



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

**LUAN BARBOSA DE CARVALHO**

**“VOCÊS AINDA ESTÃO AÍ?”: ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO TIPOLOGICA DAS  
CENAS PÓS-CRÉDITOS NO CINEMA**

**FORTALEZA**

**2024**

LUAN BARBOSA DE CARVALHO

“VOCÊS AINDA ESTÃO AÍ?: ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO TIPOLÓGICA DAS  
CENAS PÓS-CRÉDITOS NO CINEMA

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

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

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)

---

C325“ Carvalho, Luan Barbosa de.  
“Vocês ainda estão aí?”: análise e classificação tipológica das cenas pós-créditos no cinema / Luan Barbosa de Carvalho. – 2024.  
89 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Mestrado Profissional em Artes, Fortaleza, 2024.

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

1. Cenas pós-créditos. 2. Cinema. 3. Narrativa. 4. Intertextualidade. 5. Paratextualidade. I. Título.

CDD 700

---

LUAN BARBOSA DE CARVALHO

“VOCÊS AINDA ESTÃO AÍ?: ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO TIPOLOGICA DAS  
CENAS PÓS-CRÉDITOS NO CINEMA

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

Aprovada em: 26/02/2024.

BANCA EXAMINADORA

---

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

---

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

---

Prof. Dra. Maria Margarete Fernandes de Sousa  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

Aos meus pais e à minha irmã.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Léo e Aldaiza, e à minha irmã, Laila. O apoio foi fundamental em cada passo desta jornada acadêmica.

Agradeço também ao meu orientador, Ricardo Jorge, pela orientação cuidadosa e constante ao longo desta trajetória. Sua expertise, paciência e dedicação foram importantes para o desenvolvimento deste trabalho.

À banca de professores que contribuíram de maneira significativa para o desenvolvimento deste trabalho: Marcelo Didimo e Margarete Fernandes.

Aos meus amigos, expresse minha gratidão por toda a força e todo o carinho.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

## RESUMO

O estudo explora o papel das cenas pós-créditos como estratégia narrativa e publicitária no cinema contemporâneo, destacando sua relevância na extensão de filmes e no anúncio de novas franquias. Utilizando conceitos como paratextualidade e intertextualidade, com base em teóricos como Gray, Abbott, Genette e Fiorin, os objetivos incluem classificar tipologicamente essas cenas e analisar sua função na continuidade de universos narrativos. A pesquisa conclui que as cenas pós-créditos transcendem o status de bônus, sendo essenciais para a construção de universos cinematográficos, com categorias distintas que enriquecem a experiência do espectador.

**Palavras-chave:** cenas pós-créditos; cinema; intertextualidade; narrativa; paratextualidade.

## ABSTRACT

The study explores the role of post-credits scenes as a narrative and advertising strategy in contemporary cinema, highlighting their relevance in extending films and announcing new franchises. Using concepts such as paratextuality and intertextuality, based on theorists such as Gray, Abbott, Genette, and Fiorin, the objectives include typologically classifying these scenes and analyzing their function in the continuity of narrative universes. The research concludes that post-credits scenes go beyond being mere bonuses, becoming essential for the construction of cinematic universes, with distinct categories that enrich the viewer's experience.

**Keywords:** post-credits scenes; cinema; intertextuality; narrative; paratextuality.



## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	7
2	<b>CROSSOVER LINGÜÍSTICO: REUNIÃO DOS PRINCIPAIS CONCEITOS</b> .....	13
2.1	<b>Intertextualidade</b> .....	14
2.2	<b>Dialogismo e Memória</b> .....	19
3	<b>UMA JORNADA PELA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA</b> .....	23
3.1	<b>Cenas</b> .....	23
3.2	<b>Créditos</b> .....	26
4	<b>CENAS PÓS-CRÉDITOS: O EPÍLOGO SECRETO DA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA</b> .....	29
4.1	<b>Créditos de Abertura vs. Cenas pós-créditos</b> .....	29
4.2	<b>Caso Marvel</b> .....	36
5	<b>PROPOSTA DE CLASSIFICAÇÃO TIPOLOGICA DAS CENAS PÓS- CRÉDITOS</b> .....	46
5.1	<b>Cenas de destino ou explicativas</b> .....	47
5.2	<b>Cenas-gancho</b> .....	49
5.3	<b>Cenas de bastidores</b> .....	56
5.4	<b>Cenas coadjuvantes ou secundárias</b> .....	58
6	<b>CONECTANDO NARRATIVAS: CENAS PÓS-CRÉDITOS E INTERTEXTUALIDADE</b> .....	60
7	<b>O ESPAÇO E TEMPO DAS CENAS PÓS-CRÉDITOS NAS NARRATIVAS</b> .....	65
8	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	69
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	78

## 1 INTRODUÇÃO

Após mais de 120 anos desde a sua criação, o cinema continua a surpreender, proporcionando novas experiências aos espectadores e ampliando as narrativas contadas nas telas. Com o advento dos formatos de DVDs e Blu-Rays, os filmes passaram a incluir cenas extras, entrevistas especiais e até mesmo jogos. Dentro das salas de cinema, uma série de complementos ao filme principal começou a ser apresentada ao público, como trailers antes do início dos filmes e anúncios publicitários.

Com o surgimento de novas possibilidades narrativas e cinematográficas para contar uma história em tela, elementos externos ao filme principal passaram a fazer parte integrante do próprio filme. Os créditos de abertura, com tipografias e informações relevantes, e os créditos finais, com cenas de erros de gravação e trilhas sonoras marcantes, assim como cenas que ocorrem antes, durante e após os créditos finais, tornaram cada vez mais complexa a definição dos limites narrativos: onde começa e onde termina a narrativa?

Dentre as inúmeras possibilidades e experimentações do cinema que surgiram ao longo do tempo, um elemento em particular tem ganhado destaque nos últimos anos: as chamadas "cenas pós-créditos". Essas cenas audiovisuais são comumente exibidas após ou durante os créditos finais de um filme.

Este objeto de pesquisa acompanha a trajetória acadêmica do autor desde o período de graduação. Apresentou-se como temática central na monografia de conclusão do curso de Comunicação Social - Jornalismo, intitulada "Será que tem cenas pós-créditos? Uma proposta de classificação tipológica e análise do recurso no cinema". Concluída em 2018, a referida pesquisa objetivou primordialmente a elaboração de uma tabela classificatória capaz de tipificar as cenas pós-créditos segundo suas funções narrativas, associada a uma análise multidisciplinar, especialmente sob a perspectiva da linguística e da cinematografia.

A partir desse cenário, transportamos o mesmo objeto de estudo com suas análises iniciais para uma abordagem mais refinada e abrangente na presente dissertação. O próprio cenário cinematográfico reinventou-se desde então, revelando novas experimentações, perspectivas e casos relacionados ao conceito de cena pós-crédito. Surge, assim, a necessidade de acompanhamento das tendências emergentes, avaliando as transformações, as continuidades e as perspectivas futuras relacionadas a esse fenômeno.

Os objetivos fundamentais desta pesquisa abrangem uma análise da função das cenas pós-créditos no cinema, a compreensão de sua relevância na continuidade das narrativas cinematográficas, o estudo da relação entre as cenas pós-créditos e os filmes associados, além de uma análise aprofundada sobre os processos de construção cinematográfica dessas cenas. Surgem, assim, questionamentos fundamentais: Quais são os diferentes tipos de cenas pós-créditos? Como definir uma cena como pós-crédito? Quais são os limites das fronteiras narrativas estabelecidas por esse recurso? De que maneira a linguística se insere e explica as funções das cenas pós-créditos?

Em síntese, este trabalho visa proporcionar uma análise mais minuciosa sobre a produção e apresentação das cenas pós-créditos. A proposta de tipificação busca identificar as diversas funções que esse recurso adquiriu ao longo do tempo e a forma como essas cenas se relacionam com o universo narrativo como um todo.

Entretanto, antes de adentrarmos nessa análise aprofundada, torna-se importante realizar um resgate histórico acerca das cenas pós-créditos.

Para isso, levantamos informações em fontes específicas e, de acordo com dados preliminares obtidos em portais eletrônicos especializados<sup>1</sup> em cinema, as cenas pós-créditos provavelmente surgiram na década de 1960, com o filme *O Agente Secreto Matt Helm* (Phil Karlson, 1966), que exibiu uma cena audiovisual anunciando a continuação do filme (figura 1).



Figura 1: cena pós-créditos de *Agente Secreto Matt Helm* (Phil Karlson, 1966). Fonte: Film School Rejects.

---

<sup>1</sup> Informações obtidas em: <https://eloutput.com/pt/not%C3%ADcia/tecnologia/teclado-limitado-em-ouro-branco-steelseerie/>  
<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/antes-da-marvel-saiba-quais-foram-os-primeiros-filmes-terem-cena-pos-credito-lista/>  
<https://gizmodo.uol.com.br/qual-a-1a-cena-pos-creditos-da-historia-e-como-elas-bombaram-nos-cinemas/>

Desde então, o uso de cenas pós-créditos tem sido cada vez mais explorado. Filmes como *Curtindo a Vida Adoidado* (John Hughes, 1986) se tornaram clássicos por suas cenas pós-créditos, como a cena em que o protagonista Ferris Bueller surge no final do filme dirigindo-se aos espectadores: "Ei, vocês ainda estão aí? O filme já acabou! Vão para casa!" (figura 2).



Figura 2: cena pós-créditos de *Curtindo a Vida Adoidado* (John Hughes, 1986). Fonte: Loiter Clips.

Ainda na década de 1980, o filme *O Enigma da Pirâmide* (Barry Levinson, 1985), estrelado pelo detetive fictício Sherlock Holmes, apresentou a primeira ideia de cena pós-créditos como portadora de informações que dariam continuidade aos próximos filmes. Na cena em questão, foi revelado que o vilão do filme havia sobrevivido, apesar de supostamente ter sido morto (figura 3).



Figura 3: cena pós-créditos de *O Enigma da Pirâmide* (Barry Levinson, 1985). Fonte: Omelete

Esse modelo, em que as cenas pós-créditos são utilizadas como ganchos para sequências, é amplamente adotado por filmes que desejam garantir continuações. O estúdio cinematográfico norte-americano Marvel Studios, por exemplo, começou a inserir cenas pós-créditos em quase todos os seus filmes desde 2008. Além de fornecer informações para sequências, essas cenas conectam todo o universo narrativo no qual os filmes estão inseridos. O estúdio passou a incluir duas, três e até mesmo quatro cenas pós-créditos em um único filme, abordando não apenas a continuação do filme anterior, mas também outras franquias diferentes.

Com a popularização dos filmes de super-heróis do Marvel Studios, as cenas pós-créditos ganharam destaque. Passou a ser muito comum um novo comportamento entre os fãs e demais espectadores nas salas de cinema: esperar até o final do filme para assistir às cenas pós-créditos. Se anteriormente os espectadores não tinham como saber se haveria uma cena pós-crédito no filme, agora é quase certo que em um longa-metragem da Marvel haverá. Como resultado, é comum que blogs e sites de entretenimento (figura 4) publiquem artigos como "Entenda as cenas pós-créditos do filme X", "As cinco melhores cenas pós-créditos da Marvel", "Filme Y terá três cenas pós-créditos" e "Diretor explica as cenas pós-créditos do filme Z".

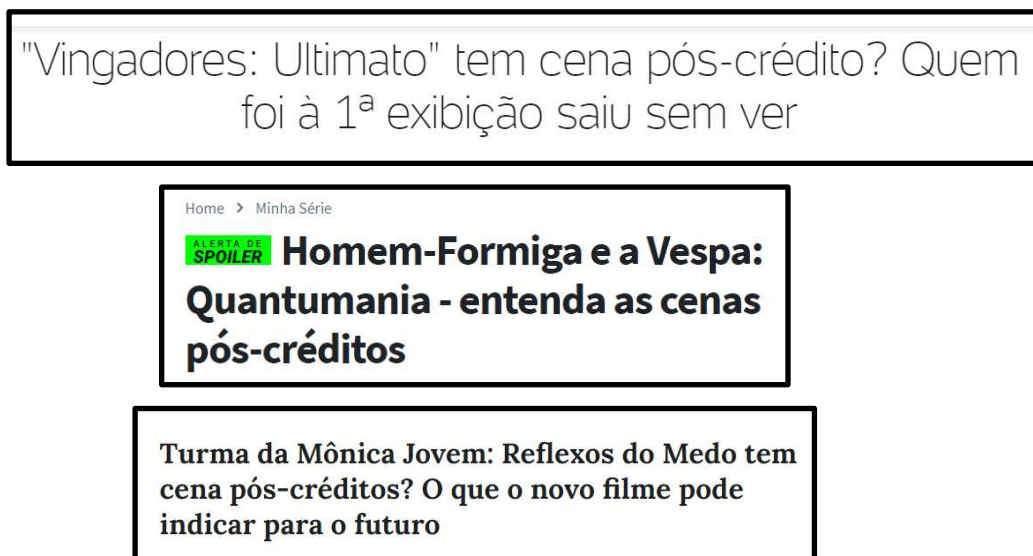


Figura 4: Notícias dos respectivos portais: Uol (2019), Minha Série (2023), Terra (2024).

Ao fazer um estado da arte para esta pesquisa, notamos, nas análises preliminares, a escassez de títulos e resumos que centralizam o objeto atual (cenas pós-créditos), embora alguns desses trabalhos ainda sejam úteis para a pesquisa.

Este trabalho analisa especificamente as cenas pós-créditos do cinema, considerando também conceitos relacionados, como cenas pré-créditos, créditos de abertura, créditos finais e

paratextualidade. Destaca-se a importância de considerar trabalhos sobre a Marvel Studios, empresa que parece ter redefinido a produção de cenas pós-créditos nos últimos anos, influenciando o cinema contemporâneo.

No âmbito do campo de estudo, que propõe uma abordagem ampla e multidisciplinar, as cenas pós-créditos permeiam diferentes áreas, como cinema, publicidade, marketing, linguística, jornalismo e design gráfico. Iniciamos a busca em catálogos e repositórios, utilizando o Google Acadêmico e repositórios virtuais de programas de pós-graduação, eventos e congressos relevantes.

Destacamos quatro trabalhos principais que abordam as cenas pós-créditos como objeto central: "Cenas pós-créditos como estratégia de fidelização de público no Universo Cinematográfico Marvel (2019)" de Ricardo Alano da Silva (Brasil), "How post-credit scene affect customers' preference on movie in the context of cinematic (2019)" de Guo Xan e Akihiro Inoue (Japão), "Post-credits scenes as a component of the final credits in a modern film text (2017)" de T.F Kolchina, E.G Borisenko, O.A Kravchenko, Zh. V. Fomina (Rússia), e "It ain't over 'till it's over. De functie van de post-credits scenes in Marvel's Cinematic Universe (2019)" de N.C.L. Smit (Holanda).

Esses trabalhos oferecem diversas perspectivas sobre estratégias de fidelização, preferências do público, integração no texto do filme e evolução narrativa, enriquecendo a análise do fenômeno das cenas pós-créditos no cinema contemporâneo. Concluímos também que a maioria dos trabalhos acadêmicos foca nos créditos de abertura e créditos em si, sendo os estudos centrados em cenas pós-créditos predominantemente estrangeiros. Destacamos ainda a relevância da Marvel como objeto central nas pesquisas sobre o tema.

Com base nestes dados do levantamento, é possível concluir que muitos dos trabalhos acadêmicos concentram-se nos créditos de abertura e nos créditos em si dos filmes. A maioria dos que utilizam cenas pós-créditos como objeto central são trabalhos estrangeiros, embora ainda se tenha pesquisado sobre o assunto no Brasil. Foram identificadas pesquisas nesta linha de países como Holanda, Japão e Rússia.

Outro ponto interessante de interpretar é a data dos trabalhos. Os textos mais gerais e técnicos do cinema datam entre 2006 a 2019. Por outro lado, os que tratam do universo da Marvel aparecem datados principalmente de 2012 a 2015, revelando novidade e interesse contemporâneos sobre o tema. Os que abordam especificamente cenas pós-créditos datam principalmente a partir de 2017.

Na parte inicial deste trabalho, abordaremos os principais conceitos que fundamentam nossos estudos. Alguns campos parecem reger a maioria das discussões: a conexão entre textos, abordada por conceitos como paratextualidade e narrativa, principalmente a partir de Gray (2010) e Abbott (2002); e intertextualidade, dialogismo e memória, principalmente a partir de Genette (1989), Fiorin (2011) e Barthes (1994). Dentro deste contexto, consideramos algumas obras como fundamentais para as chaves de compreensão deste trabalho, como “*The Cambridge Introduction to Narrative*”, “*Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade em torno de Bakhtin*”, “*Introdução ao pensamento de Bakhtin*”, “*Palimpsestos: a literatura de segunda mão*”, “*Paratexts: thresholds of interpretation*” e “*Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*”.

Os capítulos subsequentes abordarão as análises, com uma proposta de classificação tipológica das cenas pós-créditos, sua relação com os créditos dos filmes, a noção de espaço e tempo das cenas pós-créditos dentro da narrativa e outras observações relevantes.

## 2 CROSSOVER LINGUÍSTICO: REUNIÃO DOS PRINCIPAIS CONCEITOS

Neste capítulo, iremos apresentar alguns dos principais conceitos relacionados à pesquisa. São termos provenientes de diversas áreas, como o cinema e a literatura, que frequentemente dialogam entre si. Esses conceitos desempenham um papel fundamental na compreensão das cenas pós-créditos, abordando sua produção, subtextos e elementos essenciais para a eficácia desse objeto.

Nos diversos gêneros textuais e audiovisuais, observamos a convergência de universos narrativos, enredos que recebem sequências ou revisitações devido à complexidade das histórias ou simplesmente com o propósito comercial. Filmes frequentemente geram sequências, séries televisivas garantem diversas temporadas, e franquias literárias, cinematográficas e televisivas avançam e retornam diversas vezes na sua própria narrativa. É notável como algumas produções sugerem a possibilidade de serem resumidas em um único filme, enquanto outras parecem infinitamente expansíveis. Estratégias de marketing se entrelaçam com o desenvolvimento do enredo e, nesse cruzamento de narrativas, algumas ferramentas surgem como meios de conexão, facilitando a compreensão e a expansão desses universos de histórias.

Algumas dessas ferramentas, que incluem capas de livros, pôsteres, trailers de filmes, resenhas de críticos, entrevistas e ações promocionais, direcionam nossa entrada dentro das histórias, são os chamados paratextos. Eles desempenham um papel significativo na orientação do público em relação aos textos. Esses elementos periféricos estabelecem as expectativas dos consumidores quanto à experiência que obterão da produção. Como Gray (2010, p. 25) ressalta, os paratextos prometem o tipo de experiência que o público absorverá da obra, influenciando a escolha de assistir a um filme, selecionar um canal de televisão ou comprar um livro. “(...) os paratextos nos dizem o que esperar e, ao fazê-lo, moldam as estratégias de leitura que nos levarão ‘para dentro’ do texto, e fornecem os importantíssimos quadros iniciais pelos quais examinaremos, reagiremos e avaliaremos o consumo textual” (GRAY, 2010, tradução nossa).

A influência dos paratextos pode ser tão profunda a ponto de afetar permanentemente a recepção de uma narrativa (Abbott, 2002, p. 27). Eles não apenas iniciam o público na obra, mas também são capazes de incentivá-lo a retornar para visitar informações que possam ter passado despercebidas. Bem apresentados, os paratextos despertam a curiosidade, oferecendo possibilidades infinitas de interpretação e consumo, em paralelo à criatividade que parece ilimitada das narrativas: telenovelas antecipam cenas do próximo capítulo ou relembram cenas do capítulo anterior, *easter eggs* funcionam como gancho para outras produções, filmes



apresentam cenas após os créditos como portadoras de informações importantes, entre outros exemplos.

A partir dos estudos sobre literatura, Genette (1997, p. 18) distingue dois tipos de paratextos: os "peritextos", que estão contidos no próprio livro, como capa, título das páginas, prefácio, nome do autor e introduções; e os "epitextos", que estão fora do livro, como entrevistas, propagandas, resenhas etc. Cada informação perimetral dessa influencia, por exemplo, se vamos assistir a um filme ou não, qual canal escolher na TV ou que livro comprar.

Por meio desse entendimento sobre paratextualidade, é importante aprofundar-se nessa relação entre textos, fenômeno intrínseco às produções narrativas. Segundo Bakhtin (Fiorin, 2011, p. 18), apenas o primeiro homem, Adão, não utilizou discursos passados em suas enunciações. Embora muitos textos revelam intencionalmente essa característica em suas narrativas, outros incorporam referências de forma mais sutil. A quantidade de exemplos desse fenômeno é equivalente à quantidade de enunciações e textos existentes no mundo.

Genette (1982, p. 9) define como "transtextualidade" qualquer relação que conecta um texto B (hipertexto) a um texto anterior A (hipotexto) de uma maneira que não se limita a ser um comentário. A hipertextualidade é um termo amplamente utilizado na área de Tecnologia para descrever a composição de sites e plataformas virtuais, que contêm vários links que complementam informações, direcionam para outros textos e concedem ao público o poder de escolher sua própria trajetória de leitura. Na literatura, Genette (1982, p. 17) define hipertextualidade como "qualquer texto derivado de um texto anterior por meio de uma transformação simples (sem muita alteração) ou por transformação direta, ou seja, imitação."

Em algumas narrativas, o público também pode escolher sua própria trajetória na história com base nas entradas e opções oferecidas pelo autor. Como Abbott (2002) observa, uma palavra ou informação mínima fora da narrativa principal pode transformar completamente a percepção do texto, destacando que, embora possamos categorizar textos, livros ou filmes como narrativas, a verdadeira narrativa reside na mente do leitor.

## **2.1 INTERTEXTUALIDADE**

A partir de uma análise prévia das cenas pós-créditos, é possível perceber que há algo em comum em todas elas: uma das chaves para compreensão desse objeto encontra-se na intertextualidade, ou seja, a influência de um texto sobre outro. Isto porque a construção de sentidos da cena pós crédito parece que sempre vai remeter a algo: seja ao filme na qual ela está

envolta, seja a um filme que será lançado, seja outros gêneros que têm papel de paratextos ao arco narrativo daquela cena - como histórias em quadrinhos, livros, entre outros. Portanto, é essencial compreender e conceituar algumas das abordagens da intertextualidade para que, sob a luz deste referencial teórico, possamos realizar uma análise mais profunda sobre o objeto aqui proposto.

