arquivos são disponibilizados como ferramentas das possibilidades de análise de narrativas vastas na página dos Ecossistemas Narrativos: < <http://www.narrativecosystems.org/wp/dataset/>> Acesso em 12.01.2024.

⁵³ [...] accounting for the interactions of agents, changes and evolutions [...] the key actors of the narrative ecosystems, that is to say the characters of the stories.

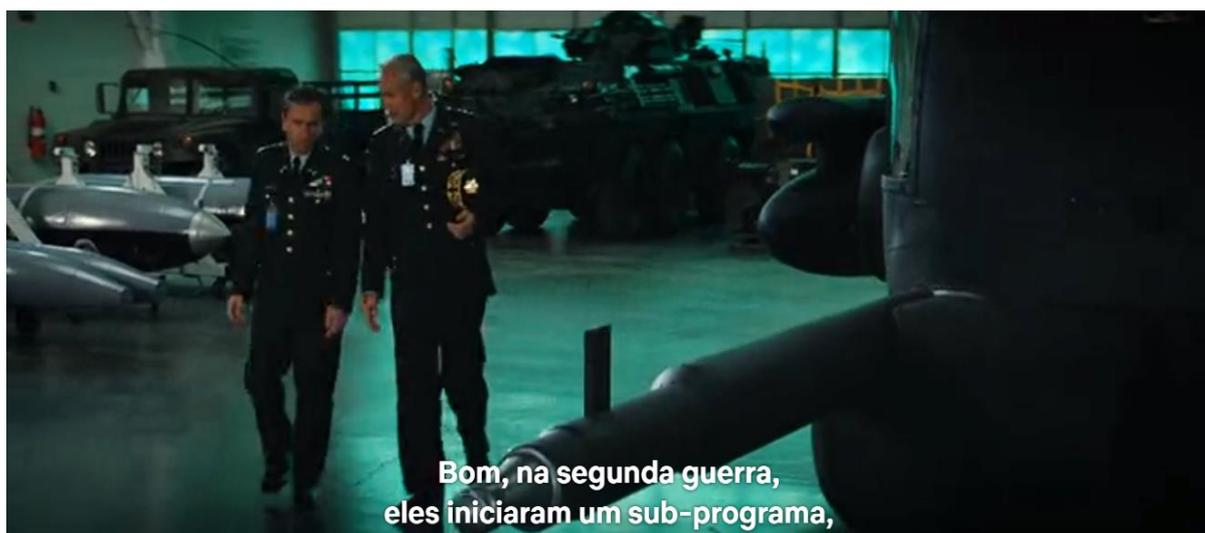
e acontecimentos vistos em outras histórias. Por exemplo, antes mesmo de ter sua primeira aparição no UCM, o Capitão América já estava posto em relação aos outros super-heróis da Marvel Studios por meio de intertextualidades sutis, como a presença de um protótipo de seu escudo em uma das cenas de *Homem de Ferro 2* e a menção ao programa militar do soro do supersoldado que originaria seus poderes em *O Incrível Hulk*.

Figura 35 – O escudo do Capitão América em *Homem de Ferro 2* (2010)



Fonte: Homem de Ferro 2 (2010)

Figura 36 – Menção ao programa do supersoldado em *O Incrível Hulk* (2008)



Fonte: O Incrível Hulk (2008)

Em outras palavras, o estabelecimento das relações que formam as redes dos universos cinematográficos trata-se de um processo mais difuso e complexo do que a objetiva quantidade de segundos em tela nas quais se expressam, como de certa forma já reconhecem Brembilla, Innocenti e Pescatore (2014, p. 5. Tradução nossa)⁵⁴ ao ponderarem a ressalva de que o instrumental dos ecossistemas narrativos está em construção à medida que o próprio paradigma é abordado em pesquisas contemporâneas: “[...] uma análise estatística do processo poderia não funcionar corretamente”.

Nesse sentido, retornamos uma vez mais ao pensamento gestáltico para completar essa ressalva, nas palavras de Werheimer:

Eu olho pela janela e vejo uma casa, árvores e o céu. Teoricamente, eu poderia dizer que há 327 intensidades de brilho e nuances de cor. Eu tenho “327”? Não. Tenho céu, casa e árvores. É impossível alcançar 327 como tais. E mesmo que tal cálculo excêntrico fosse possível – implicando, por exemplo, 120 para casa, 90 para as árvores e 117 para o céu – eu deveria ter, ao menos, este arranjo e divisão do todo, e não, por exemplo, 127 e 100 e 100; ou 150 e 177 (Wertheimer *apud* CHOLFE, 2009, p. 35).

Assim, embora a perspectiva aberta dos ecossistemas narrativos apresente uma formulação conceitual bastante alinhada com o olhar complexo que lançamos sobre os universos cinematográficos, seu instrumental de análise abandona essa abertura em prol de um tratamento consideravelmente quantitativo para seus fenômenos de análise. Por essa razão, ao tomar os ecossistemas narrativos como uma das bases para compor uma proposta nova de método para analisar os primeiros filmes do Universo Cinematográfico Marvel em pesquisas anteriores (Ferreira, 2019), optei por substituir o instrumental da contabilidade de tempo de tela por uma revisitação às relações transtextuais de Genette, adaptadas para tratar de fenômenos audiovisuais e transmidiáticos do século 21.

Essa proposta consistia em investigar nos filmes os sentidos que manifestam suas relações com os demais elementos do universo cinematográfico. Admitindo que essas relações poderiam extrapolar os limites da diegese e colocar em jogo também as forças externas que agem na transcendência textual, essa nova possibilidade de análise foi desenvolvida com o objetivo de tratar o que há *entre* as partes que compõem (e contêm) o universo, de lançar luzes sobre os fios das redes narrativas da sua complexidade.

Com esse objetivo, derivadas das tipologias observadas por Genette, lançamos perguntas norteadoras específicas sobre as relações manifestas e secretas observáveis em um universo cinematográfico. São elas:

⁵⁴ [...] a statistical analysis of the process could not work properly.

- 1) Da intertextualidade: quais elementos diegéticos em comum os filmes ou séries de filmes carregam em si – há personagens, temas, lugares, instituições e outros elementos mencionados, aludidos ou diretamente incluídos neles?
- 2) Da paratextualidade: quais textos periféricos contribuem para a percepção de que esses títulos fazem parte de um mesmo universo – cenas de abertura ou pós-créditos, títulos e subtítulos, assinaturas de estúdios ou selos comerciais em comum, materiais adicionais em mídias alternativas?
- 3) Da metatextualidade: que comentários indiretos são possíveis de identificar em um filme sobre o outro, como rimas visuais e situacionais?
- 4) Da hipertextualidade: esses filmes ou séries de filmes são desdobramentos diretos uns dos outros – serializações prequelas, sequelas, derivação por mudança de foco em elementos previamente apresentados?
- 5) Da arquitextualidade: que aspectos formais em termos de estrutura são compartilhados entre as obras ao ponto de tais fórmulas se estabelecerem como características genéricas de identificação do universo?

Tanto essa proposição, quanto a abordagem dos ecossistemas narrativos, o modelo de 10 perguntas, o cinema *reloaded* e mesmo as perspectivas restritas de análise diegética compartilham em última instância da noção de que posturas científicas novas precisam ser lançadas sobre fenômenos tão profundamente atrelados às reconfigurações contemporâneas da construção de histórias em suportes midiáticos. Essa consciência de que os paradigmas e os métodos estão em construção porque as próprias coisas de que tratamos estão a cada dia se transformando e construindo o seu próprio conceito traz para todas essas propostas o caráter da abertura. Não há modelos acabados para tratar de coisas que negam o próprio fim.

Com isso em mente, partiremos então para uma última proposta de desbravar, que não pretende sanar as lacunas presentes nas tentativas de metodologia anteriores nem inaugurar um novo método. Trata-se de um exercício multidirecional que considera todos esses esforços científicos e que se volta para a necessidade de repensar metodologias e a própria epistemologia para discutir coisas que transbordam como os universos cinematográficos sob seus próprios termos de paradoxo, transformação, cruzamentos e incompletudes.

4.3 Proposta de desbravar

Estamos no campo da batalha final de *Os Vingadores: Ultimato*. Nesse ponto da história, os Vingadores sobreviventes de *Guerra Infinita* enfim conseguiram viajar no tempo e coletar as joias do infinito antes que Thanos conclua seu projeto genocida de exterminar metade da população do universo. De posse das joias capturadas no assalto no tempo, Hulk as reúne na manopla criada pelo Homem de Ferro/Tony Stark e enfim estala os dedos, a fim de reverter a tragédia empreendida pelo vilão.

Porém, à essa altura, os heróis descobrem que a viagem no tempo trouxe como consequência a vinda para o presente de um Thanos ainda vivo do passado, que agora avança sobre a Terra rumo à base dos Vingadores. Resta então aos heróis sobreviventes Thor, Capitão América e Homem de Ferro se unirem uma vez mais para combater o vilão. Mas a batalha é desequilibrada e, mesmo unindo as forças, Thanos ainda é superior aos Vingadores, abatendo Thor e Homem de Ferro e avançando para eliminar o Capitão América, que se ergue mesmo com seu escudo partido para enfrentar sozinho o gigantesco exército alienígena que Thanos conjura sobre a Terra.

Figura 37 – Cenário da batalha final contra o exército de Thanos em *Ultimato* (2019)



Fonte: Os Vingadores: Ultimato (2019)

É então que um Capitão América abatido e prestes a sucumbir ouve um chamado em seu ouvido: é a voz de Sam Wilson, o Falcão, companheiro morto no estalar de dedos de

Thanos. Enquanto tenta estabelecer contato com o Capitão, Sam profere a frase: “*À sua esquerda!*” [*On your left!*] – mesma frase dita à época do primeiro encontro dos dois, visto em *O Soldado Invernal*. A comunidade de conhecimento presente na sala de cinema já sabia então o que estava por vir: no crepúsculo do cenário arrasado da batalha final, faíscas luminosas surgem atrás do Capitão América, formando um portal circular por onde Falcão ressurgue com suas asas abertas. O próprio portal circular é festejado, dada que sua iconografia é um índice semiótico da presença de outro herói morto em *Guerra Infinita*: o Doutor Estranho, responsável por abrir portais por onde retornam todos os personagens que haviam virado poeira com estalar de dedos de Thanos no filme anterior.

Aos poucos, o grupo diminuto de Vingadores remanescentes cresce e se torna um verdadeiro exército multicolorido de heróis e heroínas surgidos nos diferentes títulos da Marvel Studios até ali, finalmente todos reunidos em um único quadro, grande o suficiente para caber todos eles como o são as telas de IMAX. Para coroar o reencontro, o Capitão América empunha o martelo mitológico *mjölnir*, arma divina de Thor destinada somente aos verdadeiramente “dignos”, e profere pela primeira vez no cinema o brado que reúne os heróis nos quadrinhos há décadas: “*Vingadores, avante!*” [*Avengers, assemble!*].

Figura 38 – Vingadores reunidos na batalha final de *Os Vingadores: Ultimato* (2019)



Fonte: *Os Vingadores: Ultimato* (2019)

O clímax de *Ultimato* é também a culminância da Saga do Infinito, movimento de convergência da primeira década de produções da Marvel Studios e a manifestação enfática da complexidade de um universo vasto. É nesse campo de batalha que nos inserimos, como que tomando emprestado o traje do Homem-Formiga, para viajar universo a dentro em perspectiva ora diminuta, ora agigantada, a fim de desbravar suas linhas e nós em movimento.

4.3.1 Tentativa e ultimato

Como dar conta de analisar as forças que estão em ação em coisas como a batalha final de *Os Vingadores: Ultimato*? Se tomamos uma perspectiva descritiva, como o modelo de *worldness* proposto por Klastруп e Tosca (2004), enveredaríamos por uma longa lista de personagens para compor o *mythos* do UCM, dada a grande quantidade de super-heróis e heroínas que se reúnem aqui. Embora comecemos a sequência com Capitão América, Thor e Homem de Ferro em campo de batalha, também estão na base dos Vingadores: Hulk, Homem Formiga, Rocket Raccoon, Gavião Arqueiro, Máquina de Combate e Nebulosa. Com Thanos, chega também sua filha Gamora e as centenas de alienígenas que formam seus exércitos. E, finalmente, com o retorno dos personagens eliminados em *Guerra Infinita*, acrescentam-se Falcão, Pantera Negra, Shuri, Okoye, Doutor Estranho, Drax, Mantis, Senhor das Estrelas, Homem-Aranha, Soldado Invernal, Groot, Valquíria, Feiticeira Escarlata, Wong, Vespa, Pepper Potts e muitos outros. Descrever cada um deles requereria também, de certa forma, recuperar praticamente todos os títulos anteriores produzidos pela Marvel Studios e entendê-los como movimentos de transficcionalidade (Saint-Gelais, 2011), dado que nenhum desses personagens é exclusivo de *Ultimato* – mas é aqui que todos eles se reúnem ao mesmo tempo pela primeira vez.

Já na descrição do *topos*, precisaríamos estabelecer o mundo físico do UCM – uma realidade mais ou menos naturalista ambientada no século 21 onde, além da realidade ordinária terrena, se inserem camadas e mais camadas de ficção científica e magia, compondo o mundo dos super-heróis. Aqui, há trajes superpoderosos explicados como extremos avanços científicos; mas há também alienígenas vindos de diversos planetas, como os Guardiões da Galáxia e o próprio Thanos; há também deuses e figuras mitológicas como Thor, Loki e Valquíria; magos como Doutor Estranho e Wong; é possível viajar no tempo e reescrever o futuro; e há realidades alternativas compondo um multiverso.

Finalmente, na descrição do *ethos*, certamente discutiríamos o cerne da figura super-heróica e do gênero narrativo fundado em torno dela (Coogan, 2006). No universo de

Vingadores, embora alguns filmes como *Guerra Civil* apresentem certas discussões sobre a ética e os limites das ações dos super-heróis e super-heroínas na sociedade civil, em situações urgentes como *Ultimato*, quando convenientemente não há população por perto e o inimigo em questão é um alienígena que ameaça toda a existência do universo, o código moral de ação dos heróis admite certo alargamento de seus limites. Assim, se torna aceitável, por exemplo, matar com golpes físicos, desde que a vítima seja uma criatura feita de computação gráfica exatamente para ser horrenda, acinzentada, sem nome e sem história, como os alienígenas Chitauri trazidos por Thanos.

Um quadro pintado por uma descrição de *worldness* em *Ultimato* se aproximaria do extenso trabalho descritivo das comunidades de conhecimento em suas páginas, mapas e enciclopédias⁵⁵ e, certamente, comporia uma vista panorâmica sobre os movimentos de expansão e convergência diegética do UCM. Mas a estruturação do universo cinematográfico, do ponto de vista da construção narrativa que conecta todos esses elementos e orquestra todos esses movimentos, acaba sendo negligenciada por esse mapeamento do mundo ficcional.

Poderíamos, então, recorrer às narrativas em rede propostas por Poulaki (2014), ampliando seu escopo de filmes tidos como complexos para serializações fílmicas e universos cinematográficos vastos (embora seus filmes preservem a estrutura narrativa clássica hollywoodiana). Nesse livre exercício de ampliação, entraria em cena a questão da organização das histórias que se cruzam na batalha contra Thanos, por exemplo. A posição de cada personagem entre o campo de batalha, os escombros da base arrasada dos Vingadores e a dimensão paralela onde estavam os personagens supostamente mortos pelo vilão até serem trazidos de volta no último momento. Mais que isso: os caminhos das múltiplas narrativas que conduziram à convergência da Saga do Infinito; o cursar de diferentes franquias produzidas durante uma década, centradas em personagens específicos, mas cada vez mais interligadas e afetadas mutuamente como partes de um mesmo universo em expansão.

Teríamos, então, dado conta de aspectos de conteúdo e de forma, sem dúvidas. Em outras palavras, teríamos descrito amplamente objetos. Nos faltaria ainda a vida que pulsa nas coisas que coisificam e nos mundos que se mundificam (Ingold, 2012).

Para isso, poderíamos certamente recorrer às perspectivas abertas, como o cinema *reloaded* para situar essas formas e conteúdos em uma rede ainda maior que o mais extenso dos

⁵⁵ Uma delas é a Marvel Cinematic Universe Wiki, alimentada pelos fãs com informações sobre todos os títulos integrados ao universo: <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Marvel_Cinematic_Universe_Wiki>. Acesso em 20 jan. 2024.

universos cinematográficos, o mundo midiaticizado que transforma o cinema ao colocá-lo em relação a outros meios e linguagens, elas todas mergulhadas em tensões econômicas, políticas, sociais e culturais. Nessa perspectiva, não poderíamos ignorar as configurações de produção, consumo, decodificação e reverberação intrinsecamente ligadas aos universos de *blockbusters* do século 21, as quais denominamos aqui cinema de colecionador. Não poderíamos perder de vista, em suma, que toda a vastidão do Universo Cinematográfico Marvel é também uma grife de entretenimento controlada pela Disney, uma gigantesca corporação que, como tal, atende a anseios capitalistas em última instância.

Se quisermos colocar tudo isso em pauta testando o modelo de 10 perguntas proposto por Gambarato (2013) para pensar a batalha final de *Ultimato*, teríamos que responder, além das perguntas sobre conteúdo (premissa e objetivos, história e personagens) e sobre forma (construção do mundo ficcional, extensões e desdobramentos, organização de histórias e estética adotada), também as questões sobre o ambiente midiático em que se insere o Universo Cinematográfico Marvel.

Seríamos convidados a pensar, então, sobre as plataformas midiáticas em que o UCM se desenvolve – e aí teríamos tanto discussões sobre o cinema contemporâneo em convergência quanto sobre as relações transmidiáticas que os filmes estabelecem com as histórias em quadrinhos, as séries televisivas, e os curtas-metragens. Sobre o público-alvo, retornaríamos às estratégias de maximização do público e as paradoxais estratificações de consumo que discutimos anteriormente; bem como sobre a recepção e os resultados comerciais que filmes como *Ultimato* ostentam no mercado de entretenimento e que sustentam os altos investimentos da indústria em produções como essa.

É importante situar, contudo, que essas perguntas não devem funcionar como caixas a serem preenchidas e isoladas, uma vez que são questões interconectadas – os rumos da narrativa e as formas que ela assume em filmes e séries fílmicas estão irremediavelmente mediadas pelas variáveis de mercado, política e cultura em que se inserem, como vimos até aqui.

Dessa forma, se pensarmos agora nos termos dos ecossistemas narrativos, não poderíamos isolar completamente os aspectos bióticos dos aspectos abióticos que compõem as narrativas vastas. Por exemplo, uma das forças que leva à exaltação de *Os Vingadores* como fenômeno popular do cinema contemporâneo, entre outras coisas, é uma questão bastante pragmática: a crise financeira atravessada pela Marvel Comics no final dos anos 1990 que resulta na venda de direitos de adaptação cinematográfica de seus principais personagens para

estúdios de cinema diferentes, restando à Marvel Studios apostar na propriedade sobre o conjunto dos super-heróis restantes e investir na construção de seu universo compartilhado (Howe, 2013). Da mesma forma, o Homem-Aranha só se junta aos Vingadores do UCM em 2016, durante os acontecimentos de *Guerra Civil* porque somente àquela altura havia sido firmado um acordo de coprodução entre a Disney e a Sony Pictures para devolver temporariamente o personagem à Marvel.

Dentro da batalha final de *Ultimato* muitas outras questões externas, também de ordem simbólica, podem ser suscitadas. Podemos citar as muitas leituras sociais e políticas para o fato de os primeiros a retornarem do estalo de Thanos sejam justamente Pantera Negra, Shuri, Okoye e Falcão, personagens negros só recentemente abordados como centrais à narrativa do Universo Marvel no cinema – aqui ainda todos liderados pelo Capitão América, homem branco estadunidense; ou ainda para o momento em meio a batalha em que, no meio da luta que envolve tantos heróis e heroínas em ação ao mesmo tempo, todas as personagens femininas aparecem juntas, em um enquadramento demorado o suficiente para transmitir a mensagem de pretensa inclusão e diversidade de gênero perseguida pelo UCM após uma primeira fase marcada pelo protagonismo masculino e pela considerável sexualização na representação de heroínas como a Viúva Negra.

Figura 39 – Heroínas na batalha contra Thanos em *Ultimato* (2019)



Fonte: *Os Vingadores: Ultimato* (2019)

Contudo, como ponderamos anteriormente, se a perspectiva aberta dos ecossistemas narrativos fornece um caminho para pensar as múltiplas dinâmicas que atravessam

as narrativas vastas, seu instrumental teórico carece de superar a matematização. Dessa forma, contabilizar a quantidade de segundos em que as heroínas compartilham a tela não é suficiente para mensurar suas ligações na história – a bem da verdade, para ficar nesse mesmo exemplo, embora compartilhem a ação durante essa cena inteira, a maior parte delas nunca havia se encontrado antes no UCM e nem mesmo em *Ultimato* estabelecem quaisquer outras relações entre si além da batalha conjunta. Por outro lado, personagens que possuem relações mais próximas construídas em filmes anteriores, como Thor e Valquíria – advindos da terra mitológica de Asgard e antigos companheiros de batalha em *Thor: Ragnarok*, por exemplo, quase não aparecem juntos na batalha contra Thanos.

Esses exemplos são suficientes para demonstrar uma vez mais que a contagem de segundos compartilhados em tela deixa escapar muitas das relações existentes entre os elementos de um mundo ficcional, motivo pelo qual buscamos métodos alternativos como a abordagem das relações transtextuais.

Se seguirmos por esse caminho, então, não será difícil identificar os elementos intertextuais presentes na batalha final de *Ultimato*. Afinal, a apoteose da reunião de Vingadores repousa precisamente na citação explícita de personagens de títulos diferentes postos em *crossover*. A hipertextualidade também é um dos temas desse recorte, dado que a batalha final contra Thanos é uma continuação direta de *Guerra Infinita* e, conseqüentemente, de toda a vasta coleção de títulos produzidos pela Marvel Studios até ali.

A abordagem se amplia quando buscamos identificar também as relações de paratextualidade, identificando sentidos possíveis em textos periféricos que orbitam *Ultimato*, como os *trailers* e materiais de divulgação que escondem e modificam certos aspectos da batalha, como a aparência de Thor e o escudo quebrado do Capitão América. Nesse caso, também é possível pensar até mesmo a ausência de certos paratextos – como o encerramento do filme sem a costumeira cena pós-créditos que até ali indicava os próximos passos do UCM, sugerindo que o filme se trata de uma “conclusão”, embora sabidamente não encerre o universo cinematográfico.

Já no ponto de vista da metatextualidade, podemos encontrar alguns dos muitos acenos às comunidades de conhecimento e ao *fandom* no embate final dos Vingadores, como a particular catarse experimentada pelo momento em que o Capitão América ergue o martelo *mjölnir* ou quando ele brada: “Avante, Vingadores!”. Ambos os momentos funcionam como recompensas e respostas metatextuais a momentos do filme *Os Vingadores: Era de Ultron* (*The Avengers: Age Of Ultron*, Joss Whedon, 2015). Nesse filme, em uma das cenas, os heróis

tentam erguer o *mjölnir* sem sucesso, uma vez que a lenda diz que apenas os verdadeiramente dignos podem empunhá-lo. Na ocasião, apenas o Capitão América/Steve Rogers consegue movimentá-lo um pouco, sem, contudo, conseguir retirá-lo do chão. Em outra cena, já no final do filme, o líder dos Vingadores reúne a nova formação da equipe e inicia a pronúncia da famosa frase de reunião, mas o corte da cena interrompe sua fala. Dessa forma, a batalha final de *Ultimato* recupera o passado não apenas por citação, mas também por comentários que pedem um consumo mais amplo da coleção de histórias do UCM.

Finalmente, do ponto de vista da arquitextualidade, haveríamos de recuperar as fórmulas estruturais persistentes no gênero de super-heróis e presentes nas produções da Marvel Studios para compreender como, por exemplo, embora *Ultimato* tente quebrar expectativas ao mostrar Thanos sendo derrotado logo no início do filme, os desdobramentos da história levam novamente a um embate final de grandes proporções contra o vilão. Nesse embate, a estrutura do próprio *crossover* é ressaltada em um comentário também metatextual que aborda especificamente a forma convergente que o filme assume, no momento em que todos os heróis e heroínas finalmente saem dos portais abertos pelo Doutor Estranho e ele pergunta ao mago Wong se todos já chegaram, ao que ele responde: “*Como assim? Queria mais?*”.

Figura 40 – Wong em comentário sobre as dimensões do *crossover* de *Ultimato* (2019)



Fonte: Os Vingadores: Ultimato (2019)

Com todas essas possibilidades, encontramos caminhos para percorrer o universo cinematográfico em escalas e pontos de vista bastante diferentes, dando conta de certos aspectos

em detrimento de outros e preenchendo lacunas deixados por uns com propostas trazidas por outros. Chegamos então a um impasse metodológico? Acredito que não, por pelo menos duas razões.

A primeira delas é o fato de que efetivamente nenhum dos métodos aqui citados nem outros que não comentamos dariam conta da grande quantidade de perguntas que podem ser lançadas sobre as narrativas vastas dos universos cinematográficos – na verdade já previamente abandonamos essa vã pretensão. Nosso exercício aqui serve antes para indicar caminhos possíveis para se trilhar dependendo do aspecto que se deseja investigar sobre esses fenômenos. Caminhos esses, cumpre lembrar, não excludentes, mas perfeitamente possíveis de serem combinados e transformados à medida que novos olhares sejam propostos.