Os estudos de Kristeva, publicados em 1967, produziram profundas discussões sobre a relação entre textos. Naquele momento, a autora pautada nos conceitos bakhtinianos definiu intertextualidade a partir da noção de um procedimento comum a qualquer texto, compreendendo a retomada inconsciente daquilo que já foi dito. Essa definição é, hoje, mais comumente relacionada à noção de interdiscurso e de dialogismo<sup>2</sup>.

Ampliando a discussão, Barthes (1994, p. 1683) argumentou que “todo texto é um intertexto; outros textos estão presentes nele, em níveis variáveis, sob formas mais ou menos reconhecíveis” e concebeu a intertextualidade como “a maneira real de construção do texto” (BARTHES, 1994, p. 1683). Segundo Fiorin (2005), Kristeva e Barthes, por construírem suas teorias em um momento em que o nível dos estudos linguísticos se limitavam à análise da frase e dos níveis inferiores, entenderam a intertextualidade como qualquer referência ao outro. “O conceito foi sendo utilizado de maneira muito frouxa” (FIORIN, 2005, p 165). Gérard Genette, por sua vez, concebe intertextualidade como um tipo de transtextualidade. Assim, define transtextualidade como “tudo o que coloca o texto, em relação manifesta ou secreta, com outro texto” (GENETTE, 1982, p. 10). O francês enumera cinco tipos de transtextualidade em ordem crescente de abstração: intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, hipertextualidade e arquitextualidade. Em nosso estudo, limitamo-nos apenas no fenômeno da intertextualidade<sup>3</sup>.

A intertextualidade é entendida como “uma relação de copresença entre dois ou vários textos” (GENETTE, 1982, p. 12), ou seja, como presença efetiva e marcada de um texto em outro, seja de maneira explícita ou implícita. A definição deste último autor é mais produtiva para nossa pesquisa, uma vez que abordaremos a intertextualidade como um recurso planejado pelos cineastas para a construção de sentidos. Com isso, ratifica-se a ideia de que os produtores das cenas pós-crédito se apoiam efetivamente em outros textos para construir o sentido

---

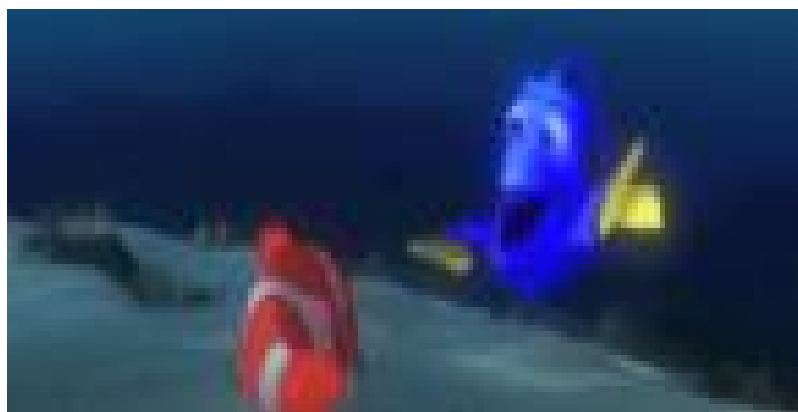
<sup>2</sup> Para um aprofundamento sobre interdiscurso e dialogismo, sugerimos a leitura do capítulo Interdiscursividade e intertextualidade, escrito por Fiorin, no livro Bakhtin: outros conceitos chaves, organizado por Beth Brait. BRAIT, Beth (org). BAKHTIN: CONCEITOS-CHAVE. São Paulo: Contexto, 2005.

<sup>3</sup> Para saber mais sobre os outros tipos de transtextualidade, sugerimos a leitura do artigo Sobre intertextualidades estritas e amplas”, das autoras Cavalcante, Faria e Carvalho. Rev. de Letras nº 36 - vol (2) - 2017.

planejado, utilizando, por exemplo, a alusão, isto é, a incorporação de modo sutil e indireta de um texto. Assim, remeter-se a algo é um artifício utilizado em diversos gêneros e produções de qualquer esfera, seja ela artística, seja textual, seja cinematográfica etc. A inserção pode vir em sua forma pura e original, modificada ou apenas com sentido traduzido, o que caracteriza a intertextualidade.

Genette (1982) fala de três tipos de intertextualidade: a forma mais explícita e mais literal, chamada de citação, a forma menos explícita, chamada plágio, segundo ele, “um empréstimo não declarado, mas ainda literal” (GENETTE, 1982, p.10); e a alusão, cuja compreensão pede a percepção da relação entre dois textos. Fiorin (1994), por outro lado, mantém dois destes tipos, mas acrescenta um terceiro, que consideramos neste trabalho. O autor aponta três processos de intertextualidade: a citação, a alusão e a estilização.

A prática da citação, caracterizada pela inserção e modificação de elementos anteriormente mencionados, é uma estratégia presente em diversas formas artísticas. (ZANI, 2003). No âmbito cinematográfico, o filme *Procurando Dory* (Andrew Stanton, 2016) fornece um exemplo desse fenômeno. A cena em que Dory encontra Marlin após a perda de Nemo, presente tanto em *Procurando Nemo* (Andrew Stanton, 2003) quanto em sua sequência, exemplifica a citação de perspectivas diferentes (figura 5). Do ponto de vista material, a repetição da cena ao longo dos anos demonstra a recorrência visual, uma citação da montagem cinematográfica, que, embora mantendo pequenos cortes temporais, conserva a sequência essencial. Este tipo de citação material destaca a intertextualidade visual entre as duas obras, transcendendo a narrativa e enfatizando a conexão entre histórias que se entrelaçam em algum ponto do tempo.



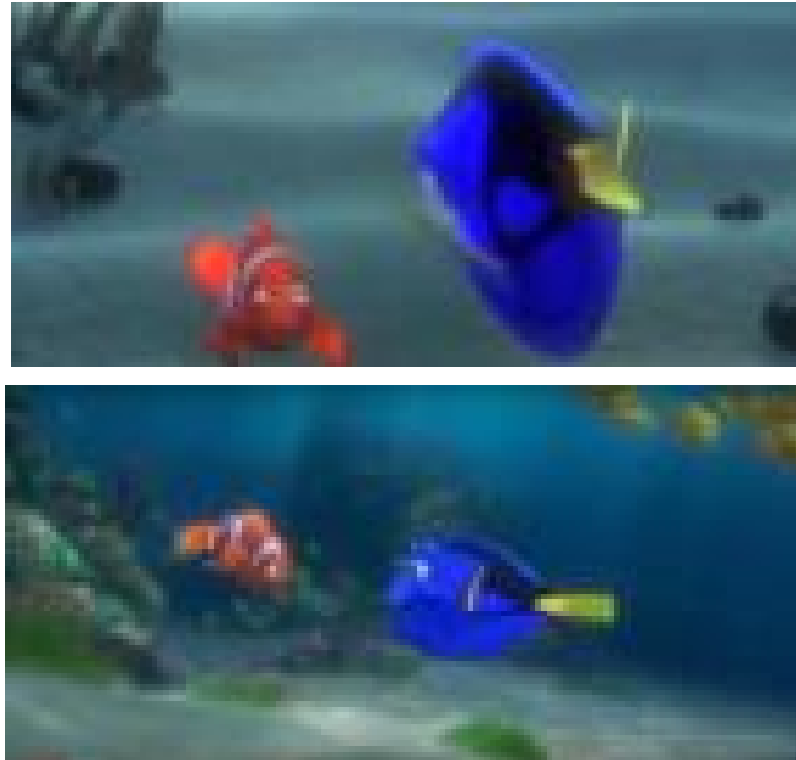


Figura 5: Cena de encontro entre Marlin e Dory que aparece tanto em *Procurando o Nemo* (2003), quanto em *Procurando Dory* (2016). Fonte: Disney Pixar.

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

O filme "Os Intocáveis", dirigido por Brian De Palma, apresenta uma série de referências cinematográficas, entre elas a alusão ao filme "Encouraçado Potemkin" (figura 6). Bradley Palmer, o cineasta fictício dentro da narrativa, incorpora elementos da obra de Sergei Eisenstein (a sequência da escadaria de Odessa) na estética simbólica de sua própria produção. Ao fazê-lo, Palmer estabelece uma conexão intertextual que transcende a homenagem, explorando os temas universais de resistência, conflito e mobilização popular presentes na narrativa original de Eisenstein.



Figura 6: Cena acima da Escadaria de Odessa em *Encouraçado Potemkin* serve como referência para a cena abaixo do filme *Os Intocáveis*. Fonte: Drops de filmes.

E, por fim, a estilização é um processo que parodia um discurso já apresentado em sua organização sistemática, sua estrutura (ZANI, 2003). O filme *Sin City - A Cidade do Pecado* (Frank Miller e Robert Rodriguez, 2005) buscou ser fiel à sua HQ de origem, com o mesmo estilo, especialmente no que diz respeito às cenas em preto e branco, além de alguns pontos de cor em vermelho e amarelo, bem como nos enquadramentos quase idênticos (figura 7).



Figura 7 - Comparação entre cenas dos quadrinhos e do filme de *Sin City: a cidade do pecado* (Frank Miller e Robert Rodriguez, 2005). Fonte: slashinter.wordpress.com

As três formas de intertextualidades apresentadas aqui são, portanto, construtoras de sentidos que permitem o diálogo entre filmes, relacionando saberes expressos em uma cultura cinematográfica.

## 2.2 DIALOGISMO E MEMÓRIA

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

Não seriam, portanto, dialogismo e intertextualidade a mesma coisa? Fiorin (2011) nos mostra, a partir da análise da obra de Bakhtin, que não. Primeiro, o autor define que enunciado, o termo usado pelo teórico russo, é diferente de texto, o produto que leva intertextualidade. Enquanto o enunciado é geral, é um sentido colocado no mundo por um enunciador, o texto é a materialização desse enunciado, compreende um conjunto de signos. Temos, portanto, a seguinte análise:

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

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

outra maneira, com o dialogismo, as narrativas têm a propriedade de serem compostas por vários outros textos, delimitando essa composição de forma explícita ou misturada.

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

Algo fundamental para o sucesso do discurso intertextualizado é que o público seja capaz de identificar a referência que o autor atual utilizou. A memória é fundamental para análise intericônica<sup>4</sup>. (MOZDZENSKI, 2009, p.18) Segundo Maia (2008), a intertextualidade “implica a identificação/reconhecimento de remissões a obras ou a textos/trechos mais ou menos conhecidos, além de exigir do interlocutor a capacidade de interpretar a função daquela citação ou alusão em questão”. Ou seja, há necessidade de que o público perceba que a mensagem foi intertextualizada para que ela seja efetivada. Ademais, essa percepção precisa ocorrer de forma involuntária para a compreensão imediata. Quando não há esse insight, a intenção intertextual não consegue seu objetivo, sendo de necessidade do interlocutor que ele procure o discurso anterior para um completo entendimento. Dentro do universo cinematográfico, por exemplo, ocorre muitas vezes de um espectador não entender determinada referência que traz o filme e acabar precisando recorrer a blogs ou sites especializados que tentam explicar o significado dessas referências e de quais outros textos seu sentido é derivado. Gregolin (2000, p. 22) assinala que a imagem tem um poder de possibilitar

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

Esse retorno é fundamental no sucesso da recepção da intertextualidade, pois “[...] o discurso de outrem não apenas permeia a linguagem, mas é uma das chaves para sua compreensão” (CUNHA, 1992, p. 105). Sendo assim, um aspecto importante e condicional para a compreensão dos sentidos construídos em um processo intertextual é a memória discursiva,

---

<sup>4</sup> Intericonicidade é um termo utilizado pela primeira vez pelo francês Jean-Jacques Courtine. O conceito compreende que todas as imagens que vemos de alguma forma são repetidas porque temos um “arquivo mental de imagens” e discursos (Milanez, 2015, pág.128).

que para Courtine (1981, p. 52) “concerne à existência histórica do enunciado no interior de práticas discursivas”. O autor apresenta a noção de intericonicidade, supondo as relações das imagens exteriores ao sujeito, ou seja, a possibilidade de uma imagem poder ser escrita em uma série de outras imagens conhecidas pelos sujeitos e retomadas pela memória. Nesse sentido, o sujeito não é apenas produtor, mas também um intérprete e uma espécie de integrante de uma determinada cultura.

Considerando a relação desses sujeitos com as cenas pós-crédito, podemos identificar um sujeito que arquiva as imagens de uma cultura cinematográfica e que se insere em um conhecimento previsto pelos produtores da cena. Os sujeitos inseridos nessas relações dialógicas compõem, portanto, as condições de produção, circulação e recepção dos textos por meio dos conhecimentos prévios de imagens anteriores que permitem a correta recuperação dos sentidos em uma imagem intertextualizada, o que só é possível pelo catálogo de memórias de um momento histórico determinado, os quais os sujeitos são capazes de recuperar.

A partir dessa perspectiva dialógica, é possível analisar também o cinema sob outras formas de interligação entre textos. Entre elas, a serialização no contexto cinematográfico, uma prática que compartilha semelhanças com o formato de séries televisivas.

Exemplificando, a franquia Harry Potter é dividida em oito filmes, onde cada um contribui para a narrativa geral, mas o desfecho é adiado até o próximo filme. Essa técnica, também presente em Star Wars e outras franquias, está alinhada com a serialidade, um método de produção e consumo baseado na pergunta "O que acontece depois?" (ABBOTT, 2002).

Brett Mills (2009) amplia essa perspectiva ao abordar a transmissão em série em gêneros como sitcoms, dramas e outros formatos televisivos. Ele aponta razões econômicas para essa prática, ressaltando a eficácia na venda de séries para emissoras nacionais e internacionais, bem como a comercialização de conjuntos de DVDs.

A ansiedade do espectador gerada pela falta de resolução é explorada, sendo essa tensão uma das principais impulsionadoras da narrativa (GRAY, 2010). A busca por respostas, seja internamente ou por meio de paratextos, como análises online e discussões, destaca a natureza interativa da experiência do espectador. Essa interação cria uma tensão constante no espectador, alimentada pela falta de resolução de problemas ao longo da história. Abbott (2008) argumenta que essa tensão, conhecida como suspense, é uma das forças motrizes das narrativas de sucesso.

No contexto mais amplo, essa serialização permite que os filmes ganhem sequências, continuações e prequels, que frequentemente fazem referência ao texto original, criando ligações dentro da própria narrativa. Essas conexões, denominadas autotextualidade ou



intratextualidade, são formas específicas de transtextualidade, conforme descrito por Genette (2010). A coerência narrativa, junto com a continuidade, é destacada por Abbott (2002) como qualidades que conferem veracidade à história.

A expansão narrativa não encontra limites claros, como ressalta Abbott (2002). Prequels, sequels, crossovers, reboots, retcons e outros artifícios de narrativa são ferramentas de gestão de conteúdo nas mãos dos estúdios. Esses elementos não apenas ampliam universos narrativos, mas também coordenam o conteúdo de forma articulada.

As cenas pós-créditos no cinema desempenham o papel de nós nesse extenso fio narrativo, proporcionando continuidade e abrindo possibilidades para o futuro da narrativa. Elas representam pontos cruciais que definem a direção da trama, conectando-se a universos anteriores e orientando as expectativas dos espectadores em relação às sequências futuras.

### 3 UMA JORNADA PELA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

A fim de elucidar as análises que serão trabalhadas, é preciso se ater especificamente ao vocabulário do cinema com uma breve trajetória histórica para que se faça compreender como a sétima arte desenvolveu até chegar às cenas pós-créditos como conhecemos hoje. Este capítulo pretende compreender, principalmente, os conceitos pertinentes a este trabalho a partir de uma análise do vocabulário da linguagem cinematográfica.

Entendemos que, para analisar o que estamos chamando de cena pós-créditos, é preciso compreender, sobretudo, o que é cena e o que são créditos.

Para tanto, utilizaremos especialmente duas obras de caráter distintos, mas que juntas, nos ajudam a mesclar conceitos e a entender mais sobre estas categorizações. A primeira delas é o Dicionário Teórico e Crítico do Cinema, de Jacques Aumont e Michel Marie, que traz, para além do significado de cada conceito, perspectivas mais significativas e críticas sobre cada um deles. Em complemento, apresentaremos as abordagens do Oxford Dictionary for Film Studies, de Annete Kuhn e Guy Westwell. Trata-se de uma enciclopédia com os mais variados conceitos da teoria e prática cinematográfica.

#### 3.1 CENAS

A partir destas obras e de análise prévia sobre o objeto que pretendemos estudar, um questionamento norteia o início desta pesquisa: o que é uma cena?

No cinema, entende-se cena por um fragmento narrativo unificado onde se desenrola uma ação que apresenta algum tipo de informação ao espectador e leva o enredo adiante. Kuhn e Westwell (2012) compreendem que uma “cena é normalmente ambientada em um local e em um único período de tempo, e pode compreender um único plano ou uma série de planos; uma sequência normalmente compreende várias cenas (tradução nossa)”.

Os autores ressaltam que o script de um filme identifica a cena como ocorrendo em uma localização específica (a cena do escritório, por exemplo), enquanto no filme propriamente dito, a cena pode ser definida tanto pela sua localização quanto pelo lugar e função na sequência narrativa da qual ela faz parte.

Compreendendo desta forma, imaginamos, por exemplo, dois personagens em localizações diferentes, mas que se comunicam simultaneamente de alguma forma. Este momento compreende duas cenas distintas para script e uma cena unificada para a história do filme.

É importante reforçar as cenas como pedaços narrativos de algo maior e que não existe um consenso sobre que duração delimita uma cena. Isto porque as discussões presentes neste trabalho trarão questionamentos sobre como devem ser consideradas as cenas que não estão conectadas diretamente ao filme em si. Como veremos, as cenas pós-créditos se apresentam em um espaço muito particular do filme: após seus créditos finais, recurso que deveria delimitar o fim daquele filme. Aumont e Marie (2001) ressaltam que a cena como espaço dramático “é um fragmento de ação (...) que se desenrola sobre uma mesma cena, ou seja, uma parte unitária da ação. Daí um certo valor temporal agregado à palavra: a cena vale por uma certa unidade, indeterminada, de duração”.

Os autores reforçam também que a cena, como unidade de ação, é a parte individualizável da história contada, com técnicas cinematográficas próprias que ajudam a identificá-las como fragmentos narrativos que formam uma sequência. É ainda complexo definir as bordas entre cena e sequência, uma vez que a continuidade e temporalidade por vezes são difíceis de identificar e distinguir.

A "grande sintagmática" (Metz, 1968) definiu a cena como uma das formas possíveis de segmentos (= conjuntos de planos sucessivos) da faixa-imagem, aquela que mostra uma ação unitária e totalmente contínua, sem elipse nem salto de um plano ao plano seguinte - enquanto a sequência mostra uma ação seguida, mas com elipses. (Tal definição é difícil de ser aplicada, pois, na maioria das vezes, é difícil apreciar-se de um plano ao plano seguinte, a continuidade temporal pode ser perfeita ou não.

Dentro de um roteiro cinematográfico, a construção das cenas se mostra como uma tarefa complexa que deve considerar elementos fundamentais como lugar e tempo. Segundo Field (2001), a cena é o elemento isolado mais importante do roteiro, sendo o local onde eventos específicos ocorrem, tornando-se uma unidade específica de ação. O autor enfatiza a importância das boas cenas na criação de filmes memoráveis, ressaltando que, ao recordarmos um bom filme, é comum lembrarmos das cenas, não necessariamente do filme como um todo.

É interessante notar que, de acordo com Field (2001), cada cena possui duas características essenciais: lugar e tempo. Modificar qualquer um desses elementos resulta em uma cena completamente diferente. Esse entendimento reforça a ideia de que a cena é uma unidade do roteiro, onde a manipulação desses elementos é vital para o desenvolvimento narrativo. “Toda cena tem duas coisas: lugar e tempo. (...) Se você muda o lugar ou o tempo, ela se torna outra cena” (Field, 2001).

O autor também destaca que a estrutura de uma cena pode seguir a lógica de início, meio e fim, assemelhando-se à estrutura global de um roteiro. No entanto, há flexibilidade nesse

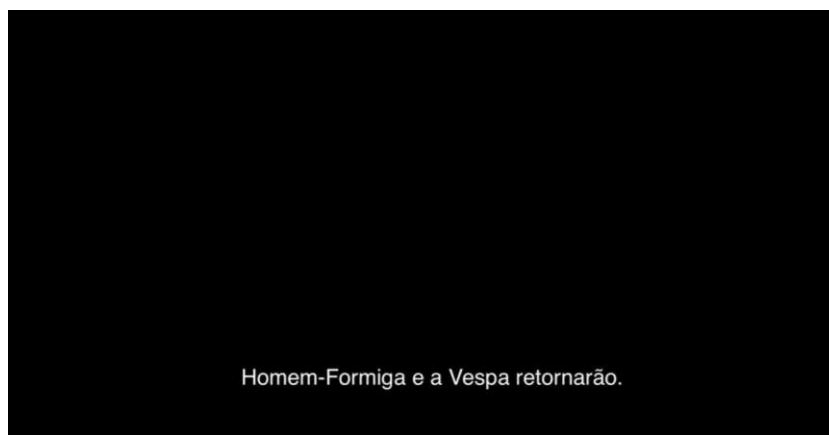
processo, permitindo que uma cena seja apresentada em partes, como exibir apenas o final, sem que isso comprometa a integridade da narrativa. A liberdade na abordagem das cenas é enfatizada por Field (2001), ressaltando que o autor é quem define as regras, pois a história pertence a ele.

A ideia de que cada cena revela pelo menos um elemento de informação crucial para o leitor ou público é um ponto central na concepção de Field (2001). A informação fornecida é considerada o núcleo ou propósito da cena, destacando a importância de cada momento na progressão da trama.