E é essa a segunda razão pela qual acredito que não estamos diante de um impasse. Porque a proposta desse desbravar é justamente lançar bases para esse novo olhar sobre os universos cinematográficos a partir da sua incompatibilidade com perspectivas redutoras ou aprisionadoras de seus movimentos e relações. Tomando emprestado o título do filme que tratamos como exemplo ilustrativo, os universos cinematográficos em sua complexidade são coisas que apresentam de certa forma um ultimato ao pensamento científico: não é mais possível permanecer apenas nas lógicas hiperespecializadas e nos métodos clássicos, é preciso que a ciência se transforme como as coisas se transformam e como os universos se expandem.

4.3.2 Uma perspectiva complexa insurgente

Eis porque consideramos a leitura de Edgar Morin sobre o pensamento complexo como uma das chaves para nossa proposta de desbravar. Esse pensamento

[...] conecta a teoria à metodologia, à epistemologia e até mesmo à ontologia [...], que não apenas prioriza a relação em detrimento da substância, mas que também prioriza as emergências, as interferências, como fenômenos constitutivos do objeto. (Morin, 2005, p. 49)

É nesse sentido que a chamada *scienza nuova*, como modificação e transformação da ciência, reconhece que há *realidades* em detrimento de uma só formulação das relações. Cabe pensar, portanto, que realidades podem também entrar em ação no fazer dessa ciência nova, para além de modificar a postura das que já estão na posição do “lugar-trono onde sempre pretendem sentar os doutrinadores arrogantes” (ibidem).

Porém, a leitura de Morin, em seu lugar de fala, não menciona diretamente o que aqui acessamos com mais propriedade: a necessidade de que essas novas ciências, se se

pretendem complexas, superem o centrismo branco e europeu. Nesse sentido, trazemos para o diálogo a noção de epistemicídio trabalhada pela filósofa brasileira Sueli Carneiro (2018), a partir de sua leitura de Boaventura Sousa Santos. Em uma perspectiva decolonial e afrocentrada, Carneiro discute o inegável apagamento dos saberes negros, entre todos os não-brancos, no campo científico ocidental, além da própria negação às pessoas pretas de serem entendidas como produtoras de ciência e conhecimento.

O conceito de epistemicídio nos permite organizar esse conjunto de questões a partir de uma concepção epistemológica norteadora da produção e reprodução do conhecimento que determina as relações acima arroladas, bem como a percepção do sistema educacional sobre o aluno negro. Nessa percepção se encontra subsumida uma interpretação de seu estatuto como sujeito cognoscente; por conseguinte, suas possibilidades intelectuais são presumidas de sua diferença cultural/racial, posto que, como afirma Sousa Santos, ‘para o velho paradigma, a ciência é uma prática social muito específica e privilegiada porque produz a única forma de conhecimento válido’ e, nessa percepção, se encontra também o único sujeito cognoscente válido. (Carneiro, 2018, p. 98)

Carneiro defende que, se construirmos essa estrutura racista do epistemicídio historicamente, também podemos nós desfazê-la. Esse movimento inclui o que Maria Clara Araujo dos Passos (2019) chama de reexistência no campo epistemológico, isto é, construir e recuperar outras formas de conhecimento de outras direções, do Sul global e das falas não-brancas para superar essa noção de um único sujeito cognoscente válido em direção às realidades múltiplas e diversas.

Trata-se também de romper com a “alta cretinização produzida nas Universidades” daquilo que Morin chama de inteligência cega, a pretensão de um fazer científico que isola objetos para elaborar análises cada vez mais específicas sobre eles:

A inteligência cega destrói os conjuntos e as totalidades, isola todos os seus objetos do seu meio ambiente. Ela não pode conceber o elo inseparável entre o observador e a coisa observada. As realidades-chaves são desintegradas. Elas passam por entre as fendas que separam as disciplinas. As disciplinas das ciências humanas não têm mais necessidade da noção de homem. E os pedantes cegos concluem então que o homem não tem existência, a não ser ilusória. Enquanto que as mídias produzem a baixa cretinização, a Universidade produz a alta cretinização. (Morin, 2005, p. 12)

Está, portanto, intimamente ligada à essa inteligência cega a obsessão pela definição clara de um método científico consolidado em ciências humanas, o que frequentemente corre o risco de confundir o rigor teórico de uma elaboração de conhecimento embasada com a necessidade de autoafirmação de que o que fazemos é, de fato, Ciência.

Por essas vias, os paralelos com as ciências da natureza e com as ciências exatas que encontramos em paradigmas como os ecossistemas narrativos exercem também certa função de recursos retóricos para essa autoafirmação. Não que os paralelismos não tenham razão de existir nem que não sejam interessantes em uma perspectiva interdisciplinar, mas há de se questionar até que ponto eles funcionam como embasamento e a partir de quando passam a funcionar como prisão forjada pela pressão de se fazer aceitar como conhecimento válido e científico. Se pensarmos em trabalhos como este, que versam sobre cultura popular e entretenimento, multiplique-se essa pressão por mil – e se pensarmos em trabalhos vindos das margens periféricas do centro global, em língua portuguesa e numa visão racializada sobre esses temas, multiplique-se então por um milhão.

Consciente desse movimento de insurgência, o exercício de repensar epistemologicamente a ciência que construímos passa também pelo lugar da criação e da inventividade – como de fato foram frutos de testes, criação e inventividade todos os métodos e perspectivas científicas que conhecemos hoje. Isso se aplica a qualquer área de pesquisa, mas nesta específica em que tratamos de fenômenos novos, em movimentos de descoberta, como os universos cinematográficos contemporâneos, não é de se lamentar que os métodos clássicos disponíveis e as abordagens mais difundidas sobre o assunto pareçam insuficientes para dar conta de suas múltiplas facetas. Em vez disso, é o caso de se arregaçar as mangas para pensar, a partir dessas coisas novas em transformação, também uma perspectiva científica que encare a novidade e assuma o percurso como método. Isso não necessariamente com a pretensão de revolucionar as ciências, mas como postura aberta, consciente e atenta às transformações que fazem o mundo girar.

É nesse sentido que propomos uma perspectiva complexa insurgente, que encontra os universos cinematográficos de modo a oferecer uma visão tão dinâmica e múltipla quanto eles são. Considero, assim, pelo menos três aspectos do pensamento complexo como bases da perspectiva que construí aqui para compor uma teoria sobre os universos cinematográficos: a presença e ação dos sujeitos no fazer científico, a abordagem sistêmica dos fenômenos e o caminhar para a transdisciplinaridade.

Sobre a presença e ação dos sujeitos, Morin pontua que:

[...] o sujeito emerge também em seus caracteres existenciais que, desde Kierkegaard, foram postos em relevo. Ele traz em si sua irredutível individualidade, sua suficiência (enquanto ser recursivo que sempre se fecha sobre si mesmo) e sua insuficiência (enquanto ser 'aberto' irresolúvel em si mesmo). Ele traz em si a brecha, a rachadura, o desgaste, a morte, o além. (Morin, 2005, p. 39)

Seria a presença do sujeito, então, o que há de humano nas ciências humanas – se é que há ciências que não o sejam. Aprendemos, pelo pensamento científico ocidental, a ocultar essa humanidade à medida em que perseguimos a quimera do rigor teórico duro. Ainda hoje a escrita em primeira pessoa do plural – e muito mais do singular – é evitada em nossas Universidades como fantasma prestes a revelar a assustadora realidade que é o fato de que há, em suma, pessoas por trás de todos os textos e teorias. Lanço mão aqui de artifícios de escrita como esse não apenas como escolha formal ou como posicionamento político, conforme adiantado na introdução desse trabalho, mas sobretudo como postura científica.

Me é caro pontuar de onde parte meu pensamento para que ele encontre a multiplicidade de outros pensamentos que estão sendo construídos agora mesmo sobre os mesmos temas e contribua para o avançar científico coletivo de modo propositivo. Nas palavras de Sueli Carneiro (2018, p. 57) “é assim que o negro sai da história para entrar nas Ciências”, ou seja, “é preciso considerar [...] o ponto de vista que nos situa em nosso ecossistema social *hic et nunc*, o qual produz as determinações/condicionamentos ideológicos do nosso conhecimento” (Morin, 2005, p. 45). Só assim esse conhecimento poderá se construir de modo consciente de onde parte e para quais direções está indo.

Tudo isso me é suscitado pela própria dinâmica dos universos cinematográficos, além da evidente escassez de visadas marginais lançadas sobre eles – por enquanto, posso dizer. Ora, se concordamos que esses universos não são objetos estáticos, mas coisas que transbordam em relações tanto diegéticas quanto extradiegéticas, isolar os universos de suas características humanas seria como que deliberadamente ignorar sua própria natureza.

Assujeitamos o tema para enxergar nele a suficiência e a insuficiência de que fala Morin, no sentido de considerar sua materialidade, sua indissociável quantificação de filmes, séries e textos em rede ficcional, sua concretude enquanto produtos de consumo. Mas, ao mesmo tempo, também enxergamos sua conseqüente abertura para refletir e afetar o mundo midiático do qual faz parte, para fazer parte da cultura popular, do imaginário coletivo e dos modos pelos quais perpetuamos nossas histórias, com todas as rachaduras e ruídos que fazem a nossa humanidade em suas desordens.

Em segundo lugar, temos a leitura do pensamento sistêmico que permeia as dinâmicas de construção e funcionamento dos universos cinematográficos. Sob esse prisma, as relações complexas entre as partes e o todo que os constituem superam a noção de unidade para abraçar a ideia de multiplicidade em unidade da qual falamos anteriormente. Tudo isso a partir

da noção de sistema como unidade complexa, “um ‘todo’ que não se reduz à ‘soma’ de suas partes constitutivas” (Morin, 2005, p. 29).

É por isso que apenas o mapeamento de todos os filmes e séries fílmicas integradas a um universo cinematográfico não satisfaria os problemas de pesquisa dos quais tratamos aqui. Universos cinematográficos são máquinas vivas às quais não basta apenas possuir todas as peças físicas nem as organizar segundo manuais de instrução exatos. Requerem o próprio *funcionamento* como parte de si, a qualidade que não se aprisiona em unidades, a construção de sentidos que só existe quando se manifestam as relações invisíveis decodificadas entre suas partes. Apresentam, em outras palavras, a virtude ambígua de sistemas abertos:

Teórica e empiricamente, o conceito de sistema aberto abre a porta para uma teoria da evolução, que só pode provir das interações entre sistema e ecossistema, e que, em seus saltos organizacionais mais admiráveis, pode ser concebida como a superação do sistema por um metassistema. A partir desse momento, a porta está aberta para a teoria dos sistemas auto-eco-organizadores, eles próprios abertos, claro (porque longe de escapar à abertura, a evolução rumo à complexidade aumenta), isto é, dos sistemas vivos (Morin, 2005, p. 22)

Intentamos aqui discutir o funcionamento desse sistema vivo a partir das diferentes maneiras que ele se apresenta, seja sua retroalimentação em transfuncionalidade ao gerar novas histórias a partir de suas próprias histórias; suas relações com o ambiente em que se insere, absorvendo demandas sociais ou gerando novas demandas a partir de seus produtos; seja descobrindo seu próprio funcionamento e buscando, ainda que em tentativas incompletas, compreendê-lo, conceituá-lo, prevê-lo e reproduzi-lo.

Tudo isso nos leva finalmente ao terceiro aspecto: o caminho para uma abordagem transdisciplinar, como o é o próprio pensamento complexo que propõe diálogos entre cibernética, pensamento sistêmico e teorias da informação. Aliamos aqui, além da própria comunicação, também a narratologia, a psicologia, a antropologia, a sociologia e outras áreas do conhecimento para traçar este breve construto teórico sobre os universos cinematográficos, este esboço de perguntas-problema que não busca exatamente uma solução. Essas múltiplas visadas, tão comuns ao campo da comunicação propriamente dito, se dão aqui, portanto, não apenas por escolha deliberada; mas porque os movimentos que perseguimos tocam em todos esses campos e em muitos mais que certamente ainda haveremos de discutir.

Como esperar então que apenas uma abordagem científico-metodológica dê conta de esgotar, ou sequer de iniciar, uma teoria sobre essas coisas? Concordamos uma vez mais com Morin quando ele tece sua crítica ao pensamento simplificador apontando que ele não dá conta da diversidade e multiplicidade em unidade que formam as coisas complexas. Isso

significa admitir tanto uma teoria transdisciplinar quanto o cruzamento de métodos e instrumentais à medida que se criam novos em diálogo, razão pela qual não os considero como excludentes nem sobrepostos uns aos outros. São, como as próprias relações de transtextualidade que se apresentam nos universos cinematográficos, camadas que dialogam entre si como as marcas de textos nos palimpsestos de Genette. Desse diálogo, traçado a partir de um olhar que se desloca, que se põe em movimento e que parte de lugares outros como insurgência, assim como as partes do holograma e como os pontos da Gestalt, há de se formar algo diferente, algo novo: “uma limitação ao conhecimento se transforma em uma ampliação do conhecimento” (Morin, 2005, p. 47).

A perspectiva complexa que desenhamos aqui requer, então, assumir a ação e a presença dos sujeitos que operam as relações em rede nos universos cinematográficos – e também os que constroem o pensamento científico sobre eles –; considerar esses universos como sistemas abertos e vivos, máquinas que não se definem apenas por suas partes materialmente constitutivas, mas são constituídas também pelo seu próprio funcionamento; e propor diálogos com diferentes disciplinas e áreas do conhecimento possibilitando também a testagem, combinação e criação de métodos de análise, ainda que não sejam o fim dessa elaboração teórica.

Essa perspectiva, por sua própria natureza aqui apresentada, então, não pode apenas reproduzir a leitura de Edgar Morin sobre a complexidade, precisa tencioná-la e questioná-la porque ela própria se constrói para esse sentido. Partimos dela para traçar uma leitura própria, notadamente marcada pela visão crítica de um pensamento complexo insurgente, sobretudo quando tratamos de temas tão mergulhados do centro político e econômico quanto o cinema estadunidense. Essa leitura também não deixa de ter uma individualidade racial, porque não há como dissociar a construção desses produtos, da ciência e nem de quaisquer relações humanas na nossa cultura, sem passar pelas estruturas sociais que se sustentam ainda sobre bases racistas.

É por isso que, em suma, a proposta de uma ciência nova apresentada pela leitura de Morin, embora forneça as bases para a perspectiva complexa que adotamos aqui, há de passar também por um rompimento com ela própria para constituir uma ciência nova de fato, rompimento esse que recupere o que foi apagado em epistemicídio. Esse rompimento nos leva então a pensar no fim das coisas, para enxergar neles possíveis recomeços.

4.3.3 *Incompletude*

O Orum é um outro estado que é acessado após a travessia da morte, em algumas mitologias religiosas de matriz africana. No Orum, a pessoa se encontra com as divindades e com seus ancestrais que sempre viveram com ela, e permanece ela própria vivendo com seus descendentes em ciclos que se renovam. Dessa forma, a vida nessa perspectiva é sempre um coletivo que se auto-organiza e se auto-sustenta, porque vivem em mim os que vieram antes e eu viverei nos que virão depois. Conseqüentemente, essa vida também é sempre infinita e o conjunto está sempre incompleto, dado que o ciclo sempre se renova. A vida é, vista assim, uma sucessão contínua de histórias sem fim.

Quando traduzida para universos narrativos nas artes da representação em um contexto de produção industrial de entretenimento e consumo, essa dinâmica da vida, em toda sua complexidade e beleza, se converte também em estratégia de consumo infinito, de alta lucratividade para o pequeno centro hollywoodiano e de contrastes culturais e sociais evidentes. Contudo, ainda que indissociáveis dessas regras do jogo capitalista, essas histórias também suscitam pensamentos sobre sua criação contínua, sua retroalimentação sistêmica que a expande transformando suas próprias partes e o mundo com o qual interage em elementos para continuar existindo e expandindo seu universo.

Até mesmo esse pensamento, na perspectiva complexa que discutimos aqui, há de ser incompleto. Edgar Morin (2005, p. 36) nos lembra que “era próprio da ciência, até o momento, eliminar a imprecisão, a ambigüidade, a contradição. Ora, é preciso aceitar certa imprecisão e uma imprecisão certa, não apenas nos fenômenos, mas também nos conceitos”. Nesse sentido, é preciso salientar que superar as visões reducionistas e os métodos duros não incorre também no extremo oposto da abstração puramente desordenada, dado que ela “afasta o concreto e não chega a formar um modelo” (p. 24).

Um pensamento complexo não representa, portanto, o fracasso como conclusão, mas a inconclusão como sucesso, no sentido de superar prisões epistemológicas em favor de diálogos vivos com as realidades e suas incertezas:

A epistemologia, é preciso sublinhar, nestes tempos de epistemologia policialesca, não é um ponto estratégico a ocupar para controlar soberanamente qualquer conhecimento, rejeitar qualquer teoria adversa, e dar a si o monopólio da verificação, portanto da verdade. A epistemologia não é pontifical nem judiciária; ela é o lugar ao mesmo tempo da incerteza e da dialógica. De fato, todas as incertezas que consideramos relevantes devem ser confrontadas, corrigir umas às outras, entredialogar sem que, no entanto, se imagine possível tapar com esparadrapo ideológico a última brecha (Morin, 2005, p. 46-47)

Trata-se, na verdade, de reconhecer a incompletude como condição de existência do pensamento humano e como definição das coisas vivas das quais tratamos. Não por acaso as intitulamos histórias sem fim. É verdade que os imperativos do sistema capitalista e as próprias liberdades criativas das pessoas autoras podem levar à descontinuidade de séries, ao encerramento de estúdios e à conclusão de sagas a qualquer momento. Contudo, esses universos são estruturados por relações, se expandem pela mínima possibilidade de continuação de suas histórias, pelos exercícios criativos de imaginar o que acontece *antes, depois e enquanto*.

Os Vingadores: Ultimato é a conclusão da Saga do Infinito no Universo Cinematográfico Marvel, mas não do universo em si. Há ainda uma espécie de epílogo segundo a cronologia oficial do UCM em *Homem-Aranha: Longe de Casa (Spider-Man: Far From Home)*, Jon Watts, 2019) e imediatamente em seguida há toda uma nova saga se descortinando com continuações das franquias, lançamentos de novas e conexões com outras mídias em mais uma lista extensa de títulos que complexificam ainda mais a rede de ficção. Mas, se eventualmente a última luta contra Thanos tivesse encerrado as produções assinadas pela Marvel Studios, o universo teria chegado ao fim?

As histórias de super-heróis como se construíram na nossa cultura nos permitem dizer que não. Na verdade, esse gênero específico, em suas décadas de continuidade narrativa nas histórias em quadrinhos, lida de maneira tão inventiva com as realidades de modo que nenhuma história, por mais acabada e desconexa que pareça estar, fica imune de ser trazida de volta para o movimento do turbilhão e ganhar vida novamente. Tudo é potencialmente um novo capítulo para expandir e convergir as linhas em movimento no universo, inclusive ele próprio quando posto em relação a outras realidades na complexidade ainda maior denominada multiverso.

Assim, se as histórias de super-heróis tanto influenciaram o modo como se constroem os universos cinematográficos contemporâneos, podemos dizer que todos eles são mundos abertos em potencial, seja porque admitem a produção de continuações em suas franquias, seja porque, principalmente, sobrevivem como possibilidade de novas histórias na cultura que reverbera seus sentidos e os transforma indefinidamente.

Ora, um pensamento que assuma essa complexidade jamais será capaz de chegar a formulações acabadas sobre ela, e de fato não é seu intento chegar. Porque o universo do qual tratamos aqui é a coletividade de histórias, é a própria abertura dessas histórias, é a rede em movimento que as conecta e que dialoga com o mundo em que se insere, é a lógica de produção

e consumo a qual obedece e ao mesmo tempo a potência de ressignificação que sua subversão há de oferecer. É tudo isso junto e muito mais.

Dessa forma, se a abertura e as relações em transformação definem os universos narrativos como os cinematográficos contemporâneos, o conhecimento construído sobre eles também será aberto e em constante movimento de transformação. Por isso as conceituações e esquematizações que elaboramos são tratadas aqui como esboços, diagramas do que conseguimos acessar a partir da visada que lançamos, ressaltando sempre o momento e o lugar onde se constroem, porque a própria historicidade da formulação teórica desenvolvida é um elemento importante ao se pensar nos termos da complexidade:

Neste sentido, o pensamento complexo aspira ao conhecimento multidimensional. Mas ele sabe desde o começo que o conhecimento completo é impossível: um dos axiomas da complexidade é a impossibilidade, mesmo em teoria, de uma onisciência. Ele faz suas as palavras de Adorno: 'A totalidade é a não verdade'. (Morin, 2005, p. 6-7)

Por essa razão problematizamos antes as perspectivas analíticas que se propõem a mapear, até o esgotamento, a complexidade dos universos narrativos. Embora o esforço ostensivo de catalogar todos os personagens, cenários, leis, eventos e relações entre elementos diegéticos de um mundo ficcional colabore para uma vista de sua amplitude e de sua capacidade de se transformar e se expandir, esse esforço precisa ser entendido também como trabalho inconcluso. É algo que certamente as comunidades de conhecimento já assimilaram de modo que fazem dessa constante coleta de informações, desse eterno ajuntamento de peças de um quebra-cabeças que não acaba, seu ofício perene de desbravadores de universos.

Talvez a chave para esse entendimento esteja desde o princípio, em suma, intimamente atrelada à própria concepção física de universo. A cosmologia sintetizada pela Lei de Hubble para calcular o afastamento gradual e contínuo das galáxias é desenvolvida a partir da percepção de que o universo físico, de fato, se expande o tempo inteiro. Ora, os cosmos ficcionais que criamos e experienciamos em nossas artes da representação de certa forma repetem esses movimentos constantes de dilatação, por todas as vias que já discutimos aqui – e o fazer científico sobre eles há de seguir caminhos semelhantes.

Tim Ingold ilustra o que falamos sobre o universo físico e os universos ficcionais sob a metáfora do microuniverso de uma casa. Até mesmo ela, aparentemente materialidade tão puramente concreta, seria então uma coisa viva, atravessada por relações que a impedem de ser mero objeto ou obra acabada:

A casa real nunca fica pronta. Ela exige de seus moradores um esforço contínuo de reforço face ao vaivém de seus habitantes humanos e não humanos, para não falar do clima! A água das chuvas pinga através do telhado onde o vento carregou uma telha, alimentando o crescimento de fungos que ameaçam decompor a madeira. As canaletas estão cheias de folhas apodrecidas, e, como se não bastasse, lamenta Siza (1997, p. 48), ‘legiões de formigas invadem o batente das portas, e há sempre cadáveres de pássaros, ratos e gatos’. Não muito diferente da árvore. A casa real é uma reunião de vidas, e habitá-la é se juntar à reunião – ou, nos termos de Heidegger (1971), participar com a coisa na sua coisificação. (Ingold, 2012, p. 30)

Desbravar universos significa, por tudo que vimos até aqui, precisamente habitá-los. E habitando-os, reconhecer que estamos de fato neles e que eles também estão contidos em nós. Nisso, exploramos o ambiente que ele é e o macroambiente em que ele se insere. Viajamos até onde conseguimos ir na tentativa de conhecer todas as suas galáxias, seus planetas, constelações e estrelas. Suas criaturas, suas divindades, suas heroínas, seus heróis. E também seus sentidos, suas intenções, suas apropriações e suas representações. E, tentando conhecer tudo isso, descobrimos que o conhecimento total é inalcançável, que o mapa é inesgotável e que há sempre mais a explorar.

Nos resta, finalmente, aproveitar a viagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Lembro com frequência do dia em que, depois do trabalho, tomei um ônibus na frente de um *shopping center* junto de uma criança e sua mãe, que pediam ajuda para pagar as passagens. Depois de conseguirem, passaram pela catraca e sentaram juntos. Vi que o menino carregava entusiasmado um álbum de figurinhas que tinha na capa o rosto do personagem Thanos. Não pude deixar de sorrir ao me identificar com aquela criança preta que descobria o universo de super-heróis a partir da sua convergência, como acontecera comigo quando me deparei com o gibi de *Guerras Secretas* pela primeira vez. O menino olhava para aquelas figuras multicoloridas com um olhar desbravador, como o de Bastian ao enveredar pelo universo de Fantasia em *A história sem fim*. Durante os minutos em que permanecemos juntos no ônibus, me perguntei se ele conhecia a história daquele extraterrestre roxo; se ele entendia como aqueles super-heróis chegaram até a luta contra esse vilão; se ele já tinha assistido a algum dos filmes no cinema, na TV ou no celular da mãe; se ele percebia que as histórias desse universo eram como as figurinhas que precisariam ser compradas para preencher aquele álbum ainda vazio.

E decidi pesquisar sobre tudo isso.

5.1 Pós-créditos, esperança e *crossover*

No cinema de colecionador dos universos cinematográficos, os recursos das cenas pós-créditos frequentemente apresentam não apenas um epílogo do filme em questão, mas também indícios dos futuros desdobramentos do universo e de seus próximos cruzamentos eventuais com outras histórias, como vimos anteriormente. A primeira aparição de Thanos no Universo Cinematográfico Marvel, por exemplo, acontece na cena pós-créditos de *Os Vingadores*, seis anos antes de os super-heróis do UCM finalmente se reunirem para combater o vilão em *Guerra Infinita e Ultimato*. Mas, desde o primeiro encontro da equipe, a semente para o que viria a ser o *crossover* maior da Saga do Infinito estava lançada.