Martin (2005) contribui para a compreensão da cena ao diferenciá-la da sequência. Segundo o autor, a cena é mais especificamente determinada pela unidade de tempo e lugar, enquanto a sequência é uma noção cinematográfica que envolve uma série de cenas.

Dessa forma, as reflexões de Field (2001) e Martin (2005) oferecem percepções valiosas para a compreensão da importância da cena como unidade narrativa no roteiro cinematográfico, destacando a interconexão entre lugar, tempo e informação na construção de uma história cativante.

Neste estudo, é crucial ressaltar que as cartelas não são consideradas cenas. Um exemplo é quando uma imagem estática (figura 8), desprovida de movimento e sem uma função narrativa clara, apenas sinaliza a continuidade do filme ou fornece informações em formato textual. Importante notar também a distinção dentro desse mesmo contexto estrutural. Além das cartelas informativas estáticas, há as cartelas rolantes, como as emblemáticas do filme *Star Wars* (figura 9), que, mesmo apresentando movimento, não são categorizadas como cenas. Embora reconheçamos esses elementos como partes integrantes do filme, é essencial salientar que não se enquadram na designação estrutural específica de "cena", conforme explicado anteriormente.



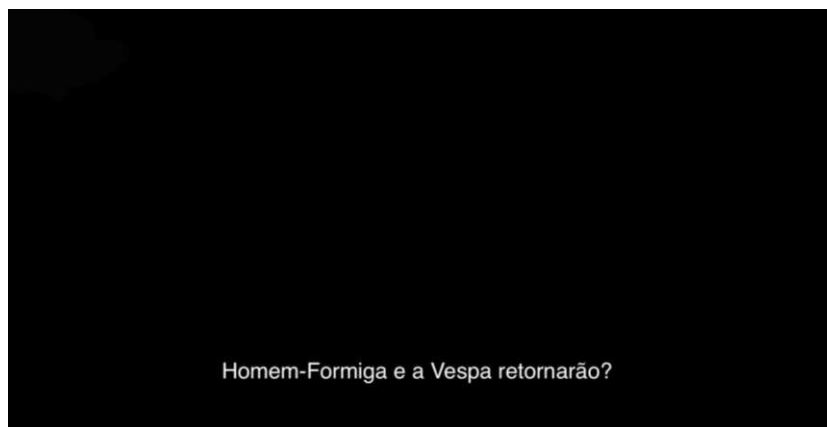


Figura 8: cartela exibidas em sequência após os créditos finais do filme *Homem-Formiga e a Vespa* (Peyton Reed, 2018). Fonte: Disney.

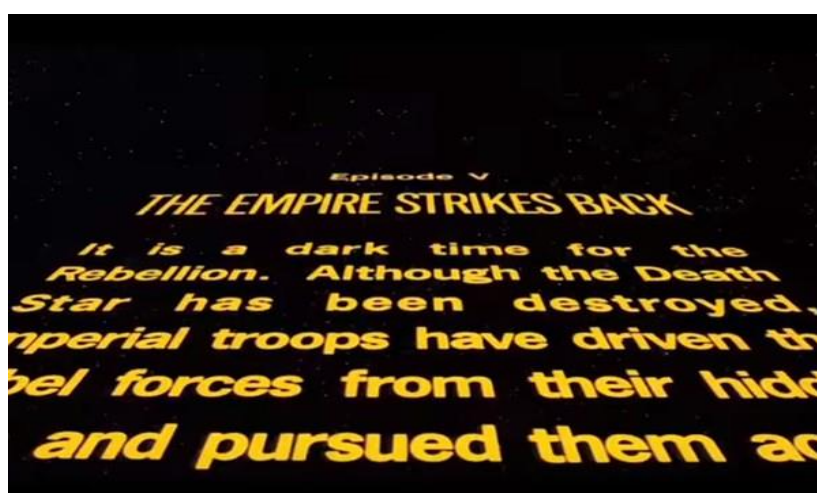


Figura 9 - cartela rolante no início de *Star Wars: O Império Contra-Ataca* (Irvin Kershner, 1980).  
Fonte: Disney.

### 3.2 CRÉDITOS

Dentro deste tema, saltamos para um próximo conceito que se mostra relevante para o presente trabalho: os créditos, que geralmente surgem nos filmes como créditos de abertura e créditos finais, identificando os profissionais envolvidos com a produção daquele filme. Aumont e Marie (2011) entendem créditos cinematográficos como “produtos audiovisuais que carregam as informações textuais do filme”.

Exibidos junto das obras às quais pertencem, os créditos informam, sobretudo, quais foram as empresas produtoras daquele filme, seus respectivos títulos, nomes dos principais profissionais envolvidos no processo produtivo e seus principais atores e atrizes. Também é

possível encontrar informações como agradecimentos especiais a governos, empresas, além de mensagens de fins jurídicos, como “nenhum animal foi maltratado durante as filmagens” e “esta obra é uma ficção sem compromisso com a realidade”.

Kuhn e Westwell (2012) optam por trazer como geralmente os créditos são montados e apresentados para o público. Os autores elaboram um script mais ou menos fixo de quais informações são priorizadas e onde elas geralmente se encaixam: antes ou ao final do filme.

Os créditos como conhecemos hoje não são um recurso que estão desde a criação dos primeiros filmes. Clássicos antes da década de 1920 não se preocupavam tanto em creditar os profissionais envolvidos nos filmes, embora já apresentassem recursos gráficos embrionários. No início, a ênfase estava na narrativa visual e na experiência cinematográfica em si, em detrimento dos reconhecimentos formais. Por volta de 1900, por exemplo, os cineastas reforçaram a inserção da logo das produtoras como meio de distinguir os filmes, emplacar uma assinatura e dificultar a distribuição sem autorização.

Ao longo do tempo, a prática de incluir créditos finais tornou-se mais comum à medida que a indústria cinematográfica cresceu. Desde então, os créditos evoluíram e passaram de algo meramente informativo para se tornarem um evento. O espectador se mantém atento aos créditos e espera que junto com eles venha algo diferente: uma trilha sonora marcante, um design especial ou, inclusive, novas cenas do filme.

No contexto cinematográfico brasileiro, os créditos desempenham um papel frequentemente ligados aos contratos de leis de incentivo. Esses créditos não apenas reconhecem as contribuições dos profissionais envolvidos na produção, mas também servem como uma plataforma para a exposição dos patrocinadores, muitas vezes exibidos antes do início do filme. Esta prática é uma maneira eficaz de reconhecer e agradecer às instituições ou empresas que apoiaram financeiramente a realização da obra.

Já no cinema norte-americano, os créditos assumem uma abordagem diferente. Geralmente, não são apresentadas as financiadoras, uma vez que o financiamento é frequentemente fornecido por grandes produtoras de Hollywood. Nesse contexto, os créditos concentram-se principalmente nos profissionais envolvidos na produção do filme, destacando diretores, produtores, elenco e equipe técnica.

Existem exceções notáveis às normas históricas dos créditos finais. Por exemplo, o filme "Irreversível" adota uma abordagem diferente ao iniciar sua história do fim para o começo, desafiando as convenções tradicionais de estrutura narrativa. Para reforçar isso, apresenta os créditos “finais” no início do filme. Outro exemplo é o longa "Vice”, que surpreende os

espectadores ao apresentar os créditos no meio da narrativa, subvertendo a expectativa padrão de exibí-los no final. Essas abordagens não convencionais ressaltam a criatividade e a flexibilidade que os cineastas podem empregar na apresentação dos créditos, desviando-se das normas estabelecidas.

## **4 CENAS PÓS-CRÉDITOS: O EPÍLOGO SECRETO DA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA**

Neste capítulo, iremos explorar a relevância das cenas pós-créditos nas narrativas cinematográficas, considerando-as como um elemento que transcende a simples exibição de nomes e funções técnicas da equipe de produção, bem como pontuaremos algumas questões que serão relevantes para o decorrer desta pesquisa.

Para entender a importância das cenas pós-créditos, acreditamos ser necessário compreender o papel dos créditos de abertura e das cenas que os acompanham, visto que ambos os momentos oferecem uma moldura narrativa distinta. Enquanto os créditos iniciais frequentemente introduzem a atmosfera, os temas centrais e o estilo do filme, as cenas pós-créditos funcionam como uma espécie de epílogo, proporcionando desfechos alternativos ou preparando o terreno para futuras produções.

Nesse sentido, o fenômeno iniciado pelo universo cinematográfico da Marvel, que popularizou o uso das cenas pós-créditos como parte integrante de sua narrativa serializada, torna-se um estudo de caso fundamental para este trabalho. Essa abordagem revolucionou a forma como o público interage com o final dos filmes, criando uma expectativa que conecta o espectador ao conteúdo além dos limites tradicionais da exibição.

### **4.1 CRÉDITOS DE ABERTURA VS. CENAS PÓS-CRÉDITOS**

Conforme destacado na introdução desta dissertação, a ideia original das cenas pós-créditos residia em um letreiro que sinalizava a iminência de uma continuação do filme (O Agente Secreto Matt Helm, 1966), reforçando uma função publicitária. Posteriormente, a indústria cinematográfica reconheceu nas cenas pós-créditos mais do que um simples aviso de sequência; elas se revelaram como um espaço, uma lacuna entre os créditos finais e o desligamento da película, onde os cineastas encontraram uma oportunidade para estimular a própria imaginação e a do público. A evolução dessas cenas, de simples avisos a recursos audiovisuais elaborados, evidencia sua capacidade de entreter, complementar a trama e estabelecer conexões entre diferentes filmes.

Antes mesmo das cenas pós-créditos, os créditos de abertura desempenhavam um papel crucial. É relevante abordar essa temática, pois os créditos de abertura representam o antônimo das cenas pós-créditos. Enquanto as últimas marcam o momento final do ponto de vista



narrativo e temporal, os créditos de abertura frequentemente constituem o primeiro contato do espectador com a obra. Cada um desses recursos cumpre um papel estratégico diferente, embora compartilhem alguns elementos, como será discutido adiante.

Os créditos de abertura e os créditos finais cumprem funções distintas na estrutura cinematográfica. Os créditos de abertura introduzem a equipe principal envolvida na produção, como diretores, produtores e atores, estabelecendo o tom e o estilo do filme, além de oferecer um contexto inicial para o espectador. Já os créditos finais, por sua vez, servem para reconhecer todos os profissionais que contribuíram para a realização do filme, incluindo aqueles envolvidos em funções técnicas, administrativas e logísticas. Enquanto os créditos de abertura são integrados à narrativa e à estética do filme, os créditos finais muitas vezes aparecem de forma mais formal, constituindo um encerramento ao filme, e, em alguns casos, acompanhados por cenas pós-créditos que visam estender a experiência do espectador.

Iniciamos com um exemplo do filme *007 – Operação Skyfall* (Sam Mendes, 2012), que ilustra como a transição entre a cena que precede os créditos de abertura e as cenas pós-créditos pode ser sutil e intrigante. O filme em questão já inicia com o agente secreto James Bond em ação. Diante de uma perseguição atrás dos vilões, os espectadores se deparam com a possibilidade do espião ter morrido. É quando surgem os créditos de abertura (figura 10) e o espectador até então sem respostas.

O exemplo ilumina que, em alguns casos, as cenas anteriores aos créditos de abertura e as cenas posteriores aos créditos finais podem, muitas vezes, desempenhar um papel narrativo semelhante e apresentarem uma estrutura similar do ponto de vista dos créditos.

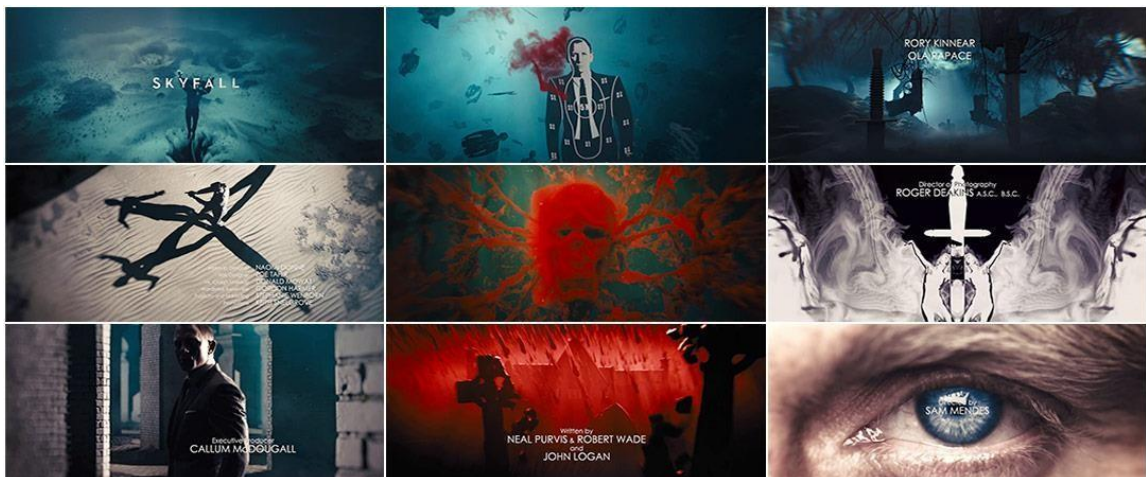


Figura 10: Créditos de abertura de *007 – Operação Skyfall* (Sam Mendes, 2012). Fonte: [artofthetitle.com](http://artofthetitle.com)

Vale ressaltar que os créditos de abertura são um recurso mais antigo que as cenas pós-créditos. Desde o final do século XIX, os filmes começaram a inserir no início de suas tramas uma lista dos participantes na produção do filme, principais atores e empresas envolvidas. Em contrapartida, as cenas pós-créditos surgiram no cinema em meados da década de 1960, segundo análises iniciais.

Na trajetória de evolução dos créditos de abertura, destacamos a introdução de artes gráficas, que ganhou destaque no trabalho do designer norte-americano Kyle Cooper, reconhecido por suas contribuições em sequências renomadas para filmes. Com mais de 150 créditos iniciais projetados para a indústria cinematográfica, Cooper atraiu a atenção do público e da crítica em 1995, ao criar a sequência para o filme *Se7en - Os Sete Crimes Capitais* (David Fincher, 1995) (figura 20), considerada sua obra-prima e responsável pela elevação dos créditos de titulação ao status de arte (RAMOS, 2008).



Figura 20: frame dos créditos iniciais de *Se7en*. Fonte: Magazine HD.

Até 2018, Cooper acumulou mais de 350 trabalhos, incluindo a sequência inicial do filme *O Incrível Hulk* (Louis Leterrier, 2008). Este filme, que narra a história do médico Bruce Banner, apresenta uma sequência de abertura que não apenas adiciona beleza gráfica aos créditos, mas também conta uma narrativa visual, retratando flashes do acidente que resultou na transformação de Banner em Hulk. Essa abordagem é um resumo eficiente, economizando tempo narrativo ao relembrar eventos significativos do filme antecessor, *Hulk* (Ang Lee, 2003). Portanto, a sequência inicial de *O Incrível Hulk* (figura 21) atua como uma síntese, evitando redundâncias na trama.



Figura 21: trechos da sequência inicial de O Incrível Hulk (2008). Fonte: <http://www.artofthetitle.com>

Uma abordagem mais ampla na apresentação dos créditos de abertura, especialmente relevante para comparação com as cenas pós-créditos, é a inclusão de "cenas pré-créditos" (de abertura) em alguns filmes. Em *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), o filme se inicia com uma sequência de cenas que narram o assassinato do antigo super-herói Comediante, codinome de Edward Blake (Jeffrey Dean Morgan). Somente após essa sequência inicial, os créditos dos principais profissionais envolvidos no filme são apresentados, acompanhados de cenas de flashback que relembram momentos dos Minutemen, grupo de super-heróis da década de 1940. A continuidade da trama se desenvolve a partir do assassinato do Comediante (Figura 22).

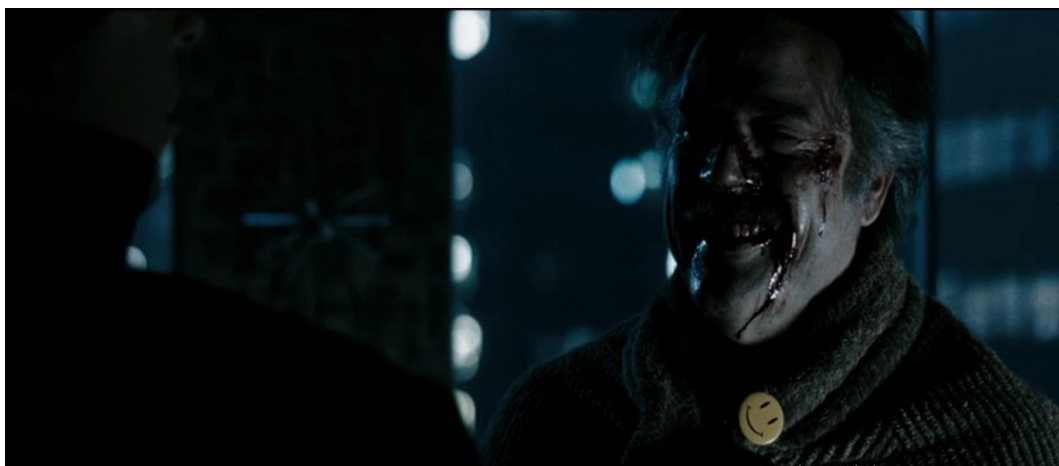




Figura 22: De cima para baixo: cena inicial de *Watchmen* apresenta o assassinato do personagem Comediante, cena de transição para os créditos de abertura, sequência de créditos de abertura conta momentos do passado dos Minutemen. Fonte: Warner Bros. Pictures

A sequência que incorpora os créditos de abertura em *Watchmen* assemelha-se à do *Incrível Hulk*, pois sintetiza fragmentos do passado de forma clara, oferecendo um exemplo adicional de como a economia de tempo pode ser aplicada ao filme. Contudo, a cena pré-créditos é crucial para criar suspense e narrar um trecho fundamental da história. Se essa cena fosse integrada aos créditos de abertura, seu impacto poderia ser comprometido, uma vez que as cenas que acompanham esses créditos geralmente carecem de diálogos, sendo acompanhadas, na maioria das vezes, apenas por música ou trilha sonora.

As cenas que precedem os títulos e créditos nem sempre exploram eventos passados. Em *Beleza Americana* (Sam Mendes, 1999), a cena inicial retrata Jane (Thora Birch) sendo gravada pelo namorado expressando o desejo de que seu pai, o protagonista Lester (Kevin Spacey), morresse (Figura 23). Essa mesma cena é posteriormente apresentada durante o filme, contextualizando-a como um fragmento do futuro projetado no início da obra.



Figura 23: cena de abertura de *Beleza Americana*, 1999. “Sim. Você faria?”, responde Jane quando questionada se desejava que o pai morresse. Fonte: setandsettingblog.wordpress.com

Existem outras abordagens para manipular os créditos de abertura. Em *Guardiões da Galáxia* (James Gunn, 2014), o filme inicia com parte da infância do personagem Peter Quill (Chris Pratt) na Terra, destacando o momento em que ele perde a mãe e é posteriormente abduzido para outro lugar da galáxia. Após a transição temporal com o letreiro "Anos depois", Quill é apresentado como adulto durante o roubo do Orbe, um artefato alienígena poderoso. Os créditos de abertura surgem simultaneamente com essas cenas iniciais de Quill adulto, sem interromper o fluxo do filme principal. Embora haja uma mudança na trilha sonora e nas sequências visuais, não é reservada uma sequência exclusiva para os créditos de abertura. Ainda assim, uma "cena pré-créditos" oferece vislumbres do passado de forma condensada (Figura 24).



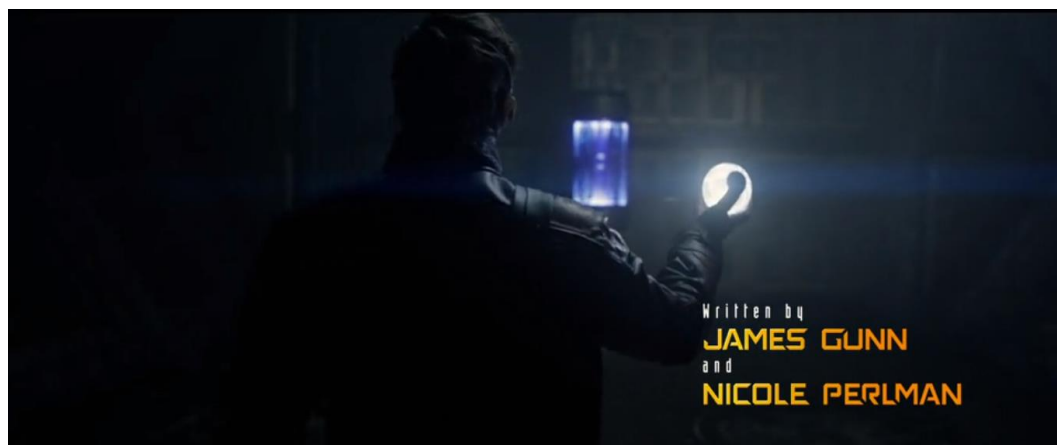


Figura 24: sequência de créditos de abertura de *Guardiões da Galáxia* (James Gunn, 2014) ocorre durante o próprio filme. Fonte: Marvel Studios.

Como veremos de forma mais aprofundada posteriormente, as cenas pós-créditos frequentemente têm o propósito de antecipar informações relacionadas a outros filmes que ainda serão lançados. Em alguns casos, a mesma cena é reproduzida sem alterações, enquanto em outros, a cena é apenas sugerida por meio da alusão. Nos casos de pós-créditos que apresentam informações importantes para futuros filmes, sem a necessidade de antecipar uma cena específica, destaca-se a observação de que tais cenas poupam tempo na narrativa principal do filme subsequente. Embora seja necessário, muitas vezes, revisitar alguns elementos do pós-crédito passado para contextualização, estes já foram previamente apresentados, resultando em uma economia de cenas.