Concluo a experiência da jornada desta pesquisa alimentando a esperança por novos *crossovers*. Não me refiro aqui à expectativa de novos desdobramentos do Universo Marvel, nem de nenhuma outra franquia de entretenimento. Falo da esperança de novos cruzamentos científicos, de novos diálogos com novas perspectivas lançadas sobre universos cinematográficos, sobre narrativas vastas, sobre o cinema contemporâneo, sobre a cultura popular e sobre tudo o que refletimos até aqui.

Porque a incompletude do pensamento complexo sugere que ele mesmo esteja sempre em movimento, que encare e abrace as lacunas deixadas por cada jornada de pesquisa não como falhas, mas como potência de novas discussões e de ampliação e aprofundamento das questões que se desenham.

A jornada dessa pesquisa começou buscando entender o que são e como funcionam os universos cinematográficos contemporâneos e termina compreendendo-os não apenas em termos narrativos como redes de ficção, nem somente como expoentes da convergência midiática do século 21 ou tampouco como meras tendências de produção da indústria cinematográfica. Concluimos que, embora sejam de fato tudo isso ao mesmo tempo, esses universos são também coisas ou fenômenos que desafiam o fazer científico, uma vez que a investigação sobre métodos possíveis de análise sobre eles nos levou a questionar essas possibilidades metodológicas e a própria postura científica clássica em favor de uma abertura complexa em direção a um pensamento insurgente.

Assim, estudar os universos cinematográficos como coisas vivas nos provoca a reconhecer que o mais instigante sobre eles do ponto de vista científico possivelmente seja as perguntas que eles são capazes de suscitar. Porque essas perguntas nos trazem não a uma inconclusão ou a uma estaca zero, muito pelo contrário: elas impulsionam uma mudança de olhar, escancaram a necessidade de se adotar um pensamento científico livre das amarras mais rígidas dos métodos simplificadores, reclamam uma abordagem atenta à complexidade viva e dinâmica que os fenômenos da cultura popular não param de produzir.

Nesse ponto, eventualmente lançar mão de metodologias e instrumentais teóricos estabelecidos nos estudos de comunicação e cultura já não representa uma saída suficiente para tratar dos universos com as lentes de aumento que escolhemos aqui: o conceito de universo cinematográfico para além das unidades que o integram, como o filme, o produto, a série, a narrativa, o consumo, a recepção, etc. Ao tomarmos os universos cinematográficos como construções narrativas e ao mesmo tempo como produtos de entretenimento em um jogo de relações diegéticas e extradiegéticas interconectadas, fizemos das *relações* a nossa matéria-prima, e entendemos essas relações como coisas incapturáveis. Finalmente, entendemos que não é o caso sequer tentar capturá-las, mas entender que são seus *movimentos* o que as definem e que são eles possivelmente as chaves para as conclusões a que chegamos por ora.

Pois são movimentos o que fazem dos universos cinematográficos as histórias sem fim a que tanto recorreremos aqui. Se expandindo em criações e possibilidades de criações, os universos narrativos são histórias que desafiam a estabilidade, que negam o fim ao mesmo

tempo em que paradoxalmente perseguem o conhecimento total de um mundo ficcional vasto. Ora, essa totalidade é inalcançável enquanto há novas relações em constante devir, e aparentemente a tentativa de satisfazer nossa epistemofilia com o poder da ficção fracassa quando esses mesmos mundos ficcionais se convertem em histórias que se movem como flechas que atravessam gerações e que sempre encontram continuidade em novos textos, chancelados ou não pelas marcas de entretenimento e lógicas de prolongamento de consumo às quais estão atrelados.

Da mesma forma, a totalidade de uma teoria fechada sobre o assunto também não é alcançável – e aqui, sequer almejada. Antes disso, pontuamos que todo o construto teórico que compartilhamos nesta pesquisa é um registro do que foi caminhado nos últimos anos, do desbravar que já foi percorrido, mas jamais será o único e muito menos o último. Os conceitos estão em aberto, as metodologias estão sendo discutidas e elaboradas, a própria postura epistemológica está em esboço porque ela parte da ideia de que há muito a ser feito, desconstruído e reconstruído e que esse movimento não é breve.

Sobretudo porque as escolhas desta pesquisa, ao se posicionarem histórica, social e racialmente, assumem uma viagem inevitavelmente mais longa no desbravamento dos universos cinematográficos. Em uma metáfora geográfica, dar a volta em torno de um astro no espaço há de ser tarefa mais rápida quanto mais próximo estivermos dele, percorrendo uma órbita mais curta; ao passo que quanto mais longe estamos, mais demorada será a translação – e mais panorâmica e abrangente será a vista sobre esse astro e sobre os corpos celestes que o cercam. Dessa forma, empreender uma discussão teórica sobre os universos cinematográficos contemporâneos sob uma perspectiva brasileira e preta, sendo esses filmes notadamente produzidos por estúdios de cinema estadunidenses liderados por corporações majoritariamente brancas, significa tomar o caminho mais longo, assumir suas imprevisibilidades, mediações, enquadramentos e incompletudes particulares, no intento de traçar uma visada que contribua para o diálogo com as demais a partir exatamente da diferença de uma perspectiva nova.

É por se tratar de um caminho mais longo, que passa ele mesmo por uma discussão sobre os métodos e postulados da ciência clássica, que esse pensamento complexo sobre o assunto não é concluído nem aqui e nem em mim, mas conclama uma construção coletiva que se sustente e se alimente de suas novas elaborações, baseadas tanto no que veio antes e foi testado, quanto no que não foi visto e foi apagado. É desenhar o mapa enquanto se faz a viagem, é ler o texto enquanto se raspa o palimpsesto.

Dessa forma, certamente há muito o que se discutir ainda sobre o conceito de universos cinematográficos que esboçamos aqui; também há muito o que se aprofundar sobre as dinâmicas do que chamamos de cinema de colecionador e sobretudo muito mais o que se pensar e construir sobre um pensamento complexo insurgente que traga para o diálogo o conhecimento não branco como forma reconhecida de ciência para tratar inclusive de assuntos tão dominados pela branquitude. Porque esses filmes, séries, quadrinhos, jogos e demais produtos advindos do polo produtor estadunidense estão vivos aqui, nas periferias brasileiras e em muitos outros lugares do mundo dadas as lógicas atuais do capitalismo, ao ponto de definitivamente serem também sobre nós e sobre nossas relações com as histórias e com o entretenimento. Por que, então, bastariam as discussões que se traçam no norte global sobre essas histórias?

Acredito que não bastam, embora sem dúvida também sejam parte importante do diálogo. Na verdade, não é apenas quando se trata de produtos da cultura popular atrelados à indústria hollywoodiana, mas em praticamente qualquer pesquisa científica do campo da comunicação e de muitos outros, que há predominância de olhares brancos, masculinos, europeus e estadunidenses, ao ponto de ser praticamente impossível não recorrer a eles. E não penso que devam ser de fato superados ou abandonados (eles são na verdade a expressiva maioria das referências adotadas aqui), mas urgentemente revisitados em diálogo com perspectivas diversas para que a ciência de fato avance e que o conhecimento se renove – em suma, para que o universo científico também se expanda.

Quando falo de esperança, cumpre ressaltar que não é no sentido distante que se aproxima dos ideais utópicos. Falo de esperar, como sugere Paulo Freire (1992), atrelando a esperança à postura ativa em prol de uma construção coletiva. Falo até mesmo de esperar, por acreditar que seja mesmo questão de tempo – e pouco tempo – para que esses encontros se concretizem e esses diálogos frutifiquem a continuidade do fazer ciência sobre todas essas coisas com novos olhares e visadas descentralizadas.

Enquanto escrevo essas páginas, há ciência e conhecimento fervilhando sobre os mesmos filmes e universos cinematográficos, de forma mais ou menos sistematizada e difundida, em muitos outros lugares que não de enriquecer a noção científica que se pode construir sobre produtos de alcance global para além da mera recepção fora do centro produtor. Por exemplo, novas perspectivas brasileiras sobre as estratégias de produção e consumo das serializações cinematográficas e transmidiáticas, sobre as questões de representação e de representatividade nos universos de filmes *blockbusters*, sobre a própria ontologia dos

universos e complexificação dos multiversos estão em vias de se cruzarem e darem continuidade às discussões internacionais sobre esses temas. Delas, novas lacunas serão identificadas, novas perguntas serão formuladas e novas pesquisas serão desenvolvidas.

Finalmente, além dessas novas pesquisas, acredito que há também valiosos achados sobre as dinâmicas dos universos cinematográficos sendo pensados fora da Universidade, para onde o olhar acadêmico deve estar sempre atento para evitar a pretensão de se bastar. Isso significa, em última instância, assumir essa cultura popular como campo gerador não apenas de práticas socioculturais e fornecimento de objetos de estudo, mas também como campo potente em elaborações científicas que se aproximem de dar conta dos novos movimentos que não param de ser gerados no turbilhão das coisas.

Há conhecimento e elaboração de sentidos extremamente sofisticados nas comunidades que se formam em torno desses universos cinematográficos e transmidiáticos, seja em seu centro com os *fandom* especializados, seja em suas margens com as formas alternativas de acesso e reverberação das histórias. E são essas elaborações elas mesmas redefinidoras do que são esses universos uma vez que se misturam às obras oficiais na expansão de seus mundos ficcionais, produzindo novos discursos que são também incorporados à noção de universo que permeia todos os seus textos no sentido mais amplo do termo. É o fazer parte dos fenômenos e ao mesmo tempo o formular de pensamentos sobre eles que tanto dificulta quanto evidencia a complexidade particular de qualquer proposição teórica sobre esses universos.

É por isso que interessa a sessão de pré-estreia lotada de um *blockbuster* como *Os Vingadores* tanto quanto a leitura que o menino faz daquele álbum de figurinhas vazio no ônibus. Porque tudo isso faz dos universos mais do que narrativas serializadas e do que produtos de entretenimento e de consumo; os torna também ideias compartilhadas e assimiladas de maneira diferente em diferentes perspectivas, e todas elas também fazem parte do que chamamos aqui de universo na concepção mais abrangente. Sendo assim, não se trata aqui de discutir essas ideias como recepção, talvez nem apenas mais como decodificação, mas como potenciais formulações de conhecimento que ainda não somos capazes de sistematizar com o instrumental conhecido e limitado a uma ou outra disciplina das ciências que desenvolvemos – ou que os outros desenvolveram – até aqui.

Caminhamos para essas novas construções científicas a partir dos cruzamentos de todas essas novas propostas de diálogo que estão em curso vindas de diferentes lugares, com diferentes objetivos e caminhando para diferentes fins, mas todas ainda suscitadas pelas

mesmas histórias sem fim em cartaz em uma ou outra sala de cinema. Não conheço essas ideias ainda, talvez nunca conheça boa parte delas, mas certamente nossas histórias se encontram quando se acendem as luzes da sala de exibição e uma inquietação tem início.

Sobem os créditos, fim de sessão.

REFERÊNCIAS

- A CASA de Frankenstein. Direção de Erle C. Kenton. [S.l.]: Universal Pictures, 1944. (71 min.) p&b. Legendado.
- A CASA de Frankenstein. In: **IMDb**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0036931/>. Acesso em: 12 de fev. de 2021.
- A CASA do Drácula. Direção de Erle C. Kenton. [S.l.]: Universal Pictures, 1945. (67 min.) p&b. Legendado.
- A FREIRA 2. Direção de Michael Chaves. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2023. (110 min.) Color. Legendado.
- A FREIRA. Direção de Corin Hardy. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2018. (96 min.) Color. Legendado.
- A HISTÓRIA sem fim 2. Direção de George T. Miller. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1990. (90 min.) Color. Legendado.
- A HISTÓRIA sem fim 3. Direção de Peter MacDonald. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1994. (95 min.) Color. Legendado.
- A HISTÓRIA sem fim. Direção de Wolfgang Petersen. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1984. (107 min.) Color. Legendado.
- A VIAGEM. Direção de Lana Wachowski; Tom Tykwer; Lilly Wachowski. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2012. (172 min.) Color. Legendado.
- ABBOTT e Costello Às Voltas Com Fantasmas. Direção de Charles Barton. [S.l.]: Universal Pictures, 1948. (83 min.) p&b. Legendado.
- ABBOTT, H. Porter. **The Cambridge Introduction to Narrative**. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.
- ABRAHAM Lincoln: Caçador de Vampiros. Direção de Timur Bekmambetov. [S.l.]: 20th Century Fox, 2012. (105 min.) Color. Legendado.
- ADICHIE, Chimamanda Ngozie. **O perigo de uma história única**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- AHSOKA [Seriado]. Produção: Jon Favreau, Dave Filoni. Estados Unidos: Lucasfilm, 2023. Color. Legendado.
- ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. London: BFI, 1999.
- AN EXHAUSTIVE Timeline of All the Avatar Sequel Announcements. In: **Vulture**. 2020. Disponível em: <https://www.vulture.com/2020/09/avatar-sequel-announcements-timeline-james-cameron.html>. Acesso em: 23 de mar. de 2021.

ANDOR [Seriado]. Produção: Kathleen Kennedy, Tony Gilroy, Diego Luna. Estados Unidos: Lucasfilm, 2022. Color. Legendado.

ANIMAIS fantásticos e onde habitam. Direção de David Yates. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2016. (133 min.) Color. Legendado.

ANIMAIS fantásticos: os crimes de Grindelwald. Direção de David Yates. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2018. (134 min.) Color. Legendado.

ANIMAIS fantásticos: os segredos de Dumbledore. Direção de David Yates. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2022. (142 min.) Color. Legendado.

ANNABELLE 2: a criação do mal. Direção de David F. Sandberg. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2017. (100 min.) Color. Legendado.

ANNABELLE. Direção de John R. Leonetti. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2014. (99 min.) Color. Legendado.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.

AS MARVELS. Direção de Nia DaCosta. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2023. (105 min.), son., color. Legendado.

ASSIS, Machado de. **Memórias Póstumas de Brás Cubas**. São Paulo: FTD, 1998.

AUMENTO de streaming na pandemia intensifica debate sobre direitos autorais. In: **Nações Unidas**. 2021. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2021/05/1751892>. Acesso em: 19 de fev. de 2023.

AUMONT Jacques, MARIE Michel. **A Análise do Filme**, trad. Marcelo Félix, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

AUMONT, Jacques. et al. **A estética do filme**. Tradução de Marianna Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2005.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2006.

AVATAR. Direção de James Cameron. [S.l.]: 20th Century Fox, 2009. (162 min.), Color. Legendado.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução: Paulo Bezerra. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

BALLERINI, Frantiesco. **História do cinema mundial**. São Paulo: Summus, 2020.

BARRADOS no shopping. Direção de Kevin Smith. [S.l.]: View Askew Productions, 1995. (123 min.) Color. Legendado.

BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1971.

BARTHES, Roland. **Ao sair do cinema**. O rumor da língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

BJØRKAN, Kristian. **Bright and Colorful Masks**, Assessing the Literary Potential of the Superhero Genre. University of Oslo, 2013.

BOHM, David. **On dialogue**. Londres: Routledge, 2009.

BOLTER; Jay David; GRUISIN, Richard. **Remediation**. Mit Press, 2000.

BONI, Marta (org.). **World Building**: transmedia, fans, industries. Amsterdam: University Press, 2017.

BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it**. Berkeley, London: University of California Press, 2006.

BOX OFFICE MOJO. Disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/>. Acesso em: 03 de ago. de 2023.

BRAGA, José Luiz. Circuitos *versus* Campos Sociais. In **Mediação & Mídiação**. Salvador: EDUFBA, 2012.

BREMBILLA, Paola; INNOCENTI, Veronica; PESCATORE, Guglielmo. Selection and evolution in narrative ecosystems. A theoretical framework for narrative prediction. 2014. **Ieee International Conference On Multimedia And Expo Workshops (icmew)**, [S.l.], p.1-6, jul. 2014. IEEE. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1109/icmew.2014.6890658>. Acesso em: 05 de jan. 2020.

BUMBLEBEE. Direção de Travis Knight. [S.l.]: Paramount Pictures, 2018. (114 min.), Color. Legendado.

BURKE, Liam. **The comic book film adaptation**. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

CABÍRIA. Direção de Giovanni Pastrone. [S.l.]: Itala Film, 1914. (181 min.) p&b. Legendado.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1988.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1991.

CAMPOS, Haroldo de. **Da Transcrição**: poética e semiótica da operação tradutora. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2011.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e Outras Metas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Terceira edição. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

CAPITÃ Marvel. Direção Anna Boden e Ryan Fleck. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2019. (124 min.), son., color. Legendado.

CAPITÃO América: Guerra Civil. Direção Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2016. (147 min.), son., color. Legendado.

CAPITÃO América: O Primeiro Vingador. Direção de Joe Johnston. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2011. (125 min.), color. Legendado.

CAPITÃO América: O Soldado Invernal. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2014. (136 min.), son., color. Legendado.

CARNEIRO DOS SANTOS, M. O trailer, o filme e a serialidade no modelo dos blockbusters do cinema hollywoodiano contemporâneo. **Revista GEMINIS**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 299–316, 2010. Disponível em:

<https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/24>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

CARNEIRO, Aparecida Sueli. **A construção do outro como não-ser como fundamento do ser**. 2005. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001465832>. Acesso em: 17 de out. de 2023.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

CHAMBLISS, Julian C.; SVITAVSKY, William L.; FANDINO, Daniel (Org.). **Assembling the Marvel Cinematic Universe: Essays on the Social, Cultural and Geopolitical Domains**. Jackson: University Press Of Mississippi, 2018.

CHOLFE, Jonas F. **As implicações filosóficas da Gestalt**. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009.

CONTARTESE, Felipe. **Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais**. 2017. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2017.

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

CORPO Fechado. Direção de M. Night Shyamalan. [S.l.]: Buena Vista Pictures, 2000. (107 min.) color. Legendado.

COSTA, Robson. **Os Jogos de Memórias e a Construção de Universos: As Adaptações Cinematográficas de Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis**. Tese de Doutorado – Rio de Janeiro: UFRJ, 2017. Disponível em:

<http://www.memoriasocial.pro.br/documentos/Teses/Tese82.pdf>. Acesso em: 02 de fev. de 2018.

CRAFT, Jason Todd. **Fiction Networks: The Emergence of Proprietary, Persistent, Large Scale Popular Fictions**. Tese de Doutorado – The University of Texas. Austin, 2004.

Disponível em:

<https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/1305/craftd05138.pdf?sequence=2>.

Acesso em: 02 de mar. de 2021.

CULLER, Jonathan. **Teoria Literária: uma introdução**. São Paulo: Beca Produções Culturais, 1999.

CURI, Pedro Peixoto. **À margem da convergência: hábitos de consumo de fãs brasileiros de séries de TV estadunidenses**. 2015. Tese (Doutorado) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2015.

DANTO, Arthur. **Após o fim da arte: A Arte Contemporânea e os Limites da História**. Tradução de Saulo Krieger. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DOGMA. Direção de Kevin Smith. [S.l.]: View Askew Productions, 1999. (128 min.) Color. Legendado.

DOUTOR Estranho no Multiverso da Loucura. Direção de Sam Raimi. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2022. (126 min.), son., color. Legendado.

DOUTOR Estranho. Direção de Scott Derrickson. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2016. (115 min.), son., color. Legendado.

DUNA. Direção de Denis Villeneuve [S.l.]: Legendary Entertainment, 2021. (155 min.) color. Legendado.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EIGHT Episodes of What Happened to Mary. **MoMA**, 2021. Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/events/6517>. Acesso em: 03 de set. de 2023.

ELBERSE, Anita. **Blockbusters: Como construir produtos vencedores no negócio do entretenimento**. Tradução de: Christiane Leonor Simyss. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

ENDE, Michael. **A história sem fim**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

ENGELMAN, Arno. A Psicologia da Gestalt e a Ciência Empírica Contemporânea. In **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, vol. 18, n.1, pp 1-16. Brasília: Universidade de Brasília, 2002.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Os estudos culturais. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. et FRANÇA, Vera Veiga (Org). **Teorias da comunicação – Conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis: Vozes, 2001.

ESQUADRÃO Suicida. Direção de David Ayer. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2016. (130 min.) Color. Legendado.

FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Salvador: EDUFBA, 2008.

FÃS do Homem-Aranha vão ao cinema fantasiados e reproduzem 'meme' em Rio Preto. In: **Diário da Região**. Disponível em: <https://www.diariodaregiao.com.br/cidades/riopreto/f-s-do-homem-aranha-v-o-ao-cinema-fantasiados-e-reproduzem-meme-em-rio-preto-1.842693>. Acesso em: 03 de ago. de 2023.

FERREIRA, Davi. **Assembling a Universe!** O Universo Compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema. 2019. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

FERREIRA, Debora Pazetto. **Investigações acerca do conceito de arte** [manuscrito] / Debora Pazetto Ferreira. - 2014. 318 f. Orientador: Rodrigo Antônio de Paiva Duarte. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.

FILHO, Wilson Oliveira da Silva; SOUSA, Márcia Cristina da Silva. As salas de cinema como ambientes: Ecologia dos meios, memória e a estética das atrações. In: **ANAIS DO 32º ENCONTRO ANUAL DA COMPOS**, 2023, São Paulo. Anais eletrônicos... Campinas, Galoá, 2023. Disponível em: <https://proceedings.science/compos/compos-2023/trabalhos/as-salas-de-cinema-como-ambientes-ecologia-dos-meiosmemoria-e-a-estetica-das-atr?lang=pt-br>. Acesso em: 16 de ago. de 2023.

FIORIN, José Luiz. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAITH, Beth (Org.). **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2006.

FLANAGAN, Martin; LIVINGSTONE, Andrew; MCKENNY, Mike. **The Marvel Studios Phenomenon**: Inside a Transmedia Universe. Londres: Bloomsbury Academic, 2016.

FLUSSER, Vilém. **Língua e Realidade**. Terceira edição. São Paulo: Annablume, 2007.

FOCILLON, Henri. **The Life of Forms in Art**. New York: Zone Books, 1992.

FORD, Clyde W. **The Hero with an African Face**: Mythic Wisdom of Traditional Africa. New York, Toronto, London, Sydney, Auckland: Bantam Books, 1999.

FÖRT, Bohumil. **An introduction to fictional worlds theory**. Peter Lang, 2016.

FRAGMENTADO. Direção de M. Night Shyamalan [*S.l.*]: Universal Pictures, 2017. (117 min.) color. Legendado.

FRANKENSTEIN encontra o Lobisomem. Direção de Roy William Neill. [*S.l.*]: Universal Pictures, 1943. (74 min.) p&b. Legendado.

FRANKENSTEIN Encontra o Lobisomem. In: **IMDb**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0035899/>. Acesso em: 03 de nov. de 2023.

FROZEN 2. Direção de Jennifer Lee; Chris Buck. [*S.l.*]: Walt Disney Animation Studios, 2019. (103 min.) color. Legendado.

GAMBARATO, Renira Rampazzo. Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. **Baltic Screen Media Review 2013**. Tallinn, p. 81-100. nov. 2013.

GAUDREAU, André; MARION, Philippe. **O fim do cinema?** Uma mídia em crise na era digital. Campinas: Papirus, 2016.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos:** La Literatura en Segundo Grado. Madrid: Taurus, 1989.

GERBNER, George. **The stories we tell**. Peace Review, 11(1), 9-15, 1999.

GODZILLA II: o rei dos monstros. Direção de Michael Dougherty. [S.l.]: Legendary Entertainment, 2019. (132 min.) color. Legendado.

GODZILLA vs Kong. Direção de Adam Wingard. [S.l.]: Legendary Entertainment, 2021. (113 min.) color. Legendado.

GODZILLA. Direção de Gareth Edwards. [S.l.]: Legendary Entertainment, 2014. (111 min.) color. Legendado.

GOFFMANN, Erving. **Frame Analysis:** An Essay on the organization of experience. Boston: Northeastern University Press, 1974.

GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew. Block Buster Art House: Meets Superhero Comic, or Meets Graphic Novel?: The Contradictory Relationship between Film and Comic Art. In: **Journal of Popular Film and Television**, 34:3, 108-115, 2010. DOI: 10.3200/JPFT.34.3.108-115

GRISHAKOVA, Marina; POULAKI, Maria (org.). **Narrative Complexity:** Cognition, Embodiment, Evolution. Lincoln: University of Nebraska Press, 2019.

GUARDIÕES da Galáxia Vol. 2. Direção James Gunn. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2017. (137 min.), son., color. Legendado.

GUARDIÕES da Galáxia. Direção James Gunn. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2014. (122 min.), son., color. Legendado.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na Pós-modernidade**. Rio de Janeiro, DP&A Editora, 1997.

HALL, Stuart. **Da diáspora:** identidades de mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HAN Solo: uma história Star Wars. Direção de Ron Howard. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2018. (135 min.), son., color. Legendado.

HAN, Byung-Chul. **No Cosas:** quiebras del mundo de hoy. Taurus. Barcelona, 2021.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da Transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (org.). **Third Person:** Authoring and Exploring Vast Narratives. Londres: The MIT Press, 2009.

HARRY Potter e a câmara secreta. Direção de Chris Columbus. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2002. (161 min.) Color. Legendado.

HARRY Potter e a ordem da Fênix. Direção de David Yates. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2007. (138 min.) Color. Legendado.

HARRY Potter e a pedra filosofal. Direção de Chris Columbus. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2001. (152 min.) Color. Legendado.

HARRY Potter e as relíquias da morte: parte 1. Direção de David Yates. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2010. (146 min.) Color. Legendado.