Enquanto isso, as cenas pré-créditos de abertura indubitavelmente integram o próprio filme, pois abordam diretamente a narrativa que as sucede, seja em obras como *O Incrível Hulk*, *Watchmen*, *Beleza Americana* ou *Guardiões da Galáxia*. Contudo, tal vinculação nem sempre se verifica nas cenas pós-créditos. Em alguns casos, uma cena pós-crédito de um filme direciona sua narrativa para uma obra completamente distinta. Essa observação se torna ainda mais intrigante ao considerar que os créditos marcam o encerramento da narrativa do filme. Até que ponto as cenas pós-créditos são parte integrante do filme em que estão inseridas e em que medida elas se tornam elementos constituintes da trama subsequente?

Entendemos que os créditos, portanto, evoluíram como elemento narrativo dos filmes. Inicialmente destinados a fins puramente técnicos e informativos, tornaram-se posteriormente um elemento narrativo em si. A transição entre a cena que antecede os créditos e as cenas pós-créditos ilustra como essa fronteira narrativa se tornou difusa. Isso nos leva a questionar a necessidade de categorizar essas cenas rigidamente como pré ou pós-créditos. Afinal, essas

bordas narrativas hoje são confusas, versáteis, permitindo misturar trechos da história na própria estrutura narrativa daquele longa-metragem.

Uma abordagem alternativa para entender a função das cenas pós-créditos é a consideração de prólogos e epílogos narrativos como alternativas conceituais.

Os prólogos e epílogos narrativos são elementos frequentemente utilizados nas obras literárias e cinematográficas. Os prólogos são seções introdutórias que estabelecem o contexto da história, apresentam personagens-chave ou fornecem informações cruciais para a compreensão da trama, enquanto os epílogos são seções finais que oferecem conclusões, reflexões ou informações adicionais sobre os personagens e eventos após o que supostamente seria o fim da história. Esses elementos podem ser associados à paratextualidade, conforme proposto por Gérard Genette, que se refere aos elementos textuais periféricos que moldam a interpretação de uma obra.

Ao considerarmos prólogos, epílogos e paratextualidade como conceitos relacionados, podemos desenvolver uma compreensão mais abrangente da complexidade das narrativas cinematográficas e da forma como essas cenas adicionais contribuem para a construção do significado e do impacto emocional das obras.

As cenas pós-créditos podem conter uma variedade de elementos narrativos e informativos que enriquecem a experiência do espectador.

Este fenômeno ganhou uma nova perspectiva a partir dos filmes da Marvel Studios, especialmente depois de 2008. A Marvel ressignificou o uso dos pós-créditos, tornando o recurso quase obrigatório nos seus longas e, com isso, fundamental na construção do multiverso narrativo que ela constrói (figura 11).



Figura 11: Cenas pós-créditos de “Os Vingadores”. Fonte: YouTube

## 4.2 CASO MARVEL

Desde que estreou como Timely Comics em 1939, a editora de histórias em quadrinhos norte-americana Marvel Comics vem inovando na sua forma de contar histórias, de apresentar os personagens e de brincar com sua própria narrativa.

O mais comum, até então, era que cada herói tivesse sua própria série de quadrinhos, com seu arco narrativo e universo muito particulares. No entanto, já no seu primeiro ano de atividade, a Timely Comics uniu pela primeira vez dois personagens de universos fictícios diferentes da empresa em um mesmo quadrinho: Príncipe Namor e Tocha Humana passaram a compartilhar o mesmo espaço-tempo (figura 12). Sean Howe, escritor do livro *Marvel Comics: a História Secreta*, destacou o *crossover* como a “semente de uma evolução”.



Figura 12: Capa da edição do primeiro encontro entre Tocha Humana e Namor. Fonte: [readcomiconline.li](http://readcomiconline.li)

Os personagens continuaram se enfrentando em edições posteriores, tanto na série de quadrinhos *Marvel Comics Mystery*, como nos títulos individuais de cada herói. Para anunciar o embate final entre eles, a Timely Comics incluiu um anúncio de *The Human Torch No. 8* nas páginas finais de *Sub-Mariner No. 6*. O anúncio dizia: “Adivinha quem vence? Você descobre na edição atual de Tocha Humana” (figura 13).



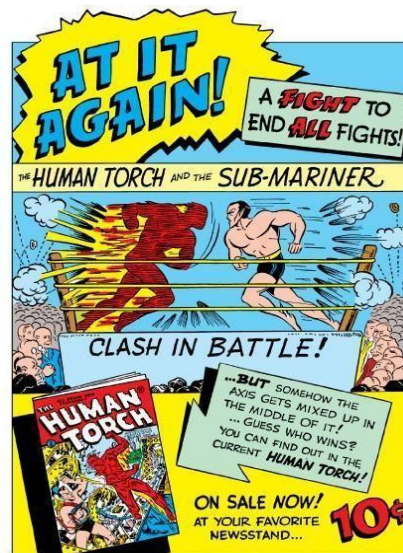


Figura 13: Anúncio da edição de Tocha Humana em Príncipe Submarino. *Fonte: herocomplex.latimes.com/*

A Marvel tornou recorrente a utilização das últimas folhas dos seus quadrinhos para anunciar novas produções assinadas pela empresa, sejam elas do mesmo arco narrativo ou não. Em 1977, nas páginas finais de *Howard The Duck No. 18*, havia uma propaganda para a série de revistas *Pizzazz*, de Stan Lee.

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

No entanto, a publicidade não se tornou o único motivo das inserções de personagens e universos narrativos entre séries diferentes. A abertura para novos escritores e roteiristas, intensificada depois da década de 1970, resultou em um aumento de histórias e personagens na Marvel. Era preciso coordenar a continuidade dessas tramas e manter uma lógica temporal mais ou menos definida entre as histórias. Para administrar uma grande quantidade de universos, personagens e enredos, muitos heróis se juntaram em séries de quadrinhos ou mesmo em edições individuais, na busca de manter atuantes todos os personagens. “(...) a questão é que a maneira infalível de fazer um título mensal atingir o pico é interligar com uma saga”, disse Axel Alonso, ex-editor chefe da Marvel Comics. (Howe, 2013, p. 451).

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

O período em que roteiristas faziam a inserção de personagens em títulos de outros personagens deu origem a uma das franquias mais famosas da Marvel: *Os Vingadores*, título de quadrinhos lançado em 1963. O grupo reunia grandes heróis do portfólio Marvel como Thor, Hulk, Homem de Ferro, Homem-Formiga e Vespa na luta contra Loki, vilão das histórias de Thor (figura 8).



Figura 14: Capa da primeira edição de *Os Vingadores* norte-americana (1963) e a brasileira (1975). Fonte: [www.guiadosquadrinhos.com/](http://www.guiadosquadrinhos.com/)

Depois de quatro décadas, a Marvel levou dos quadrinhos para o cinema alguns desses recursos de forma semelhante. A partir da Marvel Studios, os filmes da companhia norte-americana começaram a apresentar seus heróis de forma solo e, em seguida, passaram a unir esses personagens de arcos diferentes em um mesmo longa. A partir de uma visão narrativa, a Marvel começou a contar algo depois do suposto final dos seus filmes. Era o início de uma nova era para a empresa. As cenas pós-créditos dos filmes da Marvel tornaram-se um fenômeno, passaram a fazer parte dos debates entre os fãs, começaram a despertar interesse dos espectadores e se tornaram fundamentais nos rumos da empresa.

*Demolidor - O Homem sem Medo* (Mark Steven Johnson, 2003) foi o primeiro filme

produzido pela Marvel Studios a apresentar uma cena pós-créditos. Na cena, o vilão Mercenário reaparece em uma cama de hospital, provando que está vivo e com sua habilidade intacta (figura 15).



Figura 15: Cena pós-crédito do filme *Demolidor - O Homem sem Medo* (Mark Steven Johnson, 2003). Fonte: Marvel Studios

Alguns filmes da Marvel produzidos por outros estúdios também começaram a apresentar cenas pós-créditos, como *X-Men: O confronto final* (Brett Ratner, 2006), franquia produzida pelo estúdio FOX.

Contudo, foi a partir do filme *Homem de Ferro* (Jon Favreau, 2008) que, por meio das cenas pós-créditos (figura 16), a Marvel deu início ao universo cinematográfico da empresa reconhecido hoje, o chamado MCU. Na cena, o personagem Nick Fury (Samuel L. Jackson) fala a Tony Stark (Robert Downey Jr.) sobre a iniciativa “Vingadores”, primeira menção que daria origem ao filme “Os Vingadores”, lançado em 2012. *Homem de Ferro* marca o início da “Fase 1” da Marvel.



Figura 16: Cenas pós-créditos de *Homem de Ferro* (Jon Favreau, 2008). Fonte: Marvel.

Depois de *Homem de Ferro*, filmes de outros heróis foram sendo lançados e as cenas pós-créditos desses longas continuaram soltando mais informações até o lançamento do filme que viria a reunir todos esses heróis em 2012. Nesse percurso, informações importantes para *Os Vingadores* foram mencionadas nas cenas pós-créditos dos filmes *O Incrível Hulk* (Louis Leterrier, 2008)<sup>5</sup>, *Thor* (Kenneth Branagh, 2011) e em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (Joe Johnston, 2011).

Toda essa construção, de certa forma cronológica, nos permite observar que há um processo de serialização dos filmes da Marvel: os filmes se tornam episódios, divididos em

<sup>5</sup> Neste, a cena não aparece depois dos créditos, mas antes. Ao final do filme, apenas um efeito de fade out abre para a cena bônus.

“heróis”, e em um determinado ponto culminará em um crossover dessas histórias, ou seja, o cruzamento de enredos. Depois de *Os Vingadores*, foram lançados os filmes *Homem de Ferro 3* (Shane Black, 2013), *Thor 2: Mundo Sombrio* (Alan Taylor, 2013) e *Capitão América 2: Soldado Invernal* (Anthony Russo, 2014), que deram origem ao filme *Os Vingadores 2: Era de Ultron* (Joss Whedon, 2015).

Dentro desse processo de serialização na franquia, as cenas pós-créditos têm um papel fundamental e cada uma dessas cenas se torna praticamente um episódio próprio. Neste caso, as cenas pós-créditos surgem com o papel de intensificar a interligação entre os filmes, dar informações e pistas aos espectadores dos rumos dos filmes, além de impulsionar a expectativa para os próximos lançamentos (sequels<sup>6</sup>). Além disso, vemos de forma ainda mais clara como as cenas pós-créditos também são instrumentos de promoção de filmes lançados anteriormente (*prequels*<sup>7</sup>). As referências serão melhor percebidas pelos espectadores se eles tiverem assistido aos filmes anteriores e, dessa forma, conseguir fazer a conexão com os filmes atuais.

A própria ideia de dividir seu universo cinematográfico em fases reforça ainda mais o processo de serialização dos filmes da Marvel. É possível, por exemplo, comprar box de DVDs e Blu-ray (figura 17) com compilados dos filmes da Fase 1, Fase 2 e Fase 3 do MCU.



Figura 17: Boxes das Fases 1 e 2 do Universo Cinematográfico Marvel. Fonte: Mercado Livre.

Desde *Homem de Ferro* (Jon Favreau, 2008), a maioria dos filmes lançados pela Marvel Studios passaram a ter cenas pós-créditos - às vezes mais de uma. Grande parte dessas cenas

<sup>6</sup> *Sequels* são sequências literalmente e no sentido temporal da narrativa.

<sup>7</sup> *Prequels* são acontecimentos passados à narrativa original, que explica a origem de algum personagem, por exemplo.

apresentavam informações importantes para outros filmes que viriam a ser lançados (Figura 18). “A Marvel Studios ajudou a trazer teasers pós-créditos para a frente da experiência moderna de cinema. Esses tipos de cenas, no entanto - também conhecidas como ‘stinger’, ‘credit cookies’ e ‘eggs’ - existem há várias décadas” (SUSKIND, 2004).

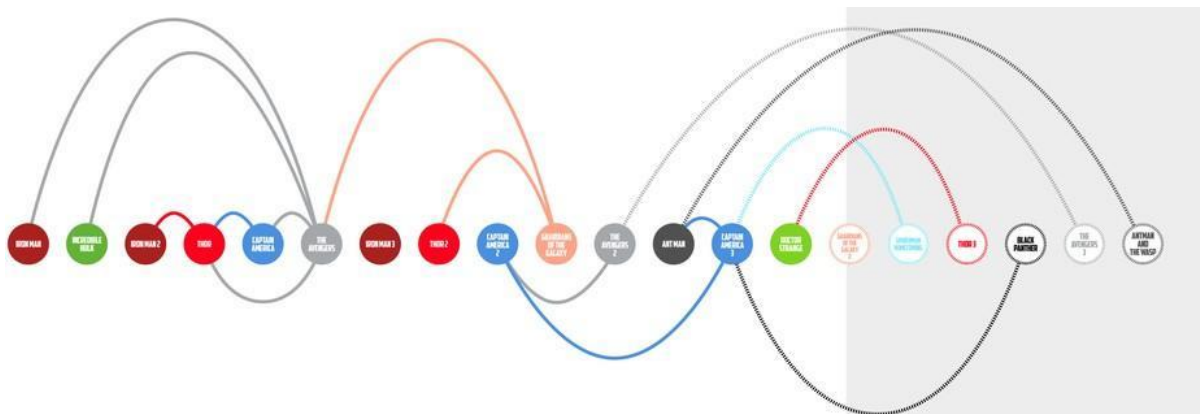


Figura 18: Gráfico mostra a conexão entre as cenas pós-créditos dos filmes da Marvel. Fonte: Reddit

Embora existam cenas que datam da década de 1960, é importante destacar o fenômeno das cenas pós-créditos Marvel a partir dos anos 2000 e como a empresa conseguiu popularizar o recurso entre seus espectadores.

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

Consideramos, portanto, que as possibilidades com o espaço pós-créditos são extensas, visto que a empresa mantém planos de expandir seu universo narrativo no cinema de forma semelhante ao que faz nos quadrinhos há mais de 80 anos.

Atualmente, já é possível perceber ainda que a permeabilidade de tramas da Marvel também está presente nas séries de televisão, e as cenas pós-créditos também como recurso que ajudam a costurar essas narrativas. Na primeira temporada da série *Punho de Ferro* (2018), o personagem Demolidor ressurgue nas cenas pós-créditos como gancho para o lançamento da sua terceira temporada. Os dois heróis são do Universo Marvel. A ligação entre universos também

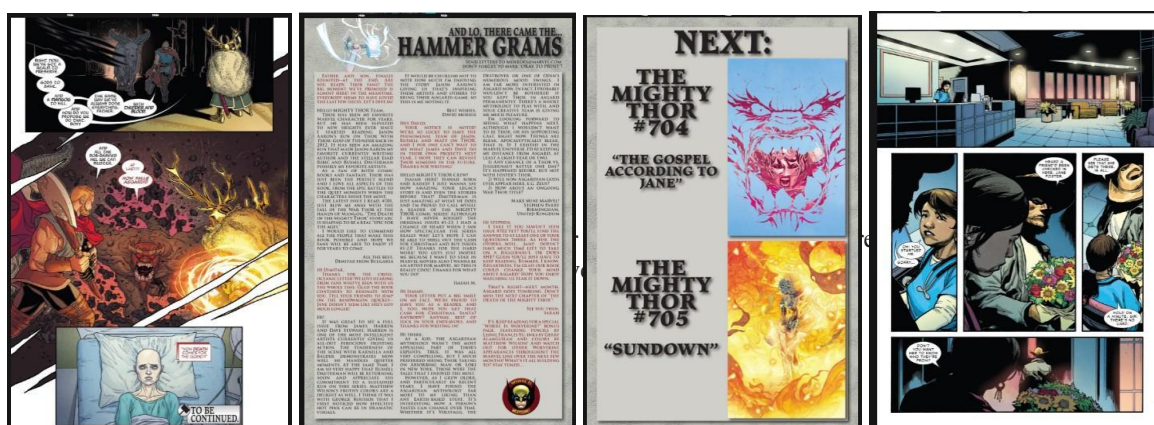
migrou para as séries. Em *Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013), há uma proposta de dar continuidade a alguns pontos da narrativa iniciada nos longas-metragens da Marvel.

Com isso, observamos que a Marvel utiliza praticamente do mesmo recurso em três gêneros diferentes: o final de produções como portador de informações importantes dentro das narrativas ou simplesmente publicidade, com as duas coisas sendo possível no mesmo espaço. Isso mostra que algumas das cenas pós-créditos funcionam como nós nos filmes da Marvel, ligando franquias e personagens.

Quase duas décadas depois do lançamento do seu primeiro filme com cena pós-crédito no cinema, a Marvel Studios continua surpreendendo e inovando com o recurso. As mais recentes séries da Marvel<sup>8</sup> passaram a ser lançadas na plataforma Disney +, do Grupo Walt Disney Studios, detentora da Marvel desde 2010. Essas produções, que começaram a ser disponibilizadas a partir de 2021, também exploram o espaço pós-crédito como portador de informações para os rumos das narrativas contadas pela empresa. As séries começaram a fazer parte do MCU. Embora já houvesse um diálogo entre séries da Marvel com os filmes e os quadrinhos, hoje é perceptível como todos esses gêneros estão obrigatoriamente se interligando.

Nos quadrinhos, o recurso “pós-crédito” também começou a ser explorado como um espaço mais definido em que roteiristas inserem informações-ganchos. Um dos mais recentes exemplos são fragmentos de histórias em *Captain America #697*, *The Mighty Thor #703* e *Amazing Spider-Man #794* que deram origem à série de quadrinhos de Wolverine, lançada em 2018 (figura 19).

O próprio nome *post-credits scenes* (cenas pós-créditos) chegou a ser utilizado para definir uma das páginas finais da HQ como portadora de informações para próximas edições, embora os créditos do quadrinho apareçam no início.



<sup>8</sup> Com os heróis do Universo Cinematográfico Marvel

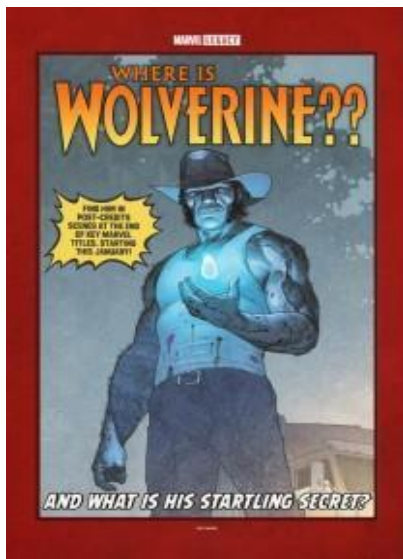


Figura 19: Página de quadrinho com frase traduzida: “Onde está Wolverine? Encontre-o nas cenas pós-créditos ao final dos principais títulos da Marvel, iniciando em janeiro”. Fonte: [otaku.com.au](http://otaku.com.au)



## **5 PROPOSTA DE CLASSIFICAÇÃO TIPOLOGICA DAS CENAS PÓS-CRÉDITOS NO CINEMA**

A seguir, procederemos com análises e observações fundamentais acerca do tema em estudo. Para isso, a metodologia adotada envolveu uma abordagem qualitativa – neste caso, a partir de uma análise de conteúdo - explorando filmes de diferentes gêneros, com foco especial nos do universo Marvel, e considerando tanto produções mais antigas quanto as mais recentes.

Inicialmente, a pesquisa foi conduzida por meio da revisitação de filmes que já estavam na memória do pesquisador, sendo complementada pela busca ativa de cenas específicas por meio de sites especializados em cinema. A variedade de fontes contribuiu para uma compreensão abrangente das diferentes funções e estilos adotados nas cenas pós-créditos.

O processo de visualização ocorreu em diversas plataformas, como cinema, streaming e, em alguns casos, locação. A escolha deliberada de filmes antigos e recentes proporcionou uma análise comparativa, destacando possíveis evoluções nas estratégias narrativas ao longo do tempo. A revisão minuciosa das cenas pós-créditos foi essencial, muitas vezes exigindo múltiplas visualizações para uma compreensão aprofundada de sua função na narrativa geral do filme. Além disso, a análise foi orientada pelas teorias de especialistas em cinema e linguística, principalmente, proporcionando uma base teórica para interpretar as nuances e significados das cenas pós-créditos. Esse processo metodológico proporcionou uma investigação abrangente e fundamentada nas diversas dimensões narrativas, estilísticas e publicitárias dessas cenas.

A partir da análise comparativa das cenas pós-créditos examinadas, foram identificados pontos convergentes e distintivos, permitindo a categorização dessas cenas de acordo com suas finalidades narrativas. Vale ressaltar que consideramos também cenas pós-créditos que surgem no meio dos créditos finais, denominadas "mid-credits scenes". Um mesmo filme pode apresentar ainda uma variada quantidade de cenas pós-créditos, distribuídas entre o início e o final dos créditos, cada uma delas potencialmente alinhada a uma finalidade distinta, algo crucial para a compreensão da tipologia desses elementos. Nesse contexto, a classificação tipológica das cenas pós-créditos se manifesta como um sistema dinâmico, no qual a multiplicidade de formas e propósitos desses epílogos narrativos pode ser discernida e analisada.

O site [Aftercredits.com](http://Aftercredits.com), website que informa se um filme, programa de televisão, ou videogame tem algum bônus especial durante ou após os créditos finais, categoriza suas postagens de acordo com o tipo de "stingers" que cada filme apresenta. As categorias incluem elementos como áudio durante os créditos, bloopers, cenas bônus, quebra da quarta parede,

créditos humorísticos, informações, elementos musicais, cenas excluídas, preparação para sequência e continuidade durante os créditos.

Embora essa classificação ofereça uma visão útil, observamos que ela possui limitações e demonstra certa imaturidade ao não abordar aspectos mais complexos da função narrativa e estrutural dessas cenas. Diante disso, propomos a seguir uma divisão tipológica que refine a análise dos diversos tipos de cenas pós-créditos, considerando sua função na diegese e seu impacto na continuidade narrativa.

### 5.1 CENAS DE DESTINO OU EXPLICATIVAS

As cenas pós-créditos categorizadas como explicativas têm um propósito elucidativo ao oferecer esclarecimentos sobre o destino de personagens ou elementos específicos do filme. Um exemplo dessa tipologia é evidenciado na cena pós-crédito do filme *Harry Potter e a Câmara Secreta* (Chris Columbus, 2002), na qual o professor Gilderoy Lockhart é retratado desprovido de memória, resultando em sua internação no St. Mungo's, hospital psiquiátrico bruxo. Este desfecho cômico é simbolizado pela indagação do cartaz mágico no hospital: "Quem sou eu?" (figura 25).