HARRY Potter e as relíquias da morte: parte 2. Direção de David Yates. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2011. (130 min.) Color. Legendado.

HARRY Potter e o cálice de fogo. Direção de Mike Newell. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2005. (157 min.) Color. Legendado.

HARRY Potter e o enigma do príncipe. Direção de David Yates. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2009. (153 min.) Color. Legendado.

HARRY Potter e o prisioneiro de Azkaban. Direção de Alfonso Cuarón. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2004. (139 min.) Color. Legendado.

HATFIELD, Charles. **Hand of Fire: The Comics Art of Jack Kirby**. Jackson: University Press of Mississippi, 2011.

HERMAN, David. Story Logic. **Problems and Possibilities of Narrative**. Lincoln – London: University of Nebraska Press, 2002.

HOMEM de Ferro 2. Direção de Jon Favreau. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2010. (126 min.), color. Legendado

HOMEM de Ferro 3. Direção de Shane Black. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2013. (130 min.), color. Legendado

HOMEM de Ferro. Direção de Jon Favreau. Produção de Avi Arad, Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2008. (126 min.), color. Legendado.

HOMEM-Aranha no Aranhaverso. Direção de Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman [S.l.]: Sony Pictures Animation, Marvel Entertainment, 2018. (117 min.) color. Legendado.

HOMEM-Aranha: de volta ao lar. Direção de Jon Watts. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Columbia Pictures, 2017. (133 min.), color. Legendado.

HOMEM-Aranha: sem volta para casa. Direção de Jon Watts. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Columbia Pictures, 2021. (148 min.), color. Legendado.

HOMEM-Formiga e a Vespa. Direção de Peyton Reed. Produção de Kevin Feige, Stephen Broussard. [S.l.]: Marvel Studios, Walt Disney Studios, Motion Pictures, 2018. (118 min.), color. Legendado.

HOMEM-Formiga. Direção de Peyton Reed. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Walt Disney Studios, Motion Pictures, 2015. (117 min.), color. Legendado.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta**. São Paulo: Editora Leya, 2013.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation** / Linda Hutcheon with Siobhan O'Flynn. 2. ed. New York: Routledge, 2013.

ILLOUZ, E. Emotions, Imagination and Consumption: A new research agenda. **Journal of Consumer Culture**, vol. 9, issue 3, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1469540509342053>. Acesso em: 04 de fev. de 2021.

INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. In: **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012.

INNOCENTI, Veronica; PESCATORE, Guglielmo. **Dalla cross-medialità all'ecosistema narrativo**. In: Il Cinema Della Convergência: industria, racconto, pubblico. Milão: Mimesis Edizione, 2012.

INVOCAÇÃO do mal 2. Direção de James Wan. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2016. (134 min.) Color. Legendado.

INVOCAÇÃO do mal 3: a ordem do Demônio. Direção de Michael Chaves. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2021. (112 min.) Color. Legendado.

INVOCAÇÃO do mal. Direção de James Wan. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2013. (112 min.) Color. Legendado.

JAMESON, Fredric. **The Political Unconscious: Narrative as a socially symbolic act**. London, New York: Cornell University Press, 1981.

JAY & Silent Bob reboot. Direção de Kevin Smith. [S.l.]: View Askew Productions, 2019. (105 min.) Color. Legendado.

JAY & Silent Bob's super groovy cartoon movie. Direção de Steve Stark. [S.l.]: SModcast Pictures, View Askew Productions, 2013. (64 min.) Color. Legendado.

JEFFRIES, Dru. **Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels per Second**. Austin: University of Texas Press, 2017.

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling 101**. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. 2017. Acesso em: 07 de jan. de 2022.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Fãs, Blogueiros e Gamers: explorando a cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

JESI, Furio. Sobre os mitos contemporâneos. In: Dossiê Furio Jesi. **Boletim de Pesquisa NELIC**, v. 14, n. 22. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.

JURASSIC World: o mundo dos dinossauros. Direção de Colin Trevorrow. [S.l.]: Amblin Entertainment, Legendary Pictures, 2015. (124 min.) color. Legendado.

KERNAN, L. **Coming Attractions** – reading american movie trailers. Austin, Texas: University of Texas Press, 2004.

KING, Geoff. **Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster**. London: I.B. Tauris, 2000.

KLASTRUP, L.; TOSCA, S. **Retinhknng Cyberworld Design**. Centro de pesquisas de jogos de computador IT. Universidade de Copenhagen, 2004. Disponível em: http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf. Acesso em: 13 de abr. de 2022.

KOFFKA, K. **Perception: An introduction to Gestalt theory**. Psychological Bulletin, 19, 531-585, 1922.

KONG: a ilha da caveira. Direção de Jordan Vogt-Roberts. [S.l.]: Legendary Pictures, Tencent Pictures, 2017. (118 min.) color. Legendado.

KOTEN, Jiří. Fictional Worlds and Storyworlds: Forms and Means of Classification. In **Four Studies of Narrative**. Prague: Institute of Czech Literature, 2010.

KOTHE, Flávio R. **A narrativa trivial**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.

LA REBELION de los fantasmas. In: **IMDb**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0244164/>. Acesso em: 12 de fev. de 2021.

LESSA, Rodrigo Oliviera. A obra de arte cinematográfica como mercadoria. In: **Revista Café com Sociologia**. v. 5 n. 1 (2016): Jan./Abr.2016.

LIGA da Justiça. Direção de Zack Snyder, Joss Whedon. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2017. (120 min.) Color. Legendado.

LIPOVESTSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo**. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

LOVECRAFT Country [Seriado]. Produção: J. J. Abrams, Jordan Peele. Estados Unidos: HBO, 2020. Color. Legendado.

LUKACS, Georg. **Estética**. Barcelona: Grijalbo, 1982.

LYOTARD, Jean-François. **The Postmodern Contition: A report on knowledge**. Minneapolis: University of Minnesot Press, 2009.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4ª ed. São Paulo: Editora Senac, São Paulo, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MARCUZZO, Patrícia. Diálogo inconcluso: os conceitos de dialogismo e polifonia na obra de Mikhail Bakhtin. In: **Cadernos do IL**, Porto Alegre, nº 36, 2008.

MARTINO, Luís Mauro Sá. De um eu ao outro: narrativa, identidade e comunicação com a alteridade. **Revista Parágrafo**. Jan/jun 2016.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria da comunicação**: ideias, conceitos e métodos. Petrópolis: Vozes, 2009.

MASCARELLO, F. Cinema hollywoodiano contemporâneo. In: MASCARELLO, F. (Org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

MASSAROLO, João Carlos; ALVARENGA, Marcus Vinícius Tavares de. **A Indústria Audiovisual e Os Novos Arranjos da Economia Digital**. PPGIS – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos – UFSCar – São Paulo, 2009. Disponível em: <http://sites.google.com/site/joaocarlosmassarolo/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

MAUERHOFER, Hugo. **A psicologia da experiência cinematográfica**. In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema: antologia*. São Paulo: Graal, 1983.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2002.

MONARCH: legado de monstros [Seriado]. Produção: Brian Rogers, Yoshimitsu Banno, Kenji Okuhira, Scott Schofield, Al Letson. Estados Unidos: Safehouse Pictures, Toho, Milkfed Criminal Masterminds, Chris Black Broadcasting System, Legendary Television, 2023. Color. Legendado.

MOREIRA, Mariana. **Como estudamos transmídia**: um panorama sobre as pesquisas de transmidiação no Brasil (2008-2021). 2023. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

MORIN, Edgar. **Introdução ao Pensamento Complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MORIN, Edgar. **A new way of thinking**. 2019. Disponível em: <https://courier.unesco.org/en/articles/new-way-thinking>. Acesso em: 01 de maio 2012.

MORSON, Gary Saul; EMERSON, Caryl. **Mikhail Bakhtin**: criação de uma prosaística. Tradução Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

MOTTA, L. G. Por que estudar narrativas? In: MOTA, C. L.; MOTTA, L. G. E CUNHA, M. J. **Narrativas Midiáticas**. Florianópolis: Insular, 2012.

MULHER-Maravilha 1984. Direção de Patty Jenkins. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2020. (151 min.) Color. Legendado.

MURDOCK, Maureen. **A jornada da heroína**: a busca da mulher para se conectar com o feminino. Rio de Janeiro: Sextante, 2022.

NEVINS, Jess. **A Brief History of the Crossover**. 2011a. Disponível em: <https://io9.gizmodo.com/5833704/a-brief-history-of-the-crossover>. Acesso em: 01 de fev. de 2018.

NEVINS, Jess. **The First Shared Universes**. 2011b. Disponível em: <https://io9.gizmodo.com/5838896/the-first-shared-universes>. Acesso em: 01 de fev. de 2018.

NODARI, A. (2019). Alterocupar-se: obliquação e transicionalidade na experiência literária. **Estudos De Literatura Brasileira Contemporânea**, (57), 1–17. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2316-4018573>. Acesso em: 02 de mar. de 2021.

NODARI,, A. A. (2015). A literatura como antropologia especulativa. **Revista Da Anpoll**, 1(38), 75–85. Disponível em: <https://doi.org/10.18309/anp.v1i38.836>. Acesso em: 02 de mar. de 2021.

O BALCONISTA 2. Direção de Kevin Smith. [S.l.]: View Askew Productions, 2006. (97 min.) color. Legendado.

O BALCONISTA 3. Direção de Kevin Smith. [S.l.]: View Askew Productions, 2022. (115 min.) color. Legendado.

O BALCONISTA. Direção de Kevin Smith. [S.l.]: View Askew Productions, 1994. (92 min.) p&b. Legendado.

O ESPETACULAR Homem-Aranha 2: a ameaça de Electro. Direção de Mark Webb [S.l.]: Columbia Pictures, Sony Pictures, 2014. (142 min.) color. Legendado.

O ESPETACULAR Homem-Aranha. Direção de Mark Webb [S.l.]: Columbia Pictures, Sony Pictures, 2012. (136 min.) color. Legendado.

O ESQUADRÃO Suicida. Direção de James Gunn. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2021. (132 min.) Color. Legendado.

O HOBBIT: a batalha dos cinco exércitos. Direção de Peter Jackson. [S.l.]: New Line Cinema, Warner Bros. Pictures, 2014. (144 min.) color. Legendado.

O HOBBIT: a desolação de Smaug. Direção de Peter Jackson. [S.l.]: New Line Cinema, Warner Bros. Pictures, 2013. (161 min.) color. Legendado.

O HOBBIT: uma jornada inesperada. Direção de Peter Jackson. [S.l.]: New Line Cinema, Warner Bros. Pictures, 2012. (169 min.) color. Legendado.

O IMPÉRIO (do besteirol) contra-ataca. Direção de Kevin Smith. [S.l.]: View Askew Productions, 2001. (104 min.) Color. Legendado.

O IMPÉRIO (do besteirol) contra-ataca. In: **IMDb**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0261392/>. Acesso em: 12 de fev. de 2021.

O INCRÍVEL Hulk. Direção de Louis Leterrier [S.l.]: Marvel Studios, Universal Pictures, 2008. (112 min.) color. Legendado.

O QUE aconteceu com Mary [Seriado]. Direção: Charles Brabin. Estados Unidos: Edison Studios, 1912. p&b. Legendado.

O REI Leão. Direção de Jon Favreau. [S.l.]: Walt Disney Pictures, 2019. (118 min.) color. Legendado.

O SENHOR dos Anéis: a sociedade do anel. Direção de Peter Jackson. [S.l.]: WingNut Films, The Saul Zaentz Company, 2001. (178 min.) color. Legendado.

O SENHOR dos Anéis: as duas torres. Direção de Peter Jackson. [S.l.]: WingNut Films, The Saul Zaentz Company, 2002. (179 min.) color. Legendado.

O SENHOR dos Anéis: o retorno do rei. Direção de Peter Jackson. [S.l.]: WingNut Films, The Saul Zaentz Company, 2003. (201 min.) color. Legendado.

O SENHOR dos Anéis: os anéis do poder [Seriado]. Produção: Ron Ames, Chris Newman. Estados Unidos: Prime Video, 2022. Color. Legendado.

O VAGABUNDO. Direção de Charles Chaplin. [S.l.]: Essanay Studios, 1915. (32 min.) p&b. Legendado.

OLÉCIO DE SOUZA, E. A ficção seriada diante da Convergência Tecnológica e midiática. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 31–42, 2010. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/6>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

OS CAVALEIROS do zodíaco – Saint Seiya: o começo. Direção de Tomasz Baginski. [S.l.]: Toei Animation, Sony Pictures, 2023. (112 min.) Color. Legendado.

OS CAVALEIROS do Zodíaco [Seriado]. Direção: Kōzō Morishita, Kazuhito Kikuchi. Japão: Toei Animation, 1986. Color. Dublado.

OS CAVALEIROS do zodíaco: a lenda do santuário. Direção de Kei'chi Sato. [S.l.]: Toei Animation, 2014. (93 min.) Color. Legendado.