Figura 25: cena pós-crédito de *Harry Potter e a Câmara Secreta*. Fonte: Warner Bros.

Conclusão da trilogia da saga “Piratas do Caribe”, *No Fim do Mundo* (Gore Verbinski, 2007) traz um desfecho revelado na cena pós-crédito. Ambientada 10 anos após os eventos finais do filme, a cena retrata Elizabeth Swann (Keira Knightley) e seu filho, posicionados em um penhasco, testemunhando o retorno de Will Turner (Orlando Bloom) a bordo do *Holandês Voador*. A cena revela que a maldição do *Holandês Voador* perdura, subsistindo na condição de Will como capitão do navio fantasma. No entanto, é revelado que, a cada 10 anos, ele tem a oportunidade de retornar à terra firme e visitar sua amada e filho. Este epílogo narrativo,

encenado na cena pós-crédito, registra uma continuidade na história dos personagens retratada nos filmes anteriores.



Figura 26: cena pós-créditos de *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo*. Fonte: Disney

É possível verificar que as cenas de destino funcionam como um bônus, não necessariamente são fundamentais para concluir a compreensão da narrativa principal do filme. Sobretudo quando tais desfechos oferecem destinos que, de maneira lúdica, ocorrem após os eventos centrais do filme ou de maneira simultânea a algum desses eventos.<sup>9</sup> Em *Os Vingadores* (Joss Whedon, 2012), por exemplo, uma das cenas pós-créditos retrata o grupo de heróis desfrutando de uma refeição no "Shawarmas" (figura 27). Nota-se que tal cena não necessariamente fornece uma informação crucial que explique um ponto solto da narrativa, embora, de maneira indireta, elucide o que sucedeu aos heróis após a salvação do mundo. A cena revela, naturalmente, que após os confrontos, os heróis tiveram fome e buscaram alimentação.

<sup>9</sup> Essa discussão será melhor desenvolvida no tópico "O espaço e tempo dos pós-créditos nas narrativas".



Figura 27: cena pós-créditos de *Os Vingadores* mostra o grupo de super-heróis no restaurante “Shawarmas”. Fonte: Marvel Studio

Em alguns momentos, as cenas de destino podem se confundir com as cenas-gancho, e é possível que seja uma cena ambígua mesmo. Pode ser que aparentemente seja informativa para uma sequência, mas pode ser que seja uma cena que mostra apenas o que aconteceu com algum personagem ou elemento da trama. A cena pós-crédito de *Young Sherlock Holmes* (Barry Levinson, 1985) mostra que o vilão ainda está vivo e agora assina com outro nome. A cena seria um gancho perfeito para uma sequência (que parecia ser a ideia inicial dos produtores, mas não se concretizou), mas também pode ser uma perfeita cena de destino que mostra o que na realidade aconteceu com o personagem.

Do ponto de vista do filme que a segue, as cenas de destino também parecem pouco mostrar causas, e sim consequências. Enquanto algumas cenas pré-créditos mostram o que aconteceu antes da história que vai se seguir, as cenas de destino mostram as consequências de algum ponto daquilo que foi assistido.

## 5.2 CENAS-GANCHO

Enquanto elementos cinematográficos, são cenas que desempenham um papel multifacetado ao fornecer informações propícias para possíveis sequências. Além de sua função narrativa, que contribui para a construção de enredos subsequentes, tais cenas apresentam uma dimensão publicitária, estrategicamente direcionada à promoção de futuros filmes. Com frequência, esses desfechos cinematográficos introduzem novos personagens, ressuscitam

outros e apresentam elementos ainda não elucidados na trama anterior. A título de exemplo, na cena pós-créditos de *Os Vingadores: Era de Ultron* (Joss Whedon, 2015), Thanos surge segurando a Manopla do Infinito, artefato de poder capaz de aniquilar metade da população do planeta, sugerindo sua iminente ascensão como antagonista principal na continuidade da franquia. A frase proferida pelo Titã, "Fine. I'll do it myself", ecoa como prenúncio, e, de fato, em *Os Vingadores: Guerra Infinita* (Anthony Russo e Joe Russo, 2018), filme seguinte na cronologia da franquia, Thanos desempenha um papel central como o vilão da trama. (figura 28).



Figura 28: cena pós-crédito de *Os Vingadores: Era de Ultron*. Fonte: Marvel Studios.

Em *Fragmentado* (M. Night Shyamalan, 2006), os créditos finais apresentam uma cena (figura 29) que estabelece uma conexão direta com o universo cinematográfico de *Corpo Fechado* (M. Night Shyamalan, 2001), obra do mesmo diretor, centrada no tema dos super-heróis. Ao incorporar o tema sonoro de *Corpo Fechado*, o filme *Fragmentado* traz de volta o ator Bruce Willis revivendo o papel de David Dunn, protagonista do filme de 2001. Dunn é retratado em um café, assistindo às notícias sobre a captura de Kevin Wendell Crumb (interpretado por James McAvoy), conhecido por suas múltiplas personalidades. Para além de simplesmente interligar os dois filmes, essa revelação desencadeou a produção do filme *Vidro* (M. Night Shyamalan, 2019), que serve como a sequência aparentemente definitiva desse universo cinematográfico, reforçando as interconexões entre as tramas e personagens.



Figura 29: cena pós-créditos de *Fragmentado* (2006) traz de volta o personagem David Dunn, de *Corpo Fechado* (2001). Fonte: YouTube.

Não raras vezes, uma cena pós-créditos classificada como "gancho" não se vincula diretamente ao enredo do filme ao qual está associada. Um exemplo é observado em *Turma da Mônica: Lições* (Daniel Rezende, 2021), no qual a cena pós-créditos transcende o universo dos protagonistas, deslocando-se para um cenário distinto, contudo, bastante familiar aos entusiastas dos quadrinhos da Mônica: a roça. Iniciando com a aparição de Dona Cotinha, a sequência desloca-se para o universo do personagem Chico Bento, inserindo, de maneira concisa, diversos *easter eggs*.

No desdobramento (figura 30), a mãe de Chico Bento recebe uma carta enviada por Zeca, o primo da cidade. A câmera, então, percorre o ambiente, cruzando com diversas galinhas, entre as quais, possivelmente, encontra-se Giselda, um dos animais de estimação da família. O percurso finaliza na identificação do protagonista desse universo, posicionado sobre uma goiabeira, presumivelmente pertencente ao fazendeiro Nhô Lau.

Destaca-se que, embora inserida no mesmo universo narrativo da "Turma da Mônica", a referida cena faz alusão a uma produção subsequente distanciada da trama principal, com foco em outro personagem. Essa abordagem demonstra a capacidade das cenas pós-créditos de expandir e interconectar narrativas em um universo compartilhado, proporcionando ao público uma experiência mais ampla dentro das franquias cinematográficas.



Figura 30: cena pós-crédito de *Turma da Mônica: Lições* apresenta um possível gancho para um filme solo do personagem Chico Bento. O longa foi confirmado e deve ser lançado em 2024.

Um dos mecanismos intrínsecos às cenas-gancho, principalmente, reside na constante criação de expectativas e surpresas para os espectadores. Esse efeito é obtido ao introduzir um conflito no pós-crédito sem fornecer qualquer indício de resolução para o problema central, característica semelhante ao que se conhece como *cliffhanger*, recurso comumente utilizado nas narrativas com o propósito de deixar um desfecho em aberto. Diferentemente das cenas de destino, que buscam, ao contrário, concluir algum ponto da trama, as cenas-gancho, ao não oferecerem um desfecho, instigam a ansiedade involuntária dos espectadores por uma resolução na trama, alimentando a expectativa para futuras continuações.

As cenas pós-créditos funcionam como uma estratégia de marketing eficaz ao promoverem as futuras produções, mantendo a marca do filme viva na mente do público. Ao cultivar a expectativa, essas sequências estabelecem uma ponte entre o filme presente e suas possíveis continuções, criando uma atmosfera propícia para a fidelização do espectador à franquia cinematográfica.

Ao serem assistidas, as cenas pós-créditos introduzem incertezas e dúvidas sobre o desenvolvimento do enredo, estimulando a busca por uma conclusão conceitual. Essa busca pode ocorrer de maneira mental, no primeiro estágio, quando o espectador tenta conectar informações já conhecidas da narrativa e antecipar os possíveis desdobramentos, ou pode se dar por meio de paratextos, como portais online de entretenimento, fóruns, entre outros. Essa incerteza cria uma demanda cognitiva, provocando discussões e teorias entre os espectadores, tanto de forma individual quanto em comunidade, fomentando a participação ativa do público mesmo após o término do filme.

Vale ressaltar que a ausência de fechamento é uma ocorrência constante no próprio filme, onde questões como "O que acontecerá agora?" frequentemente recebem respostas ao longo da narrativa. No entanto, nas cenas pós-créditos de gancho, essa resolução não é efetivamente proporcionada.

Um exemplo pode ser encontrado nos filmes da franquia *X-Men*, uma das que utiliza todas as cenas pós-créditos para fornecer informações relevantes para suas próprias continuções, em vez de estabelecer conexões com outros filmes. Tomemos como referência a cena pós-crédito de *X-Men: Dias de Um Futuro Esquecido* (Bryan Singer, 2014), na qual o vilão Apocalypse manipula partes de uma pirâmide por meio da telecinese em um deserto. Enquanto isso, várias pessoas o adoram abaixo do monte no qual ele se encontra no topo, entoando o nome "*En Sabah Nur*". Ao final, quatro cavaleiros são vislumbrados ao longe, enquanto o mutante realiza a deslocação da pirâmide (figura 40).





Figura 40: cena pós-créditos de *X-Men: Dias de Um Futuro Esquecido*. Fonte: FOX.

No nível de expectativa, os espectadores iniciam o processo de construção de possíveis desfechos ou cenários para o desenvolvimento subsequente da trama a partir da narrativa apresentada. A título exemplificativo, considerem-se alguns comentários extraídos do site Cinema com Rapadura em uma matéria abordando a cena pós-crédito referida.<sup>10</sup>:

*“Jurava que era uma mulher!*

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

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

Nesse contexto, as cenas pós-créditos desempenham um papel importante na promoção dos próximos filmes, instigando questionamentos e expectativas no público. Por meio da ausência de conclusões definitivas, essas cenas articulam, de maneira estratégica, a antecipação das continuações que estão por vir. Não à toa, tornou-se muito comum que canais de entretenimento produzam conteúdos que expliquem as cenas pós-créditos, principalmente reforçando se as informações são ganchos para sequências (figura 41).

<sup>10</sup> Disponível em: <https://goo.gl/DMkZdN>. Acesso em 2015.

THE MARVELS

## Por que a cena pós-créditos de As Marvels é importante para o MCU?

Os fãs não vão acreditar quando este rosto conhecido aparecer.

## Digimon Adventure 02: O Início tem cenas pós-créditos? Futuro da franquia pode ser completamente inusitado

## Besouro Azul no streaming: onde assistir e o que significam cenas pós-créditos

Figura 41: títulos de matérias retiradas dos respectivos sites: IGN Brasil (2023), Terra (2023) e Terra (2023).

É importante destacar isso porque Abbott (2002, p. 37, tradução nossa) fala que “procuramos continuamente as causas das coisas. A inevitável linearidade da história faz da narrativa um poderoso meio de gratificar essa necessidade (seja com precisão ou não)”. As cenas pós-créditos de gancho parecem, portanto, não ajudar o espectador nesse ponto. Elas respondem menos perguntas do tipo: “O que aconteceu?”; e mais “O que vai acontecer?”.

Sabemos que a criação de expectativas está intrinsecamente ligada à experiência do entretenimento. Ao gerar emoções como empolgação, ansiedade e surpresa, as cenas pós-créditos, nesse universo, transcendem a simples conclusão narrativa e se convertem em momentos marcantes que contribuem para a apreciação global do filme. A capacidade de surpreender e manter o público envolvido contribui para a longevidade e relevância da obra cinematográfica.

É essencial ressaltar, neste contexto, a relevância da continuidade para o objeto em questão. Mesmo diante da falta sistemática de encerramento e considerando a perspectiva da serialização, o que emerge como fundamental é assegurar a continuidade do universo narrativo. Os elementos necessitam, de certa forma, fazer sentido e seguir uma sequência lógica mais ou menos definida de ações, sendo as cenas pós-créditos frequentemente os elementos que atam esses fios de continuidade.

. Em última análise, a falta de fechamento e a criação de expectativas nas cenas pós-créditos emergem como ferramentas valiosas na construção de uma experiência cinematográfica envolvente e memorável.

### 5.3 CENAS DE BASTIDORES

São cenas audiovisuais inseridas após os créditos finais de um filme ou produção audiovisual, cujo propósito é oferecer aos espectadores algo relacionado aos bastidores da criação cinematográfica ou, pelo menos, tudo que de alguma forma esteja interligado ao mundo real. Essas sequências, frequentemente apresentadas de maneira mais descontraída, visam proporcionar ao público uma perspectiva mais íntima e informal do processo de produção.

Essas cenas muitas vezes incluem trechos de making-of, destacando momentos relevantes durante as gravações, entrevistas com membros da equipe técnica e artística, bem como revelações sobre o processo criativo por trás de cenas específicas. Além disso, as cenas pós-créditos de bastidores podem incluir erros de gravação, oferecendo um toque humorístico ou curioso à experiência do espectador ao revelar momentos espontâneos durante as filmagens.

Na cinebiografia *Marighella* (Wagner Moura, 2019), centrada no guerrilheiro Carlos Marighella, destaca-se a inclusão de uma cena situada entre os créditos finais (figura 31). O diretor esclareceu os bastidores dessa cena, que apresenta os atores Bella Carnero, Humberto Carrão, Luiz Carlos Vasconcelos e Guilherme Ferraz entoando o Hino Nacional do Brasil de maneira contundente.

Moura explicou em entrevista<sup>11</sup> que essa sequência não era uma cena excluída do filme, mas sim um registro espontâneo durante um dia de gravação, no qual os atores se reuniram e iniciaram uma interpretação do Hino Nacional. Esse episódio, inicialmente um ritual de preparação, capturou a atenção do diretor, levando-o a incorporá-lo entre os créditos finais da película.



---

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/marighella-cena-pos-creditos>



Figura 31: cena pós-créditos de *Mariguella* traz registro dos bastidores da produção. Fonte: YouTube.

Essa categoria também engloba cenas *in memoriam*, que fazem homenagem a algum profissional que veio a falecer. No final dos créditos de *Carros* (John Lasseter, 2006), o filme dedica uma cena a Joe Ranft, roteirista, artista de storyboard e dublador que trabalhou para Pixar e para a Disney. Ele faleceu um ano antes do lançamento de *Carros* e o filme o homenageia mostrando cenas de personagens do estúdio que Joe dublou (figura 32).



Figura 32: cena *in memoriam* do filme *Carros*. Fonte: Disney Pixar.

É recorrente observar que filmes que se baseiam em fatos reais frequentemente recorrem à inserção de cenas pós-créditos de bastidores com o propósito de veicular registros autênticos, tais como fotografias e vídeos, que remetem aos acontecimentos reais. No filme *Mamonas Assassinas - O Filme* (Edson Spinello, 2023), após a conclusão narrativa, algumas imagens reais da banda brasileira são apresentadas ao público.

#### 5.4 CENAS COADJUVANTES OU SECUNDÁRIAS

Rereferem-se àquelas que desempenham um papel inerentemente suplementar, secundário e não relevante. Estas não assumem a função de constituir um desfecho narrativo para o filme principal, tampouco almejam fornecer informações cruciais para futuras sequências, e carecem de conexões tangíveis com o mundo real que possam despertar curiosidade, como as cenas de bastidores fazem.

Em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (Jon Watts, 2017), após os extensos créditos, o personagem Capitão América surge para oferecer aos espectadores uma instrução valiosa sobre a virtude da paciência (figura 33). A comicidade da cena é acentuada pela ausência prévia do Capitão América no filme, denotando assim uma desconexão narrativa. Vale ressaltar que a referida cena não se entrelaça com o enredo do filme em questão e não possui relevância para eventuais continuções, caracterizando-se como um elemento acessório, autônomo e dispensável.



Figura 33: cena pós-crédito de *Homem-Aranha: De Volta ao Lar*. Fonte: Marvel Studios.

A aparição do Capitão América no final do filme estabelece uma conexão direta com o Universo Cinematográfico da Marvel, remetendo ao filme de 2011, "Capitão América: O Primeiro Vingador". Embora essa cena possa ser considerada coadjuvante ou secundária dentro da narrativa principal, ela está integrada à diegese do filme "Homem-Aranha" e possui uma função estratégica. A conexão estabelecida é mais voltada para o público, funcionando como uma referência que reforça o universo compartilhado da franquia e engaja os espectadores, ao invés de contribuir diretamente para o enredo do filme em si.

As cenas coadjuvantes ou secundárias, em alguns momentos, também apresentam histórias *What if?*, ou seja, contam alguma história alternativa à do filme, no sentido de “E se acontecesse dessa forma?”. Em *Ghost World - Aprendendo a Viver* (Terry Zwigoff, 2001), a cena pós-crédito mostra uma cena alternativa da briga entre os personagens Josh, Seymour e Doug em uma loja de conveniência. No filme em si, Seymour é derrubado e acaba parando no hospital. Na cena pós-crédito, ele derruba Josh e Doug e sai da loja confrontando: “Vocês querem mexer comigo?”. (figura 24).



Figura 34: cena pós-crédito de *Ghost World - Aprendendo a Viver*. Fonte: United Artists.

Tornando clara a tipologia das cenas pós-créditos, é preciso fazer algumas considerações mais profundas sobre as cenas pós-créditos. No próximo tópico, iremos abordar como a intertextualidade é uma das chaves principais de compreensão destas cenas.

## 6 CONECTANDO NARRATIVAS: CENAS PÓS-CRÉDITOS E INTERTEXTUALIDADE

É preponderante nas cenas pós-créditos que se tenham diálogos intertextuais, delimitando um espaço onde diferentes discursos cinematográficos interagem de maneira sinérgica. É quase consensual que tais desfechos cinematográficos, em algum momento, referenciem elementos do filme precedente, do subsequente ou, até mesmo, de obras cinematográficas distintas.

As cenas pós-créditos podem, muitas vezes, aparecer compiladas de maneira idêntica ao trecho de outros filmes, caracterizando-se como "cut-down scenes", ou seja, o texto é efetivamente integrado em uma obra cinematográfica distinta. Um exemplo dessa prática é evidenciado na cena pós-crédito de *Homem de Ferro 2* (Jon Favreau, 2010), em que é apresentada a primeira visualização do Mjolnir, icônico martelo associado ao super-herói Thor. Nesta sequência, o agente Phil Coulson depara-se com a arma em meio ao deserto do Novo México, nos Estados Unidos, e comunica a descoberta aos seus superiores (figura 35). Além de constituir uma estratégia promocional para o filme *Thor* (Kenneth Branagh, 2011), esta cena é reproduzida posteriormente e de modo exatamente idêntico no filme para o qual ela serve de divulgação. Ressalta-se que apenas ao assistir ao filme subsequente é possível reconhecer essas sequências como "citações-prequel," por assim dizer.



Figura 35: cena pós-crédito de *Homem de Ferro 2* e também trecho do filme *Thor*. Fonte: Marvel Studios.

Observa-se que a citação em questão não se integra de maneira intrínseca ao sentido narrativo de *Homem de Ferro 2*, como seria esperado em uma cena de destino conclusiva, por exemplo. A referida cena detém um grau de autonomia em relação ao filme que a introduz, embora seja crucial reconhecer que, de modo geral, permanece no contexto dos super-heróis da Marvel. Neste contexto, constatamos que o trecho de *Thor* inserido em *Homem de Ferro 2* ostenta como sua principal finalidade a promoção do filme centrado no herói asgardiano. Essa natureza publicitária é compartilhada com outras cenas pós-créditos que se apresentam sob a forma de citação.

Ao término dos créditos de *O Espetacular Homem-Aranha 2 – A Ameaça de Electro* (Mark Webb, 2014), uma sequência (figura 36) é apresentada destacando Mística (interpretada por Jennifer Lawrence) como meio de promoção para o filme subsequente, *X-Men – Dias de um Futuro Esquecido* (Bryan Singer, 2014). Essa cena é reproduzida de maneira idêntica no referido filme.

A referência a filmes distintos daquele no qual a cena está inserida é mais comum em cenas-gancho, apresentando uma espécie de "alusão-prequel". O pleno entendimento do contexto muitas vezes se desvela apenas nas sequências subsequentes.



Figura 36: cena pós-créditos de *O Espetacular Homem-Aranha 2* e trecho do filme *X-Men – Dias de um Futuro Esquecido*. Fonte: YouTube.



As cenas pós-créditos também se apresentam por meio da alusão, ou seja, referem-se a momentos em que as sequências remetem a elementos, personagens ou passagens, tanto pertencentes ao próprio filme quanto a outras produções. Em grande parte, essas alusões direcionam-se ao próprio filme que as precede, especialmente nas cenas de destino. A título de exemplificação, na cena pós-crédito de *Valente* (Brenda Chapman e Mark Andrews, 2012), o personagem Corvo interpela um dos guardas do castelo para formalizar a recepção de uma extensa coleção de esculturas de urso de madeira adquirida pela protagonista Mérida no início da trama. Durante a cena (figura 37), o Corvo expressa impaciência ao solicitar a assinatura do guarda.



Figura 37: cena pós-créditos de *Valente* faz alusão a um trecho do próprio filme. Fonte: Disney Pixar.

Em *As Diabólicas Sobre Rodas* (Herschell Gordon Lewis, 1968), aparece uma cena pós-créditos (figura 38) mostrando as *Man-Eaters* dirigindo pela estrada, com a personagem Queen retornando a se reunir com o grupo. A Queen e outra membro da gangue param, descem de suas motos e se dirigem diretamente à câmera recitando um curto poema rimado antes de seguir viagem: "Podemos acelerar um pouco?" A cena faz alusão a trechos do próprio filme.



Figura 38: cenas pós-créditos de *As Diabólicas Sobre Rodas*. Fonte: YouTube.