OS CAVALEIROS do Zodíaco: Prólogo do Céu. Direção de Shigeyasu Yamauchi [S.l.]: Toei Animation, 2004. (85 min.) color. Legendado.

OS VINGADORES. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2012. (143 min.), son., color. Legendado.

OS VINGADORES: Era de Ultron. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2015. (142 min.), son., color. Legendado.

OS VINGADORES: Guerra Infinita. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2018. (162 min.), son., color. Legendado.

OS VINGADORES: Ultimato. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2019. (182 min.), son., color. Legendado.

PANTERA Negra. Direção de Ryan Coogler. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2018. (135 min.), son., color. Legendado.

PANTERA Negra: Advogada leva 400 adolescentes da periferia ao cinema em Belo Horizonte. In: **O Globo**. 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2022/11/pantera-negra-advogada-leva-400-adolescentes-da-periferia-ao-cinema-em-belo-horizonte.ghtml>. Acesso em: 02 de set. de 2023.

PANTERA Negra: Wakanda para sempre. Direção de Ryan Coogler. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2022. (162 min.), son., color. Legendado.

PARRY, Roger. **A ascensão da mídia**: A história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google. Tradução de: Cristiana Serra. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PASSOS, Maria Clara Araújo dos. O currículo frente à insurgência decolonial: constituindo outros lugares de fala. **Cadernos de Gênero e Tecnologia**, Curitiba, v.12, n. 39, p. 196-209, jan./jun. 2019.

POULAKI, Maria. **Before or beyond narrative?** Towards a complex systems theory of contemporary films. Amsterdam: Rozenberg Publishers, 2011.

POULAKI, Maria. Network films and complex causality. In: **Screen**, vol. 55, n. 3, pp 379-375. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/screen/hju020>. Acesso em: 04 de fev. de 2021.

PROCURA-SE Amy. Direção de Kevin Smith. [S.l.]: View Askew Productions, 1997. (113 min.) color. Legendado.

PROJETO Wakanda é Nois usa financiamento coletivo para levar lazer e autocuidado à mulheres negras em situação de vulnerabilidade. In: **Culturadoria**. Disponível em <https://culturadoria.com.br/wakanda-e-nois/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

PULP Fiction: tempo de violência. Direção de Quentin Tarantino. [S.l.]: A Band Apart, Miramax Films, 1994. (154 min.), son., color. Legendado.

QUEIME depois de ler. Direção de Ethan Coen. [S.l.]: Working Title Films, Mike Zoss Productions, StudioCanal, Relativity Media, 2008. (96 min.), son., color. Legendado.

QUO vadis?. Direção de Enrico Guazzoni. [S.l.]: Cines, 1913. (120 min.) p&b. Legendado.

REZENDE, Antonio Martinez de; BIANCHET, Sandra Braga. **Dicionário do Latim Essencial**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tradução: Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papirus, 1994.

ROGUE One: uma história Star Wars. Direção de Gareth Edwards. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2016. (133 min.), son., color. Legendado.

ROGUE One: uma história Star Wars. In: **Disney+**. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/rogue-one-uma-historia-de-star-wars/14CV6eSbygOA>. Acesso em: 03 de jun. de 2023.

RYAN, Marie-Laure. Transmedia narratology and transmedia storytelling. In: SÁNCHEZ-MESA, Domingo; ALBERICH-PASCUAL, Jordi; ROSENDO, Nieves (org.). **Transmedia narratives**. Artnodes. No. 18, pp. 1-10. UOC, 2016. Disponível em: <http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n18-ryan/n18-ryan-pdf-en>. Acesso em: 02.06.2023.

SAINT-GELAIS, Richard. **Fictions transfuges**: La transfictionnalité et ses enjeux. Paris: Seuil, 2011.

SANTOS, Bernardo. **Cinema Reloaded**: Um estudo da complexidade nos processos comunicacionais do Cinema no início do século XXI. 2017. Tese (Doutorado) – Doutorado em Comunicação e Semiótica, Universidade Pontifícia Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

SCARLETT Johansson Files Lawsuit Against Disney Over ‘Black Widow’ Release. In: **The Hollywood Reporter**. 2021. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/scarlett-johansson-disney-lawsuit-1234990249/>. Acesso em: 21 de fev. de 2023.

SCHATZ, Tomas. The New Hollywood. In: COLINS, Jim; RADNER, Hilary; COLLINS, Ava Preacher (Org). **Film theory goes to the movies**. Los Angeles: Routledge, 1993.

SCOLARI, Carlos; BERTETTI, Paolo; FREEMAN, Matthew. **Transmedia archeology**: Storytelling in the Bordelines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines. 1 ed. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2014.

SENS, André Luiz. **Design Transmídia**: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos. 2017. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

SHOOTER, Jim; ZECK, Mike; LAYTON, Bob. **Guerras Secretas**. São Paulo: Abril, 1994.

SILVA, André Conti. **Projetando Mundos Ficcionalis**: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos. 2018. Tese (Doutorado) – Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

SMITH, Murray. Theses on the Philosophy of Hollywood History. In: NEALE, Steve; SMITH, Murray (Org). **Contemporary Hollywood Cinema**. London: Routledge, 1998.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papyrus, 2000.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro** A Journal Of English Language, Literatures In English And Cultural Studies, [S.l.], n. 51, p.19-53, 30 abr. 2006. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8026.2006n51p19>. Acesso em: 03 de mar. de 2020.

STAR Wars Rebels [Seriado]. Produção: Athena Yvetta Portillo. Estados Unidos: Lucasfilm, Lucasfilm Animation, Disney Television Animation, 2014. Color. Dublado.

STAR Wars: Episódio I – a ameaça fantasma. Direção de George Lucas. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 1999. (136 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio II – o ataque dos clones. Direção de George Lucas. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 2002. (142 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio III – a vingança dos Sith. Direção de George Lucas. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 2005. (140 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio IV – uma nova esperança. Direção de George Lucas. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 1977. (121 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança. In: **IMDb**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0076759/>. Acesso em: 25 de fev. de 2024.

STAR Wars: Episódio IX – a ascensão Skywalker. Direção de J.J. Abrams. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2019. (142 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio V – o Império contra-ataca. Direção de George Lucas. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 1980. (124 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio VI – o retorno de Jedi. Direção de George Lucas. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 1983. (134 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio VII – o despertar da força. Direção de J.J. Abrams. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2015. (135 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio VIII – os últimos Jedi. Direção de Rian Johnson. [S.l.]: Lucasfilm Ltd., Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2017. (152 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: guerras clônicas [Seriado]. Produção: Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, Lucasfilm, 2003. Color. Dublado.

STARWEIRD. In: **Wookieepedia Fandom Star Wars**. Disponível em: <https://starwars.fandom.com/wiki/Starweird>. Acesso em: 18 de jun. de 2023.

STRINGER, Julian (org.). **Movie Blockbusters**. New York: Routledge, 2003.

SUPERMAN 2: a aventura continua. Direção de Richard Lester. [S.l.]: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production, Warner Bros. Pictures, 1980. (127 min.) color. Legendado.

SUPERMAN 3. Direção de Richard Lester. [S.l.]: Cantharus Productions N.V., Dovemead Films, Warner Bros. Pictures, 1983. (120 min.) color. Legendado.

SUPERMAN 4: em busca de paz. Direção de Sidney J. Furie. [S.l.]: Cannon Group, Inc., Golan-Globus Productions, London-Cannon Films, 1987. (90 min.) color. Legendado.

SUPERMAN: O Filme. Direção de Richard Donner. [S.l.]: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production, Warner Bros. Pictures, 1978. (143 min.) color. Legendado.

THE 10 Highest Grossing Movie Franchise of All Time. In: **IGN**. 2023. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/highest-grossing-movie-franchises>. Acesso em: 14 de mai. de 2023.

THE ADVENTURES of Kathlyn [Seriado]. Direção: Francis J. Grandon. Produção: William Nicholas Selig, Estados Unidos: Selig Polyscope Company, 1913. p&b. Legendado.

THE IRISHMAN Week: Empire's Martin Scorsese Interview. In: **Empire**. 2019. Disponível em: <https://www.empireonline.com/movies/features/irishman-week-martin-scorsese-interview/>. Acesso em: 01 de ago. de 2023.

THE MANDALORIAN [Seriado]. Produção: Jon Favreau. Estados Unidos: Lucasfilm, Fairview Entertainment, Golem Creations, 2019. Color. Legendado.

THE STORY of the Kelly Gang. Direção de Charles Tait. [S.l.], 1906. (70 min.) p&b. Legendado.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique**. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

THOR. Direção de Kenneth Branagh. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2011. (114 min.) color. Legendado.

THOR: o mundo sombrio. Direção de Alan Taylor. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2014. (112 min.) color. Legendado.

THOR: Ragnarok. Direção de Taika Waititi. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2017. (130 min.) color. Legendado.

TITANIC. Direção de James Cameron. [S.l.]: Paramount Pictures, 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, 1997. (195 min.), Color. Legendado.

TODO mundo em pânico. Direção de Keenen Ivory Wayans. [S.l.]: Miramax Films, 2000. (88 min.), Color. Legendado.

TRANSFORMERS: a era da extinção. Direção de Michael Bay. [S.l.]: Dibonaventura Pictures, Hasbro, Paramount Pictures, 2014. (165 min.), Color. Legendado.

TRANSFORMERS: a vingança dos derrotados. Direção de Michael Bay. [S.l.]: Dibonaventura Pictures, Hasbro, Paramount Pictures, 2009. (150 min.), Color. Legendado.

TRANSFORMERS: o filme. Direção de Michael Bay. [S.l.]: Dibonaventura Pictures, Hasbro, Paramount Pictures, 2007. (143 min.), Color. Legendado.

TRANSFORMERS: o lado oculto da lua. Direção de Michael Bay. [S.l.]: Dibonaventura Pictures, Hasbro, Paramount Pictures, 2011. (157 min.), Color. Legendado.

TRANSFORMERS: o último cavaleiro. Direção de Michael Bay. [S.l.]: Dibonaventura Pictures, Hasbro Studios, Amblin Entertainment, Platinum Dunes, Paramount Pictures, 2017. (149 min.), Color. Legendado.

TUBARÃO. Direção de Steven Spielberg. [S.l.]: Zanuck/Brown Productions, Universal Pictures, 1975. (124 min.) color. Legendado.

VANOYE Francis, GOLIOT-LÉTÉ Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**, trad. Marina Appenzeller, Campinas, SP: Editora Papirus, 1994.

VELOZES e Furiosos 7. Direção de James Wan. [S.l.]: Original Film, One Race Films, Media Rights Capital, Universal Pictures, 2015. (139 min.) color. Legendado.

VENOM. Direção de Ruben Fleischer. [S.l.]: Columbia Pictures, Marvel Entertainment, Tencent Pictures, Arad Productions, Matt Tolmach Productions, Pascal Pictures, Sony Pictures, 2018. (112 min.) color. Legendado.

VENOM: tempo de Carnificina. Direção de Andy Serkis. [S.l.]: Columbia Pictures, Marvel Entertainment, 20th Century Studios, Sony Pictures, 2021. (97 min.) color. Legendado.

VIDRO. Direção de M. Night Shyamalan. [S.l.]: Universal Pictures, 2019. (132 min.) color. Legendado.

VIEIRA, Antonio Henrique Garcia. **Uma Análise do Story World de Star Wars: A New Hope e Star Wars: The Force Awakens**. 2017. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2017.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo, Edições Loyola, 2003.

VIÚVA Negra. Direção de Cate Shortland. Produção de Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios, Motion Pictures, Walt Disney Studios, 2021. (134 min.) color. Legendado.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WHAT a Kevin Feige Star Wars Movie Might Look Like. In: **Vanity Fair**. Disponível em <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/09/kevin-feige-star-wars-movie>. Acesso em: 05 de ago. de 2023.

WILINSKY, Barbara. Flirting with Kathlyn: creating the mass audience. In **Hollywood goes shopping**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

WOLF, Mark JP. **Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation**. Routledge, 2014.

WOLK, Douglas. **All of the Marvels: A Journey to the Ends of the Biggest Story Ever Told**. New York: Penguin Press, 2021.

XAVIER DE LIMA, M. Transcinema: a multiplicação de janelas e o hipertexto como dispositivo da interatividade. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 339–350, 2010. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/26>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

XAVIER, Ismail. **Cinema: revelação e engano**. O Olhar e a Cena. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

ZANETTI, D. (2009). Repetição, serialização, narrativa. **MATRIZES**, 2(2), 181-194. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v2i2p181-194>. Acesso em: 09 de set. de 2022.

ZECCA, Federico *et. al.* **Il Cinema Della Converganza**: industria, racconto, pubblico. Milão: Mimesis Edizione, 2012.

ZIMERMAN, D.E. **Vocabulário Contemporâneo de Psicanálise**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2001.