Há ainda casos em que essa alusão leva a referência para outros filmes passados. A cena pós-créditos de *Deadpool* (Tim Miller, 2016) faz uma paródia da cena pós-crédito de *Curtindo a Vida Adoidado* (John Hughes, 1986). O roupão de Ferris Bueller, o cenário e as frases “Vocês ainda estão aí? Acabou. Vão para casa” são semelhantes às do filme mais antigo (figura 39)<sup>12</sup>.



<sup>12</sup> *Deadpool* faz ainda, na cena, outras brincadeiras com a própria ideia de cenas pós-créditos: “Ah, vocês estão esperando uma informação para *Deadpool 2*? Bem, não tivemos dinheiro para isso. O que vocês estão esperando? Sam Jackson aparecer com um tapa-olho e aquele pequeno número de couro picante? Vão. Vão” (em referência a cena pós-crédito de *Homem de Ferro*).



Figura 39: cena pós-créditos de *Curtindo a Vida Adoidado* e cena pós-créditos de *Deadpool*. Fontes: Loiter Clips e FOX.

Seja qual for a forma intertextual de se apresentar, a compreensão do processo por parte do espectador depende da retenção da memória do texto intertextualizado, sendo esse requisito ainda mais crucial para o processo de alusão em comparação às demais. Quando um filme incorpora a cena pós-crédito de outro filme, seja mantendo-a intacta, modificando-a ou desfazendo-a completamente, busca-se o reconhecimento do público em relação àquele momento passado, permitindo que os espectadores identifiquem o significado que lhe foi atribuído em exhibições anteriores. Essa percepção intertextual muitas vezes ocorre de maneira quase involuntária para aqueles que assistiram à cena pós-créditos e estão visualizando o filme que a referenciou.

A compreensão dessa intertextualidade é facilitada pela presença dos chamados *easter eggs* nas cenas pós-créditos, que consistem em pistas relevantes para os rumos das futuras produções. A busca por esse conhecimento tem o poder de cativar a atenção do público, incentivando-os a buscar compreender tais informações, especialmente porque sabem que haverá uma continuação baseada nas pistas deixadas. Isso leva o espectador a sentir a necessidade de assistir ao filme anterior da mesma franquia, além de criar expectativas para as próximas produções. Nesse sentido, as cenas pós-créditos desempenham uma função publicitária ao impulsionar o interesse do espectador em estabelecer conexões entre os filmes, assistindo aos predecessores e aguardando ansiosamente pelos lançamentos futuros.

## 7 O ESPAÇO E TEMPO DAS CENAS PÓS-CRÉDITOS NAS NARRATIVAS

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

Em linhas gerais, as cenas pós-créditos sugerem uma noção de linearidade, indicando que os eventos retratados ocorreram após o desfecho principal do filme ou, no mínimo, em paralelo a ele. Por exemplo, ao relatar o destino de um personagem secundário imediatamente após ser lançado em um abismo, a cena pós-crédito tende a mostrar os acontecimentos a partir desse ponto ou momentos subsequentes, não necessariamente logo após o desfecho do filme. Essa regra é aplicável a grande parte das cenas de destino.

No filme *Carros* (John Lasseter, 2006), é apresentada a cidade de Radiator Springs, onde transcorre grande parte da trama envolvendo o protagonista Relâmpago McQueen. Durante o filme, dois personagens, Vanderlei e Vanda, inadvertidamente chegam à cidade em busca da Rodovia Interestadual, que supostamente era o trajeto correto. A participação desses personagens é breve, que optam por continuar a busca pela estrada, apesar dos serviços oferecidos pelos nativos de Radiator Springs. Na cena pós-créditos do filme, os personagens aparecem novamente, indicando que continuam perdidos e em busca da Rodovia Interestadual, proporcionando uma extensão ao enredo original dos personagens. (figura 42).





Figura 42: Acima, trecho do filme *Carros* apresenta os personagens Vanderlei e Vanda, que se perderam em busca da Rodovia Interestadual. Abaixo, a cena pós-crédito do filme os mostra novamente revelando que ainda estão perdidos. Fonte: Disney Pixar.

Observa-se que, mesmo sem a precisão do intervalo temporal entre a cena principal do filme e a subsequente cena pós-crédito, esta última invariavelmente retrata o desenrolar dos eventos posteriores, geralmente a partir do momento destacado no filme original.

O caso de cenas pós-créditos que trazem informações que interligam filmes é mais complexo porque, além do filme em que ela está envolta, é preciso considerar o filme seguinte ao qual ela menciona. Isso porque, se essa cena faz gancho para uma sequência, é possível afirmar que, em boa parte das vezes, ela vem antes - em questão de tempo da narrativa - do filme seguinte. Neste caso, a cena pós-crédito funciona como um antecessor até do próprio trailer da sequência. Há casos ainda que o próprio trailer aparece no espaço pós-créditos, como em *Capitão América: Primeiro Vingador* (Joe Johnston, 2011). Após os créditos finais, surge um trailer de *Os Vingadores* (Joss Whedon, 2012), filme subsequente no Universo Cinematográfico Marvel.

A cena pós-crédito se torna, portanto, a primeira informação do filme seguinte. Então, até que ponto a cena pós-créditos de gancho faz parte do filme em que ela está envolta e até que ponto ela, na realidade, faz parte do filme seguinte?

Duas perspectivas de avaliação podem ser consideradas. Primeiramente, ao conceber as cenas pós-créditos como peritextos, elementos acessórios dentro do texto fílmico, elas são consideradas partes integrantes do filme original. Contudo, ao adotar a visão de epitextos, elementos acessórios externos ao texto, em relação ao filme subsequente, a cena pós-crédito assume uma nova dimensão.

Tomemos como exemplo a cena pós-créditos de *Homem de Ferro* (Jon Favreau, 2008), precursora da franquia de crossover entre super-heróis da Marvel nos cinemas, que introduz a iniciativa Vingadores. A cena, claramente vinculada ao filme *Homem de Ferro*, funciona como

um epílogo narrativo, além de servir como um gancho para o filme subsequente. Nessa dualidade, o momento na narrativa em que se desenrola a cena pós-crédito de gancho, na maioria das situações, situa-se antes dos eventos do filme subsequente que ela antecipa e depois dos eventos do filme predecessor. A figura 43 ilustra esta análise:

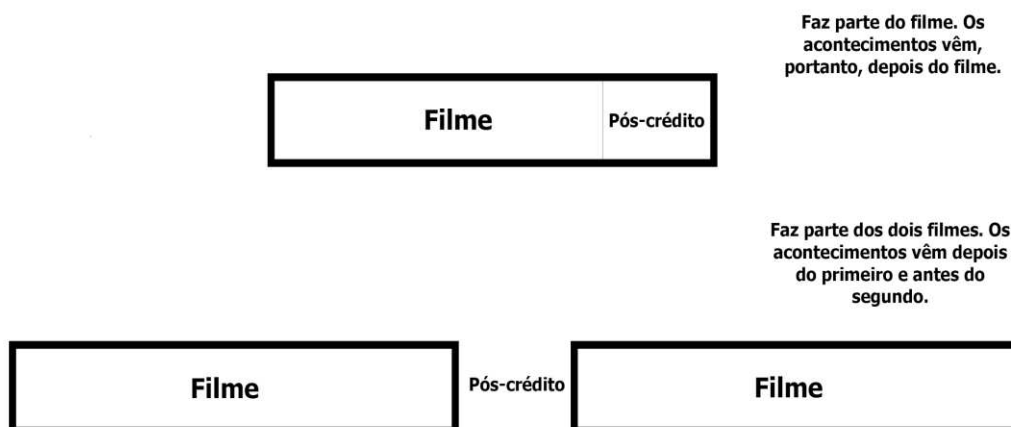


Figura 43: Relação de espaço e tempo dos acontecimentos das cenas pós-créditos com os acontecimentos do filme. Desenhado pelo autor.

Existe uma exceção a ser considerada: não se pode afirmar que as cenas pós-créditos citadas (*cut-down scenes*) se enquadram cronologicamente entre os eventos narrativos de dois filmes. Essa assertiva é justificada, primeiramente, pelo fato de que, em muitas ocasiões, o mesmo trecho pode ser inserido no filme subsequente em meio às sequências exibidas. Ademais, mesmo quando a cena é apresentada no início do segundo filme, trata-se da mesma cena, não necessariamente estabelecendo uma conexão direta entre as duas obras.

É válido ressaltar que, no contexto dos Vingadores, o filme em si já incorpora informações destinadas à sequência antes mesmo da cena pós-crédito, como evidenciado em *Homem de Ferro*, considerando que este apresenta o personagem protagonista da referida cena. Ao analisar o Universo Cinematográfico Marvel como uma narrativa contínua, surge o questionamento: a narrativa de *Os Vingadores* teve início em *Homem de Ferro* ou na cena pós-crédito deste último? Embora os filmes demandem uma relativa independência, dada a impossibilidade de os cineastas garantirem que o público tenha assistido ou assistirá às demais produções, as cenas pós-créditos não parecem possuir essa mesma autonomia. Elas necessitam, em certa medida, de informações preexistentes para realizar seu processo intertextual, frequentemente encontradas no filme que abriga a respectiva cena pós-crédito.

Consequentemente, é inviável considerar o pós-crédito como uma entidade isolada, uma vez que ele depende tanto dos créditos quanto do filme para adquirir um significado mínimo.

A compreensão de textos é moldada por nossas experiências passadas, a alfabetização e o conhecimento acumulado. Em um nível inicial, por exemplo, para aqueles que estão aprendendo um novo idioma, a capacidade de decodificar partes de textos é limitada. No entanto, a fluência transcende vocabulário e gramática, incorporando alfabetização, experiência visual, imagética e artística. Nesse sentido, a intertextualidade, representada pelas conexões inegáveis entre textos, confere significados adicionais (GRAY, 2010).

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na contemporaneidade cinematográfica, observa-se uma crescente ausência do clássico epílogo "THE END" nos filmes, sugerindo uma transformação na concepção tradicional de conclusão narrativa. A omissão deliberada do encerramento formal cria um espaço narrativo em que a indefinição se consolida, permitindo uma multiplicidade de interpretações e desdobramentos, além de brechas para continuações.

Este fenômeno torna-se especialmente evidente no gênero de filmes de super-heróis, notadamente aqueles pertencentes aos universos da Marvel e DC. Nessas produções, a ausência de cenas pós-créditos é recebida com estranheza pelo público, indicando a consolidação de uma expectativa pela continuidade narrativa para além do desfecho convencional. Este fenômeno, portanto, sugere uma redefinição das estratégias narrativas no cinema contemporâneo, onde os créditos não mais servem apenas como formalidade, mas como elementos intrínsecos à experiência cinematográfica, influenciando a recepção e interpretação por parte do espectador.

Observa-se também uma tendência nas cenas pós-créditos de filmes de super-heróis, especialmente nos universos Marvel e DC, em apresentar teasers ou prévias de futuras produções, estabelecendo uma conexão transmídia. Essa estratégia visa manter o interesse do público e construir um universo compartilhado, gerando antecipação para futuros lançamentos. Além disso, há uma preocupação em proporcionar conteúdo adicional que amplie ou contextualize a trama do filme assistido.

A análise das cenas pós-créditos no cinema revela que essa evolução é cada vez mais significativa, tanto na sua estrutura, quanto nos seus elementos formais, destacando padrões recorrentes e inovações que transcendem a narrativa principal do filme. Em termos de exibição em salas de cinema, tornou-se comum que o público permaneça até o final dos créditos, motivado pela expectativa de uma cena adicional, muitas vezes criando até um ambiente coletivo de discussão sobre o filme e a presença de cenas pós-créditos. Essa prática transformou a experiência cinematográfica, estendendo a interação entre o filme e o espectador para além da última cena. A própria sala de cinema hoje ganhou uma gramática própria quando há exibição de cenas pós-créditos. Nota-se que, em algumas salas de cinema, as luzes se acendem ao final do filme, durante os créditos, e voltam a serem apagadas quando surge uma cena pós-crédito. Um exemplo prático dessa nova dinâmica ocorreu em 2019 quando uma rede de cinemas na Região Sul do Brasil informou, por meio de um cartaz publicitário, a presença de duas cenas pós-créditos no filme *Capitã Marvel* (Anna Boden e Ryan Fleck, 2019), destacando



a relevância dessa ferramenta cinematográfica por meio do incentivo à permanência na sala (figura 44).



Figura 44: cartaz publicitário de uma rede de cinemas informa que o filme Capitã Marvel terá duas cenas pós-créditos. Fonte: CinePlus.

Para além das telas dos cinemas que, muitas vezes possuem uma limitação logística, chegamos ao contexto das plataformas de streaming, onde a abordagem das cenas pós-créditos se destaca pela possibilidade de oferecer conteúdo bônus de maneiras ainda mais inovadoras. Algumas plataformas, como Netflix e Disney+, incluem automaticamente esse conteúdo adicional ao final do filme, enquanto outras o destacam como uma opção separada. Essa flexibilidade permite aos espectadores escolherem se desejam ou não explorar o material adicional, personalizando assim a experiência de visualização. Há ainda outro fenômeno nesse formato: ao finalizar um filme em plataformas de streaming, é comum que os créditos apareçam e a tela seja reduzida para exibir sugestões de outros conteúdos. No entanto, quando há uma cena pós-crédito, muitas vezes essa transição não ocorre imediatamente. Em vez disso, os créditos continuam a rolar na tela e somente após a conclusão das cenas pós-créditos é que a tela é reduzida para apresentar sugestões adicionais.

Embora as plataformas de streaming permitam mais essa interatividade do espectador de forma direta, o cinema tem entrado em novas experimentações que não o deixam ficar para trás. A introdução de elementos interativos também se destaca como uma inovação nas cenas pós-créditos. Em alguns casos, como no filme *The Batman* (Matt Reeves, 2022), a cena pós-créditos (figura 45) apresenta um link que, na vida real, direciona para um site específico, ampliando a experiência para além do contexto cinematográfico. Esse tipo de interação oferece

oportunidades para a construção de comunidades online, discussões aprofundadas e engajamento contínuo com a obra.

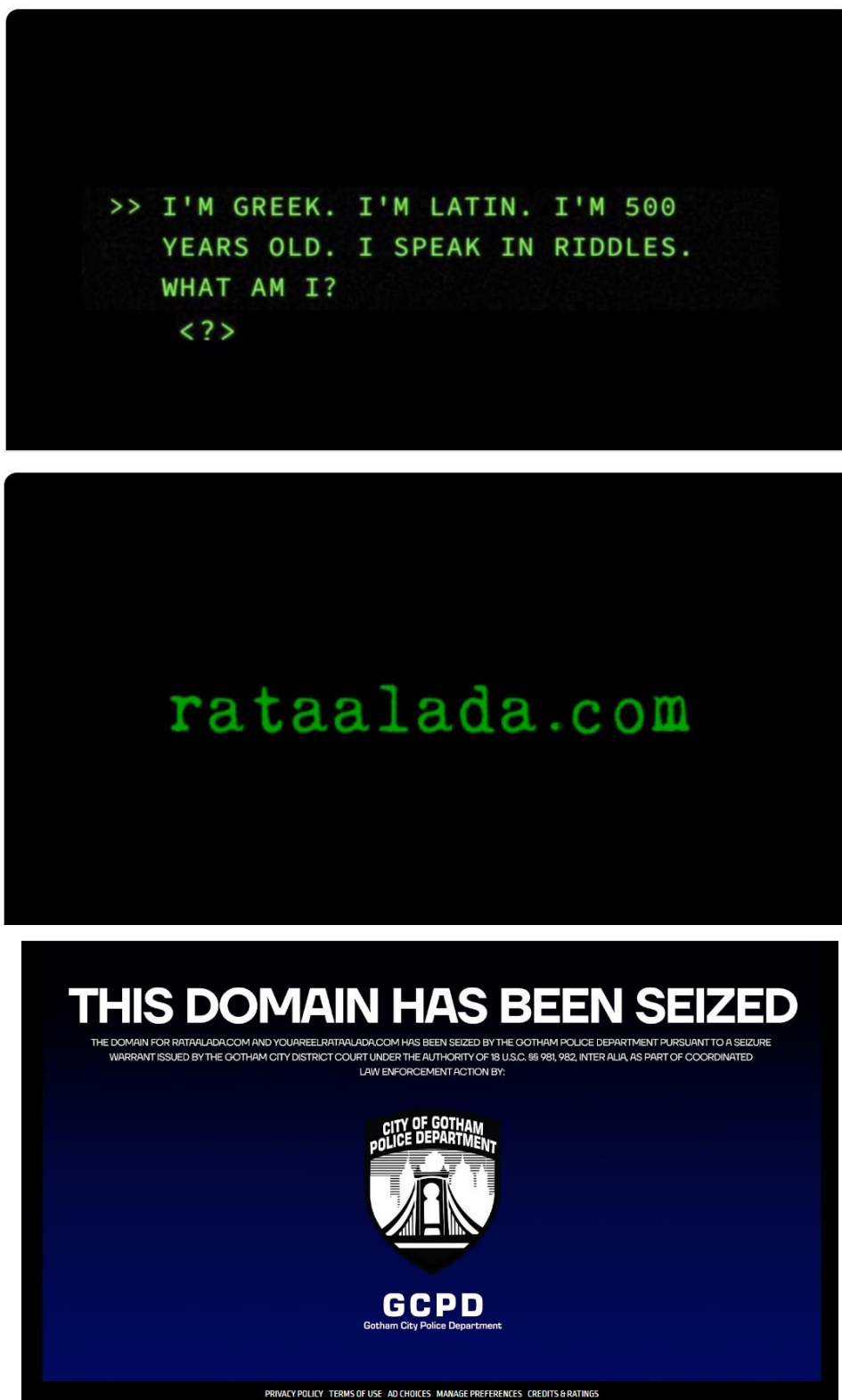


Figura 45: primeira e segunda imagem fazem parte das cenas pós-créditos de “The Batman”. A terceira imagem é a homepage do site, na vida real, mencionado na cena. O site informa: “Esse domínio foi apreendido pela Polícia de Gotham, em referência a cidade fictícia onde ocorrem os eventos de “The Batman”

Em filmes como *Tudo em todo lugar ao mesmo tempo* (Daniel Kwan e Daniel Scheinerte, 2022) e *Vice* (Adam McKay, 2019), observa-se uma abordagem não convencional em relação à apresentação dos créditos, diferenciando-se da prática tradicional de exibí-los no encerramento. Nesses casos, os créditos surgem no decorrer da narrativa, assumindo uma função mais intrínseca à trama do que um mero dispositivo para concluir o filme. Prova disso é que os créditos finais voltam a surgir ao que é, de fato, o final do filme, não caracterizando esses casos, portanto, como cenas pós-créditos.

A análise da estrutura e dos elementos formais das cenas pós-créditos revela uma abordagem multifacetada, onde as inovações buscam não apenas surpreender o espectador, mas também construir uma experiência cinematográfica mais rica, interativa e conectada às novas formas de consumo audiovisual

O propósito desse trabalho tinha no início as seguintes dúvidas: Quais são os diferentes tipos de cenas pós-créditos? Como definir uma cena como pós-crédito? Quais são os limites das fronteiras narrativas estabelecidas por esse recurso? De que maneira a linguística se insere e explica as funções das cenas pós-créditos?

Verificamos que as cenas pós-créditos assumem uma relevância significativa na experiência cinematográfica, proporcionando um acréscimo ao filme principal, seja a partir de uma natureza informativa, humorística ou de caráter extra. Todavia, esta pesquisa sustenta a tese de que, nos dias atuais, as cenas pós-créditos transcendem a mera concepção de bônus, incorporando informações essenciais para a continuidade de universos narrativos.

A exemplificação paradigmática desse fenômeno é observada no contexto da Marvel Studios, uma produtora de filmes de super-heróis derivados da Marvel Comics, renomada editora de histórias em quadrinhos. Este estúdio, inspirando-se na prática similar presente nas HQs desde sua origem, intensificou o uso das cenas pós-créditos em suas produções a partir de 2008. Atualmente, essas cenas conectam filmes, introduzem novos personagens e expandem universos narrativos. Entretanto, é importante destacar que os filmes da Marvel representam uma amostra especial dentre uma variedade de filmes que já incorporam esse recurso desde a década de 1960. Nesse sentido, a pesquisa foi conduzida com base em uma abordagem de estudo abrangente.

Para compreender a complexidade das cenas pós-créditos, foi essencial explorar o vocabulário cinematográfico. O capítulo de Linguagem Cinematográfica proporcionou uma análise aprofundada desses conceitos, destacando a importância da compreensão de termos

como "cena" e "créditos". Utilizando as obras de Syd Field, Jacques Aumont, Michel Marie, Annete Kuhn e Guy Westwell, procuramos elucidar as nuances desses elementos que fundamentam o entendimento da narrativa cinematográfica.

Compreendemos que uma cena é concebida como um fragmento narrativo unificado, onde uma ação se desenrola em um local e período específicos. A distinção entre script e filme realça a importância de entender a cena não apenas por sua localização, mas também pelo papel e função dentro da sequência narrativa. A temporalidade é central, e as cenas são consideradas fragmentos de ação, proporcionando unidade à história contada.

No contexto de um roteiro, a construção da cena é uma tarefa complexa, considerando elementos cruciais como lugar e tempo. A flexibilidade na abordagem das cenas, seja apresentando-as em partes ou modificando elementos, demonstra o poder de adaptação desse componente na narrativa cinematográfica. A informação fornecida em cada cena, conforme discutido por Martin e Field, destaca a relevância de cada momento na progressão da trama.

A transição para o conceito de créditos revela outra camada na estrutura cinematográfica. Aumont e Marie definem créditos cinematográficos como produtos audiovisuais que carregam informações textuais do filme. Esses créditos, inicialmente ausentes nos primórdios do cinema, evoluíram para se tornar um evento, muitas vezes aguardado pelo espectador, proporcionando reconhecimento aos profissionais envolvidos e tornando-se, por vezes, um espaço para a exposição de patrocinadores. A diversidade narrativa na apresentação dos créditos, exemplificada por filmes como "Irreversível" e "Vice", destaca a criatividade e a flexibilidade na narrativa cinematográfica, desafiando normas estabelecidas.

A análise das cenas pós-créditos sob a ótica da intertextualidade, fundamentada nas categorias propostas por Fiorin (1994), revelou-se como uma das chaves essenciais para entender essas cenas. Os pós-créditos, de maneira geral, operam de forma intrinsecamente intertextual no âmbito cinematográfico, estabelecendo conexões com outros textos fílmicos por meio de citações explícitas ou alusões. Estas sequências, muitas vezes percebidas como possibilidades de expandir ou recontextualizar a narrativa principal, destacam-se como instrumentos poderosos para fazer menções a outros textos. Essa prática reforça a natureza dinâmica e colaborativa da cultura cinematográfica, proporcionando aos espectadores um meio de enriquecer suas experiências por meio do reconhecimento de referências a outras obras. Em todas essas formas, a memória do espectador desempenha um papel fundamental na compreensão da cena.

Assim, a análise desses conceitos fundamentais do cinema preparou para a compreensão das cenas pós-créditos, explorando suas origens, funções e como elas desafiam as convenções cinematográficas.

Para a compreensão das cenas pós-créditos, revelou-se necessário traçar um breve panorama sobre as cenas pré-créditos/créditos de abertura, que precederam as primeiras e compartilham, em certa medida, funcionalidades similares. Ambas possuem a capacidade de narrar brevemente histórias relevantes para a trama do filme, atuando como elementos de economia de tempo para a narrativa. Contudo, as cenas pré-créditos destacam-se por sua habilidade em brincar com eventos passados e futuros, enquanto as cenas pós-créditos parecem centrar-se predominantemente em premissas futuras ou, pelo menos, em eventos paralelos.

A classificação tipológica das cenas pós-créditos foi desenvolvida com a identificação de pelo menos quatro categorias distintas: cenas de destino ou explicativas, que delineiam o desfecho de personagens ou elementos da trama; cenas-gancho, portadoras de informações cruciais para sequências; cenas de bastidores ou extras, com materiais e informações do mundo real, externos ao filme; e cenas coadjuvantes ou secundárias, que desempenham um papel inerente e suplementar dentro do filme. Temos, portanto, a seguinte tabela:

<b>TIPOS DE CENAS PÓS-CRÉDITOS</b>	<b>FUNÇÃO</b>
Cenas de destino ou explicativas	Cumprem o papel de dar desfecho a algum elemento narrativo da trama que a antecede.
Cenas-gancho	São portadoras de informações para outros filmes posteriores.
Cenas de bastidores ou extras	Conectam-se com o mundo real, como making ofs, erros de gravação, entrevistas etc.
Cenas coadjuvantes ou secundárias	Possuem função exclusivamente suplementar, sem compromisso narrativo com o filme.

A análise do espaço e tempo das cenas pós-créditos revelaram características distintas dependendo de sua finalidade. Em geral, essas cenas sugerem uma noção de linearidade ao retratar eventos ocorridos após o desfecho principal do filme ou, no mínimo, em paralelo a ele. Mesmo sem precisão temporal, a cena pós-crédito de destino invariavelmente retrata eventos posteriores ao momento destacado no filme original. Por outro lado, cenas pós-créditos que

interligam filmes apresentam uma complexidade adicional, já que é preciso considerar tanto o filme em que estão inseridas quanto o filme subsequente. Essas cenas muitas vezes funcionam como antecessores até mesmo dos trailers da sequência. A dualidade na narrativa sugere uma conexão temporal que se situa antes dos eventos do filme subsequente que antecipa, mas depois dos eventos do filme predecessor. A avaliação dessas cenas como peritextos, integradas ao filme original, e epitextos, externas ao filme subsequente, destaca a dualidade da sua função.

No entanto, há exceções a serem consideradas, especialmente nas chamadas *cut-down scenes*, que não se enquadram cronologicamente entre os eventos narrativos de dois filmes. Essas cenas podem ser inseridas no filme subsequente de maneira entrelaçada com a narrativa, não estabelecendo necessariamente uma conexão direta entre as duas obras.

A análise conclui que as cenas pós-créditos não podem ser consideradas entidades isoladas, pois dependem tanto dos créditos quanto do filme para adquirir significado. A intertextualidade entre filmes e suas respectivas cenas pós-créditos confere significados adicionais, moldando a compreensão do espectador com base em experiências passadas.

Na contemporaneidade cinematográfica, há uma tendência pela ausência da concepção tradicional de conclusão narrativa. Essa omissão do encerramento formal cria um espaço narrativo propenso à indefinição, permitindo diversas interpretações e abrindo brechas para continuações.

As cenas pós-créditos em filmes têm uma função semelhante à sintaxe em um texto, conectando elementos que enriquecem a narrativa e, ao mesmo tempo, estabelecendo um diálogo com o público. Elas desempenham um papel duplo: por um lado, estão intrinsecamente relacionadas ao contexto do filme, funcionando como uma extensão ou conclusão de aspectos narrativos, frequentemente introduzindo novos personagens, preparando o terreno para continuações ou oferecendo desfechos complementares. Por outro lado, as cenas pós-créditos visam atender as expectativas do espectador, muitas vezes apelando à curiosidade ou ao humor, funcionando como uma recompensa para aqueles que permanecem até o final. Assim, esse recurso equilibra a necessidade de coerência narrativa dentro do universo fílmico com o desejo de proporcionar uma experiência adicional ao público, estabelecendo uma ponte entre o filme em si e as expectativas externas.

Esse fenômeno é especialmente perceptível nos filmes de super-heróis dos universos Marvel e DC, onde a ausência de cenas pós-créditos é recebida com estranheza, indicando uma expectativa consolidada pela continuidade narrativa além do desfecho convencional. Essa mudança sugere uma redefinição das estratégias narrativas no cinema contemporâneo,

transformando os créditos em elementos intrínsecos à experiência cinematográfica e influenciando a recepção e interpretação do espectador.

No âmbito das cenas pós-créditos, especialmente nos universos Marvel e DC, observa-se uma crescente tendência em apresentar teasers ou prévias de futuras produções, estabelecendo uma conexão transmídia. Essa estratégia busca manter o interesse do público, construir universos compartilhados e gerar antecipação para lançamentos subsequentes. A análise revela que essa evolução nas cenas pós-créditos é cada vez mais significativa, destacando padrões recorrentes e inovações que transcendem a narrativa principal do filme.

A prática comum de permanecer nas salas de cinema até o final dos créditos, motivada pela expectativa de uma cena adicional, transformou a experiência cinematográfica, estendendo a interação entre filme e espectador para além da última cena. As próprias salas de cinema incorporaram essa dinâmica, ajustando, algumas vezes, a iluminação conforme a presença ou ausência de cenas pós-créditos, por exemplo. No contexto das plataformas de streaming, a flexibilidade oferecida aos espectadores para explorar o conteúdo adicional de maneiras inovadoras destaca uma mudança na dinâmica tradicional das cenas pós-créditos.

Além disso, a introdução de elementos interativos nas cenas pós-créditos e abordagens não convencionais na apresentação dos créditos, inserindo-os no decorrer da narrativa, por exemplo, destacam uma busca por inovações que enriquecem a experiência cinematográfica de formas diversas. Em suma, a análise da estrutura e dos elementos formais das cenas pós-créditos revela uma abordagem multifacetada, onde as inovações buscam surpreender e construir uma experiência cinematográfica mais rica, interativa e conectada às novas formas de consumo audiovisual.

A prática cada vez mais comum de aguardar até o final do filme para verificar a presença de cenas pós-créditos reflete o despertar da curiosidade dos espectadores. Essas cenas, consideradas fatores determinantes para a contextualização dos enredos, estão se tornando uma presença cada vez mais proeminente em filmes que buscam perdurar por meio de múltiplas sequências.

O estudo das cenas pós-créditos revela possibilidades ampliadas além das funções narrativas convencionais, explorando novos horizontes de análises. Essa expansão de propósitos sugere que as cenas pós-créditos têm o potencial de ocupar um papel mais significativo na experiência cinematográfica, indo além de um apêndice narrativo para se tornar uma parte integrante da estratégia de marketing e envolvimento do espectador. Esse enfoque

versátil destaca a capacidade das cenas pós-créditos de enriquecer a narrativa e proporcionar uma experiência mais participativa e criativa no universo cinematográfico.

Vale destacar que, com devidas adaptações, a utilização desse recurso não é exclusiva do cinema, sendo igualmente presente em literatura, telenovelas, videoclipes, seriados e em diversas outras formas de contar uma história. A própria elaboração deste trabalho suscita a reflexão: terá ele seus próprios "pós-créditos"?



## REFERÊNCIAS

- ABBOTT, H. Porter. **The Cambridge Introduction to Narrative**. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2002.
- AISSE, Soraya Regina Mansur. **Coming Attractions: o trailer como ferramenta publicitária no cinema norte-americano**. Curso de Curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015.
- ARMITAGE, Hugh. **12 movies you didn't know had secret post-credits scenes**. 2018. Disponível em: <http://www.digitalspy.com/movies/feature/g24679/movies-post-credits-scenes-you-didnt-know/>. Acesso em: 13 de outubro 2018.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. [S. l.]: Papyrus, 2003.
- BARTHES, Roland. **Oeuvres complètes**. Paris: Seuil, 1994, páginas 1.677-1.689.
- BARTHES, Roland. **Saindo do Cinema** in: Psicanálise e Cinema. São Paulo: Globa Editora.1980.
- BRAYSON, Johnny. **The 13 Best Post-Credits Scenes In Movie History**. 2017. Disponível em: <https://www.bustle.com/p/the-13-best-post-credits-scenes-in-movie-history-52567>. Acesso em: 14 nov. 2018.
- COURTINE, Jean-Jacques; MARANDIN, J.-M. **Quel objet pour l'analyse du discours?** In: CONEIN, B. et al. (Ed.). *Matérialités discursives*. Lille: Presses Universitaires de Lille, 1981. p. 21-33.
- BITTENCOURT, Gustavo Henrique Ferreira. **A Arte dos Créditos**. Universidade Potiguar – Laureate Universities, Natal, 2013. Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2013.
- CANELAS, Carlos. **Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética**. BOCC - Biblioteca Online de Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior, 2010.
- CORREIA, Carlos Alberto. **O Primo Basílio e a Relação Espaço e Tempo no Audiovisual**. Curso de Letras, Faculdade de Ciências e Letras de Assis, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2015.
- COURTINE, Jean-Jacques; MARANDIN, J.-M. **Quel objet pour l'analyse du discours?** In: CONEIN, B. et al. (Ed.). *Matérialités discursives*. Lille: Presses Universitaires de Lille, 1981. p. 21-33.
- CUNHA, Dóris de A. C. **O funcionamento dialógico em notícias e artigos de opinião**. In: DIONISIO, Angela P.; MACHADO, Anna Raquel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs.). *Gêneros textuais e ensino*. 2.ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003. p. 166-179.

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

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

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

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

FIORIN, JOSÉ Luiz. **Interdiscursividade e intertextualidade.** In: BRAITH, Beth (org.). Bakhtin: conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2005, p. 161-193.

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

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

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

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

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

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

GREGOLIN, Maria do Rosário. **Recitações de mitos: a história na lente da mídia.** In: GREGOLIN, M. R. Filigranas do discurso: as vozes da história. Araraquara/Unesp: Cultura Acadêmica, 2000. p. 19-34

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

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

KOLCHINA, T.F; BORISENKO, E.G, KRAVCHENKO, O.A FOMINA, Zh. V. **Post-credits scenes as a component of the final credits in a modern film text**, Rússia,2017.

KUHN, Annette; WESTWELL, Guy. **A Dictionary of Film Studies**. Inglaterra: Oxford, 2012.

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

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

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.

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

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

MOSSMANN, Matheus Machado; BRANCO, Marsal Ávila Alves. **A Manutenção do Multiuniverso Ficcional dos Quadrinhos Através de Recursos de Distorção Temporal**. S.l., 2015.

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

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

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

N.I. **Cenas pós-créditos que valem a pena esperar para ver**. N.I. Disponível em: <http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/noticias/ler.php?cdnoticia=52970>. Acesso em: 13 de nov. 2014PIÈGAY-GROS, Nathalie. **Introduction à l'intertextualité**. Paris: Dunod, 1996.

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

SILVA, Hermínia Maria Lima da. **As práticas intertextuais hiperestéticas em obras de conteúdo bíblico**. 2016.

SILVA, Ricardo Alano da. **Cenas pós-créditos como estratégia de fidelização de público no Universo Cinematográfico Marvel**. Brasil, 2019.

SUPPIA, A. L. **Em torno de cena e da sequência: problemas de categorização**. Galáxia (São Paulo, Online), n. 30, p. 60-72, dez. 2015.

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

SMIT, N.C.L. It ain't over 'till it's over. **De functie van de post-credits scenes in Marvel's Cinematic Universe**. Holanda, 2019.

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

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

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

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

XAN, Guo; INOUE, Akihiro. **How post-credit scenes affect customers' preference on movies in the context of cinematic**. Japão, 2019.

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

## APÊNDICE A - CAPÍTULO “PÓS-CRÉDITOS”: UM BREVE ESTUDO DE RECEPÇÃO

No presente capítulo, buscamos aprofundar nossa compreensão sobre o comportamento e as opiniões do público em relação às cenas pós-créditos em produções cinematográficas contemporâneas. A metodologia adotada consistiu na aplicação de um formulário entre os dias 16 e 17 de fevereiro de 2024, amplamente disseminado em canais de comunicação diversos, como grupos de WhatsApp, fóruns de cinema e redes sociais. Este método foi escolhido para garantir uma amostra abrangente e representativa da audiência interessada em cultura cinematográfica.

Os resultados revelaram uma participação significativa, totalizando 170 respostas, indicando o engajamento e o interesse do público nesse aspecto específico da experiência cinematográfica. A diversidade de canais de distribuição do formulário contribuiu para a representatividade de diferentes segmentos de público, enriquecendo a análise. A abordagem qualitativa e quantitativa empregada na pesquisa permitirá análises valiosas sobre a recepção das cenas pós-créditos e sua influência na satisfação do espectador.

O estudo se propõe a explorar os motivos pelos quais o público valoriza ou desconsidera as cenas pós-créditos, bem como compreender como esses elementos influenciam a percepção do filme como um todo. A análise dos dados coletados pretende lançar luz sobre as preferências do público, fornecendo informações relevantes para a indústria cinematográfica e destacando a importância desses elementos na construção da experiência cinematográfica contemporânea.

Com isso, registramos os seguintes resultados: a análise das respostas obtidas revela que a maioria dos participantes (67,7%) assistem a filmes com frequência, enquanto 25,9% assistem ocasionalmente (gráfico 1).

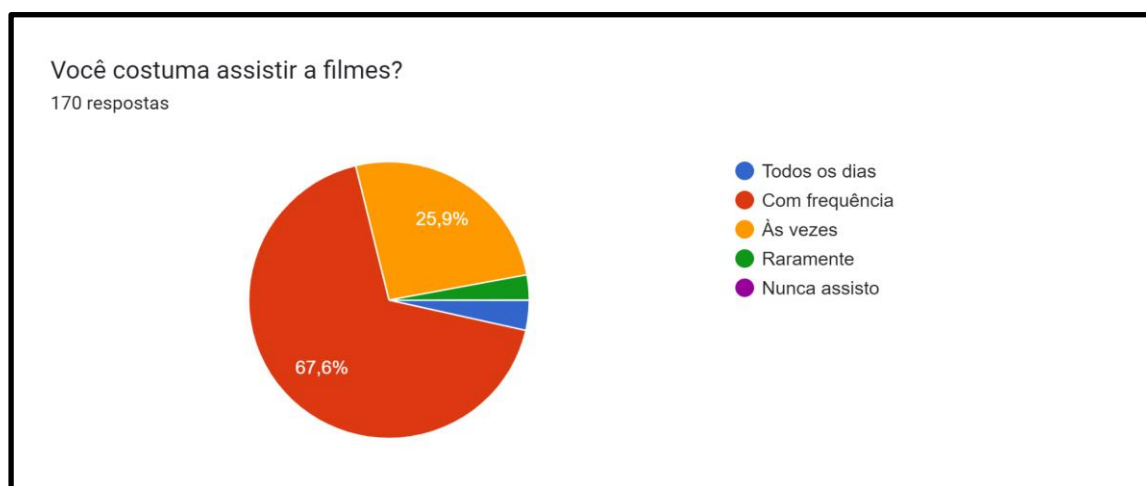


Gráfico 1 – “Você costuma assistir a filmes?”

No que se refere às plataformas de visualização, os dados indicam que 94,1% da amostra optam por plataformas de streaming, enquanto 80% vão ao cinema (gráfico 2). Importante destacar que essa pergunta permitia mais de uma resposta.

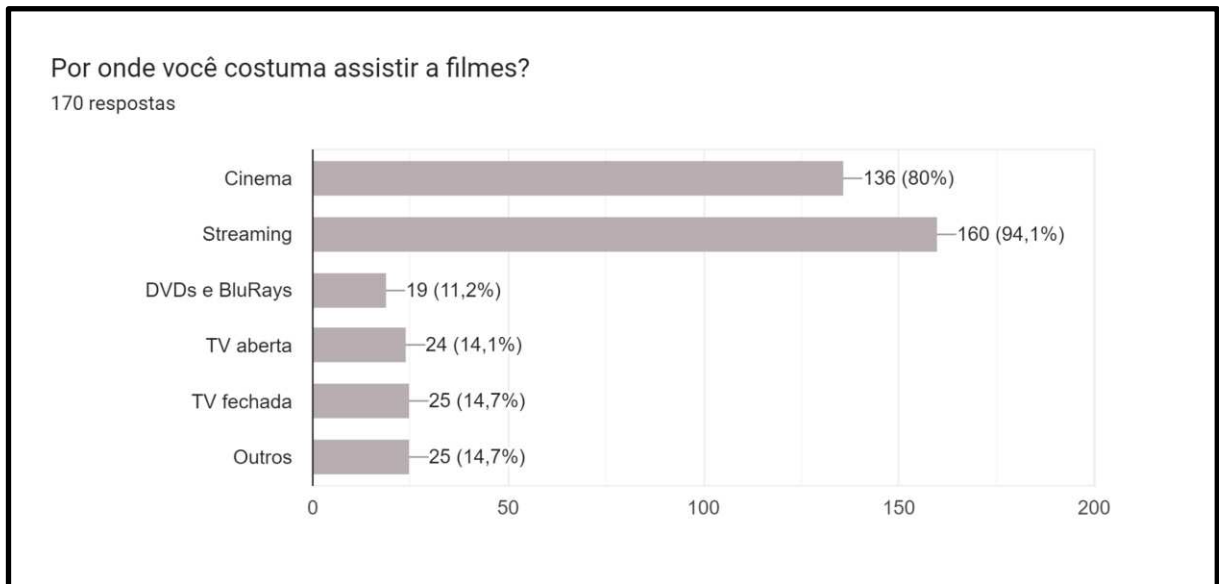


Gráfico 2 – “Por onde você costuma assistir a filmes?”

Quando analisamos a frequência de idas ao cinema, observamos que 55,3% dos participantes não frequentam mensalmente, embora afirmem ir ocasionalmente. Enquanto isso, 31,2% vão ao cinema pelo menos uma vez por mês, enquanto 8,8% são adeptos de uma frequência de 2 a 3 vezes mensais (gráfico 3).

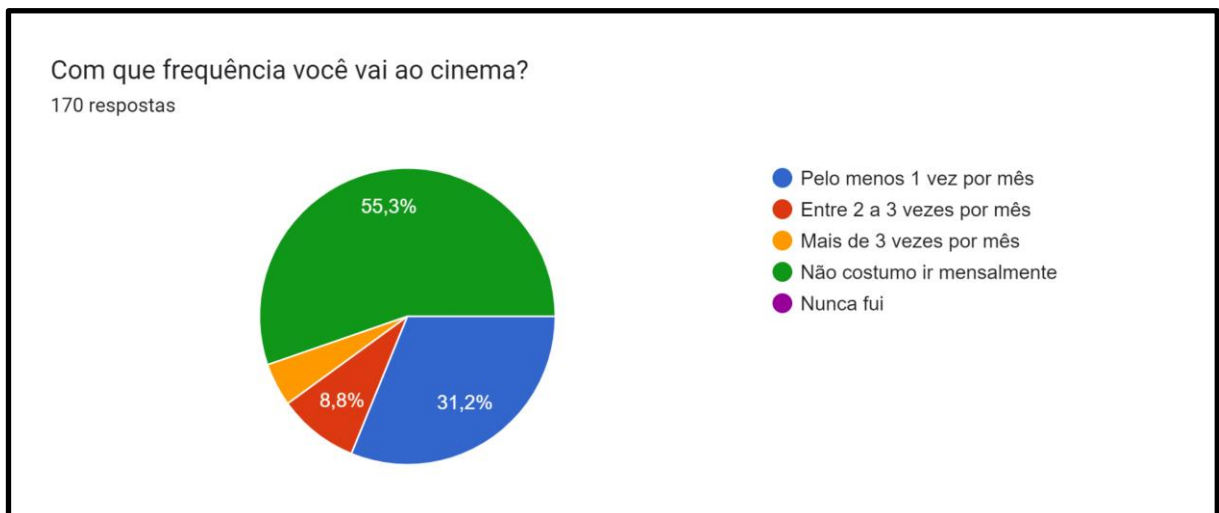


Gráfico 3 – “Com que frequência você vai ao cinema?”

Relacionado ao hábito de assistir aos créditos finais dos filmes, 51,2% afirmam que costumam assistir, enquanto 37,1% o fazem ocasionalmente, e 11,8% não aderem a esse comportamento (gráfico 4).

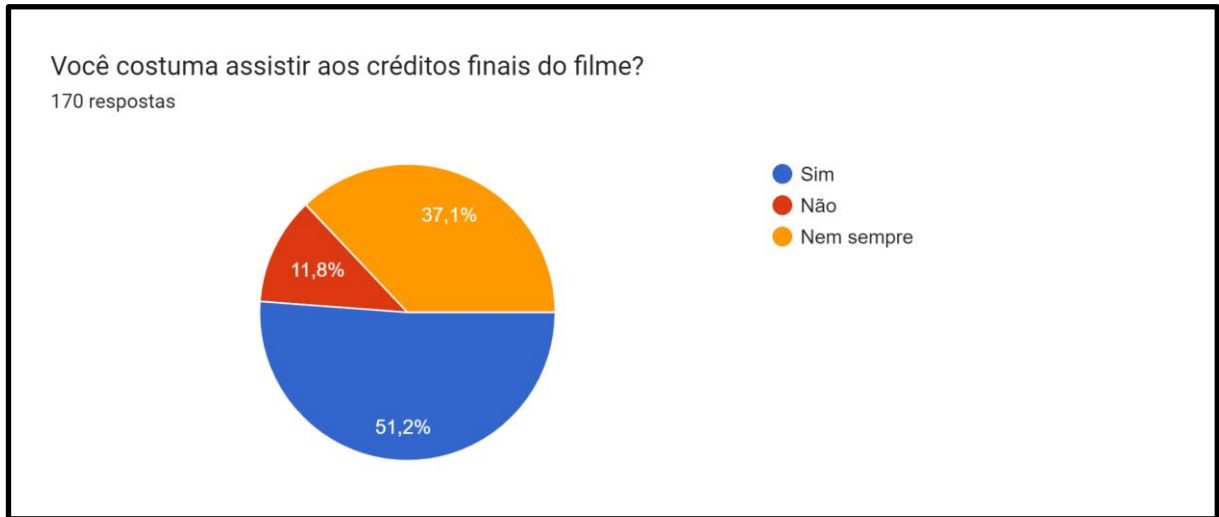


Gráfico 4 – “Você costuma assistir aos créditos finais do filme?”

Ao serem questionados sobre a prática de aguardar pelas cenas pós-créditos no cinema, 51,8% dos participantes afirmam fazê-lo ocasionalmente, seguido por 35,9% que sempre esperam e 8,8% que nunca esperam (gráfico 5).

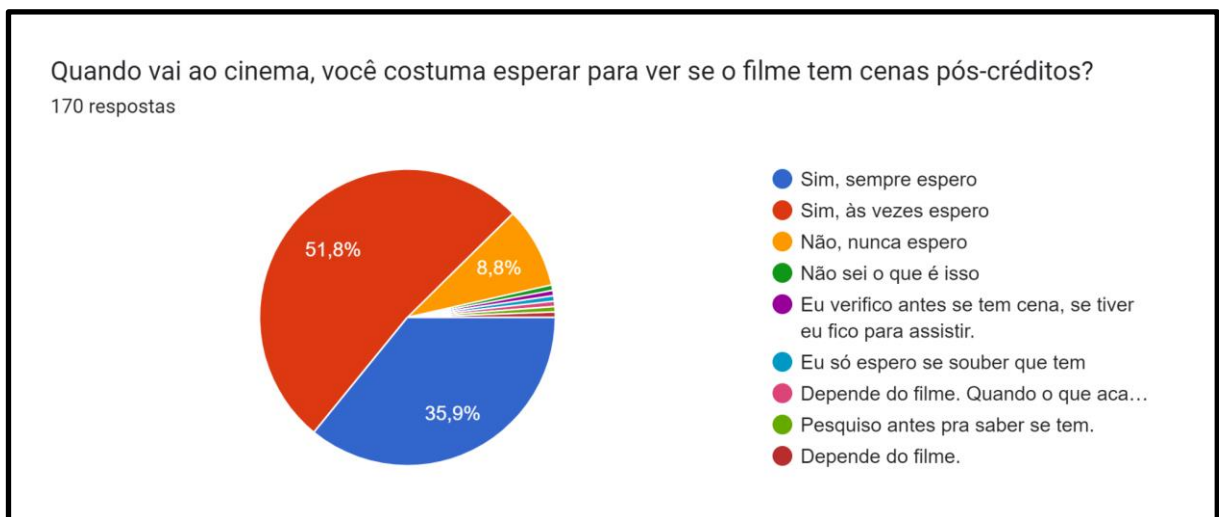


Gráfico 5 – “Quando vai ao cinema, você costuma esperar para ver se o filme tem cenas pós-créditos?”

Dando foco na temática de filmes de super-heróis, 44,7% da amostra assiste a esse gênero frequentemente, enquanto 28,8% assistem ocasionalmente, 19,4% raramente, e 7,1% nunca assistem.

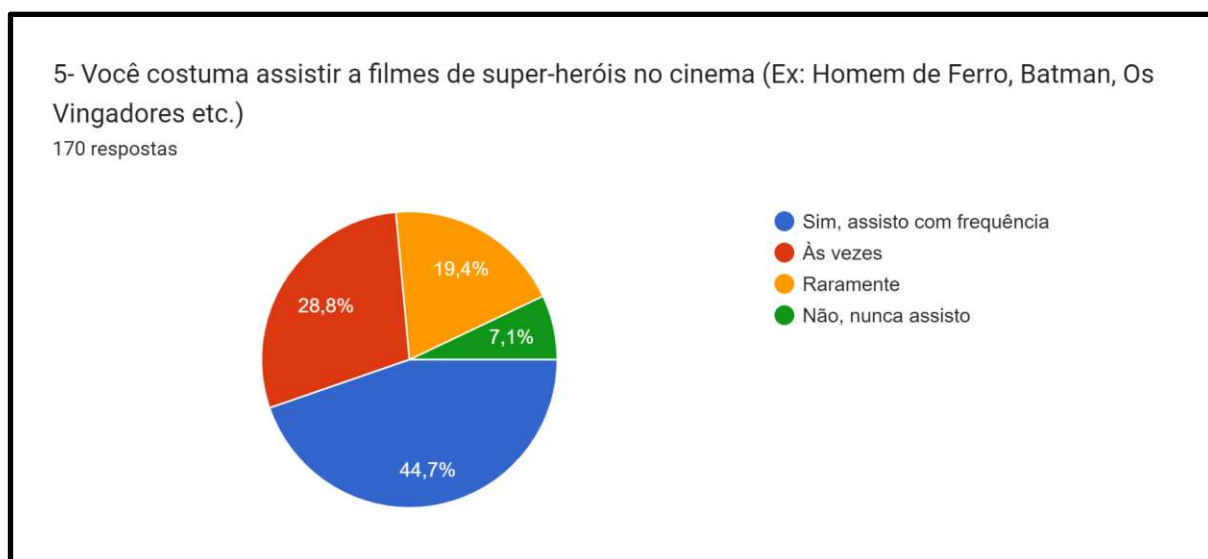


Gráfico 6 – “Você costuma assistir a filmes de super-heróis no cinema? (Ex: Homem de Ferro, Batman, Os Vingadores etc.)”

Na análise específica do comportamento diante dos filmes de super-heróis, 69,4% dos participantes afirmam sempre esperar por cenas pós-créditos, 20,6% o fazem ocasionalmente, e 7,1% consideram a questão não aplicável (gráfico 7).

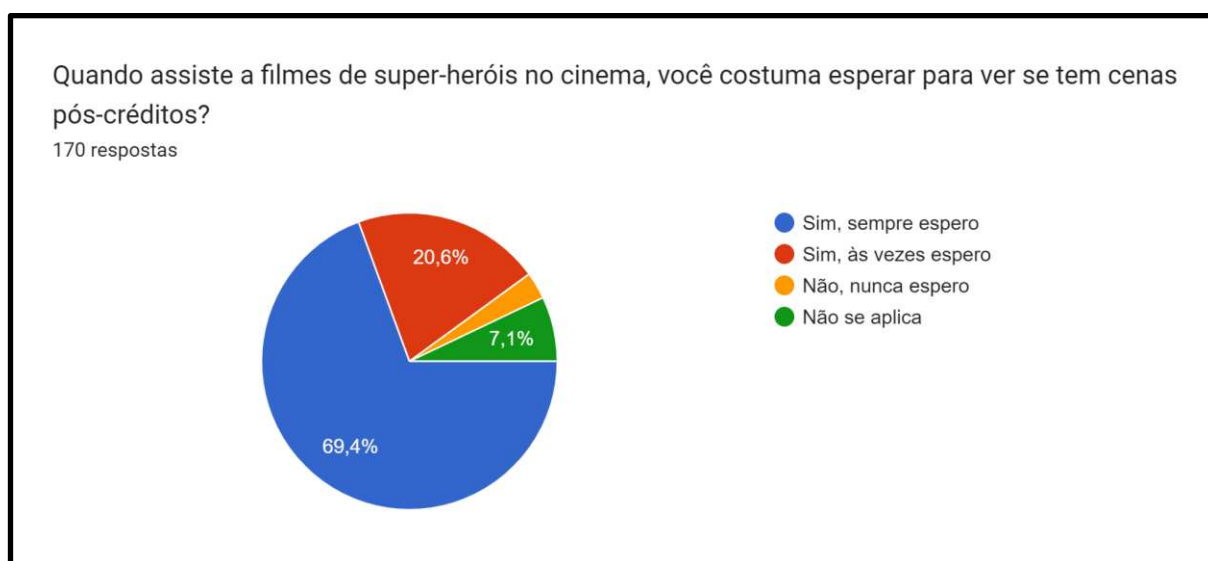


Gráfico 7 - Quando assiste a filmes de super-heróis no cinema, você costuma esperar para ver se tem cenas pós-créditos?



A busca por informações sobre a presença de cenas pós-créditos revela que 38,8% sempre se informam caso um filme tenha o bônus, 38,8% o fazem ocasionalmente, e 22,4% nunca buscam informações (gráfico 8).

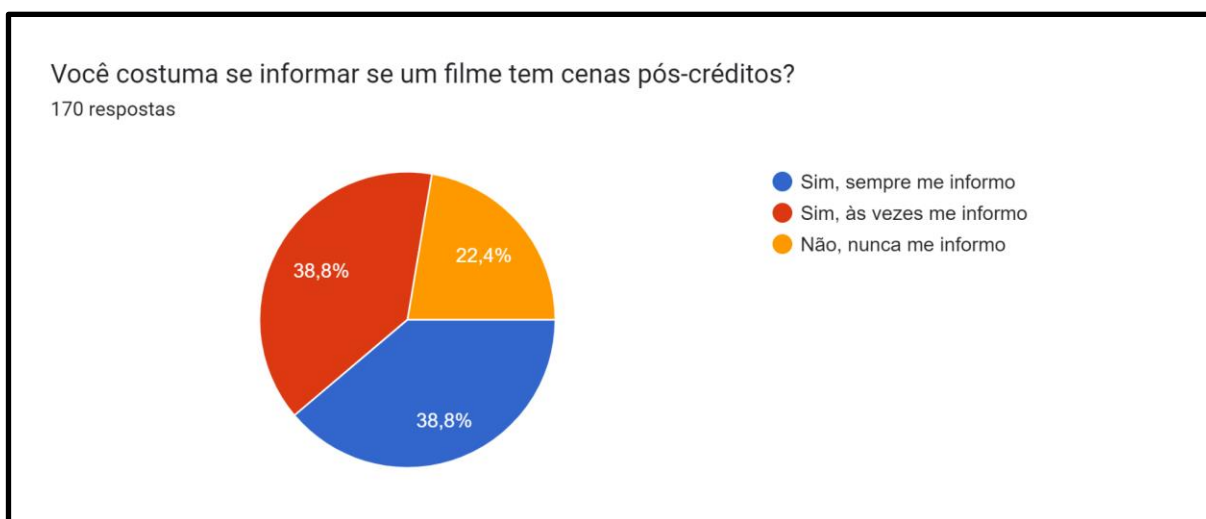


Gráfico 8 - “Você costuma se informar se um filme tem cenas pós-créditos?”

Entre os que se informam, 72,4% o fazem pela internet, 15,9% por meio de outras pessoas na sala de cinema, 11,2% através de outros canais, e 21,2% alegam que tal questão não se aplica (gráfico 9). Essa questão permitia mais de uma resposta.

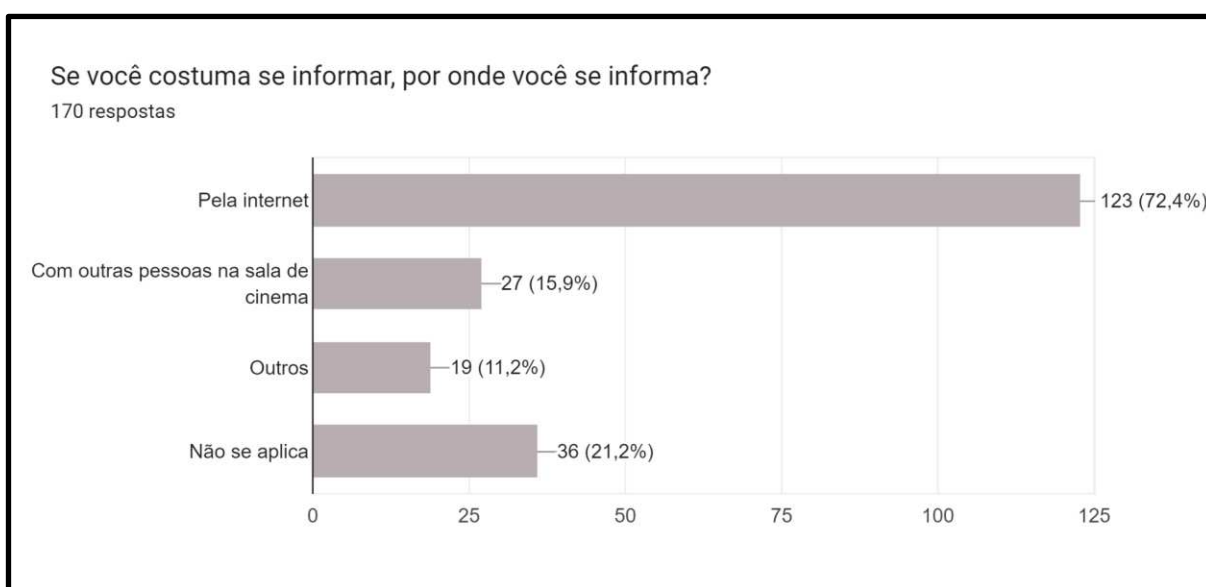


Gráfico 9 - Se você costuma se informar, por onde você se informa?

Quando indagados sobre a premissa de que filmes de super-heróis invariavelmente apresentam cenas pós-créditos, 78,2% concordam, 12,9% não têm certeza, e 8,8% discordam (gráfico 10).

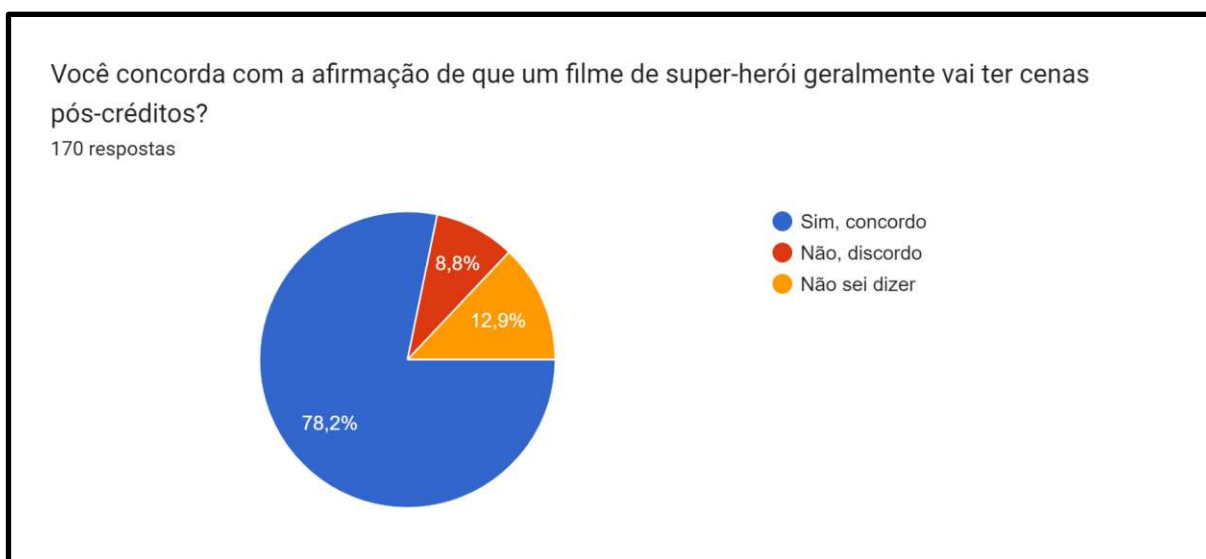


Gráfico 10 - “Você concorda com a afirmação de que um filme de super-herói geralmente vai ter cenas pós-créditos?”

A pesquisa adicional sobre o significado dessas cenas revela que 47,6% pesquisam ocasionalmente, 36,5% nunca o fazem, e 12,9% sempre buscam informações (gráfico 11).

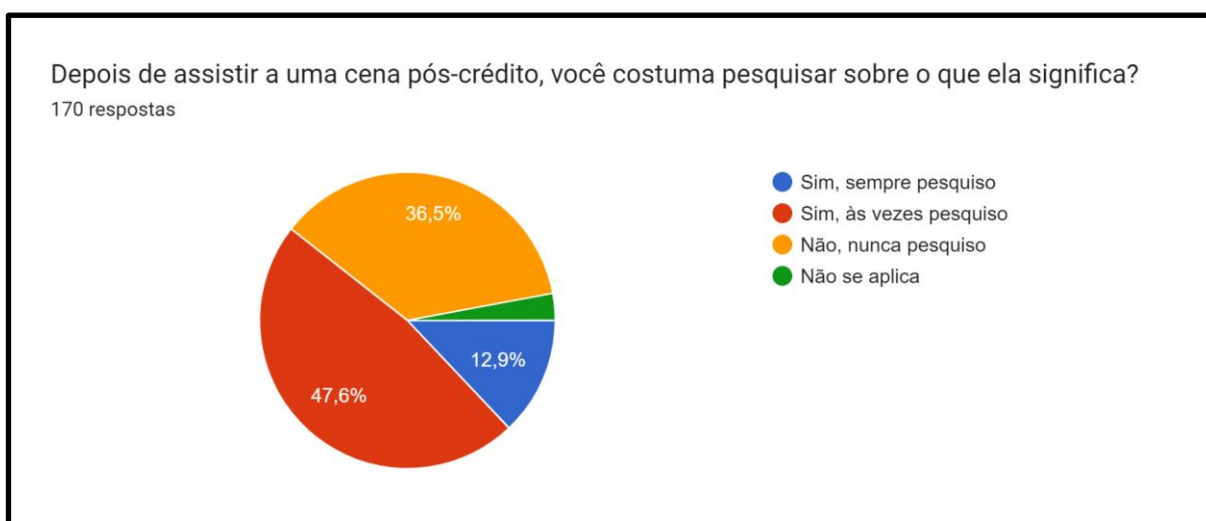


Gráfico 11 - “Depois de assistir a uma cena pós-crédito, você costuma pesquisar sobre o que ela significa?”

Finalmente, no que concerne à apreciação dessas cenas, 66,5% dos participantes afirmam gostar, enquanto 27,1% acham indiferente (gráfico 12).

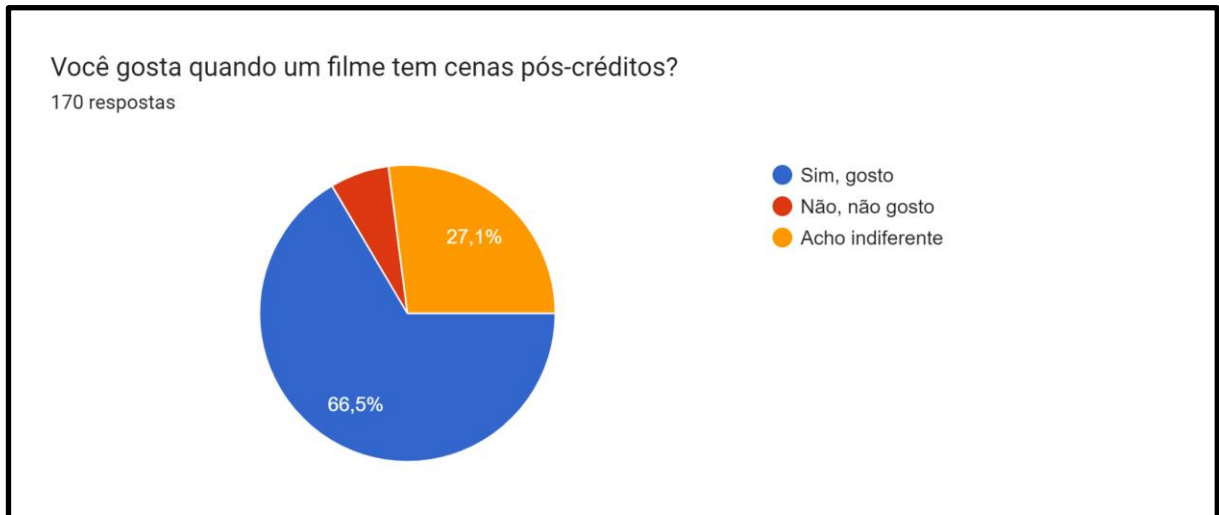


Gráfico 12 - “Você gosta quando um filme tem cenas pós-créditos?”

Em resumo, a análise das respostas obtidas revela nuances significativas no comportamento e nas preferências do público em relação às cenas pós-créditos em produções cinematográficas contemporâneas, com destaque para o contexto dos filmes de super-heróis. Os dados indicam uma variedade de hábitos de consumo audiovisual, desde as plataformas preferenciais para assistir filmes até a frequência de idas ao cinema. Notamos que a maioria dos participantes demonstrou interesse e adesão às cenas pós-créditos, especialmente quando inseridas no contexto do gênero de super-heróis, indicando o reconhecimento da importância desse elemento na experiência cinematográfica. A pesquisa também ressalta a relevância da informação prévia sobre a presença dessas cenas, com a internet emergindo como o canal principal de obtenção de informações. Essas descobertas fornecem insights valiosos e abrem margem para novas pesquisas que estudem o comportamento do público diante de elementos cinematográficos específicos, contribuindo para a reflexão sobre as práticas e estratégias da indústria cinematográfica na contemporaneidade.